ADOBE® PREMIERE® ELEMENTS

Ajuda e tutoriais

Novidades

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Novidades no Adobe Premiere Elements 12

Modo de exibição Guiada para novos usuários
Tom automático inteligente
Mais aparências de filme
  Novas aparências de filme
  Yesteryear
Trilhas e efeitos sonoros
Rastreamento de movimento
Camadas de ajuste do vídeo

Para obter informações sobre os novos recursos do Organizer, consulte Novidades no Elements Organizer 12.

A versão atual do Adobe Premiere Elements contém vários novos recursos que ajudam a transformar imagens de vídeo em filmes impressionantes.

Para o início

Modo de exibição Guiada para novos usuários

No Adobe Premiere Elements 12, o modo de exibição Guiada torna o fazer do filme mais simples e fácil. O modo de exibição Guiada ajuda a editar clipes de vídeo, orientando você por uma série de etapas. Você pode realizar tarefas como a aparar quadros indesejados, adicionar trilhas ao clipes de vídeo, e até tarefas ligeiramente mais complicadas como animar gráficos, com a assistência do tutorial, que é muito fácil de acompanhar.

Clique no modo de exibição Guiada para exibir edição as Edições guiadas disponíveis para ajudar a transformar gravações de vídeo brutas em clipes de filme aprimorados. Adicione o clipe na linha de tempo e selecione a exibição da edição guiada Rápida ou Especializada. Existem Edições guiadas para ajudar você a criar filmes. Por exemplo, remoção de cenas, adição de narração, adição de títulos, etc.

Para o início

Tom automático inteligente

O Tom automático inteligente é uma poderosa ferramenta para instantaneamente dar vida a seus vídeos tediosos, turvos ou desbotados. Esse recurso usa um algoritmo inteligente para modificar o brilho e o contraste do vídeo. O Tom automático inteligente aplica uma correção às cenas no vídeo. Há um controlador que você pode utilizar diretamente nos quadros para ajustar precisamente os resultados.

Tom automático inteligente para modificar clipes de vídeo

Para o início

Mais aparências de filme

Mais aparências de filme foram adicionadas à guia Efeitos, localizada na barra de Ação. Você pode aplicá-las aos seus clipes de vídeo para obter efeitos como Animated, Trinity, Cross Process e Yesteryear. Para obter o efeito perfeito após a aplicação, realce o efeito. Para fazer isso, defina as predefinições equivalentes no painel Ajustar/Efeitos aplicados.

Novas aparências de filme

Yesteryear

Antes da aparência de filme Yesteryear

Após a aplicação da nova aparência de filme Yesteryear

Para o início

Trilhas e efeitos sonoros

Você pode adicionar trilhas a clipes de vídeo para aprimorar a atmosfera musical do vídeo. Aqui, uma trilha se refere a uma faixa de áudio que você pode arrastar e soltar em um vídeo na linha de tempo. Em termos de duração, uma trilha inclui uma introdução, um corpo e uma conclusão. A música reproduzida em uma trilha se ajusta de forma dinâmica ao tamanho da faixa de vídeo. Se você reduzir a duração da trilha ou esticá-la, ela se reconstruirá para corresponder à duração. Independentemente de qualquer truncamento na trilha, ela terá a mesma introdução e a mesma conclusão.

Além disso, existem efeitos sonoros que ajudam a criar um ponto criativo ou a enfatizar uma determinada parte do clipe de vídeo ou do filme. Esses efeitos são adicionados ao segundo plano do vídeo.

Para o início

Rastreamento de movimento

O rastreamento de movimento fornece a capacidade de rastrear o movimento de um objeto em um clipe de vídeo. Você pode anexar o clipart como imagens estáticas, gráficos ou clipes de vídeo ao objeto. Esses objetos, então, se moverão em conjunto na tela. O rastreamento de movimento é um novo efeito de animação que ajuda a rastrear facilmente determinado objeto em um clipe de vídeo.

O Adobe Premiere Elements permite que você coloque quadros facilmente redimensionáveis em objetos específicos, para monitorá-los de acordo com a sua intenção. Portanto, você pode criar composições de filme para seguir o movimento quando há muitos objetos em um clipe, e chamar a atenção do usuário para um objeto específico. Ele pode ser usado, por exemplo, em uma corrida de carros, para chamar a atenção para um determinado veículo.

Rastrear o movimento de um objeto

Para o início

Camadas de ajuste de vídeo

As camadas de ajuste ajudam a aplicar os mesmos efeitos em vários clipes. Os efeitos aplicados a uma camada de ajuste afetam todas as camadas abaixo dela. Você pode usar combinações de efeitos em uma única camada de ajuste. Você também pode usar várias camadas de ajuste para controlar mais efeitos. As camadas de ajuste podem ser aplicadas tanto no modo Rápido como no modo Especialista.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Novidades do Elements Organizer 12

Acesso à mídia em qualquer lugar usando o Adobe Revel
Marcar recursos
Outros aperfeiçoamentos

O Elements Organizer 12 traz novos recursos e melhorias que facilitam para o trabalho com mídias digitais. Leia para obter uma introdução rápida sobre os novos recursos e links para recursos que oferecem mais informações.

Para o início

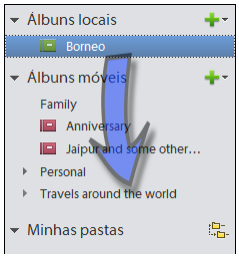
Acesso à mídia em qualquer lugar usando o Adobe Revel

Novidade do Elements Organizer 12

O Photoshop Elements permite carregar mídias no Adobe® Revel e acessá-las em qualquer dispositivo. A mídia já presente nas bibliotecas do Revel são baixadas para o Elements Organizer, para que você possa trabalhar com ela.

O Adobe® Revel é um aplicativo de fotos que permite armazenar mídias na nuvem e compartilhá-las de modo privado ou público.

Consulte este artigo para obter mais informações.



Enviar álbuns locais ao Revel

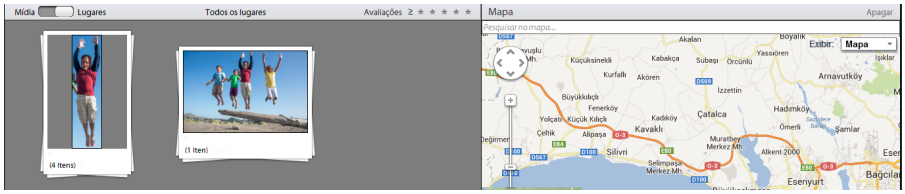
Para o início

Marcar recursos

Melhorado no Elements Organizer 12

Os Elements 12 apresentam vários aprimoramentos Marcação de excitação:

- tags de localização em Elements 12 tem as coordenadas GPS associadas. Essas coordenadas são associadas também com todas as mídias marcadas com essas tags de local.
- Agora é possível criar pessoas, local, e tags do painel direito no modo de exibição Mídia.
- Agora é possível criar e visualizar células na exibição de Locais.



Mídia empilhadas por local

Consulte os tópicos da Ajuda para obter mais informações:

- com pessoas, local, ou tags de evento
- Exibir pilhas de locais na exibição de Locais

Para o início

Outros aprimoramentos

- Agora é possível classificar as mídias por ordem alfabética. Veja os detalhes neste Artigo de ajuda.
- Melhorias na forma de procurar arquivos de mídia. Veja os detalhes neste Artigo de ajuda.
- Suporte para compartilhar fotos usando o Twitter
- Suporte 64 bits no Mac OS

As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Área de trabalho

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Área de trabalho

Tela de boas-vindas
Visualização rápida
Modo de exibição Guiada
Visualização especialista
Adicionar painel de Mídia
Linha de tempo do modo de exibição rápida
Linha do tempo do modo de exibição especialista
Barra de Ação
Ajustar painel
Painel de Efeitos Aplicados
Painel publicar e compartilhar

O espaço de trabalho do Adobe Premiere Elements apresenta uma interface simplificada para os usuários entusiasmados. Ela organiza recursos nos modos de exibição, Rápida, de Especialista e Guiada com base em sua complexidade.

O modo de exibição Rápida agrega recursos básicos que usuários entusiasmados usam normalmente para editar rapidamente gravações em vídeo e compartilhar com outras pessoas. Ela otimiza as tarefas comuns que você realiza com clipes, como editar clipes, criar menus de DVDs e discos de Blu-ray e compartilhar filmes.

O Modo de exibição de Especialista inclui recursos e ferramentas avançadas, como o Mixer de áudio e Esticar tempo, usadas por profissionais para realizar tarefas complexas de edição de vídeo.

O modo de exibição Guiada ajuda a editar filmes orientando você sequencialmente por uma série de etapas. Essa acessibilidade ajuda a editar clipes de filme e a aplicar diversos efeitos com uma abordagem guiada.

Para o início

Tela Bem-vindo

Quando inicializar o Adobe Premiere Elements pela primeira vez, a tela Bem-Vindo será exibida.

Clique em Editor de vídeo para abrir um projeto existente ou criar um novo no espaço de trabalho.

Acesse o Elements Organizer para organizar, marcar e executar tarefas básicas de edição na sua mídia antes de importá-la para o Adobe Premiere Elements.

Personalizar opções de inicialização

Por padrão, a tela Bem-vindo é aberta quando inicializa o Adobe Premiere Elements pela primeira vez.

Clique no botão Configurações no barra de Títulos para especificar a janela ou o aplicativo que deseja exibir nas próximas inicializações do Adobe Premiere Elements.

Selecione uma das seguintes opções de inicialização:

- Tela Bem-vindo: inicializa a tela Bem-vindo sempre que você abrir o Adobe Premiere Elements. Essa opção é habilitada por padrão.
- Organizer: se você usa o Elements Organizer para organizar suas mídias antes de editá-las no Adobe Premiere Elements, escolha esta opção.
- Editor de vídeos: selecione esta opção se quiser que o espaço de trabalho do Adobe Premiere Elements seja aberto sempre que você inicializar o Adobe Premiere Elements.

Para o início

Modo de exibição Rápida

Use as opções do modo de exibição Rápida para adicionar títulos, efeitos, transições, música de fundo e gráficos aos seus clipes. Use panorama ou zoom em seu clipe, se necessário, ou use SmartTrim para obter um vídeo mais conciso. Use o Filme instantâneo para automatizar as etapas de criação de filme.

O modo de exibição Rápida contém o painel Adicionar mídia, a linha de tempo do modo de exibição Rápida, a barra de Ação, o painel Ajustar, o painel Efeitos aplicados e o painel Compartilhar.

Para o início

Exibição guiada

O modo de exibição Guiada fornece instruções sobre como executar várias tarefas nos modos de exibição Rápido e de Especialista. Em uma das visualizações, selecione a edição guiada de guia Guiado e siga as instruções.

Para o início

Modo de exibição de Especialista

Além dos painéis disponíveis no modo de exibição Rápida, o modo de exibição de Especialista contém o painel Ativos do projeto.

Esse painel contém os arquivos de mídia importados para o seu projeto do Premiere Elements. Use as opções do painel para organizar os arquivos como uma lista ou em uma grade. A exibição de grade mostra uma miniatura de cada arquivo. Se você adicionar um ativo de mídia à linha de tempo, um ícone verde aparecerá embaixo da miniatura do ativo.

Para o início

Adicionar painel Mídia

O painel Adicionar mídia permite que você adicione arquivos de mídia de várias origens à linha de tempo do modo de exibição Rápida para que você possa reorganizá-los e editá-los.

Adicionar painel Mídia

Use o painel Adicionar mídia para adicionar arquivos de mídia de origens como câmeras vídeo, vídeos de flip, webcams, câmeras digitais, dispositivos de WDM, telefones celular, uma conta do Adobe Revel e pastas no seu disco rígido.

Para o início

Linha de tempo do modo de exibição Rápida

A linha de tempo do modo de exibição Rápida tem as seguintes faixas:

- Vídeo: edite os seus clipes de vídeo e imagens nesta faixa
- Títulos: adicione títulos de texto aos seus clipes aqui

- Som: adicione música de fundo e outros sons ao seu filme
- Narração: inclua narrações gravadas ao seu filme aqui

Linha de tempo do modo de exibição Rápida

A linha de tempo do modo de exibição Rápida exibe cada clipe como uma série de quadros que abrangem toda a duração do clipe. Você pode aparar partes não desejadas dentro de quadros individuais e reorganizá-los. Também é possível trocar a posição de um clipe com o outro para criar uma sequência de filme coerente.

Para o início

Linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Para obter edições mais avançadas, use a linha de tempo do modo de exibição de Especialista. A linha de tempo do modo de exibição de Especialista representa graficamente seu projeto de filme como clipes de vídeo e áudio organizados em faixas empilhadas verticalmente. Ao capturar um vídeo de um dispositivo de vídeo digital, os clipes aparecem sequencialmente à medida que ocorrem.

Linha de tempo do modo de exibição de Especialista

A linha de tempo do modo de exibição de Especialista usa uma escala de tempo para exibir os componentes do seu filme e a relação que têm uns com os outros à medida que o tempo passa. Você pode aparar e adicionar cenas, indicar quadros importantes com marcadores, adicionar transições e controlar como os clipes são mesclados ou sobrepostos. Em comparação com o modo de exibição Rápida, a linha de tempo do modo de exibição de Especialista tem mais trilhas.

Para o início

Barra de Ação

A barra de Ação contém opções que fornecem o acesso direto a recursos comuns usados para tarefas de edição. Use as opções para adicionar títulos, transições, efeitos especiais, gráficos, músicas e marcadores aos seus clipes.

A barra de Ação contém as seguintes opções:

Organizer: abre o Elements Organizer para permitir que você organize e gerencie os seus arquivos de mídia

Filme instantâneo: automaticamente guia você pelo processo de criação de filme. Esse recurso permite que você selecione rapidamente modelos de filme e edite clipes. Filme instantâneo também permite que você adicione efeitos baseados em tema, títulos, transições e áudio ao seu filme. Você tem total autonomia para alterar essas definições.

Ferramentas: fornece opções que permitem que você adicione efeitos legais ao seu vídeo. Por exemplo, use o Remapeamento de tempo e o SmartMix para adicionar efeitos de movimento sofisticados ao seu vídeo. Você pode escolher o SmartTrim para permitir que o Premiere Elements automaticamente edite a sua gravação para obter um vídeo mais conciso.

Transições: fornece transições que você pode usar entre os seus clipes de filme. O controle contextual Transição aparece automaticamente

quando você aplica uma transição pela primeira vez. Use-o para modificar as propriedades da transição. Para abrir o controle contextual Transição mais tarde, clique duas vezes na transição. O modo de exibição de Especialista oferece mais efeitos de transição em comparação com o modo de exibição Rápida.

Títulos e texto: contém modelos de título pré-formatados que podem ser usados no seu filme. O controle contextual Título aparece automaticamente quando você aplica um título ao seu filme pela primeira vez. Use-o para modificar as propriedades do título. Para abrir o controle contextual Título mais tarde, clique duas vezes no título. O modo de exibição de Especialista oferece mais modelos de título em comparação com o modo de exibição Rápida.

Efeitos: mostra efeitos especiais e predefinições que você pode aplicar a clipes no seu filme. Para editar um efeito especial depois de aplicá-lo, clique em Efeitos aplicados para modificar as propriedades no painel Efeitos aplicados. Em comparação com o modo de exibição Rápida, o modo de exibição de Especialista oferece mais efeitos organizados em várias categorias.

Áudio: permite que você adicione músicas temáticas ao seu filme. Você pode selecionar vários clipes de música com essa opção. Eles serão reproduzidos na ordem em que forem selecionados. Clique em Usar SmartSound para escolher plug-ins de música de terceiros para o seu filme.

Gráficos: permite que você adicione imagens gráficas, como clip-arts e avisos (com círculos ou balões de fala), a partes específicas dos seus clipes.

Para o início

Painel Ajuste

O painel Ajustar permite que você ajuste as propriedades inerentes do seu clipe, como cor e iluminação. Também é possível usar a ferramenta SmartFix para realçar a qualidade das imagens de seu vídeo.

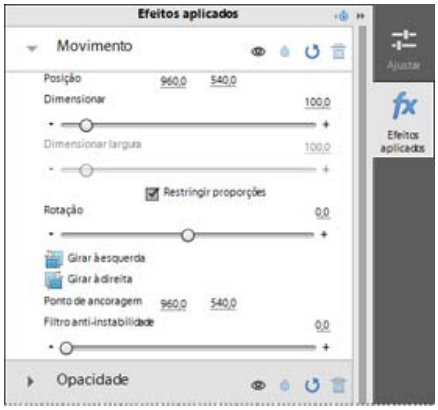
Painel Ajuste

Para exibir o painel Ajuste, selecione o clipe e clique em Ajustar à direita. Se você adicionar um título ao seu clipe, use o painel Ajustar para alterar as suas propriedades, se necessário.

Para o início

Painel Efeitos aplicados

O painel Efeitos aplicados permite que você visualize as propriedades de efeitos já aplicados ao seu clipe. O painel fornece várias opções que permitem que você modifique os efeitos aplicados.



Painel Efeitos aplicados

Para exibir o painel Efeitos aplicados, selecione o clipe ao qual os efeitos estão aplicados e clique em Efeitos aplicados à direita.

Para o início

Painel Publicar e compartilhar

Use o painel Compartilhar para salvar e compartilhar (exportar) o seu projeto terminado.

Painel Publicar e compartilhar

Você pode salvar seu projeto para exibição na Web, em um telefone celular, computador, DVD, discos Blu-ray, entre outros.

- Álbum particular da Web: para compartilhar com sua biblioteca do Adobe Revel.
- On-line: para vídeos de que podem ser carregados para sites de compartilhamento de vídeos, como o Facebook, o YouTube e o Vimeo
- Disco: para copiar o seu filme para DVDs, Blu-ray ou discos AVCHD
- DVD na Web: para obter vídeos de alta qualidade que podem ser exibidos on-line ou no seu computador
- Computador: para vídeos que podem ser exibidos em computadores
- Telefones celulares e players: para vídeos que podem ser reproduzidos em telefones celulares e outros dispositivos

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Importar mídia pelo Embedded Elements Organizer

Você pode importar mídias (fotos, vídeos e áudio) do Elements Organizer para a área de trabalho do Adobe Premiere Elements Editor. Você pode importar mídias presentes em um catálogo para a área de trabalho do PRE. No entanto, as mídias que forem organizadas em álbuns no Elements Organizer aparecem como álbuns locais no Embedded Elements Organizer. O Embedded Elements Organizer ou Embedded EO permite que você adicione mídias diretamente à linha de tempo. É possível acessar a opção Embedded EO na lista suspensa Adicionar mídia.

Observação: *A criação e exclusão de álbuns não são possíveis no Embedded EO.*

Acesso à mídia pelo Embedded EO

Agora é possível acessar os álbuns criados no Elements Organizer da própria área de trabalho do PRE Editor. Há uma opção que o Embedded Elements Organizer apresenta em Adicionar mídia que permite o acesso aos álbuns de EO. Para importar mídia pelo Elements Organizer, siga estas etapas:

1. Clique em Adicionar mídia > Elements Organizer.

2. Clique em Álbuns locais. Os álbuns criados no Elements Organizer são exibidos em Álbuns locais. Clique em um álbum para exibir a mídia neste álbum, no Embedded EO. Você pode clicar novamente no álbum para desmarcá-lo, isso atualiza as mídias visíveis no Embedded EO e exibe todas as mídias disponíveis no catálogo do Elements Organizer.

   Clique no ícone Mostrar imagem estática se nada for exibido no Embedded EO.

3. Clique duas vezes em um arquivo de vídeo ou áudio para exibi-lo em monitor de origem.

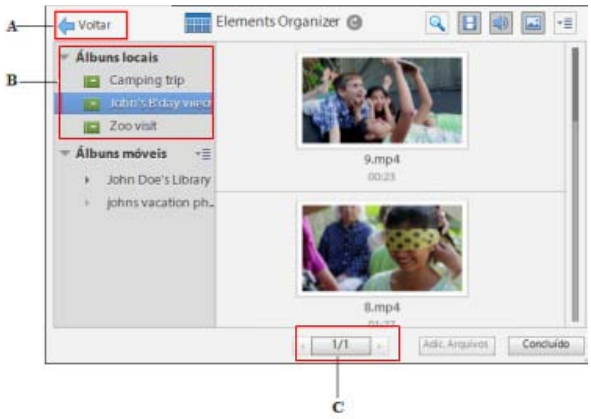
4. Clique em um arquivo para selecioná-lo. Clique em Adicionar arquivos para adicioná-lo à linha do tempo.

   Você pode selecionar vários arquivos e adicioná-los à linha de tempo. Além disso, você pode arrastar e soltar mídias do Embedded EO em pontos específicos no vídeo na linha de tempo.

5. Clique em Concluído após terminar de adicionar os arquivos para sair do Embedded EO.

Trabalhar com arquivos no Embedded EO

Você pode realizar várias tarefas nos arquivos no painel Embedded EO. Clique em Adicionar mídia > Elements Organizer para acessar esse painel. Você pode realizar as seguintes tarefas neste painel:



Área de trabalho do Embedded EO

O Embedded EO é principalmente uma área de trabalho para exibir os arquivos de mídia presentes no Elements Organizer. Você pode visualizar, classificar e importar mídias daqui. Você pode redimensionar a janela do Embedded EO. O redimensionamento não é mantido depois de sair do aplicativo. Contudo, os três itens a seguir são parte importante da opção do Embedded EO:

A. Botão Voltar Clique em Voltar para retornar às opções Adicionar mídia.

B. Álbuns locais Clique em Álbuns locais para exibir as mídias no catálogo do Elements Organizer. Clique em um álbum para exibir as mídias neste álbum.

C. Botão Anterior e Próximo Clique no botão Anterior ou Próximo para percorrer as mídias exibidas.

Observação: *Você pode exibir até 1000 arquivos no Embedded EO.*

Botões do painel do Embedded EO

A. Pesquisar conteúdo Clique neste ícone para abrir uma caixa de texto. Insira os critérios de pesquisa e pressione Enter para procurar um arquivo de mídia específico. Esta não é uma pesquisa ativa, então pressione Enter depois de digitar os critérios de pesquisa.

B. Exibir vídeo Clique neste ícone para exibir somente os arquivos de vídeo.

C. Exibir áudio Clique neste ícone para exibir somente os arquivos de áudio.

D. Exibir imagem estática Clique neste ícone para exibir somente as fotos.

E. Selecionar ordem Clique para classificar arquivos por data ou pelos lotes em que foram importados. Ordene as fotos das seguintes maneiras:

- Mais recente/Mais antigo primeiro: Classifica os arquivos pela data de criação. A ordem padrão de exibição no Embedded EO é de mais recentes primeiro.
- Lote de importação: Classifica os arquivos de acordo com os lotes em que foram importados. Os vídeos de execução não aparecem quando os arquivos são classificados pela opção Lote de importação.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criação de um projeto de vídeo

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

A criação de um projeto

Projetos
Verificar configurações e predefinições de projeto
Iniciar um novo projeto
Abrir um projeto

Projetos

Para o início

O Premiere Elements cria um arquivo de projeto para cada novo projeto que você quer publicar ou salvar para trabalhar nele depois. Você também pode criar um projeto antes de importar mídia.

O arquivo de projeto faz referência à mídia que você adiciona a um projeto, incluindo vídeos, imagens, títulos e temas.

Os arquivos de projeto são de tamanho pequeno. Eles incluem arquivos de título e referências aos arquivos de origem que você capturar ou importar. Como os arquivos de projeto armazenam referências, evite mover, renomear ou excluir os arquivos de origem para que o Premiere Elements possa localizá-los.

Verificar configurações e predefinições de projeto

Para o início

Quando você cria um projeto, pode verificar as predefinições e configurações padrão clicando no botão "Alterar configurações" na caixa de diálogo "Novo projeto". O Adobe Premiere Elements ajusta automaticamente as configurações de seu projeto baseado no tipo da mídia que você importar.

1. No Premiere Elements, selecione Arquivo > Novo projeto.
2. Clique em "Alterar configurações".

Iniciar um novo projeto

Para o início

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Na tela Bem-vindo, clique em "Editor de vídeo" e selecione "Novo projeto".
   - Se o Premiere Elements estiver aberto, selecione Arquivo > Novo projeto.
2. (Opcional) Para alterar as configurações do projeto, clique em "Alterar configurações", selecione uma predefinição diferente e clique em OK.
   Nota: *Depois de alterar as configurações de seu projeto, você não pode modificá-las depois.*

   Se você não alterar as configurações de projeto, o Adobe Premiere Elements usa as configurações de seu projeto anterior. Como alternativa, ele cria um projeto NTS/PAL AVCHD em Full HD, baseado em suas configurações de região.

   Você pode importar um clipe com configurações que não correspondam às configurações de um projeto vazio. O Adobe Premiere Elements substitui as configurações do projeto pelas configurações de seu clipe quando você o solta na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Por padrão, a pasta em que você salva seu projeto também armazena visualizações renderizadas, arquivos de áudio em conformidade e áudio e vídeo capturados. Esses arquivos são grandes, portanto, salve-os na unidade de disco rígido maior e mais rápida. Para armazenar os arquivos separadamente dos projetos, escolha Editar > Preferências > Discos de trabalho.

Abrir um projeto

Para o início

É possível abrir apenas um projeto por vez. Para garantir que o Premiere Elements possa abrir um projeto existente, verifique se o arquivo de projeto (.PRE) e os arquivos de origem podem ser acessados no computador.

❖ Execute um dos seguintes procedimentos:

- Na tela Bem-vindo, clique em "Editor de vídeo" e selecione "Projeto existente". Escolha o nome do projeto. (Se o projeto não estiver listado, escolha Abrir, selecione o arquivo de projeto e clique em Abrir.)
- Se Premiere Elements estiver aberto, escolha Arquivo > Abrir projeto ou Abrir projeto recente; em seguida, selecione o arquivo de projeto e clique em Abrir.
- No Windows®, clique duas vezes no arquivo de projeto.

Nota: *Premiere Elements pode abrir projetos criados em versões anteriores do programa. No entanto,versões anteriores do programa não conseguem abrir projetos criados em versões posteriores. Se houver mais de uma versão do Premiere Elements instalada, abra um projeto de dentro do software. Como alternativa, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no arquivo e escolha o aplicativo.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Salvamento e backup de projetos

Salvamento de um projeto
Backup de um projeto com Salvamento automático
Abrir um projeto salvo por Salvamento automático

Salvamento de um projeto

Para o início

O salvamento de um projeto salva as decisões de edição, a referências a arquivos de origem e a organização mais recente de painéis. Proteja o seu trabalho salvando-o com frequência.

- Para salvar o projeto aberto atualmente, escolha Arquivo > Salvar.
- Para salvar uma cópia de um projeto, escolha Arquivo > Salvar como, especifique um local e nome do arquivo e clique Salvar.
- Para salvar uma cópia de um projeto e continuar trabalhando no projeto original, escolha Arquivo > Salvar como, especifique um local e um nome de arquivo e clique em Salvar.

  Para especificar onde o Premiere Elements armazena os arquivos de projeto relacionados, como o áudio e o vídeo capturados e as visualizações de áudio e vídeo, configure um disco de trabalho.

Backup de um projeto com Salvamento automático

Para o início

Para rever as decisões de edição ou recuperar de uma falha, ative a opção Salvamento automático. Esta opção salva automaticamente os arquivos de projeto na pasta Salvamento automático do Adobe Premiere Elements em intervalos de tempo especificados. Por exemplo, você pode definir o Premiere Elements para que salve uma cópia de backup a cada 15 minutos.

O salvamento automático serve como uma alternativa para o comando Desfazer, dependendo das alterações no projeto entre cada salvamento. Como os arquivos de projeto são menores quando comparados a arquivos de vídeo de origem, o arquivamento de muitas versões de um projeto consome menos espaço em disco.

1. Escolha Editar > Preferências > Salvamento automático.
2. Execute um dos procedimentos a seguir e clique em OK.
   - Selecione Salvar projetos automaticamente e insira o tempo em minutos depois do qual o Adobe Premiere Elements salva o projeto.
   - Digite um número para Versões máximas de projeto, a fim de especificar quantas versões de cada arquivo de projeto você deseja salvar. Por exemplo, se você digitar 5, Premiere Elements salvará 5 versões de cada projeto aberto.

     Nota: *Toda vez que um projeto for aberto, salve-o pelo menos uma vez antes de a opção Salvamento automático entrar em operação.*

Abrir um projeto salvo por Salvamento automático

Para o início

1. Escolha uma das seguintes opções:
   - Inicie o Adobe Premiere Elements Na tela Bem-vindo, clique em "Editor de vídeo" e selecione "Projeto existente".
   - No Adobe Premiere Elements, escolha Arquivo > Abrir projeto.
2. Na pasta de projetos, abra o arquivo na pasta Salvamento automático do Adobe Premiere Elements. (Se nenhum arquivo estiver disponível, a preferência Salvamento automático possivelmente está desativada.)
   Nota: *Quando inicia Premiere Elements após uma falha, uma mensagem pergunta se deseja abrir a versão mais recente do projeto de seu projeto.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Configurações e predefinições de projeto

Sobre configurações e predefinições de projeto
Predefinição dinâmica de sequências.
Criar ou alterar as predefinições do projeto
Verificar configurações do projeto

Sobre configurações e predefinições de projeto

Para o início

As configurações de projeto determinam as propriedades de seus ativos de projeto de vídeo e áudio. Por exemplo, determinam seu formato (DV, HDV, AVCHD), origem (disco rígido ou filmadora de memória flash) e proporção (padrão ou vídeo de tela panorâmica). As configurações de projeto também especificam a taxa de quadros, a taxa de amostragem de áudio, o primeiro campo superior ou inferior e a profundidade de bits do projeto.

Ao iniciar um novo projeto, Premiere Elements aplica uma predefinição de projeto a ele. A predefinição de projeto é uma coleção de configurações de projeto predefinidas. Você pode usar a predefinição de projeto para o padrão de televisão para a versão do Premiere Elements instalada em seu computador.

NTSC (National Television Standards Committee) é o padrão de televisão para as Américas, o Caribe, o Japão, a Coréia do Sul e Taiwan.

PAL (Phase Alternating Line) é o formato padrão para a Europa, a Rússia, a África, o Oriente Médio, a Índia, a Austrália, a Nova Zelândia, o Pacífico Sul, a China e outras partes da Ásia.

Como não é possível alterar a predefinição de projeto após o início de um projeto, verifique o formato da gravação de origem antes de selecionar uma predefinição de projeto.

Se você especificar configurações de qualidade mais baixa para a saída (como vídeo web de fluxo contínuo), não altere as configurações do seu projeto. Em vez disso, altere as configurações de exportação.

Predefinição dinâmica de sequências.

Para o início

Quando você adiciona um clipe de filme à linha de tempo do modo de exibição de Especialista, o Adobe Premiere Elements altera automaticamente suas configurações de projeto em segundo plano para corresponder às propriedades do clipe. Elas incluem dimensão, fps, proporção de pixel e classificação dos campos,

Criar ou alterar as predefinições do projeto

Para o início

O Adobe Premiere Elements inclui predefinições de projeto padrão a mídias de origens comuns, incluindo filmadoras DV, câmeras, discos de DVD, e celulares. Não é possível criar predefinições de projeto personalizadas ou alterar uma predefinição de projeto depois de selecionar uma predefinição e iniciar um projeto.

Para alterar a predefinição de projeto iniciando um novo projeto, clique no botão Alterar configurações na caixa de diálogo Novo projeto. Selecione a predefinição que corresponda a sua gravação.

Uma mensagem será exibida se você adicionar um clipe de filme cuja predefinição não corresponde à predefinição do projeto da linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Clique em Sim para permitir que o Adobe Premiere Elements altere as configurações do projeto para corresponderem às predefinições mais próximas. Para obter mais informações, consulte Predefinição de sequência dinâmica.

Selecionar uma predefinição de projeto

Por padrão, o Premiere Elements usa um AVCHD predefinido para o padrão de televisão especificado ao se instalar o programa. Selecione uma nova predefinição para criar projetos em um formato, padrão de televisão ou proporção de aspecto de quadro diferentes.

A predefinição selecionada se torna a padrão, e será usada para todos os projetos novos até você selecionar outra predefinição. Se escolher uma predefinição temporariamente, altere-a quando terminar de usá-la.

1. Iniciar o Premiere Elements
2. Na tela Bem-vindo, clique em "Editor de vídeo" e selecione "Novo projeto". (Ou, escolha Arquivo > Novo > Projeto.)
3. Na caixa de diálogo Novo projeto, clique em Alterar configurações.
4. Selecione a predefinição correspondente ao formato e ao padrão da gravação que deseja editar. Por exemplo, para editar a maioria das gravações HDV de filmadoras 1080i, escolha HDV 1080i 30 ou HDV 1080i 25.
5. Clique em OK.

6. Forneça um nome e local para seu projeto e clique em OK.

Altere a configuração de um projeto aberto

Depois de criar um projeto, você pode fazer apenas alterações secundárias relacionadas à exibição nas configurações de projeto.

Nota: *Não é possível alterar o modo de Edição e o formato dos Arquivos de visualização depois de criar um projeto.*

1. Escolha Editar > Configurações do Projeto > Geral.
2. Na caixa de diálogo Configurações de projeto, especifique as configurações de projeto para Geral, Capturar, Renderização de vídeo.
3. Clique em OK.

Para o início

Verificar configurações do projeto

As predefinições de projeto incluem configurações de projeto de três categorias: Geral, Captura, e Renderização de vídeo. Após iniciar um projeto, você não poderá alterar a maioria das configurações de projeto, como taxa de quadros, tamanho e proporção de aspecto. No entanto, é possível revisar as configurações para ter certeza de que a mídia que deseja adicionar ao projeto é compatível.

❖ Abra o projeto em Premiere Elements e escolha Editar > Projeto Configurações > [categoria].
Nota: *Produtos de terceiros, como PCs, placas de captura ou hardwares às vezes incluem predefinições personalizadas. Consulte a documentação dos terceiros para obter detalhes.*

Predefinições NTSC versus PAL

As predefinições NTSC estão em conformidade com o padrão NTSC, em que cada quadro de vídeo inclui 525 linhas horizontais exibidas a 29,97 quadros por segundo. A predefinição NTSC Padrão se aplica a gravações que tenham uma proporção de aspecto 4:3. A predefinição NTSC Tela panorâmica se aplica a gravações que tenham uma proporção de aspecto 16:9.

As predefinições PAL estão em conformidade com o padrão PAL, em que cada quadro de vídeo inclui 625 linhas horizontais exibidas a 25 quadros por segundo.

Configurações gerais

As configurações gerais (Editar > Configurações de projeto> Geral) controlam as características fundamentais de um projeto. Elas incluem o modo de edição usado para processar vídeo, tamanho do quadro, proporções de aspecto, tempo de contagem (Formato de exibição) e configurações de reprodução (Base de tempo). Estas configurações correspondem à mídia de origem mais comum em seu projeto. Por exemplo, se grande parte da gravação for DV, use o modo de edição Reprodução de DV. Se você alterar estas configurações arbitrariamente, a qualidade de seu vídeo pode se deteriorar.

As configurações incluem as seguintes opções.

Modo de edição Identifica o padrão de televisão e o formato para o projeto. Não é possível alterar as configurações de visualização de Base de tempo, Tamanho do quadro, Proporção de aspecto de pixel, Campos e Taxa de amostragem. O modo de edição determina estas configurações.
Nota: *A configuração Modo de edição representa as especificações da mídia de origem, não as configurações de saída finais. Especifique as configurações de saída ao exportar um projeto.*

Base de tempo Especifica as divisões de tempo usadas para calcular a posição de tempo de cada edição (PAL: 25, NTSC: 29,97).

Configurações da reprodução Este botão ficará disponível se você usar uma predefinição de DV, um modo de edição de DV ou instalar um plug-in que forneça funções de reprodução adicionais. Para um modo de edição de DV, esta opção indica onde você deseja reproduzir as visualizações. Para obter informações sobre as configurações de reprodução para plug-ins de terceiros, consulte a documentação do desenvolvedor.

Tamanho do quadro Especifica os pixels do quadro da reprodução de seu projeto. Na maioria dos casos, o tamanho do quadro do projeto corresponde ao da mídia de origem. Não é possível alterar o tamanho do quadro para compensar uma reprodução lenta. No entanto, você pode ajustar as configurações de reprodução: clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no monitor e escolha Configurações da reprodução. Ajuste o tamanho do quadro de saída alterando as configurações de Exportação.

Proporções de pixel Define a proporção de aspecto de pixels. O formato do vídeo (PAL ou NTSC) determina esta proporção. Se você usar uma proporção de aspecto de pixel diferente do seu vídeo, o vídeo poderá parecer distorcido ao ser reproduzido e renderizado.

Campos Especifica o domínio de campo ou a ordem em que os dois campos entrelaçados de cada quadro são desenhados. Premiere Elements captura gravação de DV com campos, mesmo se a gravação tiver sido gravada como varredura progressiva.

Formato de exibição (vídeo) Especifica como o tempo é exibido em todo o projeto. As opções de exibição de tempo correspondem aos padrões para edição de vídeo e filmes. Para vídeo NTSC DV, escolha o timecode Ignorar quadro de 30 fps. Para vídeo PAL DV, escolha o timecode de 25 fps.

Área de segurança de título Especifica a área de borda de quadro para marcar como uma zona segura para títulos, para que os títulos não sejam cortados em televisões que dão zoom na imagem. Um retângulo com cursor de mira marca a zona de segurança do título quando você clica no botão Zonas de segurança no monitor. Os títulos necessitam-se uma zona segura maior do que a ação.

Área de segurança de ação Especifica a área de borda de quadro para marcar como uma zona segura para a ação para que as televisões que dão zoom na imagem não excluam a ação. Um retângulo marca a zona de segurança da ação quando você clica no botão Zonas de segurança no monitor.

Taxa de amostragem Identifica a taxa de amostragem de áudio pela predefinição do projeto. Em geral, taxas mais altas oferecem melhor qualidade de áudio em projetos, mas elas exigem mais espaço em disco e processamento. Grave o áudio em uma taxa de amostragem de alta

qualidade e capture o áudio na taxa em que ele foi gravado.

Formato de exibição (áudio) Especifica se a exibição do tempo de áudio é medida com o uso de amostragens de áudio ou de milissegundos. Por padrão, o tempo é exibido em amostragens de áudio. No entanto, você pode exibir o tempo em milissegundos para precisão em nível de amostragem quando você estiver editando o áudio.

Configurações de captura

As configurações de captura (Editar > Configurações de projeto > Captura) controlam como o vídeo e o áudio são transferidos diretamente de uma fita ou uma filmadora DV. (Outros painéis de configurações de projeto não afetam a captura.)

Configurações de Renderização de vídeo

As configurações de Renderização de vídeo controlam a qualidade da imagem, as configurações de compactação e a intensidade das cores usadas pelo Premiere Elements ao reproduzir vídeo da linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Para acessar as configurações de Renderização de vídeo, escolha Editar > Configurações de Projeto > Renderização de vídeo. Essas configurações incluem as seguintes opções:

Profundidade máxima de bits Permite que Premiere Elements utilize processamento de até 32 bits, mesmo se o projeto utilizar uma profundidade de bits menor. A seleção desta opção aumenta a precisão, mas diminui o desempenho.

Formato de arquivo Especifica o formato de visualização do vídeo.

Compactador Identifica o codec (compactador/descompactador) que o Premiere Elements aplica para gerar visualizações de filme. A predefinição de projeto define o codec. Não é possível alterá-lo, pois ele deve estar em conformidade com o padrão de DV.

Nota: *Se você não aplicar efeitos a seu clipe ou alterar as suas características de quadro/tempo, o Adobe Premiere Elements usa o codec original do clipe para a reprodução. Se as suas modificações exigirem o recálculo de quadro, o Adobe Premiere Elements aplica o codec identificado aqui.*

Otimizar quadros Selecione esta opção para usar imagens estáticas eficientemente nos projetos. Por exemplo, você pode usar uma imagem com uma duração de 2 segundos em um projeto de 30 fps. O Premiere Elements cria um quadro de 2 segundos em vez de 60 quadros, cada um com uma duração de 1/30 de segundo. Desmarque esta opção se os projetos encontrarem problemas de reprodução ao exibirem imagens estáticas.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Verificação dos arquivos de um projeto

Visão geral do painel de Ativos do Projeto
Renomear um arquivo de origem em um projeto
Localizar um item em um projeto
Localizar arquivos ausentes de um projeto
Exclusão de um clipe

Para o início

Visão geral do painel de Ativos do Projeto

O painel de Ativos do Projeto permite visualizar o material de origem dos projetos. Selecione o modo de exibição de Especialista e em seguida clique em Ativos do Projeto.

Você pode exibir o conteúdo de um projeto usando o modo de exibição de lista ou grade. Use o menu de opções do painel para alternar entre os modos de exibição.

O modo de exibição de grade exibe um instantâneo do vídeo importado para o projeto. O painel Ativos do projeto indica os arquivos que você usa na linha de tempo do modo de exibição de Especialista com um ícone verde. Use a caixa Pesquisar para procurar arquivos dentro do painel.

Exibição e organização de itens de mídia

No painel de Ativos do Projeto, é possível exibir itens do modo de exibição Lista. O modo de exibição Lista permite exibir mais itens simultaneamente e classificar itens por propriedades como tipo de mídia e duração.

- Para classificar os itens no modo de exibição Lista, clique no cabeçalho da coluna que deseja classificar os itens. (Por exemplo, clique em Tipo de mídia para classificar itens por tipo.) Se as pastas forem expandidas, os itens serão classificados do nível superior e para baixo na hierarquia do painel de Ativos do Projeto. Para inverter a ordem de classificação, clique no cabeçalho da coluna novamente.
- Para ver mais dos cabeçalhos da coluna no modo de exibição Lista, arraste o lado direito do painel de Ativos do Projeto para a direita. Como alternativa, arraste a barra de rolagem na parte inferior do painel para a direita.

Organização de clipes em pastas

O painel de Ativos do Projeto pode conter pastas, que podem ser usadas para organizar o conteúdo do projeto da mesma forma que as pastas no Windows Explorer. As pastas podem conter arquivos de mídia ou subpastas. Considere o uso de pastas para organizar tipos de mídia, como capturas DV, imagens estáticas do Adobe Photoshop Elements e arquivos de áudio.

✥ No painel de Ativos do Projeto, siga um destes procedimentos:
Nota: *Para acessar o painel de Ativos do Projeto, selecione Ativos do Projeto no modo de exibição de Especialista.*

- Para adicionar uma pasta, clique no botão Nova pasta na parte inferior do painel Ativos do projeto. No modo de exibição de lista, se você clicar em Nova pasta várias vezes em uma linha, cada nova pasta será aninhada dentro da nova pasta anterior.
- Para mover um item para dentro de uma pasta, arraste-o para o ícone Pasta. É possível mover pastas para dentro de outras pastas a fim de aninhá-las.
- Para exibir o conteúdo de uma pasta, clique duas vezes nela. Como alternativa, no modo de exibição Lista, clique no triângulo ao lado do ícone Pasta para expandir a pasta.
- Para navegar para as pastas pai, clique no ícone apropriado. Você pode clicar e manter pressionado esse botão para visualizar uma lista com todas as pastas acima da pasta relacionada atualmente. Você também pode pular para uma pasta ao colocá-la em destaque e soltar o botão do mouse.

Para o início

Renomear um arquivo de origem em um projeto

- Para renomear um clipe, selecione-o, escolha Clipe > Renomear, digite o novo nome e pressione Enter. (A alteração afeta apenas as referências usadas no projeto. O nome do arquivo de origem original na área de trabalho Projeto e no Windows permanece o mesmo.)
- Para renomear um arquivo de origem original, feche Premiere Elements e renomeie o arquivo no Windows. Na próxima vez em que você abrir o projeto, Premiere Elements solicitará que localize o arquivo.
  É possível também renomear um clipe selecionado clicando no seu nome uma vez para selecionar o texto, digitando o novo nome e pressionando Enter.

Para o início

Localizar um item em um projeto

❖ Clique com o botão direito em um item na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e selecione Exibir no projeto.

Para localizar um item no disco rígido, clique com o botão direito no clipe, selecione Arquivo > Obter propriedades e anote o caminho na parte superior do painel Propriedades.

Para o início

Localizar arquivos ausentes de um projeto

O Premiere Elements não armazena arquivos de origem originais em um projeto; ele faz referência ao nome de arquivo e ao local de cada arquivo de origem quando você o importa. Se posteriormente você mover, renomear ou excluir um arquivo de origem no Windows, a caixa de diálogo Onde está o arquivo será exibida na próxima vez em que o projeto for aberto.

Além de arquivos de origem, um projeto também faz referência a arquivos de visualização. Os arquivos de visualização permitem visualizar efeitos em tempo real sem precisar renderizá-los (é um processo que pode levar horas). Os arquivos de visualização podem ser criados novamente se necessário.

Nota: *Após a criação do filme final, você pode excluir os arquivos de origem se não tiver planos de usá-los novamente. Caso pretenda editar o filme novamente no futuro, arquive o projeto com o Arquivador de Projeto antes de excluir os arquivos de origem.*

❖ Na caixa de diálogo Onde está o arquivo, escolha uma das seguintes opções:

Exibir somente correspondências de nome exatas Exibe apenas os arquivos correspondentes ao nome do arquivo ausente quando o projeto foi fechado pela última vez. Se você souber que o nome de um arquivo mudou, desmarque esta opção.

Selecionar Substitui o arquivo ausente pelo arquivo original ou de substituição.

Localizar Inicia o recurso Pesquisar do Windows XP.

Ignorar visualizações Ignora os arquivos de visualização ausentes para que você não seja solicitado a localizá-los.

Ignorar Substitui o arquivo ausente por um arquivo off-line. O arquivo off-line funciona como um espaço reservado para clipes relacionados no painel Ativos do projeto e na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Ignorar tudo Substitui todos os clipes ausentes por arquivos off-line sem pedir a sua confirmação.

Para o início

Exclusão de um clipe

Como o Premiere Elements não armazena arquivos de mídia reais no projeto, a exclusão de um clipe de um projeto remove todas as instâncias de um filme. No entanto, o Premiere Elements não exclui o arquivo de origem do clipe da área de trabalho do Windows. Para economizar espaço em disco, exclua o arquivo de origem.

Para excluir um arquivo de mídia da área de trabalho do Projeto, execute um dos seguintes procedimentos:

- Selecione o arquivo no painel e clique no ícone Excluir.
- Clique com o botão direito do mouse/pressione Ctrl e clique na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e escolha Excluir. Você também pode excluir selecionando o arquivo e pressionando a tecla Delete. O arquivo é excluído do Elements Organizer, mas não é excluído do disco rígido.

  Para identificar itens não utilizados em um projeto, observe as colunas Uso de vídeo e Uso do áudio no modo de exibição Lista. Para exibir essas colunas, role para a direita. Uma marca de seleção verde (modo de exibição em lista) e um ponto verde (modo de exibição de grade) indicam que o ativo está sendo usado no projeto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Exibição das propriedades do clipe

Consultar uma visão geral das propriedades básicas do clipe
Exibição de informações abrangentes sobre o arquivo
Propriedades da exibição Personalizar lista
Exibição dos detalhes sobre propriedades de efeito

Consultar uma visão geral das propriedades básicas do clipe

Para o início

Para visualizar as propriedades básicas de um clipe, clique com o botão direito do mouse/pressione Ctrl e clique no clipe no painel de Ativos do Projeto e escolha Propriedades.

Exibição de informações abrangentes sobre o arquivo

Para o início

Premiere Elements contém ferramentas que podem ser usadas para avaliar um arquivo em qualquer formato compatível armazenado dentro ou fora de um projeto. Por exemplo, você pode determinar se um clipe exportado tem um taxa de dados apropriada para distribuição na Internet. As propriedades de arquivo de vídeo podem incluir o tamanho do arquivo, o número de faixas de vídeo e áudio, duração, taxa de quadros média, taxa de amostragem de áudio, taxa de dados de vídeo e configurações de compactação. Além disso, elas incluem informações sobre quadros ignorados nos clipes capturados.

Use o recurso Obter propriedades para verificar se há quadros ignorados em um clipe capturado. Use os gráficos Análise de taxa de dados para avaliar o índice de correspondência da taxa de dados de saída com os requisitos do meio de entrega. Os gráficos representam a taxa de quadros-chave de renderização, diferença entre os quadros-chave de compactação e os quadros diferenciados (quadros existentes entre os quadros-chave). Eles também representam os níveis de taxa de dados em cada quadro.

❖ Execute um dos seguintes procedimentos:

- Se o clipe estiver na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, selecione-o e escolha Arquivo > Obter propriedades para > Seleção.
- Se o clipe não estiver no projeto, escolha Arquivo > Obter propriedades para > Arquivo. Localize o clipe que deseja analisar e em seguida clique em Abrir.

Propriedades da exibição Personalizar lista

Para o início

Você pode personalizar a exibição Lista para exibir apenas as informações que deseja ver. Você pode também renomear colunas, adicionar colunas suas, reorganizar colunas e alterar a largura das colunas.

Especifique quais propriedades aparecem no modo de exibição Lista

A propriedade Nome aparece por padrão e exibe o nome do clipe no disco. Não é possível remover a propriedade Nome usando a caixa de diálogo Editar colunas. Você pode alterar o nome que o clipe usa dentro do projeto.

1. Abra o painel de Ativos do Projeto.
2. Mantenha pressoianda a tecla Ctrl, clique com o botão direito no modo de exibição Projeto e selecione Editar colunas. Certifique-se de clicar em uma área do lado de fora das linhas que contêm os ativos.
3. Selecione qualquer uma das propriedades a seguir que deseja visualizar no modo de exibição Mídia e, em seguida, clique em OK:
   Usado Exibe uma marca de seleção se o clipe for usado no projeto.

   Tipo de mídia Mídia, como, por exemplo, filme ou imagem estática.

   Velocidade do Quadro A taxa de quadros do clipe, como 29,97 qps.

   Duração da mídia Tamanho da mídia capturada em disco, expressa no formato de exibição especificado na seção Geral da caixa de diálogo Configurações do projeto.
   Nota: *No Premiere Elements, todas as durações em um painel incluem os quadros especificados pelo ponto de entrada e pelo ponto de saída. Por exemplo, a definição do Ponto de entrada e do Ponto de saída para o mesmo quadro resulta em um duração de um quadro.*

   Duração do vídeo A duração do clipe definida pelo ponto de entrada e pelo ponto de saída do vídeo. Incorpora qualquer ajuste aplicado no Premiere Elements, como a alteração da velocidade do clipe.

   Duração do áudio A duração do clipe definida pelo ponto de entrada e pelo ponto de saída do áudio. Incorpora qualquer ajuste aplicado no Premiere Elements, como a alteração da velocidade do clipe.

Informações do vídeo O tamanho do quadro e a proporção de aspecto do clipe e se um canal alfa está presente.

Informações do áudio As especificações de áudio do clipe.

Uso do vídeo O número de vezes que o componente de vídeo de um clipe é usado no filme.

Uso do áudio O número de vezes que o componente de áudio de um clipe é usado no filme.

Status Especifica se um clipe está on-line ou off-line. Se um clipe estiver off-line, esta opção também indicará o porquê.

Cliente Campo para adicionar o nome de um cliente ou outros detalhes.

Ajuste de colunas no modo de exibição Lista

Use a exibição Lista para avaliar, localizar ou organizar clipes rapidamente com base em propriedades específicas.

1. Abra o painel de Ativos do Projeto.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para alterar a largura de uma coluna, posicione o ponteiro sobre uma linha divisória entre os cabeçalhos de coluna até o ícone Redimensionamento de coluna ser exibido. Em seguida, arraste horizontalmente.
   - Para criar uma coluna, clique com o botão direito do mouse/clique pressionando a tecla Ctrl e escolha Editar colunas, clique em Adicionar e selecione um nome de coluna (após esse nome, um nome de coluna será exibido). Digite um nome e selecione um tipo para a nova coluna e clique em OK. As colunas de texto podem conter qualquer texto digitado. As colunas de booleano apresentam uma caixa de seleção.
   - Para exibir uma coluna, clique no botão direito do mouse/clique pressionando a tecla Ctrl e escolha Editar colunas. Em seguida, clique na caixa próxima ao nome da coluna que deseja exibir.
   - Para ordenar colunas em ordem crescente ou decrescente, clique em seus títulos.
   - Para reorganizar colunas, clique no botão direito do mouse/clique pressionando a tecla Ctrl e escolha Editar colunas, selecione um nome de coluna e clique em Mover para cima ou em Mover para baixo.

     Nota: *Premiere Elements bloqueia alguns atributos da coluna. Não é possível localizar ou alterar estes atributos na caixa de diálogo "Editar colunas". Por exemplo, é possível alterar os nomes das colunas adicionadas, mas não os nomes das colunas criadas no Premiere Elements.*

Para o início

Exibição dos detalhes sobre propriedades de efeito

1. Excluir um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
2. Clique no botão "Efeitos aplicados" e visualize as propriedades no painel de Efeitos aplicados.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Desfazer alterações

Desfazer alterações de maneira incremental
Desfazer qualquer alteração anterior

Desfazer alterações de maneira incremental

Para o início

Caso você mude de idéia sobre uma edição ou um efeito, Premiere Elements oferecerá várias formas de desfazer o trabalho. Você pode desfazer apenas as ações que alteram o conteúdo do vídeo; por exemplo, é possível desfazer uma edição, mas não é possível desfazer a rolagem de um painel.

- Para desfazer ou refazer a alteração mais recente, escolha Editar > Desfazer. (Você pode desfazer sequencialmente uma série de alterações recentes.)
- Para desfazer uma alteração e todas as alterações sucessivas ocorridas desde que o projeto foi aberto pela última vez, exclua-a do painel Histórico.
- Para parar uma alteração sendo processada por Premiere Elements (por exemplo, quando você vir uma barra de progresso), pressione Esc.
- Para desfazer todas as alterações efetuadas desde quando o projeto foi salvo pela última vez, escolha Arquivo > Reverter.

Para desfazer as alterações efetuadas antes de ter salvado o projeto pela última vez, tente abrir uma versão anterior na pasta Salvamento automático do Adobe Premiere. Em seguida, escolha Arquivo > Salvar como para armazenar o projeto fora da pasta Salvamento automático do Adobe Premiere. O número de alterações que podem ser desfeitas depende das configurações de preferência de Salvamento automático.

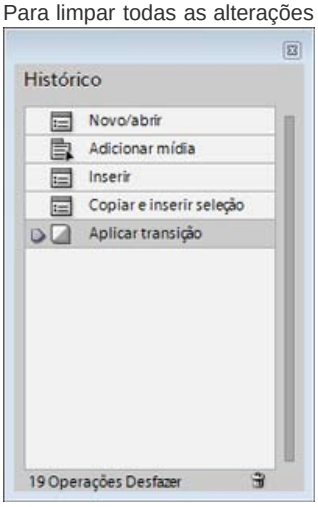
Desfazer qualquer alteração anterior

Para o início

O painel Histórico registra as alterações efetuadas em um projeto. Toda vez que você adicionar um clipe, inserir um marcador ou aplicar um efeito, o painel Histórico adicionará essa ação à lista. A ferramenta ou o comando usado aparece no painel junto com um ícone de identificação. Você pode usar o painel para desfazer rapidamente várias alterações. Quando uma alteração é selecionada no painel, o projeto retorna ao estado do projeto no momento dessa alteração. As alterações mais recentes ficam esmaecidas e desaparecem quando você efetua a alteração seguinte.

O painel Histórico registra as alterações somente da sessão atual. O encerramento de um projeto ou a escolha do comando Reverter limpa o painel Histórico. Embora o painel mostre a maioria das alterações, ele não lista as alterações individuais em alguns painéis e também não lista as alterações realizadas no programa, como as configurações de Preferências.

- Para exibir o painel Histórico, escolha Janela > Histórico.
- Para selecionar uma alteração no painel Histórico, clique nela.
- Para excluir uma alteração selecionada, clique em e, em seguida, clique em OK.
- Para mover o painel Histórico, arraste o seletor ou a barra de rolagem do painel. Ou escolha Avançar ou Retroceder no menu do painel Histórico.
- Para limpar todas as alterações do painel Histórico, escolha Limpar histórico no menu do painel Histórico e clique em OK.



Lista de alterações no painel Histórico

(cc) BY-NC-SA

Trabalhar com discos de trabalho

Sobre os Discos de trabalho
Tipos de discos de trabalho
Configurar um disco de trabalho
Maximização do desempenho do disco de trabalho

Para o início

Sobre discos de trabalho

Ao editar um projeto, o Premiere Elements usa o espaço em disco para guardar arquivos de trabalho de seu projeto. Estes incluem vídeo e áudio capturados, áudio em conformidade e arquivos de visualização. O Adobe Premiere Elements usa arquivos de áudio em conformidade e arquivos de visualização para otimizar o desempenho, permitindo edição em tempo real, alta qualidade de processamento e saída eficiente. Todos os arquivos do disco de trabalho são preservados nas sessões de trabalho. Se você excluir os arquivos de áudio em conformidade, o Premiere Elements automaticamente os recriará. Se você excluir arquivos de visualização, eles não serão recriados automaticamente.

Por padrão, os arquivos de trabalho são armazenados onde você salva o projeto. O espaço necessário no disco de trabalho aumenta à medida que seu filme fica maior ou mais complexo. Se o seu sistema tiver o acesso a vários discos, escolha Editar > Preferências > Discos de trabalho / Adobe Premiere Elements 12> Preferências> Discos de trabalho. Especifique os discos que o Premiere Elements usa para estes arquivos. Para obter os melhores resultados, configure os discos de trabalho bem no começo de um projeto, antes de realizar capturas ou edições.

Para o início

Tipos de discos de trabalho

Além de o desempenho poder ser melhorado configurando-se cada tipo de disco de trabalho para um disco diferente, você pode também especificar pastas no mesmo disco. Selecione Editar > Preferências > Discos de trabalho / Adobe Premiere Elements 12 > Preferências > Discos de trabalho para definir as seguintes opções de disco de trabalho.

Vídeo capturado Pasta ou disco para arquivos de vídeo e de imagem estática stop motion capturados com o uso do painel Capturar.

Áudio capturado Pasta ou disco para arquivos de áudio capturados com o uso do painel Capturar.

Visualizações de vídeo Pasta ou disco de arquivos de visualização de vídeo. Estes arquivos são criados quando você utiliza o comando Linha de tempo > Renderizar área de trabalho, exporta para um arquivo de filme ou exporta para um dispositivo DV. Se a área visualizada incluir efeitos, estes serão renderizados na qualidade máxima no arquivo de visualização.

Execuções de áudio Pasta ou disco de arquivos de visualização áudio. Estes arquivos são criados quando você utiliza o comando Linha de tempo > Renderizar área de trabalho. Eles também se criam quando você escolhe Clipe > Opções de áudio > Renderizar e substituir, exporta para um arquivo de filme ou para um dispositivo DV. Se a área visualizada incluir efeitos, estes serão renderizados na qualidade máxima no arquivo de visualização.

Cache de mídia Pasta ou disco para arquivos de pico de áudio, arquivos de conformidade de áudio e outros arquivos que o Premiere Elements cria para melhorar o desempenho ao ler arquivos de mídia.

Codificação de DVD Pasta ou disco para arquivos de áudio e vídeo codificados gerados quando se cria um DVD.

Observação: *O Premiere Elements coloca arquivos de visualização, codificados, de cache de mídia e outros tipos de arquivos nas subpastas das pastas especificadas para esses tipos. Cada subpasta é nomeada para o tipo de arquivos de trabalho que ela contém.*

Para o início

Configurar um disco de trabalho

Configure discos de trabalho no painel Discos de trabalho da caixa de diálogo Preferências. Para verificar a quantidade do espaço em disco livre no volume selecionado, veja caixa à direita do caminho. Se o caminho for muito longo para ser lido, posicione o ponteiro sobre o caminho para que o caminho completo apareça em uma dica de ferramenta.

1. Escolha Editar > Preferências > Discos de trabalho / Adobe Premiere Elements 12 > Preferências > Discos de trabalho.

2. Para cada tipo de disco de trabalho, especifique um local para o disco para que o Premiere Elements armazene os arquivos correspondentes. Escolha uma destas opções no menu pop-up:

   Meus documentos Armazena arquivos de trabalho na pasta Meus documentos.

   O mesmo do projeto Armazena arquivos de trabalho na mesma pasta onde o projeto está armazenado.

   Personalizada Indica que o caminho atual não está no menu pop-up. O caminho atual não será alterado até você clicar em Procurar para especificar um local em disco disponível.

Para o início

Maximização do desempenho do disco de trabalho

- Caso o seu computador tenha apenas um disco rígido, considere deixar todas as opções de disco de trabalho em suas configurações padrão.
- Se houver mais de um, escolha discos rígidos secundários maiores para os discos de trabalho e não a unidade de carregamento principal. No Premiere Elements, você pode inserir cada tipo do arquivo de trabalho em seu próprio disco. Por exemplo, você copia o vídeo em um disco e o áudio em outro.
- Desfragmente os discos de trabalho regularmente usando a ferramenta Desfragmentador de disco do Windows ou um utilitário de terceiros. Para usar a ferramenta Desfragmentador de disco, selecione Iniciar > Todos os programas > Acessórios > Ferramentas do sistema > Desfragmentador de disco. Para obter mais instruções, consulte a documentação fornecida com o Windows ou com o utilitário de terceiros.
- Especifique os discos rígidos mais rápidos para capturar mídia e armazenar os arquivos de trabalho. Você pode usar um disco mais lento para executar arquivos de áudio e o arquivo de projeto.
- Especifique apenas os discos conectados ao seu computador. O rendimento de um disco rígido em uma rede é muito baixo. Evite usar mídias removíveis como discos de trabalho porque o Premiere Elements sempre requer acesso aos arquivos de disco de trabalho. Os arquivos de disco de trabalho são preservados para cada projeto, mesmo quando você fecha o projeto. O Premiere Elements reutiliza esses arquivos quando você reabre o projeto associado a eles. Se os arquivos do disco de trabalho estiverem armazenados em mídia removível e a mídia for removida da unidade, o disco de trabalho não fica disponível para o Premiere Elements.
- É possível dividir um único disco em partições e configurar cada partição como um disco de trabalho virtual. No entanto, o particionamento não melhora o desempenho porque o mecanismo da unidade é um gargalo. Para obter os melhores resultados, configure os volumes de disco de trabalho em unidades separadas reais.

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criar filmes instantâneos

Criar um filme instantâneo na área de trabalho
Editar um filme instantâneo
De um especialista: noções básicas de InstantMovie

A opção Filme instantâneo permite criar um filme editado profissionalmente com rapidez e completo, com títulos, trilha sonora, efeitos e transições usando um processo simples (e rápido) passo a passo. Quando você cria um Filme instantâneo, o Adobe Premiere Elements analisa os seus clipes (se eles já não tiverem sido analisados). Se necessário, ele aplica Smart Tags, edita os clipes e aplica um tema de sua escolha. Você pode personalizar o tema usando o seu próprio título e terminando créditos. Além disso, pode fornecer sua própria música ou efeitos.

A opção de análise fica ativada por padrão. Se você tiver desativado a análise, as tags inteligentes não será usadas.

Os termas de filme criam filmes com uma aparência específica. Por exemplo, o tema Pombas de casamento adiciona uma apresentação e uma conclusão elegantes, uma sobreposição com pombas brancas voando e música de casamento de fundo. O tema Revistas em quadrinhos cria vídeos divertidos para festas de criança adicionando efeitos especiais, como o Entalhe de cor e fontes artísticas e grandes no título. Cada tema usa um estilo de edição exclusivo para selecionar, aparar e criar sequências de clipes.

A duração padrão de um tema é de aproximadamente 4 a 6 minutos. Você pode usar o Filme instantâneo em todos os clipes do seu filme. Também é possível usá-lo em um subconjunto para criar uma montagem ou clipe especial no começo ou no fim de um DVD.

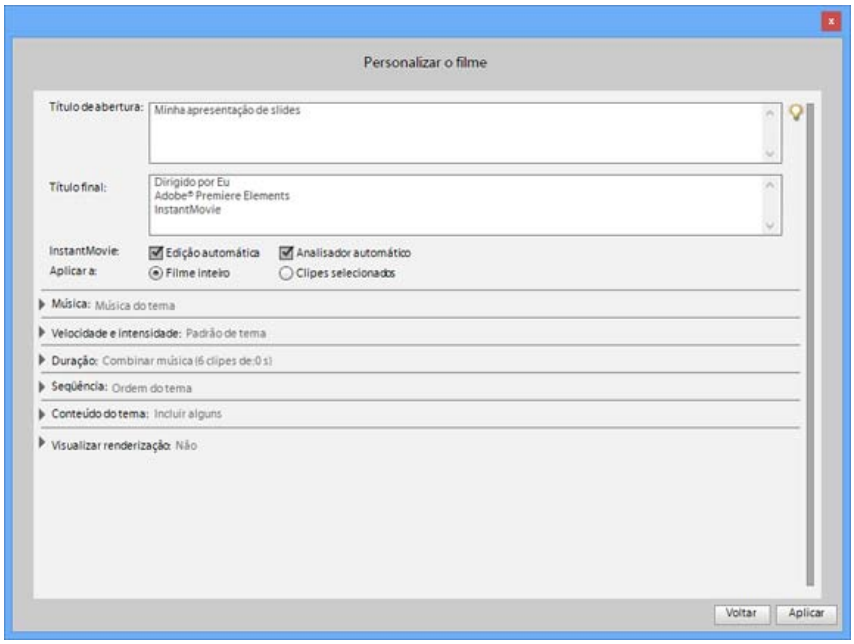
Você pode escolher vários temas. Você pode aplicar todas as propriedades em um tema ou optar por adicionar apenas um subconjunto. Da mesma forma, é possível adicionar um tema a uma sequência inteira na linha de tempo do modo de exibição Rápida/de Especialista. Como alternativa, você pode optar por adicioná-lo a somente um clipe.

Para o início

Crie um Filme instantâneo na área de trabalho

1. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista, selecione os clipes que deseja incluir no seu filme.
2. Na barra Ação, clique em Filme instantâneo.
3. Escolha um tema para o seu filme ou baixe um modelo. Modelos para download e online para seu filme instantâneo:
   a. Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl no modelo de tema de filme.
   b. Clique em Baixar agora para baixar o modelo selecionado. Clique em Baixar todos para baixar todos os modelos de título.
   c. (Opcional) Clique no botão Baixar em segundo plano para permitir que o download do conteúdo ocorra em segundo plano enquanto você continua a trabalhar com o Adobe Premiere Elements.

   Para visualizar um tema, mova o cursor sobre a miniatura do tema para ver uma descrição e clique no botão Reproduzir para assistir a uma visualização. Clique em Avançar.
4. Especifique as propriedades do filme, como desejado:



- **Títulos de abertura e encerramento**: os títulos de abertura e encerramento podem conter várias linhas. Contudo, para obter os melhores resultados, crie um título de abertura de apenas uma linha.
- **Filme instantâneo**: especifica se você deseja realizar uma edição automática, que automaticamente apara os clipes e os adiciona ao projeto com base em suas Tags inteligentes. Especifica também se deseja analisar clipes e aplicar Tags inteligentes a eles.
- **Aplicar a**: especifica se você deseja aplicar o tema ao projeto inteiro ou aos clipes selecionados na linha de tempo do modo de exibição Rápida/de Especialista.
- **Música**: especifica se deve ser usada a música do tema, a sua própria música (clique em Procurar para localizá-la e abri-la) ou nenhuma música. Você pode selecionar vários clipes de música e eles serão reproduzidos na ordem em que forem selecionados. Arraste o seletor entre FX de música/som e Meus clipes para definir o valor de trilha sonora e efeitos de áudio usado em relação ao som dos seus clipes. O Filme instantâneo realiza sincronização com as batidas da música, portanto, a mudança da canção pode alterar significativamente os resultados. Além disso, a mudança da canção altera a duração do filme para que corresponda à duração da nova canção.
- **Velocidade e intensidade**: permite que você controle a velocidade de cortes e a quantidade de efeitos. Clique no triângulo ao lado da opção Velocidade e intensidade e use o controle deslizante para ajustar a velocidade de cortes e a quantidade de efeitos.
- **Duração**: especifica o tamanho do filme finalizado. A opção Combinar música cria um filme no tamanho da música do tema. Esse parâmetro permite especificar o tamanho exato arrastando horas, minutos e segundos. A opção Usar todos os clipes assegura que todos os clipes selecionados sejam usados e usa como base o tempo para definir sua duração.

Observação: se você especificar uma duração maior do que a música do tema, a música repetirá. Se a duração for menor do que a música do tema, a música terminará com o último clipe.

- **Sequência**: especifica se os clipes devem ser organizados de acordo com o carimbo de Hora/Data ou segundo regras de edição do tema.
- **Conteúdo do tema**: especifica quais aspectos do tema são incluídos no filme final. Marque ou desmarque qualquer uma das opções. Se alguns dos clipes já tiverem efeitos aplicados, você poderá optar por manter os efeitos aplicados ou removê-los e aplicar os efeitos do tema.
- **Visualizar renderização**: se essa opção estiver ativada, o filme instantâneo é renderizado depois de criado e posicionado na linha de tempo. A renderização melhora a taxa de quadros do filme para reprodução.

Para o início

Edite um Filme instantâneo

Quando você cria um Filme instantâneo, o Adobe Premiere Elements combina todos os clipes em um único clipe. Você poderá separar esse clipe combinado caso deseje editar ou substituir os clipes individualmente. Use o comando Substituir clipe para substituir um clipe por outro rapidamente sem precisar aparar e editar o novo clipe para que ele se ajuste. Como alternativa, altere os efeitos ou as sobreposições aplicadas ao clipe.

Como o Filme instantâneo é criado com a detecção de batidas no clipe de música adicionado, mudar o clipe de áudio pode não resultar em um vídeo bem sincronizado.

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Importação e adição de mídia

Redes e mídias removíveis com Vídeo Digital
solução de problemas (23 de setembro de 2013)

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Como adicionar mídia ao Adobe Premiere Elements

Adicione mídia ao Elements Organizer
Importe de DVDs, filmadoras, celulares, e unidades removíveis
Capture vídeos de filmadoras DV/HDV, webcams, e dispositivos WDM
Importe fotos de sua câmera digital ou celular
Adicionar arquivos a partir do disco rígido

Você pode adicionar a mídia ao Premiere Elements utilizando um desses métodos:

- capturar de fontes ao vivo ou gravadas
- importando arquivos de outros tipos de armazenamento
- adicionar do painel de Ativos do Projeto
- gravando narrações com um microfone

Quando você adiciona arquivos de mídia ao Premiere Elements, eles são adicionados à linha de tempo do modo de exibição Rápida e à linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Além disso, eles são adicionados ao painel de Ativos do Projeto no modo de exibição de Especialista.

Uma miniatura, chamada de clipe, representa cada arquivo no painel de Ativos do Projeto. Os clipes, que podem conter áudio, vídeo ou imagens, são os elementos fundamentais dos filmes.

Para adicionar uma nova mídia ao Premiere Elements, clique em Adicionar mídia.

Painel Adicionar mídia

Use qualquer uma das opções a seguir do painel Adicionar mídia para adicionar arquivos de mídia:

Elements Organizer Selecione esta opção para adicionar mídia do Elements Organizer. Do aplicativo do Elements Organizer, arraste vídeo e imagens para a linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista ou para o painel de Ativos do Projeto.

Vídeos de Flip ou câmeras Adicione mídias de dispositivos que armazenam arquivos de vídeo em memória Flash ou em um disco. Tais dispositivos incluem filmadoras Flip, câmaras compactas de vídeo, AVCHD, DVD, DSLR e outras câmaras e celulares.

Filmadora DV Capture o vídeo de uma filmadora DV por FireWire (IEEE 1394) ou USB. Essa opção abre a janela Capturar.

Filmadora HDV Capture vídeo de uma filmadora HDV por FireWire (IEEE 1394). Essa opção abre a janela Capturar.

Câmera de DVD ou unidade de computador Importe o vídeo da unidade de DVD ou de um DVD em uma filmadora por USB. Você pode importar arquivos de mídia no formato AVCHD de uma filmadora de DVD. Esta opção abre o Adobe Premiere Elements - janela Importador de vídeo

Webcam ou WDM Capture vídeo de uma webcam ou de um dispositivo de captura compatível com WDM. Essa opção abre a janela Capturar.
Fotos de câmeras ou dispositivos Importe fotos de uma câmera ou celular por USB. Essa opção abre a janela Adobe Premiere Elements - Mecanismo de download de mídia. Isto também importa mídia de dispositivos que armazenam arquivos de vídeo em memória Flash ou em um disco
Arquivos e pastas Importe vídeos, fotos e arquivos de áudio do disco rígido de seu computador pessoal.

Para o início

Adicione mídia ao Elements Organizer

1. Clique em Adicionar Mídia e a selecione Elements Organizer. O aplicativo do Elements Organizer é iniciado.
2. No painel de Importação da área de trabalho do Organizer, localize o álbum ou pasta que contém sua mídia.
3. No modo de exibição de Mídia, arraste um ou vários arquivos de mídia para a linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista no Adobe Premiere Elements. Como alternativa, você pode arrastar um arquivo de mídia para o painel de Ativos do Projeto.

Para o início

Importe de DVDs, filmadoras, celulares, e unidades removíveis

Muitos tipos de dispositivos fora filmadoras DV, filmadoras HDV, webcams e dispositivos WDM gravam e armazenam vídeos.

Com o importador de vídeo, você pode importar arquivos de filmadoras sem fita, câmeras FLIP e AVCDHD, dispositivos de memória removíveis e dispositivos móveis.

Você também pode importar arquivos de mídias removíveis, como DVDs, cartões de memória e cartões multimídia. Estes arquivos são copiados para o local do disco rígido que você especificar. Os arquivos também são adicionados ao painel de Ativos do Projeto.

Você pode adicionar clipes diretamente à linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista sem criar um projeto antes. Quando você adiciona um clipe a qualquer linha de tempo, o Adobe Premiere Elements altera automaticamente suas configurações de projeto para corresponder às propriedades do clipe.

No entanto, se você adicionar um clipe a um projeto existente cuja predefinição não corresponde à predefinição do clipe, aparece uma mensagem. Clique em Sim para permitir que o Adobe Premiere Elements altere as configurações do projeto para corresponderem às predefinições mais próximas.

Nota: *Arquivos de imagem não podem ser importados usando esta opção. Para importar imagens, use a opção "Fotos de câmeras ou dispositivos" no painel Adicionar Mídia.*

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Coloque o DVD na unidade de DVD do computador.
   - Conecte seu leitor de cartão, como cartão SD ou cartão de memória, ao computador.
   - Conecte a câmera digital, o telefone celular ou outro dispositivo ao computador usando a porta USB 2.0.

Porta USB 2.0

Nota: *Instale todos os drivers necessários para seu dispositivo. Consulte o manual.*

2. Clique em Adicionar mídia.
3. Clique no dispositivo a partir do qual deseja fazer a importação:
   - Vídeos de Flip ou câmera
   - Câmera de DVD ou unidade de computador

   A caixa de diálogo Importador de Vídeo é exibida.

   Nota: *O importador de vídeo não pode importar mídia de unidades de disco externas. Se quiser importar mídia de uma unidade de disco externa, use a opção Arquivos e pastas no painel Adicionar mídia.*
4. No menu Origem, selecione o dispositivo do qual você deseja fazer o download dos clipes de filme.

O conteúdo do dispositivo ou do disco é exibido no painel abaixo do menu Origem. O número de arquivos e o tamanho do conteúdo são exibidos na parte inferior do painel que contém o elemento.

5. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para importar *tudo* do conteúdo exibido no painel, clique em Marcar tudo.
   - Para importar poucos clipes, clique em Desmarcar Tudo e selecione apenas os clipes que você deseja importar.

   Nota: *Para visualizar o conteúdo de um clipe, clique no clipe. Clique no botão Play no painel Pré-visualização.*
6. Para especificar um local para os arquivos salvos, Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para salvar arquivos na pasta padrão da Adobe, não altere o local exibido na caixa de diálogo.
   - Para especificar um local diferente, clique em Procurar (Windows)/Escolher (Mac OS) e escolhe uma pasta. Como alternativa, clique em Criar nova pasta (Windows)/Nova pasta (Mac OS) para criar e dar nome a uma nova pasta.
7. Selecione uma convenção de nomenclatura para os arquivos baixados utilizando o menu Predefinições.
   Nome de arquivo Conserva os nomes de arquivos atribuídos pela filmadora.

   Nome / número da pasta Se o nome da sua pasta for Fotos do casamento, os clipes serão denominados Fotos do casamento - 001, Fotos do casamento - 002, e assim por diante.

   Data - nome de arquivo Adiciona uma marca de data/hora ao nome de arquivo atribuído pela filmadora. A marca de data/hora corresponde à data e hora atuais - a data e hora na qual os filmes foram transferidos para o seu computador.
   Nota: *Para renomear arquivos, exclua-os do painel Ativos do Projeto, no modo de exibição de Especialista, e volte a importá-los.*

   Nome / número personalizado Insira um nome personalizado no campo Nome. Por exemplo, se neste campo você inserir Minhas férias, os clipes serão denominados Minhas férias-001, Minhas férias-002, e assim por diante.
8. (Opcional) Se quiser excluir os arquivos selecionados da câmera após a importação, selecione a opção Após copiar, excluir originais.
9. (Opcional) Se você quiser que os clipes importados sejam adicionados à linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista depois da importação, desmarque a opção Adicionar à linha de tempo. Os clipes importados são adicionados ao painel Projeto.
10. (Opcional) Se quiser criar um InstantMovie usando os clipes selecionados, selecione Criar InstantMovie.
11. Clique em Obter mídia. A qualquer momento, você pode clicar em Cancelar na caixa de diálogo Progresso a fim de parar o processo.

Nota: *Se você não pretende usar todos os arquivos adicionados, é possível excluí-los do painel de Ativos do Projeto. Excluir arquivos no painel não os exclui do disco rígido. Essa prática é recomendada para arquivos VOB grandes.*

Para o início

Capture vídeos de filmadoras DV/HDV, webcams, e dispositivos WDM

Dispositivos, como filmadoras DV, filmadoras HDV, webcams, e dispositivos WDM capturam vídeos ao vivo.

Ao usar a janela Capturar, você captura vídeos ao vivo destes dispositivos e copia os clipes de vídeo no local do disco rígido que você especificar.

Você pode adicionar esses clipes ao Adobe Premiere Elements arrastando-os do Windows Explorer para a linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

Você também pode arrastar os clipes para o painel de Ativos do Projeto no modo de exibição de Especialista.

Como alternativa, use a opção Arquivos e pastas no painel Adicionar mídia para adicionar os clipes à linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Ligue a webcam para capturar a gravação ao vivo
   - Conecte a filmadora DV, a filmadora HDV, ou o dispositivo WDM a seu computador usando a porta FireWire (IEEE 1394).

Porta FireWire

Nota: *Instale todos os drivers necessários para seu dispositivo. Consulte o manual.*

2. Clique em Adicionar mídia.
3. No painel Adicionar mídia, selecione a opção do dispositivo que deseja utilizar para capturar o vídeo:
   - Câmera DV
   - Câmera HDV
   - Webcam ou WDM

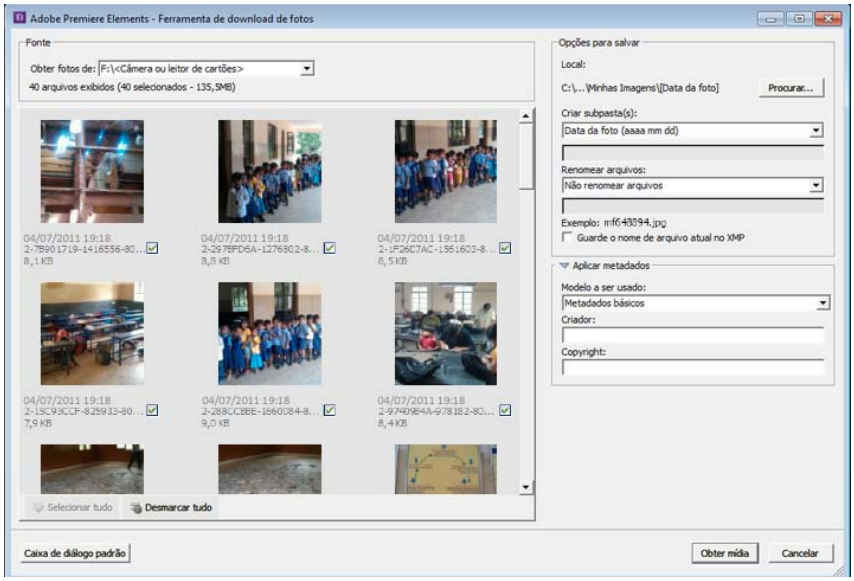
   A janela Capturar aparece.
4. No menu Origem da captura, selecione o dispositivo com o qual você deseja fazer capturar os clipes de filme.

   O vídeo que o dispositivo captura é exibido no painel abaixo do menu Origem da captura.
5. Clique no botão Capturar.
6. Especifique um nome para o vídeo capturado.
7. Para especificar um local para os vídeos, execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para salvar arquivos na pasta padrão da Adobe, não altere o local exibido na caixa de diálogo.
   - Para especificar um local diferente, clique em Procurar (Windows)/Escolher (Mac OS) e escolhe uma pasta. Como alternativa, clique em Criar nova pasta (Windows)/Nova pasta (Mac OS) para criar e dar nome a uma nova pasta.
8. Clique em Adicionara mídia e selecione Arquivos e pastas.
9. Navegue até o local em que você salvou os arquivos de vídeo e adicione-os à linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
   Nota: *Você também pode usar o Windows Explorer para localizar os arquivos de vídeo salvos e arrastá-los para o Adobe Premiere Elements.*

Para o início

Importe fotos de sua câmera digital ou celular

1. Conecte a câmera digital ou o celular ao computador.
   Nota: *Instale todos os drivers necessários para seu dispositivo. Consulte o manual.*
2. No Adobe Premiere Elements, selecione Adicionar mídia> Fotos de câmeras ou dispositivos e depois clique em Diálogo avançado.



Adobe Premiere Elements - Mecanismo de download de fotos (visualização de caixa de diálogo Avançado)

3. Escolha a unidade ou o dispositivo no menu suspenso Obter fotos de. As miniaturas de todos os arquivos importáveis serão exibidas na caixa de diálogo.
4. Para especificar um local para os arquivos salvos, Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para salvar arquivos na pasta padrão da Adobe, não altere o local exibido na caixa de diálogo.
   - Para especificar um local diferente, clique em Procurar (Windows)/Escolher (Mac OS) e escolhe uma pasta. Como alternativa, clique em Criar nova pasta (Windows)/Nova pasta (Mac OS) para criar e dar nome a uma nova pasta.
   - Para criar uma ou várias subpastas para agrupar arquivos por critérios, clique no triângulo ao lado do campo Criar subpasta. Escolha uma das opções do menu pop-up para nomear a subpasta.
   - Para renomear os arquivos na pasta de maneira consistente, clique no triângulo ao lado do campo Renomear arquivos. Escolha uma

opção no menu pop-up para atribuir um nome aos arquivos. O nome do arquivo é padronizado com o nome da pasta que você digitou. Quando os arquivos são adicionados à pasta e ao painel de Ativos do Projeto, os nomes dos arquivos recebem incrementos de 0001. Por exemplo, se você digitar verão, os nomes dos arquivos serão alterados para verão0001.vob, verão0002.vob e assim por diante.

5. Selecione os arquivos que devem ser adicionados ao painel de Ativos do Projeto. Uma marca de seleção abaixo da miniatura do arquivo indica que o arquivo está selecionado. Por padrão, todos os arquivos são selecionados. Clique em uma opção para remover a marca de seleção e excluir um arquivo. Você também pode marcar ou desmarcar todos os arquivos usando os botões Marcar tudo ou Desmarcar tudo.
6. Se você estiver usando metadados, é possível selecionar Preservar nome do arquivo atual no XMP.
7. Clique no triângulo próximo a Aplicar metadados, selecione um modelo e preencha os campos de Criador e Copyright.
8. Clique em Obter mídia. A qualquer momento, você pode clicar em Cancelar na caixa de diálogo Progresso a fim de parar o processo.

Nota: *Se você não pretende usar todos os arquivos adicionados, é possível excluí-los do painel de Ativos do Projeto. Excluir arquivos no painel não os exclui do disco rígido.*

Adicionar arquivos a partir do disco rígido

Para o início

- Clique em Adicionar mídia e depois em Arquivos e pastas. Localize e selecione os arquivos que deseja e clique em Abrir. Para adicionar uma pasta inteira, selecione-a e clique em Importar pasta.
- Arraste os arquivos ou as pastas do Windows Explorer para o painel de Ativos do Projeto.
- Arraste os arquivos do Windows Explorer diretamente para a linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

Nota: *Você também pode usar o Elements Organizer para acessar arquivos armazenados no disco rígido. Arquivos que você tenha adicionado ao Elements Organizer, seja do Premiere Elements ou do Adobe Photoshop Elements serão exibidos.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicione arquivos de imagens numeradas como um único clipe

1. Certifique-se de que cada nome de arquivo de imagem estática tenha a extensão de arquivo correta. Todos os nomes de arquivo na sequência precisam conter um igual número de dígitos antes da extensão. Por exemplo, arquivo000.bmp e arquivo001.bmp.

2. Execute um dos seguintes procedimentos:

   - Clique em Adicionar mídia e selecione Arquivos e pastas.
   - Escolha Arquivo > Adicionar mídia de > Arquivos e pastas.

3. Localize e selecione a primeira imagem da sequência. No menu Arquivos do tipo, selecione Quadros numerados e clique em Abrir.

O Premiere Elements interpreta todos os arquivos numerados como uma sequência simples.

***Observação**: Para obter informações sobre como alterar a duração de imagens, consulte "Definir duração para imagens importadas", na Ajuda.*

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Importar áudio 5.1

Arrastar clipes para a janela Monitor

O Adobe Premiere Elements facilita a importação e reprodução de clipes de áudio 5.1 no mesmo formato da predefinição do projeto. Você pode criar filmes combinando vídeos AVCHD com áudio estéreo e áudio 5.1 com áudio estéreo. Você pode mover clipes de uma faixa para outra na linha de tempo do modo de exibição de Especialista independentemente do áudio ser 5.1 ou estéreo. Se você importar um arquivo de áudio 5.1 em um canal estéreo, ele será convertido para 5.1 e vice-versa. Para criar uma faixa de canal 5.1, arraste um clipe 5.1 até uma área vazia na linha de tempo do modo de exibição de Especialista de um projeto em estéreo. Ou arraste um clipe de áudio e vídeo de canal 5.1 ou somente clipe de áudio de canal 5.1 Uma faixa de canal 5.1 em um projeto estéreo é criada. Para criar uma faixa estéreo em um projeto de canal 5.1, arraste e solte um clipe estéreo na área vazia na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Uma faixa estéreo em um canal 5.1 é criada.

1. Execute um dos seguintes procedimentos:

   - Na tela Bem-vindo, clique em Novo projeto.
   - Se o Adobe Premiere Elements estiver aberto, selecione Arquivo > Novo projeto.

2. Clique em Modificar configurações e modifique a predefinição usada. Selecione o canal Full HD 1080i 30 5.1 na pasta AVCHD e clique em OK.

3. Na caixa de diálogo Novo projeto, especifique um nome e um local para o projeto e clique em OK.

   Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, você pode notar 5.1 atrás das faixas de áudio. Agora você pode incluir clipes em seu projeto. No entanto, o áudio é mapeado para um tipo de canal dependendo de como o arquivo de mídia é inserido.

Para o início

Arrastar clipes para a janela Monitor

Ao arrastar e soltar clipes para a janela Monitor, o áudio é mapeado para o tipo de canal da faixa Áudio 1.

No entanto, ao arrastar até a janela Monitor, as opções adicionais a seguir são exibidas. Os mapeamentos de áudio são modificados dependendo da opção selecionada.

Inserir após esta cena O áudio é mapeado para a faixa de Áudio 1 e o clipe é inserido na faixa de Vídeo 1 ou Áudio 1. O clipe é inserido no fim do clipe existente.

Dividir e inserir O áudio é mapeado para a faixa Áudio 1 e o clipe é inserido na faixa de Vídeo 1 ou Áudio 1. O clipe atual será dividido no ponto em que o CTI estiver indicando. O clipe é inserido.

Colocar no topo Caso exista uma faixa vazia acima de vídeo 1/áudio 1, o clipe selecionado será inserido nessa faixa e mapeado para o tipo de canal correspondente da faixa. Caso não exista uma faixa vazia, uma nova faixa será criada conforme o tipo de canal do clipe selecionado. O Adobe Premiere Elements coloca o vídeo no CTI, em uma faixa acima do vídeo existente. O novo arquivo de vídeo sobrepõe o clipe de vídeo existente.

Imagem em imagem Caso exista uma faixa vazia acima de vídeo 1/áudio 1, o clipe selecionado será inserido nessa faixa e mapeado para o tipo de canal correspondente da faixa. Caso não exista uma faixa vazia, uma nova faixa será criada conforme o tipo de canal do clipe selecionado. O Adobe Premiere Elements coloca os vídeos existentes e os vídeos inseridos simultaneamente. O usuário pode ver ambos os vídeos.

Colocar no topo e aplicar mesclagem de vídeo Caso exista uma faixa vazia acima de vídeo 1/áudio 1, o clipe selecionado será inserido nessa faixa e mapeado para o tipo de canal correspondente da faixa. Caso não exista uma faixa vazia, uma nova faixa será criada conforme o tipo de canal do clipe selecionado. O Adobe Premiere Elements coloca o vídeo no CTI, em uma faixa acima do vídeo existente e aplica o efeito de mesclagem de vídeo ao novo vídeo. Os vídeos subjacentes e o vídeo superior podem ser vistos.

Substituir clipe O clipe é substituído e o mapeamento corresponde ao tipo de canal da faixa do clipe que foi substituído.

Observação: *Ao soltar um clipe somente-áudio na janela Monitor, o clipe é posicionado na faixa da trilha sonora e mapeado para estéreo.*

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criação de clipes especiais

Adicionar barras de cores e um tom de 1 kHz
Criar e adicionar um videoclipe preto
Crie uma máscara colorida para um fundo
Alterar o nível do tom de clipes

Você gera clipes especiais usando o painel de opções no painel de Ativos do Projeto. Eles podem ser encontrados no painel de Ativos do Projeto, juntamente com os clipes adicionados.

Você pode criar líderes de contagem universal, barras de cores, um tom de 1 kHz, vídeo preto e planos de fundo coloridos para seu projeto Use clipes especiais para calibração do vídeo ou simplesmente como gravação.

Para o início

Adicionar barras de cores e um tom de 1 kHz

Você usa as barras de cores e clipes de tom de 1 kHz em conjunto no início de um vídeo. As barras de cores são barras verticais multicoloridas no início dos vídeos de transmissão. Elas ajudam os transmissores a calibrar a cor de um vídeo.

O tom de 1 kHz é um tom curto na frequência de 1 kHz que os transmissores usam para ajustar os níveis de áudio. Os transmissores o definem em um nível específico para referência e, em seguida, diminuem ou aumentam seus próprios níveis de áudio para correspondência Como alguns fluxos de trabalho de áudio são calibrados em um nível de tom específico, você pode personalizar o nível do tom para correspondência com o fluxo de trabalho do seu áudio.

1. Clique em Ativos do Projeto.

2. No painel de Ativos do Projeto, clique em Novo item no painel de opções e selecione Barras e tom.

Um clipe de Barras e tom é colocado no painel de Ativos do Projeto e na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Para o início

Criar e adicionar um videoclipe preto

Adicione videoclipes pretos para separar vários filmes ou para criar pausas em um filme. Também é possível usar um videoclipe preto para um título.

1. Clique em Ativos do Projeto.

2. No painel de Ativos do Projeto, clique em Novo item no painel de opções e selecione Vídeo preto.

Para o início

Crie uma máscara colorida para um fundo

Você pode criar um clipe que consiste em uma máscara de quadro inteiro de cor sólida, que pode ser usado como uma cor de fundo sólida para títulos ou clipes animados.

Máscaras coloridas brilhantes podem servir como fundos temporários para ajudar você a ver a transparência com mais clareza enquanto ajusta um efeito principal.

1. Clique em Ativos do Projeto.

2. No painel de Ativos do Projeto, clique em Novo item no painel de opções e selecione Cor da máscara.

3. Escolha uma cor na caixa de diálogo Seletor de cores do Adobe e clique em OK.

Um clipe de cor da máscara é colocado no painel de Ativos do Projeto e na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Para o início

Alterar o nível do tom de clipes

1. Selecione um clipe utilizando um dos seguintes métodos:

   - Para estabelecer o nível de todas as novas instâncias de clipe, clique no Novo Item das opções do painel no painel de Ativos do Projeto. Em seguida, selecione a opção "Barras e tom".
   - Para definir o nível de apenas uma instância de clipe, selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

2. Escolha Clipe > Opções de áudio > Ganho de áudio.

3. Na caixa de diálogo Ganho de áudio, execute uma das ações a seguir e clique em OK:

   - Arraste o controle de valor esquerdo para diminuir o volume ou o direito para aumentar.
   - Realce o controle de valor e digite um número para aumentar ou diminuir o volume. Números positivos aumentam o volume. Números negativos o diminuem.
   - A opção Normalizar ajusta a amplitude de pico nos clipes selecionados com o valor especificado pelo usuário. Por exemplo, esta opção ajusta o ganho de um clipe com amplitude de pico de -6 dB a +6 dB. Certifique-se de que "Normalizar todos os picos em" esteja definido como 0,0 dB.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Diretrizes para adição de arquivos

Diretrizes para adição de arquivos de vídeo
Diretrizes para adição de arquivos de áudio
Diretrizes para adição de arquivos de imagem
Diretrizes para adição de animação ou sequências de imagens estáticas

Para o início

Diretrizes para adição de arquivos de vídeo

Você pode adicionar vários formatos de arquivo de vídeo ao seu projeto. Os quadros de arquivos de sequência e de vídeo importados podem ter tamanhos de até 4096 x 4096 pixels.

Antes de adicionar arquivos de vídeo que não foram capturados por você, verifique se é possível exibir o vídeo fora do Premiere Elements. Normalmente, clicar duas vezes em um arquivo de vídeo abr um aplicativo de reprodução, como o Windows Media Player ou o QuickTime. (use a versão mais recente do Windows Media Player). Se for possível reproduzir o arquivo no aplicativo de reprodução, você poderá usá-lo no Premiere Elements.

***Observação**: Para reproduzir arquivos VOB (Video Object), use o DVD player que acompanha o gravador de DVD.*

Ao adicionar arquivos de vídeo, leve em consideração o seguinte:

Compatibilidade do arquivo MPEG

Um arquivo MPEG pode ser importado ou reproduzido no Premiere Elements se atender aos seguintes critérios:

- O arquivo deve estar em um formato compatível com o Premiere Elements.
- O compactador usado para criar o arquivo precisa ser compatível com o descompactador do Premiere Elements.

Os requisitos de compatibilidade para reprodução de arquivos compactados são menos rigorosos do que os requisitos para editá-los. Arquivos MPEG reproduzidos no Windows Media Player e no QuickTime podem ser importados ou reproduzidos no Premiere Elements se atenderem aos requisitos de compatibilidade.

***Observação**: No momento da primeira importação de um arquivo MPEG-2, o Premiere Elements ativará automaticamente os componentes se você estiver conectado à Internet. Caso não haja conexão com a Internet, o sistema solicita a ativação do componente MPEG-2. As instruções são exibidas na caixa de diálogo Ativando componente.*

Requisitos de renderização do arquivo AVI tipo 1

Processe esses arquivos para que você possa visualizá-los da filmadora DV. Para processar um clipe AVI tipo 1, adicione-o à linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista. Crie um arquivo de visualização dessa seção da linha de tempo pressionando Enter. Se for preciso renderizar o clipe, uma linha vermelha será exibida acima do clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

Proteção de arquivo de DVD

Se o DVD for um disco comercial que usa proteção contra cópia, você não poderá adicionar os arquivos.

Para o início

Diretrizes para adição de arquivos de áudio

Quando você adiciona arquivos de áudio a um projeto, eles são adaptados à taxa de amostragem de áudio especificada na caixa de diálogo Configurações do projeto. Durante esse processo, você verá uma barra de progresso no canto inferior direito da janela do aplicativo. É possível reproduzir um áudio adaptado instantaneamente em alta qualidade porque ele é consistente com todos os outros áudios do projeto.

Por padrão, o áudio adaptado é armazenado no local C:\Usuários*<nome do usuário>.<domínio>*\AppData\Roaming\Adobe\Common\. Você pode alterar o local padrão do cache de mídia escolhendo uma das seguintes opções:

- (Windows) Editar > Preferências > Discos de trabalho.
- (Mac OS) Adobe Premiere Elements 12 > Preferências > Discos de trabalho.

Observação: *Depois que você conforma um clipe de áudio, não precisa conformá-lo novamente, a menos que exclua o arquivo correspondente na pasta Cache de mídia. Se você excluir arquivos de áudio adaptados, o Premiere Elements irá gerá-los novamente quando projetos relacionados forem abertos.*

Ao adicionar arquivos de áudio, leve em consideração o seguinte:

Arquivos estéreo e mono Você pode adicionar a seu projeto muitos dos arquivos de áudio estéreo que podem ser abertos em outro player de áudio, como o Windows Media Player. Para criar uma versão estéreo de um arquivo mono, o canal mono é copiado nos canais esquerdo e direito na nova faixa estéreo. Nesse caso, ambos os canais conterão as mesmas informações.

Arquivos de som 5.1 surround A importação de clipes que contêm áudio 5.1 adiciona uma faixa de áudio de canal 5.1 ao projeto.

Arquivos mp3 e WMA Formatos, como mp3 e WMA são compactados usando um método que reduz um pouco a qualidade de áudio original. Para reproduzir áudio compactado, o Premiere Elements (assim como a maioria dos aplicativos de edição de vídeo) deve descompactar e, possivelmente, alterar a taxa de amostragem do arquivo. A compactação pode diminuir a qualidade do áudio.

Arquivos de CD Se desejar adicionar áudio de um CD, copie as faixas de áudio em seu disco rígido usando outro aplicativo. O Windows Media Player, incluso no Windows XP, pode executar essa tarefa. Também é possível utilizar o Adobe Audition para extrair o CD em várias configurações de qualidade e executar funções complexas de processamento de áudio no arquivo. Se você planeja divulgar ou distribuir seu filme, assegure-se de ter os direitos autorais ou ter obtido uma licença dos direitos autorais para o áudio de seu CD.

Arquivos de Internet Você pode baixar músicas da Internet para seus projetos. Arquivos em WMA (Windows Media Audio) e AAC (QuickTime) podem ter configurações pré-codificadas que não permitem a sua reprodução no Premiere Elements.

Para o início

Diretrizes para adicionar arquivos de imagem

Por padrão, o Premiere Elements dimensiona imagens para ajustá-las ao tamanho do quadro do projeto. Você pode evitar esse comportamento e adicionar arquivos no tamanho em que eles foram criados. Você também pode estabelecer a duração padrão de todas as imagens que adiciona ao alterar o valor em Preferências gerais.

É possível adicionar imagens estáticas com tamanhos de quadro de até 4096 x 4096 pixels. Crie arquivos com um tamanho de quadro igual ou maior ao do vídeo. Escolher o tamanho do quadro adequado garante que a imagem não seja aumentada no Premiere Elements. Quando você amplia as dimensões de uma imagem, ela normalmente fica com pixels visíveis. Você deve criá-la em um tamanho de quadro maior do que o do projeto. Por exemplo, se você planeja ampliar as dimensões de uma imagem em 200%, crie a imagem com o dobro do tamanho de quadro do projeto antes de adicioná-la

Você também pode adicionar animações que, normalmente, são salvas como uma sequência de arquivos numerados de imagem estática.

Ao adicionar arquivos de imagem estática, leve em consideração o seguinte:

Arquivos do Photoshop Elements O Premiere Elements funciona bem com modelos de imagem e vídeo que você cria no Photoshop Elements.

Arquivos JPEG Se estiver enfrentando problemas com a importação de arquivos JPEG para o Premiere Elements, abra-os no Photoshop Elements e salve-os novamente. Em seguida, tente importá-los novamente.

Imagens TIFF Você pode adicionar arquivos do Photoshop 3.0 ou posterior. No entanto, o Premiere Elements não oferece suporte às imagens TIFF de 16 bits criadas no Photoshop ou em outros aplicativos. As áreas vazias (transparentes) de arquivos do Photoshop não nivelados aparecem transparentes no Premiere Elements porque a transparência é armazenada como um canal alfa.

Modo RGB Ao editar ou criar imagens estáticas, realize todo o processo no modo RGB. Para obter mais informações, consulte informações sobre gerenciamento de cores no guia do usuário do produto em questão. O modo RGB gera cores adequadas para vídeo.

Para o início

Diretrizes para adição de animação ou sequências de imagens estáticas

Na animação, os quadros são desenhados como gráficos. Portanto, as cenas não são reais, como no vídeo digital convencional. O Premiere Elements também pode adicionar uma sequência de arquivos de imagem estática numerados e combiná-los automaticamente em um único clipe; cada arquivo numerado representa um quadro. Alguns aplicativos, como o Adobe After Effects®, podem gerar uma sequência numerada de imagens estáticas. As imagens em uma sequência de imagens estáticas não podem incluir camadas. Achate imagens que fazem parte de uma sequência. Para obter informações sobre camadas e nivelamento, consulte a documentação do aplicativo utilizado para criar o arquivo.

Observação: *A alteração da duração padrão de imagens estáticas na caixa de diálogo Preferências não afeta a duração de imagens estáticas que fazem parte de uma sequência.*

Ao criar animações ou imagens tridimensionais para uso no Premiere Elements, use as diretrizes a seguir sempre que possível:

- Use cores protegidas por transmissão. A maioria dos aplicativos que criam animações (como o Adobe After Effects) permite que você busque cores protegidas por transmissão. Consulte a documentação do aplicativo para obter mais informações.
- Use as proporções de pixel e o tamanho do quadro especificados nas configurações de projeto do Premiere Elements.
- Use as configurações de campo adequadas para correspondência com o projeto.
- Você pode usar um aplicativo Adobe (como o Photoshop) para gerar a sequência. Selecione "Incorporar link do projeto" para abrir a sequência no aplicativo usado para criá-lo. Por exemplo, selecione um arquivo PSD no painel de Ativos do Projeto no Premiere Elements. Então, escolha Editar > Editar original para abrir o arquivo no Photoshop com as camadas originais intactas.

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Defina a duração de imagens estáticas importadas

Alterar a duração padrão para imagens estáticas
Definir uma duração exclusiva para uma imagem estática

Quando você adiciona uma imagem estática, é possível atribuir a ela uma duração específica. A duração especifica a quantidade de tempo ocupada pela imagem na linha de tempo do modo de exibição Rápida/de Especialista. É possível definir uma duração padrão para todas as imagens estáticas que você adiciona. Há também a possibilidade de alterar sua duração na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

A taxa de quadros do projeto determina a quantidade de tempo que um determinado número de quadros ocupa. Se você especificar 30 quadros para um projeto NTSC de 29,97 quadros por segundo (fps), cada imagem estática terá uma duração de cerca de um segundo. Para PAL, se você especificar 25 quadros para um projeto de 25 fps, cada imagem estática na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista terá uma duração de um segundo.

Para o início

Alterar a duração padrão para imagens estáticas

1. Execute um dos seguintes procedimentos:

   - No Windows, selecione Editar > Preferências > Geral. No Mac OS, selecione Adobe Premiere Elements 12 > Preferências > Geral.
   - Clique com o botão direito do mouse ou pressione Ctrl e clique no painel de Ativos do Projeto e escolha Duração de imagens estáticas.

2. Em Duração padrão de imagem estática, especifique o número de quadros que deseja como uma duração padrão.

   Observação: *A alteração da duração padrão de imagens estáticas não afeta a duração de imagens estáticas já na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista ou no painel de Ativos do Projeto. Para aplicar o novo comprimento padrão a todas as imagens estáticas do projeto, exclua-as do painel de Ativos do Projeto e importe-as novamente para o projeto.*

Para o início

Definir uma duração exclusiva para uma imagem estática

- Execute um dos seguintes procedimentos:

  - No modo de exibição de Especialista, posicione a ferramenta Seleção sobre uma extremidade da imagem e arraste.
  - Selecione o clipe e escolha Clipe > Ampliação do tempo. Informe uma nova duração e clique em OK.

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

/br/Importar e exportar filmes com o Adobe Revel

O Adobe® Revel™ é um aplicativo de fotos para seu Mac, iPad e iPhone. Mantenha suas fotos organizadas usando álbuns e legendas. Use as ferramentas de edição do Revel para deixar todas suas fotos com uma aparência incrível com facilidade. E compartilhe fotos no modo privado em AdobeRevel.com ou publicamente em suas redes sociais favoritas.

Tudo o que você faz no Revel é sincronizado automaticamente em todos seus dispositivos. Assim, você sempre tem acesso a suas fotos mais recentes e edições de fotos, não importa onde você esteja ou que dispositivo esteja usando.

Você pode visitar o site oficial Adobe Revel para obter mais informações.

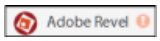
Para o início

Importar fotos do Adobe Revel

Você pode importar mídia (fotos e vídeos) carregados nas bibliotecas do Adobe Revel para a área de trabalho do Adobe Premiere Elements Editor. A mídia carregada no Adobe Revel está disponível na seção do álbum Móvel do Embedded EO e das opções do menu Adobe Revel. A opção Adobe Revel está presente em Adicionar mídia. Para importar mídia do Adobe Revel para a área de trabalho do PRE, siga estas etapas:

1. Clique em Adicionar mídia > Adobe Revel

2. Clique no ícone ao lado do Adobe Revel.

   Clique no ponto de exclamação fazer login

3. Insira sua ID da Adobe e sua senha e clique em Entrar.

   Observação: *O catálogo é atualizado se você fizer login como um usuário diferente. O álbum do Adobe Revel do usuário anterior se torna álbuns locais e todos os conteúdos baixados se tornam mídia local. Os arquivos de mídia que não foram baixados não são visíveis nos álbuns locais.*

4. Clique em Álbuns móveis. As bibliotecas criadas no Adobe Revel são exibidas em Álbuns móveis. Clique em um álbum para exibir a mídia neste álbum, na caixa de diálogo Adobe Revel. Você pode clicar novamente no álbum para desmarcá-lo, isso atualiza as mídias visíveis no Adobe Revel e exibe todas as mídias disponíveis na biblioteca do Adobe Revel.

5. Clique duas vezes em um arquivo de vídeo ou áudio para exibi-lo em monitor de origem.

6. Clique em um arquivo para selecioná-lo. Clique em Adicionar arquivos para adicioná-lo à linha do tempo.

   Você pode selecionar vários arquivos e adicioná-los à linha de tempo. Além disso, você pode arrastar e soltar mídias em pontos específicos no vídeo na linha de tempo.

7. Clique em Concluído após terminar de adicionar os arquivos para sair da caixa de diálogo do

Para o início

Carregar arquivos no Adobe Revel

Você pode compartilhar seus vídeos com amigos usando o Adobe Revel. Os amigos e familiares que podem ver suas bibliotecas do Adobe Revel podem visualizar as mídias carregadas. Para publicar um vídeo no Adobe Revel, siga estas etapas:

1. Selecione o vídeo que deseja carregar no Adobe Revel.
2. Clique em Publicar + Compartilhar > Álbum particular na Web.
3. Clique em ID da Adobe Insira sua ID da Adobe e senha. Clique em Entrar.
4. Clique em Concluir autorização.
5. Insira os detalhes a seguir:
   - Nome do filme: Insira o nome do filme.
   - Biblioteca: Selecione uma biblioteca na lista suspensa para selecionar em qual biblioteca que você deseja carregar o vídeo.
   - Álbum: Selecione os álbuns na lista suspensa para selecionar em qual álbum nessa biblioteca o vídeo é carregado.
6. Clique em Iniciar compartilhamento. Selecione Permitir downloads para permitir que outros usuários acessem sua conta privada do Adobe Revel para baixar o vídeo.

Para o início

Sincronizar a mídia do Adobe Revel

Você pode sincronizar todos ou alguns arquivos de mídia específicos de sua conta do Adobe Revel para o Elements Organizer. Esses arquivos ficariam disponíveis em Álbuns móveis na área de trabalho do PRE Editor. Para sincronizar arquivos de mídia, siga estas etapas:

1. Inicie o Elements Organizer.
2. Clique em Editar > Preferências > Adobe Revel.
3. Clique em Entrar. Insira as suas credenciais de entrada do Adobe Revel.
4. Selecione uma das seguintes opções:
   - Todos minhas fotos e vídeos: Selecione esta opção para baixar todos os arquivos no Elements Organizer.
   - Fotos e vídeos específicos que eu selecionar: Selecione esta opção para selecionar os arquivos específicos que você deseja baixar de sua conta do Adobe Revel.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Trabalhar com discos de trabalho

Sobre os Discos de trabalho
Tipos de discos de trabalho
Configurar um disco de trabalho
Maximização do desempenho do disco de trabalho

Para o início

Sobre discos de trabalho

Ao editar um projeto, o Premiere Elements usa o espaço em disco para guardar arquivos de trabalho de seu projeto. Estes incluem vídeo e áudio capturados, áudio em conformidade e arquivos de visualização. O Adobe Premiere Elements usa arquivos de áudio em conformidade e arquivos de visualização para otimizar o desempenho, permitindo edição em tempo real, alta qualidade de processamento e saída eficiente. Todos os arquivos do disco de trabalho são preservados nas sessões de trabalho. Se você excluir os arquivos de áudio em conformidade, o Premiere Elements automaticamente os recriará. Se você excluir arquivos de visualização, eles não serão recriados automaticamente.

Por padrão, os arquivos de trabalho são armazenados onde você salva o projeto. O espaço necessário no disco de trabalho aumenta à medida que seu filme fica maior ou mais complexo. Se o seu sistema tiver o acesso a vários discos, escolha Editar > Preferências > Discos de trabalho / Adobe Premiere Elements 12> Preferências> Discos de trabalho. Especifique os discos que o Premiere Elements usa para estes arquivos. Para obter os melhores resultados, configure os discos de trabalho bem no começo de um projeto, antes de realizar capturas ou edições.

Para o início

Tipos de discos de trabalho

Além de o desempenho poder ser melhorado configurando-se cada tipo de disco de trabalho para um disco diferente, você pode também especificar pastas no mesmo disco. Selecione Editar > Preferências > Discos de trabalho / Adobe Premiere Elements 12 > Preferências > Discos de trabalho para definir as seguintes opções de disco de trabalho.

Vídeo capturado Pasta ou disco para arquivos de vídeo e de imagem estática stop motion capturados com o uso do painel Capturar.

Áudio capturado Pasta ou disco para arquivos de áudio capturados com o uso do painel Capturar.

Visualizações de vídeo Pasta ou disco de arquivos de visualização de vídeo. Estes arquivos são criados quando você utiliza o comando Linha de tempo > Renderizar área de trabalho, exporta para um arquivo de filme ou exporta para um dispositivo DV. Se a área visualizada incluir efeitos, estes serão renderizados na qualidade máxima no arquivo de visualização.

Execuções de áudio Pasta ou disco de arquivos de visualização áudio. Estes arquivos são criados quando você utiliza o comando Linha de tempo > Renderizar área de trabalho. Eles também se criam quando você escolhe Clipe > Opções de áudio > Renderizar e substituir, exporta para um arquivo de filme ou para um dispositivo DV. Se a área visualizada incluir efeitos, estes serão renderizados na qualidade máxima no arquivo de visualização.

Cache de mídia Pasta ou disco para arquivos de pico de áudio, arquivos de conformidade de áudio e outros arquivos que o Premiere Elements cria para melhorar o desempenho ao ler arquivos de mídia.

Codificação de DVD Pasta ou disco para arquivos de áudio e vídeo codificados gerados quando se cria um DVD.

Observação: *O Premiere Elements coloca arquivos de visualização, codificados, de cache de mídia e outros tipos de arquivos nas subpastas das pastas especificadas para esses tipos. Cada subpasta é nomeada para o tipo de arquivos de trabalho que ela contém.*

Para o início

Configurar um disco de trabalho

Configure discos de trabalho no painel Discos de trabalho da caixa de diálogo Preferências. Para verificar a quantidade do espaço em disco livre no volume selecionado, veja caixa à direita do caminho. Se o caminho for muito longo para ser lido, posicione o ponteiro sobre o caminho para que o caminho completo apareça em uma dica de ferramenta.

1. Escolha Editar > Preferências > Discos de trabalho / Adobe Premiere Elements 12 > Preferências > Discos de trabalho.

2. Para cada tipo de disco de trabalho, especifique um local para o disco para que o Premiere Elements armazene os arquivos correspondentes. Escolha uma destas opções no menu pop-up:

   Meus documentos Armazena arquivos de trabalho na pasta Meus documentos.

   O mesmo do projeto Armazena arquivos de trabalho na mesma pasta onde o projeto está armazenado.

   Personalizada Indica que o caminho atual não está no menu pop-up. O caminho atual não será alterado até você clicar em Procurar para especificar um local em disco disponível.

Para o início

Maximização do desempenho do disco de trabalho

- Caso o seu computador tenha apenas um disco rígido, considere deixar todas as opções de disco de trabalho em suas configurações padrão.
- Se houver mais de um, escolha discos rígidos secundários maiores para os discos de trabalho e não a unidade de carregamento principal. No Premiere Elements, você pode inserir cada tipo do arquivo de trabalho em seu próprio disco. Por exemplo, você copia o vídeo em um disco e o áudio em outro.
- Desfragmente os discos de trabalho regularmente usando a ferramenta Desfragmentador de disco do Windows ou um utilitário de terceiros. Para usar a ferramenta Desfragmentador de disco, selecione Iniciar > Todos os programas > Acessórios > Ferramentas do sistema > Desfragmentador de disco. Para obter mais instruções, consulte a documentação fornecida com o Windows ou com o utilitário de terceiros.
- Especifique os discos rígidos mais rápidos para capturar mídia e armazenar os arquivos de trabalho. Você pode usar um disco mais lento para executar arquivos de áudio e o arquivo de projeto.
- Especifique apenas os discos conectados ao seu computador. O rendimento de um disco rígido em uma rede é muito baixo. Evite usar mídias removíveis como discos de trabalho porque o Premiere Elements sempre requer acesso aos arquivos de disco de trabalho. Os arquivos de disco de trabalho são preservados para cada projeto, mesmo quando você fecha o projeto. O Premiere Elements reutiliza esses arquivos quando você reabre o projeto associado a eles. Se os arquivos do disco de trabalho estiverem armazenados em mídia removível e a mídia for removida da unidade, o disco de trabalho não fica disponível para o Premiere Elements.
- É possível dividir um único disco em partições e configurar cada partição como um disco de trabalho virtual. No entanto, o particionamento não melhora o desempenho porque o mecanismo da unidade é um gargalo. Para obter os melhores resultados, configure os volumes de disco de trabalho em unidades separadas reais.

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Trabalho com arquivos off-line

Sobre arquivos off-line
Editar um arquivo off-line
Substituir um arquivo off-line por um arquivo do computador

Para o início

Sobre arquivos off-line

Um arquivo off-line é um espaço reservado para um arquivo de origem que o Premiere Elements não pode localizar atualmente no disco rígido. Arquivos off-line armazenam informações sobre os arquivos de origem ausentes que representam. Se um arquivo off-line aparecer na linha de tempo o modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista, uma mensagem de "Mídia off-line" aparecerá no monitor e na linha de tempo.

Para o início

Editar um arquivo off-line

1. No modo de exibição de Especialista, clique em Ativos do Projeto.
2. No painel de Ativos do Projeto, clique duas vezes no arquivo off-line. A caixa de diálogo Onde está o arquivo [nome do arquivo] é exibida. Localize o arquivo original, selecione o arquivo e clique em Selecionar.
3. Clique com o botão direito do mouse/pressione Ctrl e clique no arquivo e selecione Editar original para editar o arquivo.

Para o início

Substituir um arquivo off-line por um arquivo do computador

1. No modo de exibição de Especialista, clique em Ativos do Projeto.
2. No painel de Ativos do Projeto, selecione um ou mais arquivos off-line.
3. Escolha Editar > Localizar mídia.
4. Localize e selecione o arquivo de origem real e clique em Selecionar.

   Observação: *Se você selecionou mais de um arquivo off-line, a caixa de diálogo Quais mídias devem ser anexadas será exibida para cada arquivo selecionado. Preste atenção ao nome do arquivo off-line na barra de título da caixa de diálogo para que você vincule novamente o arquivo de origem correto a cada arquivo off-line.*

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Trabalhar com proporções e opções de campo

Noções básicas sobre proporções de aspecto
Captura ou adição de várias proporções
Exibir a proporção de um projeto
Ajustar proporção de pixel para uma imagem estática ou clipe de origem
Usar arquivos de pixel quadrado em um projeto D1 ou DV
Definir opções de campo para vídeo entrelaçado importado

Para o início

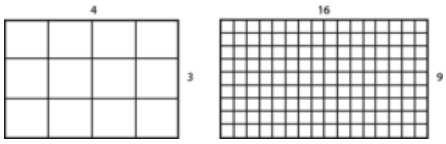
Noções básicas sobre proporções de aspecto

As proporções especificam a relação entre largura e altura. Os quadros de vídeo têm uma proporção (proporção de quadro) tanto quanto os pixels que compõem o quadro (proporção de pixel). Algumas filmadoras de vídeo podem gravar várias proporções de quadros, já os padrões de vídeo NTSC ou PAL usam diferentes proporções de pixel. Se a imagem de um círculo aparecer no formato oval, é possível que haja um conflito entre a proporção da imagem e a proporção do seu projeto.

O Premiere Elements tentar detectar e compensar automaticamente a proporção de pixel dos clipes de origem, de modo que a distorção não ocorra. Se um clipe aparecer distorcido no Premiere Elements, você poderá alterar manualmente sua proporção de pixel. É importante reconciliar as proporções de pixel antes de reconciliar proporções de quadro. A interpretação incorreta de uma proporção de pixel do clipe de origem causa uma proporção de quadro incorreta.

Proporção de quadro

Proporções de quadro descrevem a proporção de largura pela altura nas dimensões de uma imagem. Por exemplo, DV NTSC tem proporções de quadro de 4:3 (ou 4,0 de largura por 3,0 de altura). Em comparação, um quadro típico de tela panorâmica tem proporções de quadro de 16:9; muitas filmadoras que têm um modo de tela panorâmica podem gravar usando essa proporção. Muitos filmes são gravados usando até mesmo proporções mais amplas.



Proporções de quadro 4:3 (esquerda) e proporções de quadro mais amplas de 16:9 (direita)

Quando você adiciona clipes a um projeto com proporções de quadro diferentes, é preciso decidir como reconciliar os diferentes valores. Você pode mostrar um filme de tela panorâmica com proporções de quadro de 16:9 em uma TV padrão com proporções de quadro de 4:3. de duas maneiras. Use a técnica de Letterboxing ajustar a largura inteira do quadro de 16:9 para um quadro 4:3 preto. Faixas pretas são exibidas acima e abaixo do quadro da tela panorâmica.

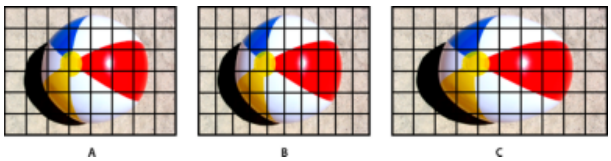
A outra maneira é usar a técnica Pan e scan para preencher o quadro 4:3 somente com uma área selecionada do quadro de 16:9. Embora essa técnica elimine as faixas pretas, ela também elimina parte da ação. O Premiere Elements exibe automaticamente em letterbox qualquer gravação 16:9 que você adicione a um projeto de proporções 4:3.

Proporções de pixel

As proporções de pixel descrevem a relação entre largura e altura em um único pixel de um quadro. As proporções de pixel variam porque os diferentes sistemas de vídeo fazem suposições sobre o número de pixels necessários para preencher um quadro. Por exemplo, muitos padrões de vídeo de computador definem um quadro que tem proporções 4:3 como 640 x 480 pixels. Os pixels quadrados, que têm proporções de 1:1, preenchem perfeitamente o espaço horizontal e vertical definido pelo quadro. No entanto, os padrões de vídeo como DV NTSC, que é o padrão

seguido pela maioria das filmadoras DV vendidas nos EUA, define um quadro de proporções 4:3 como 720 x 480 pixels. Consequentemente, para ajustar todos esses pixels no quadro, os pixels devem ser mais estreitos do que os pixels quadrados. Esses pixels estreitos são chamados de pixels retangulares, tendo uma proporção de 0,9:1, ou 0,9, como são geralmente chamados. Os pixels do DV são orientados verticalmente nos sistemas que produzem vídeo NTSC e orientados horizontalmente nos sistemas que produzem vídeo PAL. O Premiere Elements exibe a proporção de pixel de um clipe próximo à miniatura da imagem do clipe no painel de Ativos do Projeto.

Se você exibir pixels retangulares em um monitor de pixel quadrado, as imagens aparecerão distorcidas (por exemplo, círculos ficam ovais). No entanto, quando exibidas em um monitor de transmissão, as imagens aparecem com as proporções corretas. Isso acontece porque os monitores de transmissão usam pixels retangulares. O Premiere Elements exporta clipes de várias proporções de pixel sem distorção. Ele ajusta automaticamente a proporção de pixel de seu projeto à proporção de pixel dos clipes. Você pode encontrar um clipe distorcido se a proporção de pixel for interpretada incorretamente pelo Premiere Elements. Corrija a distorção manualmente especificando a proporção do pixel do clipe de origem.



Proporções de pixel e de quadro
***A.** Pixels quadrados e proporção de quadro 4:3 **B.** Pixels não-quadrados e proporções de quadro 4:3 **C.** Pixels não-quadrados exibidos incorretamente em um monitor de pixel quadrado*

Para o início

Captura ou adição de várias proporções

O Premiere Elements tenta compensar automaticamente as proporções de pixel e preservar o tamanho do quadro de imagens adicionadas. As imagens que você adiciona são tratadas das seguintes formas:

- Adicione o vídeo na resolução D1 de 720 x 486 ou DV de 720 x 480. O Premiere Elements define automaticamente a proporção de pixel do vídeo como D1/DV NTSC (0,9). Para uma gravação com resolução D1 ou DV de 720 x 576, o Premiere Elements define a proporção de pixel como D1/DV PAL (1,067). No entanto, é sempre bom ver o painel de Ativos do Projeto ou caixa de diálogo Interpretar gravação para assegurar-se de que todos os arquivos sejam interpretados corretamente.
- O Premiere Elements atribui automaticamente proporções de pixel a arquivos usando o arquivo Interpretation Rules.txt na pasta Premiere Elements/Plug-ins. Se um tipo de imagem específico for interpretado incorretamente (distorcido) de maneira consistente, altere as entradas no arquivo Interpretation Rules.txt. Se desejar sobrescrever a interpretação da proporção de pixel para arquivos que já estão em um projeto, use o comando Interpretar gravação.
- Para alterar o tamanho de um clipe no Premiere Elements, selecione o clipe e altere a propriedade Escala do Efeito de movimento. O Efeito de movimento está disponível na Exibição das propriedades com o clipe selecionado na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Para o início

Exibir a proporção de um projeto

A predefinição escolhida quando você inicia um projeto define a proporção de pixel para o projeto. Não é possível alterar a proporção depois que ela for inicialmente definida.

- Escolha Editar > Configurações do projeto > Geral.

Para o início

Ajustar proporção de pixel para uma imagem estática ou clipe de origem

Para combinar várias gravações dentro de um projeto e gerar uma saída sem distorcer imagens de origem, assegure-se de que todos os arquivos sejam interpretados corretamente.

Observação: *Ao definir a proporção de pixel de um arquivo, use sua relação original, não a relação do projeto e da saída final.*

1. No modo de exibição de Especialista, clique em Ativos do Projeto.

2. Selecione a imagem estática ou o clipe de origem.

3. Escolha Arquivo > Interpretar gravação.

4. Na seção Proporções de pixel, selecione Usar proporção de pixels do arquivo para usar a proporção original do arquivo. Ou escolha uma das seguintes opções no menu "Adequar a":

   Pixels quadrados Usa uma proporção de pixel de 1,0. Use essa configuração se o seu clipe de origem tiver um tamanho de quadro de 640 x 480 ou 648 x 486. Você também pode usar essa configuração se o arquivo foi exportado de um aplicativo que oferece suporte somente a pixels quadrados.

   D1/DV NTSC Usa uma proporção de pixel de 0,9. Use essa configuração se o seu clipe de origem tiver um tamanho de quadro de 720 x 480 ou 720 x 486. Essa configuração permite que você mantenha uma proporções de quadro 4:3 do clipe. Use essa configuração para clipes exportados de um aplicativo que trabalha com pixels não quadrados, como um aplicativo de animação 3D.

   Observação*: Para obter mais informações sobre D1, consulte o Glossário na Ajuda do Premiere Elements.*

   Tela panorâmica D1/DV NTSC Usa uma proporção de pixel de 1,2. Use essa configuração se o seu clipe de origem tiver um tamanho de quadro de 720 x 480 ou 720 x 486. Essa configuração permite que você mantenha uma proporções de quadro 16:9 do clipe.

   D1/DV PAL Usa uma proporção de pixel de 1,0666. Use essa configuração se o clipe de origem tiver um tamanho de quadro de 720 x 576 e você desejar manter uma proporção de quadro de 4:3.

   Tela panorâmica D1/DV PAL Usa uma proporção de pixel de 1,4222. Use essa configuração se o clipe de origem tiver um tamanho de quadro de 720 x 576 e você desejar manter uma proporção de quadro de 16:9.

   Anamórfico 2:1 Usa uma proporção de pixel de 2,0. Use essa configuração se o clipe de origem foi transferido anamorficamente do quadro de um filme com uma proporção de 2:1.

   Anamórfico HD 1080 Usa uma proporção de pixel de 1,333.

Para o início

Usar arquivos de pixel quadrado em um projeto D1 ou DV

É possível usar gravação de pixel quadrado em um projeto DV e gerar uma saída que não apareça distorcida. O Premiere Elements aumenta ou diminui a resolução de um arquivo que não corresponda com o tamanho do quadro do projeto. A diminuição da resolução resulta em uma imagem de qualidade superior. Crie arquivos que são maiores do que o tamanho do quadro do projeto para que o Premiere Elements não precise aumentar a resolução e ampliá-los.

- Prepare o arquivo usando um dos métodos a seguir e capture ou adicione o arquivo ao Premiere Elements:

  - Se a saída final for DV (NTSC), crie e salve-a no tamanho de quadro 720 x 540. Salvar neste tamanho de quadro evita o aumento da resolução ou 640 x 480 para evitar a distorção do campo em um arquivo renderizado por campo.
  - Se a saída final for DV (PAL), crie e salve-a no tamanho de quadro 768 x 576. Salvar neste tamanho de quadro evita o aumento da resolução e a distorção do campo em um arquivo renderizado por campo.
  - Se a saída final for D1 (NTSC), crie e salve-a no tamanho de quadro 720 x 540.
  - O tamanho do quadro de uma imagem de pixel quadrado pode corresponder ao tamanho do quadro de seu projeto (por exemplo, 720 x

480). No entanto, se tiverem proporções de pixel diferentes, recrie a imagem usando um tamanho de quadro diferente (como 720 x 540). Recriar é necessário quando o aplicativo que você usa para preparar o arquivo não oferece suporte a pixels não quadrados.

Para o início

Definir opções de campo para vídeo entrelaçado importado

Na maioria dos vídeos, cada quadro é constituído por dois *campos*. Um campo contém as linhas numeradas ímpares no quadro; o outro contém as linhas numeradas pares. Os campos são *entrelaçados* (ou seja, combinados) para criar a imagem completa. O Adobe Photoshop Elements inclui uma predefinição de ordem de campo reversa para vídeo importado de um disco rígido ou Filmadora de memória flash que usa primeiro os campos superiores. Você pode capturar a gravação de origem com campos superiores primeiro. Para essa gravação, certifique-se de que seu projeto usa a predefinição de Tela panorâmica ou Padrão da pasta de predefinições de Câmaras de vídeo de memória flash.

Normalmente, o entrelaçamento não aparece para um visualizador. Contudo, cada campo captura o material em um momento diferente. Devido à diferença de tempo, executar um clipe em velocidade lenta ou criar um quadro congelado tornam os dois campos distinguíveis. O mesmo comportamento ocorre quando quadro é exportado como uma imagem estática. Para evitar essa situação, você pode *desentrelaçar* a imagem. Desentrelaçar elimina um campo e duplica ou intercala as linhas do campo restante.

Reverter a *dominância de campo,* a ordem em que os campos são gravados e exibidos, pode gerar problemas de reprodução. Quando a dominância de campo é revertida, o movimento aparece estremecido. Isso acontece porque os campos não aparecem mais em ordem cronológica. Os campos são invertidos quando a dominância de campo da fita de vídeo original é o oposto da dominância de campo do cartão de captura de vídeo usado para capturar o clipe. Os campos também se invertem quando a dominância de campo da fita de vídeo original e o software de edição de vídeo são opostos entre si. A reversão também pode acontecer quando você define um clipe entrelaçado para reprodução regressiva.

Para evitar essas complicações, você pode *desentrelaçar* a imagem. Desentrelaçar elimina um campo e duplica ou intercala as linhas do campo restante. Você também pode definir as opções de campo de um clipe entrelaçado para que a imagem do clipe e a qualidade de movimento se preservem em certas situações. Estas incluem a alteração da velocidade do clipe, a exportação de um filmstrip, a reprodução regressiva de um clipe ou o congelamento de um quadro de vídeo.

1. Selecione um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e selecione Clipe > Opções de vídeo > Opções de campo.

2. Selecione Reverter dominância de campo para alterar a ordem na qual os campos do clipe são exibidos. Essa opção é útil quando a dominância de campo do clipe não corresponde ao seu equipamento ou quando você reproduz um clipe regressivamente.

3. Para Opções de processamento, selecione uma das seguintes opções e clique em OK.

   Nenhum Não processa os campos do clipe.

   Entrelaçar quadros consecutivos Converte pares de quadros de varredura progressiva consecutivos (não entrelaçados) em campos entrelaçados. Essa opção é útil na conversão de animações de varredura progressiva de 60 fps em vídeo entrelaçado de 30 fps, pois muitos aplicativos de animação não criam quadros entrelaçados.

   Sempre desentrelaçar Converte campos entrelaçados em quadros de varredura progressiva. O Premiere Elements desentrelaça por meio do descarte de um campo e consequente intercalação de um novo campo com base nas linhas do campo restante. Ele mantém o campo especificado na opção Configurações de campo, nas Configurações do projeto. Se você especificou Nenhum campo, o Premiere Elements manterá o campo superior, a menos que você tenha selecionado Reverter dominância de campo, caso em que será mantido o campo inferior. Essa opção é útil no momento do congelamento de um quadro no clipe.

   Remoção de cintilação Impede que finos detalhes horizontais em uma imagem cintilem. Para isso, borra-se ligeiramente os dois campos juntos. Um objeto tão fino quanto uma linha de varredura cintila porque ele pode aparecer somente em um campo e no outro não.

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Dispositivos e formatos de arquivo compatíveis

Dispositivos suportados
Tipos de arquivo suportados para importação

Verifique se o Adobe Premiere Elements é compatível com o formato de arquivo e o dispositivo do qual o arquivo é importado.

Para o início

Dispositivos compatíveis

Consulte http://kb2.adobe.com/cps/873/cpsid_87347.htmlpara obter uma lista de dispositivos compatíveis.

Para o início

Tipos de arquivo com suporte para importação

Além de capturar gravações, você pode importar arquivos de imagem, vídeo e áudio. Você pode adicionar arquivos de pastas no computador, discos rígidos acessórios e telefones celulares. Você também pode adicionar arquivos de DVDs, discos blu-ray, CDs, câmeras digitais, outros dispositivos ou da Internet. O Adobe Premiere Elements 12.0 oferece suporte a vídeos nos formatos DV, HDV, WDM e AVCHD.

Os arquivos adicionados a um projeto ficam visíveis no painel de Ativos do Projeto no modo de exibição de Especialista. O Adobe Premiere Elements os adiciona automaticamente ao Elements Organizer.

***Observação**: Alguns formatos de arquivo exigem ativação de componentes para que possam ser adicionados a um projeto.*

Formatos de vídeo com suporte

- Adobe Flash® (.swf)
- Filme AVI (.avi)
- AVCHD (.m2ts, .mts, .m2t)
- Fluxo DV (.dv)
- Filme MPEG (.mpeg, .vob, .mod, .ac3, .mpe, .mpg, .mpd, .m2v, .mpa, .mp2, .m2a, .mpv, .m2p, .m2t, .m1v, .mp4, .m4v, .m4a, .aac, 3gp, .avc, .264)
- Filme QuickTime (.mov, .3gp, .3g2, .mp4, .m4a, .m4v)
- TOD (.tod)
- Windows Media (.wmv, .asf) - somente Windows

  ***Observação**: Para importar vídeo de telefones celulares (.3gp e .mp4), você deve ter a versão mais recente do QuickTime instalada no computador.*

Formatos de imagem compatíveis

- Adobe Photoshop® (.psd)
- Título do Adobe Premiere Elements (.prtl)
- Bitmap (.bmp, .dib, .rle)

- CompuServe GIF® (.gif)
- JPEG® (.jpg, .jpe, .jpeg, .gif)
- Pixar Picture (.pxr)
- Portable Network Graphic (.png)
- RAW (.raw, .raf, .crw, .cr2, .mrw, .nef, .orf, .dng)

Formatos de áudio com suporte

- Advanced Audio Coding (.aac)
- Dolby® AC-3 (.ac3)
- Macintosh® Audio AIFF (.aif, .aiff)
- Áudio MP3® (.mp3)
- MPEG® Audio (.mpeg, .mpg, .mpa, .mpe, .m2a)
- QuickTime (.mov, .m4a)
- Windows Media (.wma) - somente Windows
- Windows WAVE (.wav)

  ***Observação**: O Dolby AC-3 é importado como um arquivo autônomo .ac3 ou como parte de um arquivo de áudio codificado em um arquivo .vob (DVD) ou .mod (JVC® Everio), mas exportado somente como Dolby Digital Stereo.*

Ativar um componente para importação

Alguns formatos de arquivo, como MPEG-2, MPEG4(SP) e AMR requerem ativação de componente antes que você possa adicioná-los a um projeto. Se você estiver conectado à Internet, a ativação do componente ocorrerá automaticamente. Se não estiver conectado à Internet, será exibida a caixa de diálogo Ativando componente.

1. Quando a caixa de diálogo Ativando componente for exibida, conecte-se à Internet.
2. Na caixa de diálogo Ativando componente, clique em Copiar para copiar o número de série.
3. Clique no URL para ir até o site de ativação.
4. Cole o número de série na caixa ID do site.

   O website exibe uma chave para desbloqueio.
5. Copie a chave de desbloqueio, cole-a na caixa de diálogo Ativando componente e, sem seguida, clique em OK.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Compartilhamento de arquivos entre o Adobe Premiere Elements e o Adobe Photoshop Elements

Você pode acessar todas as imagens em um catálogo do Photoshop Elements diretamente da área de trabalho do Elements Organizer Premiere Elements. Também é possível adicionar, editar e gerenciar suas imagens, bem como arrastá-las até a linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista do Adobe Premiere Elements para uso no projeto.

O Adobe Photoshop Elements e o Premiere Elements foram desenvolvidos para trabalhar juntos, mesmo se você comprar os produtos separadamente. Esses programas combinam perfeitamente edição de vídeo e fotografia digital, permitindo que você crie projetos de vídeo fantásticos. Os dois programas oferecem suporte a vários tipos de arquivo em comum, o que torna a transferência da maioria dos arquivos entre eles mais fácil e eficiente. Por exemplo, é possível catalogar arquivos PSD no Photoshop Elements e adicioná-los à linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista diretamente do Elements Organizer no Premiere Elements.
Nota: *O Photoshop Elements Organizer mostra clipes de arquivos de áudio AVI com ícones de miniaturas de vídeo quebrados. No entanto, eles são reproduzidos normalmente. O Photoshop Elements Editor pode importar quadros de vídeo individuais de arquivos ASF, AVI, MPEG e Windows Media (escolha Arquivos > Importar > Quadro do vídeo).*

Eis algumas maneiras de compartilhar arquivos entre o Photoshop Elements e o Premiere Elements:

- Organize fotos, clipes de vídeo e clipes de áudio no Premiere Elements ou no Photoshop Elements. Localize os ativos pelo Elements Organizer em ambos os aplicativos e adicione-os a um projeto.
- Capture vídeo no Premiere Elements, abra-o a partir do Elements Organizer, e crie/edite imagens estáticas do vídeo.
- (Somente Windows) Crie uma apresentação de slides no Photoshop Elements 6.0 ou posterior com legendas, transições, efeitos, música, narração, gráficos e títulos. Importe apresentação de slides para o Premiere Elements para fazer mais edições ou gravá-la em um DVD. Como alternativa, importe fotos individuais para o Premiere Elements e crie a apresentação de slides.
  Nota: *O comando Enviar para Adobe Premiere Elements no Photoshop Elements funciona somente quando você usa o Photoshop Elements 6.0 ou posterior com o Adobe Premiere Elements 4.0 ou posterior.*
- Personalize modelos de menu no Photoshop Elements e utilize-os em seu projeto no Premiere Elements (modelos de menu são arquivos PSD armazenados na pasta do aplicativo do Premiere Elements).
- Crie um arquivo do Photoshop Elements com as configurações do seu projeto de vídeo, aprimore-o no Photoshop Elements e utilize-o no Premiere Elements.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Arranjo de clipes de filme

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Organização de clipes na linha de tempo do modo de exibição Rápida

Visão geral de linha de tempo do modo de exibição Rápida
Adicionar clipes à linha de tempo do modo de exibição Rápida
Mover um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida
Copiar e colar clipes na linha de tempo do modo de exibição Rápida
Aumente ou diminua o zoom na linha de tempo do modo de exibição Rápido
Excluir um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida

O tutorial em vídeo fornece uma visão geral do uso da linha de tempo do modo de exibição Rápida no Adobe Premiere Elements 11.

Visão geral de linha de tempo do modo de exibição Rápida

Para o início

A linha de tempo do modo de exibição Rápida fornece um estágio em que você pode organizar os clipes em um filme. Ela exibe cada clipe como uma série de quadros que abrangem o comprimento inteiro do clipe. Mova o controle deslizante para a direita para diminuir o zoom e ver o seu vídeo completo. Mova o controle deslizante para a·esquerda para aumentar o zoom e ver um clipe mais detalhadamente. A linha de tempo do modo de exibição Rápida tem as seguintes faixas:

- Título: Adicione um título a seu clipe nesta faixa
- Vídeo: Edite seu vídeo nesta faixa
- Som: Coloque música de fundo e outros sons
- Narração: Adicione uma narração para seu clipe a esta faixa

Use a linha de tempo do modo de exibição Rápida para reunir rapidamente seus clipes para formar um filme. Clique no ícone de tesoura no indicador de tempo atual para dividir um clipe e remover uma parte indesejada. Você também pode usar os painéis na barra de ação para adicionar títulos, transições, efeitos especiais e música a seus clipes.

Linha de tempo do modo de exibição Rápida

Adicionar clipes à linha de tempo do modo de exibição Rápida

Para o início

Arraste clipes diretamente para a linha de tempo do modo de exibição Rápido pelo Windows Explorer (Finder no Mac OS). Você também pode usar o painel Adicionar mídia para adicionar clipes à linha de tempo do modo de exibição Rápida de várias origens.

Depois de adicionar clipes, use a linha de tempo do modo de exibição Rápida para reorganizá-los. Você pode inserir um clipe antes ou depois de outro, ou até dividi-lo antes da inserção.

Colocar um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida

1. Arraste um clipe do Windows Explorer (Finder no Mac OS) para a linha de tempo do modo de exibição Rápido. Ao arrastar o clipe sobre a linha de tempo do modo de exibição Rápido, uma linha verde vertical indica a zona de soltura na qual você pode colocar o clipe. Quando o ponteiro mudar para o ícone de inserir, solte o botão do mouse.
2. Arraste o clipe do Windows Explorer (Finder no Mac OS) para o painel do Monitor. O clipe é colocado automaticamente na linha de tempo do modo de exibição Rápido

Inserir um clipe antes de outro na linha de tempo do modo de exibição Rápida

❖ Arraste o clipe do Windows Explorer (Finder no Mac OS) até um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida.

O novo clipe aparece na frente daquele em que você o soltou, e todos os clipes subsequentes vão para a direita.

Inserir um clipe depois do outro na linha de tempo do modo de exibição Rápida

1. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida, selecione o clipe após o qual você deseja inserir o novo clipe.

2. Arraste o clipe do Windows Explorer (Finder no Mac OS) para o painel Monitor na linha de tempo do modo de exibição Rápido.

O novo clipe aparece à direita do clipe selecionado, e os clipes subsequentes vão para a direita.

Para o início

Mover um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida

1. Arraste um clipe de um local na linha de tempo do modo de exibição Rápida para outro local, antes ou depois de outro clipe. Coloque o clipe na zona de soltura (indicada por uma linha verde vertical) quando o ponteiro mudar para o ícone inserir.
2. Solte o botão do mouse.

   O clipe se move para seu novo local e todos os clipes subsequentes passam para a direita.

Para o início

Copiar e colar clipes na linha de tempo do modo de exibição Rápida

Você pode reorganizar os clipes em um filme copiando e colando-os no seu projeto. É possível copiar e colar vários clipes ao mesmo tempo, e depois inseri-los entre os clipes existentes ou sobrepor os quadros existentes. Os clipes mantêm o espaçamento relativo na hora.

Adobe® Premiere® Elements 11 cola os clipes na faixa Vídeo 1 ou Áudio 1 no local do indicador de tempo atual. No entanto, você pode evitar essa ação copiando manualmente os clipes em diversas faixas. Quando você cola um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida, o indicador de tempo atual é movido para o fim de um clipe. Esse recurso permite um processamento mais fácil e eficiente das operações consecutivas de colar.

1. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida, selecione um ou vários clipes do filme. Para selecionar apenas o áudio ou o vídeo dos clipes vinculados, clique no clipe desejado pressionando a tecla Alt.
2. Escolha Editar > Copiar.
3. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida, posicione o indicador de tempo atual no ponto em que deseja colar e execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para sobrepor os clipes e substituir o espaço existente na faixa, escolha Editar > Colar.
   - Para inserir os clipes colados e mover o espaço existente, escolha Editar > Colar inserção.

Você também pode copiar os atributos de um clipe - movimento, opacidade, volume e outros efeitos - e colá-los em outro clipe.

Para o início

Aumente ou diminua o zoom na linha de tempo do modo de exibição Rápido

Ao aplicar mais zoom na linha de tempo do modo de exibição Rápida, ela é ampliada em volta do indicador de tempo atual, permitindo que você examine incrementos menores da mídia. Você também pode aplicar mais zoom à medida que acrescenta um clipe, aumentando o local ao redor do ponteiro e não do indicador de tempo atual. Essa técnica permite ver o posicionamento exato do ponto de inserção antes de liberar o mouse.

Por outro lado, diminuir o zoom mostra mais da linha de tempo do modo de exibição Rápida, dando-lhe um resumo visual do filme.

✥ Na linha de tempo do modo de exibição Rápida, execute um dos seguintes procedimentos:

- Para aplicar mais ou menos zoom enquanto adiciona um clipe, arraste-o para a linha de tempo do modo de exibição Rápida. Segure o botão do mouse e pressione o botão de igual (=) para aumentar o fator de zoom, ou pressione a tecla de menos (-) para diminuir.
- Para aplicar mais zoom à linha de tempo do modo de exibição Rápida, arraste o controle deslizante de zoom para a direita ou clique no botão Mais zoom.
- Para aplicar menos zoom à linha de tempo do modo de exibição Rápida, arraste o controle deslizante de zoom para a esquerda ou clique no botão Menos zoom.

Para alternar entre a exibição do filme completo na linha de tempo do modo de exibição Rápido e o nível de zoom anterior, clique no ícone Ajustar a visível na linha de tempo. Alternativamente, pressione a tecla barra invertida (\). Certifique-se de que a linha de tempo do modo de exibição Rápida esteja ativa antes de pressionar a tecla de barra invertida (\). Você também pode aplicar mais e menos zoom pressionando as teclas de igual (=) ou de menos (-) no teclado (não no teclado numérico).

Nota: *As etapas descritas para aumentar e diminuir o zoom na linha de tempo do modo de exibição Rápido também se aplica à linha de tempo do modo de exibição Especialista.*

Para o início

Excluir um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida

1. Selecionar um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida.
2. Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no clipe e escolha uma das seguintes opções:
   Excluir e fechar intervalo Exclui o clipe e remove o intervalo ajustando a posição de um ou vários clipes

   Excluir áudio Remove o áudio do seu filme.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Organizar clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Visão geral da linha de tempo do modo de exibição de Especialista
Adicionar clipes à linha de tempo do modo de exibição de Especialista
Substituir um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista
Selecionar, mover, alinhar e excluir clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista
Criar e duplicar um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista
Visualizar a duração de clipes selecionados na linha de tempo do modo de exibição de Especialista
Personalizar faixas de linha de tempo do modo de exibição de Especialistas

O tutorial em vídeo fornece uma visão geral do uso da linha de tempo do modo de exibição de Especialista no Adobe Premiere Elements 11.

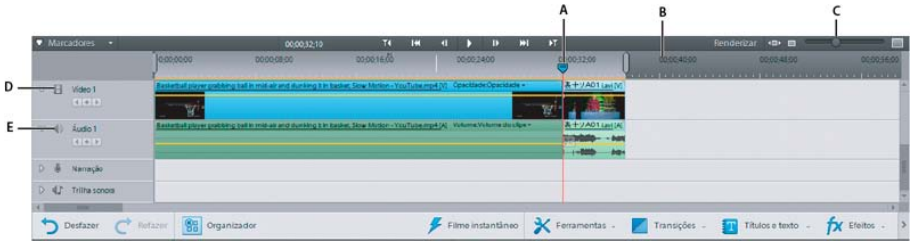
Para o início

Visão geral da linha de tempo do modo de exibição de Especialista

A linha de tempo do modo de exibição de Especialista representa graficamente seu projeto de filme como clipes de vídeo e áudio organizados em faixas empilhadas verticalmente. Ao capturar um vídeo de um dispositivo de vídeo digital, os clipes aparecem sequencialmente à medida que ocorrem.

A linha de tempo do modo de exibição de Especialista usa uma escala de tempo para exibir os componentes do seu filme e a relação que têm uns com os outros à medida que o tempo passa. Você pode aparar e adicionar cenas, indicar quadros importantes com marcadores, adicionar transições e controlar como os clipes são mixagemdos ou sobrepostos.

Os controles de zoom na linha de tempo do modo de exibição de Especialista permitem diminuir o zoom para ver todo o vídeo, ou aumentar o zoom para ver os clipes em maiores detalhes. Você também pode alterar a forma como os clipes aparecem nas faixas, e redimensionar as faixas e a área de título.



Linha de tempo do modo de exibição de Especialista

***A.** Indicador de tempo atual **B.** Escala de tempo **C.** Controle de zoom **D.** Faixa de vídeo **E.** Faixa de áudio*

Faixas na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

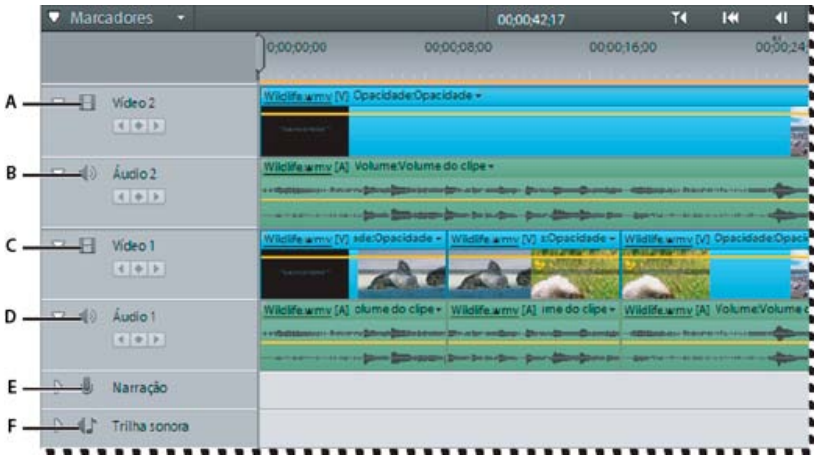
As faixas lhe permitem colocar o vídeo ou o áudio em camadas e adicionar efeitos de composição, efeitos de imagem em imagem, títulos sobrepostos, faixas de trilha sonora e muito mais. Com múltiplas faixas de áudio, você pode adicionar uma narração a uma faixa e música de fundo a outra faixa. O filme final combina todas as faixas de vídeo e áudio.

Por padrão, a linha de tempo do modo de exibição de Especialista contém três faixas para vídeo (ou imagens) e áudio , uma faixa de narração e uma faixa de trilha sonora. Você pode arrastar clipes vinculados (clipes que incluem áudio e vídeo) a uma faixa.

Para clipes vinculados, os componentes de vídeo e áudio aparecem juntos (vídeo diretamente acima do áudio) em suas respectivas faixas (como Video1 e Audio1). Para ver todas as faixas, talvez você precise rolar a linha de tempo do modo de exibição de Especialista para cima ou para baixo.

É inserida uma nova faixa se você arrastar e liberar um clipe acima da faixa de vídeo superior. Não há limite para o número de faixas que um projeto pode conter. Você pode adicionar ou excluir trilhas a qualquer momento, até antes de adicionar clipes.

Um filme deve conter pelo menos um tipo de cada faixa (a faixa pode estar vazia). A ordem da faixa de vídeo é importante, porque qualquer faixa localizada em Vídeo 2 também sobrepõe a faixa de Vídeo 1. As faixas de áudio são combinadas na reprodução, de forma que a ordem da faixa é irrelevante.



Faixas padrão

***A.** Faixa de Vídeo 2 **B.** Faixa de áudio 2 **C.** Faixa de Vídeo 1 **D.** Faixa de áudio 1 **E.** trilha de narração **F.** Trilha sonora*

Você pode especificar o número e o tipo padrão de faixas nos novos filmes.

Ferramentas da linha de tempo do modo de exibição de Especialistas

Use as ferramentas na parte superior da linha de tempo do modo de exibição de Especialista para reproduzir um clipe, parar ou alterar a velocidade da reprodução. Use os painéis na barra de ação para adicionar títulos, transições, efeitos especiais e música. Você também pode adicionar marcadores, detectar as batidas musicais, abrir o Mixer de áudio ou adicionar narração.

Mover-se na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Ao inserir e organizar clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, mova o indicador de tempo atual até o local apropriado. Na escala de tempo, o indicador de tempo atual corresponde ao quadro exibido no painel Monitor.

Uma linha vertical se estende desde este indicador de tempo atual até todas as faixas. Aplicar mais e menos zoom na linha de tempo do modo de exibição de Especialista pode ajudá-lo a localizar o local exato para colocar um clipe ou realizar uma edição.

❖ Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, execute um dos seguintes procedimentos:

- Arraste o Indicador de tempo atual.
- Clique na escala de tempo em que você deseja posicionar o indicador de tempo atual.
- Pressione Shift enquanto arrasta o indicador de tempo atual para encaixá-lo na borda do clipe ou do marcador mais próximo.
- Arraste a exibição de hora (abaixo do painel Monitor) até o valor de hora desejado.
- Clique no modo de exibição de hora (na parte inferior do painel Monitor), digite uma hora válida e depois pressione Enter. (Você não precisa digitar os zeros à esquerda, dois-pontos ou pontos-e-vírgulas. No entanto, tenha ciência de que o Adobe Premiere Elements interpreta os números abaixo de 100 como quadros.)

Você pode utilizar as teclas Home ou End no teclado para pular para o início ou o fim do filme. As teclas Page Up e Page Down movem o indicador do tempo atual para o clipe anterior e seguinte respectivamente. As teclas de seta para a direita ou para a esquerda movem o indicador do tempo atual um quadro para frente ou para trás. Pressionar Shift+Seta para direita ou Shift+Seta para esquerda movem o indicador do tempo atual cinco quadros para frente ou para trás de cada vez.

Para o início

Adicionar clipes à linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Quando você insere um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, os clipes adjacentes em todas as faixas se movem para acomodar o novo clipe. Ao mover todos os clipes juntos, o áudio e o vídeo dos clipes adjacentes permanecem sincronizados.

Às vezes, você não quer que todos os clipes se desloquem com cada inserção. Por exemplo, quando você adiciona a música de fundo que superimpõe o filme inteiro, você não quer que clipes se desloquem.

Para mover alguns clipes específicos juntos, pressione a tecla Alt conforme insere. De cada vez, você pode mover clipes específicos simultaneamente em um máximo de duas faixas. Estas incluem a faixa que recebe a inserção e a faixa que contém o áudio ou vídeo vinculado (se houver). As faixas afetadas se deslocam juntas e continuam alinhadas. Os clipes nas outras faixas não são afetados.

Inserir um clipe, mover clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

❖ Execute um dos seguintes procedimentos:

- Arraste o clipe do painel Ativos do Projeto para o local desejado na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Quando o ponteiro muda para o ícone Inserir, solte o mouse.
- Mova o indicador de tempo atual ao local desejado na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Em seguida, selecione o clipe no

painel de Ativos do Projeto e selecione Clipe > Inserir.

Inserir um clipe, mover clipes apenas nas faixas vinculadas e de destino

❖ Arraste o clipe, mantendo pressionada a tecla Alt, do painel de Ativos do Projeto para o local desejado na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Quando o ponteiro muda para o ícone Inserir, solte o mouse.

Se você arrastar um clipe para o espaço em branco acima da faixa de vídeo superior (para vídeo) ou abaixo da faixa de áudio mais baixa (para áudio), o Adobe Premiere Elements criará uma nova faixa para o clipe. Se o clipe contiver áudio e vídeo, ele criará uma nova faixa de vídeo e áudio.

Sobrepor um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

A forma mais fácil de substituir uma parte de um vídeo é sobrepô-la com outra cena. Ao sobrepor um clipe, o clipe que você adiciona substitui os quadros existentes a partir do local designado.

Se o novo clipe tiver 40 quadros de extensão, ele irá sobrepor 40 quadros do clipe existente. Os quadros depois da sobreposição, se houver algum, permanecerão no mesmo local da faixa. As sobreposições não mudam o comprimento do filme, a menos que a sobreposição se estenda além do final do filme.

❖ Execute um dos seguintes procedimentos:

- Pressione a tecla Ctrl/Cmd e arraste o clipe do painel de Ativos do Projeto para o primeiro quadro a ser sobreposto. Quando o ponteiro mudar para o ícone Sobrepor, solte o mouse.
- Mova o indicador de tempo atual até o primeiro quadro que você deseja sobrepor, selecione o clipe no painel Ativos do Projeto e depois escolha Clipe > Sobrepor.

Colocar um clipe em cima de outro na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Você pode inserir um clipe acima do outro sem substituir uma seção do clipe inferior, já que isso é feito com uma sobreposição. É possível usar os clipes empilhados desta forma, por exemplo, com vários efeitos de encaixe.

1. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, arraste o indicador de tempo atual para um local em cima de um clipe de vídeo onde deseja sobrepor outro clipe.
2. Arraste um clipe do painel de Ativos do Projeto, mantendo pressionada a tecla Shift, e solte-o no painel Monitor.
3. Escolha Colocar no topo.

O Adobe Premiere Elements solta o segundo clipe na primeira faixa de vídeo disponível, no local do indicador de tempo atual.

Para o início

Substituir um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Para substituir um clipe no meio da linha de tempo do modo de exibição de Especialista sem alterar o comprimento, os efeitos ou as sobreposições, utilize o comando "Substituir clipe". Essa opção é útil ao editar filmes instantâneos expandidos.

1. No painel de Ativos do Projeto, selecione o clipe que quer usar.
2. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no clipe que deseja substituir e selecione "Substituir clipe de ativos do projeto".

   Se o clipe de entrada for maior em duração, ele será aparado a partir do final para corresponder à duração existente do clipe de saída.

   Se o clipe de entrada for mais curto em duração, aparecerá uma mensagem de advertência que lhe dará a opção de cancelar a opção de substituição ou usar quadros pretos para preencher o que falta.

Para o início

Selecionar, mover, alinhar e excluir clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

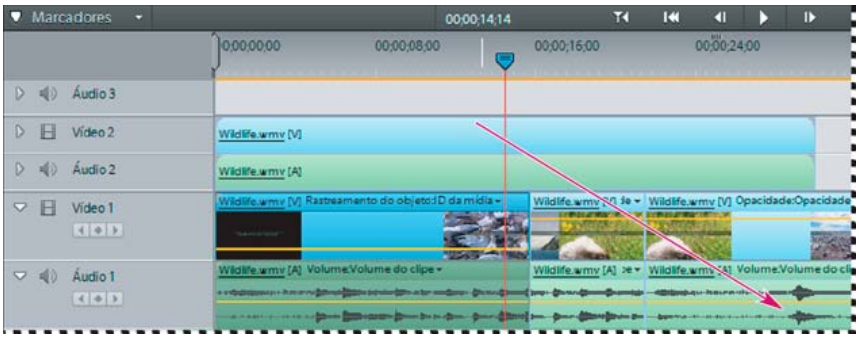
Depois que tiver adicionado um clipe no seu filme, talvez você precise reorganizar os clipes, copiar e colar cenas e excluir outros clipes. Várias técnicas lhe permitem selecionar clipes individuais, um intervalo de clipes ou apenas a parte de áudio ou vídeo de um clipe vinculado.

Selecionar clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

❖ Utilizando o cursor do mouse, faça o seguinte:

- Para selecionar um único clipe, clique no clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Se o clipe estiver vinculado ou agrupado, clicar em um clipe seleciona os outros clipes vinculados ou agrupados.
- Para selecionar apenas a parte de áudio ou vídeo dos clipes vinculados, clique no clipe desejado pressionando a tecla Alt.
- Para selecionar um único clipe em um grupo, clique no clipe desejado pressionando a tecla Alt.
- Para selecionar vários clipes, clique em cada clipe que você deseja selecionar mantendo pressionada a tecla Shift. (Clique em um clipe selecionado para desmarcá-lo, mantendo a tecla Shift pressionada.)

- Para selecionar clipes sequenciais, arraste um retângulo (seleção de letreiro) que inclui os clipes que você deseja selecionar.
- Para adicionar um intervalo de clipes à seleção atual, arraste o letreiro ao redor dos clipes mantendo a tecla Shift pressionada.



Seleção de um intervalo de clipes arrastando um letreiro

Mover um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Você pode reorganizar com facilidade os clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista arrastando-os. Usando as mesmas técnicas que você usa para adicionar um clipe, é possível inserir ou sobrepor os clipes ao movê-los.

- Para mover um clipe e inseri-lo (para que todas as faixas mudem depois da inserção), arraste o clipe até o local desejado. Quando o ponteiro mudar para o ícone de inserir, solte o botão do mouse.
- Para mover um clipe e sobrepor outro clipe no filme, arraste o clipe para o primeiro quadro a ser sobreposto e, em seguida, pressione Ctrl/Cmd. Quando o ponteiro mudar para o ícone de sobrepor, solte o botão do mouse.
- Para mover apenas um clipe de um par vinculado, selecione o clipe que você deseja mover mantendo pressionada a tecla Alt. Arraste-o até o local desejado. Se desejar mover os clipes apenas nas faixas de destino, solte o botão do mouse quando o ponteiro mudar para o ícone de inserir. Se desejar sobrepor outro clipe, pressione a tecla Ctrl e, quando o ponteiro mudar para o ícone de sobrepor, solte o mouse.

Alinhar clipes com a opção Encaixar

A opção Encaixar, que é ativada por padrão, facilita o alinhamento dos clipes uns com os outros ou com pontos particulares no tempo. Você pode mover um clipe com a opção "Encaixar" selecionada. O clipe automaticamente se alinha com a borda de outro clipe, um marcador, o início e o fim da escala de tempo ou indicador de tempo atual.

O encaixe também ajuda a garantir que você não realize inadvertidamente uma edição de inserção ou sobreposição ao arrastar. À medida que arrasta os clipes, uma janela pop-up exibe a distância, em quadros, que você os movimentou. Um número negativo indica que você os movimentou em direção ao início do filme.

❖ Escolha Linha de tempo > Encaixar. Uma marca de seleção indica que a opção está ativada.

Excluir um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista

Excluir um clipe de um filme não o exclui do projeto. O clipe ainda está disponível no painel de Ativos do Projeto.

1. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista, selecione um ou vários clipes. (Clique, mantendo Alt pressionada, para selecionar apenas a parte de áudio ou vídeo de um clipe.)
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para excluir os clipes e deixar um espaço da mesma duração, chamado limpeza, selecione Editar > Excluir.
   - Para excluir um clipe e fechar o intervalo resultante, chamada exclusão de ondulação, escolha Editar > Excluir e fechar intervalo, ou pressione a tecla Delete ou Backspace.

   Nota: *Quando um clipe é excluído da linha de tempo do modo de exibição Rápida, uma transição depois do clipe também é excluída. Quando um clipe é excluído da linha de tempo do modo de exibição de Especialista, as transições antes depois do clipe são excluídas.*

Excluir um espaço vazio entre clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Você pode excluir rapidamente o espaço vazio entre clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista usando o comando "Excluir e fechar intervalo". Como alternativa, pressione a tecla Delete ou Backspace. As duas técnicas movimentam os clipes adjacentes para preencher o intervalo.

❖ Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, execute um dos seguintes procedimentos:

- Clique com o botão direito do mouse no espaço vazio e escolha Excluir e fechar intervalo.
- Selecione o espaço que você deseja excluir, e pressione a tecla Delete ou Backspace.

Nota: *Se o intervalo for pequeno e difícil de selecionar, mova o indicador de tempo atual até o intervalo e clique no botão Mais zoom.*

Para o início

Criar e duplicar um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Todas as vezes que você arrastar um clipe de origem do painel de Ativos do Projeto para a linha de tempo do modo de exibição de Especialista, você cria uma instância do clipe. Esta instância compartilha os pontos de entrada e de saída padrão do clipe de origem. Se você excluir o clipe de origem no painel de Ativos do Projeto, todas as instâncias do clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista são excluídas.

Para criar instâncias de clipe com pontos diferentes de entrada e saída padrão, duplique o clipe de origem no painel de Ativos do Projeto. Se você excluir um clipe duplicado no painel de Ativos do Projeto, todas as instâncias dele na linha de tempo do modo de exibição de Especialista são excluídas.

1. No painel de Ativos do Projeto, selecione um clipe e escolha Editar > Duplicar.
2. Para renomear o clipe duplicado, selecione-o no painel de Ativos do Projeto e siga um destes procedimentos:
   - Escolha Clipe > Renomear e digite um novo nome.
   - Clique no texto e digite um novo nome.

Você também pode criar um clipe duplicado copiando e colando, ou arrastando um clipe no painel de Ativos do Projeto mantendo a tecla Ctrl pressionada.

Para o início

Visualizar a duração de clipes selecionados na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

O painel Informações mostra a duração total de múltiplos clipes selecionados na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista. Essas informações são geralmente úteis na hora de editar um filme. Por exemplo, talvez você queira encontrar música para ajustar uma cena ou substituir alguns clipes com tamanhos diferentes.

Se você selecionar clipes no painel de Ativos do Projeto, o painel Informações exibe a duração total de todos os clipes selecionados. Se você selecionar clipes na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista, o painel de Informações exibe a duração total dos clipes selecionados.

A duração é calculada do ponto de entrada do primeiro clipe selecionado ao ponto de saída do último clipe selecionado. Se os clipes não forem contíguos nas faixas, a duração pode ser maior do que a duração total dos clipes.

1. Certifique-se de que o painel Informações esteja visível. Se não estiver visível, escolha Janela > Informações.
2. No painel de Ativos do Projeto, na linha de tempo do modo de exibição Rápida, ou do modo de exibição de Especialista, selecione os clipes desejados. O painel Informações exibe o número de itens selecionados e a duração total desses itens.
   Você pode visualizar a duração de um único clipe em uma dica de ferramenta posicionando o cursor sobre um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

Para o início

Personalizar faixas de linha de tempo do modo de exibição de Especialistas

Você pode personalizar faixas da linha de tempo do modo de exibição de Especialista para adequá-las às necessidades de seu projeto.

Adicionar uma faixa à linha de tempo do modo de exibição de Especialista

1. Escolha Linha de tempo > Adicionar faixas.
2. Na caixa de diálogo Adicionar faixas, digite o número de faixas que você deseja adicionar no campo Adicionar para as faixas de vídeo ou áudio.
3. Para especificar o posicionamento das faixas acrescentadas, escolha uma opção do menu popup Posicionamento para cada tipo de faixa adicionada, e clique em OK.

Redimensionar trilhas

As faixas têm três tamanhos predefinidos: pequeno, médio e grande. A exibição grande é útil para visualizar as miniaturas de clipes e ajustar efeitos como opacidade ou volume de um clipe. Você também pode redimensionar as faixas manualmente e a área do cabeçalho da faixa para dar conta dos nomes longos de faixa. Se o seu filme tiver várias faixas, você pode ajustar a proporção relativa das faixas para favorecer as que você precisa ver.

Por padrão, os nomes das faixas estão ocultos. Para exibir os nomes das faixas, redimensione a seção do cabeçalho das faixas.

Redimensionar a altura de uma faixa

❖ Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, execute um dos seguintes procedimentos:

- Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique em uma faixa vazia da linha de tempo do modo de exibição de Especialista, e selecione "Tamanho da faixa". Em seguida, selecione Pequeno, Médio, ou Grande.
- Na área de título da faixa da linha de tempo do modo de exibição de Especialista, posicione o ponteiro entre duas faixas para que o ícone de Ajuste de altura apareça. Em seguida, arraste para cima ou para baixo para redimensionar a faixa abaixo (para o vídeo) ou a faixa acima (para o áudio).

Alterar a altura da faixa na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Redimensionar a seção de título da faixa na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

❖ Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, posicione o ponteiro sobre a extremidade direita do cabeçalho da faixa (onde os ícones da faixa aparecem) para que o ícone de Redimensionar apareça. Em seguida, arraste a extremidade da direita. (O Na parte superior de O Faixa Limite Largura. A largura máxima é aproximadamente o dobro da largura mínima.)

Renomear uma faixa

1. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no nome da faixa (por exemplo, Vídeo 1) e selecione Renomear.
2. Digite um novo nome para a faixa e pressione Enter, ou clique fora da caixa.

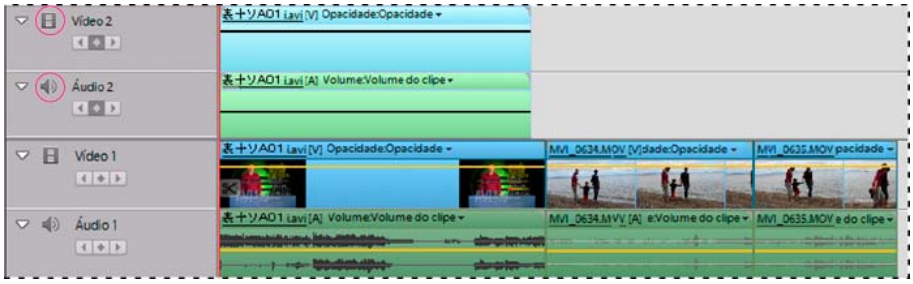
Excluir faixas vazias da linha de tempo do modo de exibição de Especialista

❖ Execute um dos seguintes procedimentos:

- Escolha Linha de tempo > Excluir faixas vazias.
- Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique em uma faixa vazia na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e selecione "Excluir faixas vazias".

Personalizar como os clipes são exibidos na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Você pode exibir clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista de diferentes maneiras, dependendo de sua preferência ou da tarefa à disposição. Você pode escolher exibir uma imagem em miniatura no início do clipe. Como alternativa, você pode exibir uma imagem em miniatura no título e no final ou durante toda a exibição do clipe (a exibição padrão). Para uma faixa de áudio, você pode escolher exibir ou ocultar a forma de onda do áudio do índice de áudio.



Os botões "Ajustar estilo de exibição" permitem definir como as faixas são exibidas na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

A exibição das imagens de miniatura durante todo o clipe lhe dá uma idéia da progressão do clipe. No entanto, não confunda o limite entre as miniaturas como o limite real entre os quadros. Pense nas miniaturas como um storyboard ou croqui do conteúdo de áudio.

❖ Clique no botão Definir estilo de exibição da faixa de vídeo ou o botão Definir estilo de exibição da faixa de áudio no canto esquerdo da faixa. Todas as vezes que você clicar, o estilo de exibição da faixa muda para uma exibição diferente.

Para ver mais detalhes do volume ao visualizar uma waveform de áudio linha de tempo do modo de exibição de Especialista, aumente a altura da faixa.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criação de uma sobreposição de imagem em imagem

Criar uma sobreposição de imagem em imagem no modo de exibição Rápida
Criar uma sobreposição de imagem em imagem no modo de exibição de Especialista
Excluir uma sobreposição de imagem em imagem

Você pode inserir um videoclipe em um pequeno quadro sobre um videoclipe de fundo que cobre a tela inteira. Esse efeito é chamado de sobreposição de imagem em imagem.

Sobreposição de imagem em imagem

Nota: *Para obter informações sobre a sobreposição de um clipe sobre outro ao criar fundos transparentes, consulte Sobre a sobreposição e transparência.*

Para o início

Criar uma sobreposição de imagem em imagem no modo de exibição Rápida

1. Coloque o CTI no clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida que deseja usar como clipe de fundo.

   O clipe selecionado aparece no painel Monitor.

2. Execute um dos seguintes procedimentos:

   - Do painel de Gráficos, arraste uma imagem até o clipe de fundo no painel Monitor. Se necessário, ajuste a duração da sobreposição na caixa de diálogo de Imagem em imagem.
   - No Windows Explorer, arraste um clipe ou imagem até o clipe de fundo no painel de Monitor, e selecione Imagem em imagem. Se necessário, ajuste a duração da sobreposição na caixa de diálogo.

3. Para ajustar a posição do clipe sobreposto, arraste-o para o local desejado no painel Monitor.

Nota: *Se o clipe sobreposto for mais comprido do que o clipe de fundo, ele aparecerá em clipes sucessivos na linha de tempo do modo de exibição Rápida em toda sua duração. O clipe também aparece sobreposto sobre aqueles clipes durante a reprodução.*

Para o início

Criar uma sobreposição de imagem em imagem no modo de exibição de Especialista

1. Coloque o CTI no clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista que deseja usar como clipe de fundo.

   O clipe selecionado aparece no painel Monitor.

2. Execute um dos seguintes procedimentos:

   - Do painel de Gráficos, arraste uma imagem até o clipe de fundo no painel Monitor.
   - No Windows Explorer, arraste um clipe ou imagem até o clipe de fundo no painel de Monitor, e selecione Imagem em imagem.
   - No painel de Ativos do Projeto, arraste um clipe ou imagem até o clipe de fundo no painel de Monitor, e selecione Imagem em imagem

3. Para ajustar a posição do clipe sobreposto, arraste-o para o local desejado no painel Monitor.

Nota: *Se o clipe sobreposto for mais comprido do que o clipe de fundo, ele aparecerá em clipes sucessivos na linha de tempo do modo de exibição de Especialista em toda sua duração. O clipe também aparece sobreposto sobre aqueles clipes durante a reprodução.*

Para o início

Excluir uma sobreposição de imagem em imagem

1. Dependendo do modo de exibição em que você está, certifique-se de que a linha de tempo do modo de exibição Rápida ou a do modo de exibição de Especialista esteja ativa.
2. Clique com o botão direito do mouse/clique com a tecla Ctrl no clipe sobreposto na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
3. Selecione Excluir.

O clipe sobreposto desaparece da linha de tempo do modo de exibição Rápida (ou do modo de exibição de Especialista) e do painel Monitor.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Agrupar, vincular e desabilitar clipes

Agrupar e desagrupar clipes
Link dos clipes de vídeo e áudio
Sincronizar clipes vinculados
Ativar e desativar clipes

Agrupar e desagrupar clipes

Para o início

Na linha de tempo do modo de exibição de Rápida ou do modo de exibição de Especialista, você pode agrupar clipes para poder movê-los, desativá-los, copiá-los ou excluí-los ao mesmo tempo. Ao agrupar um clipe vinculado com outros clipes, as partes de áudio e vídeo do clipe vinculado estão incluídas no grupo.

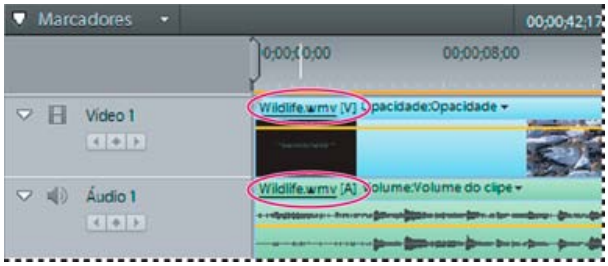
- Para agrupar os clipes, selecione vários clipes e escolha Clipe > Agrupar.
- Para desagrupar clipes, clique em qualquer clipe no grupo para selecionar o grupo, e escolha Clipe > Desagrupar.
- Para selecionar um ou mais clipes em um grupo, clique em um único clipe em um grupo, mantendo pressionada a tecla Alt. Clique para selecionar mais clipes em um grupo, mantendo pressionadas as teclas Shift+Alt.

Link dos clipes de vídeo e áudio

Para o início

A maioria dos vídeos inclui uma trilha sonora. No painel de Ativos do Projeto, os clipes que contêm vídeo e áudio aparecem como um único item. Ao adicionar o clipe a um filme na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, o vídeo e o áudio aparecem em faixas separadas, com o vídeo diretamente acima do áudio.

O vídeo e o áudio permanecem vinculados. Ao arrastar a parte de vídeo na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, o áudio vinculado se move com ele, e vice-versa. Por essa razão, os pares de áudio/vídeo são chamados de clipes vinculados. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, os nomes de clipes vinculados são sublinhados e identificados com um [V] de vídeo ou um [A] de áudio.



Os clipes vinculados compartilham o mesmo nome com um [V] ou um [A] anexado e são sublinhados.

Todas as tarefas de edição (como mover, aparar ou alterar a velocidade do clipe) agem nas duas partes de um clipe vinculado. Você pode temporariamente sobrescrever o link pressionando a tecla Alt ao iniciar as tarefas de edição. Também é possível colocar a parte de vídeo ou áudio separadamente.

Vincular e desvincular clipes de áudio e vídeo

Você pode vincular um clipe de vídeo e um clipe de áudio de forma que funcionem como uma unidade. Ao selecionar, aparar, dividir, excluir, mover ou alterar a velocidade de um, você afeta o outro clipe também. Você pode sobrescrever temporariamente o link conforme necessário. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, os nomes de clipes vinculados são sublinhados e identificados com um [V] de vídeo ou um [A] de áudio.

- Para vincular clipes de vídeo e áudio, clique em um clipe de áudio e vídeo, mantendo a tecla Shift pressionada, para selecionar os dois, e depois escolha Clipe > Vincular áudio e vídeo.
- Para desvincular clipes de vídeo e áudio, selecione um clipe vinculado e escolha Clipe > Desvincular áudio e vídeo. (Embora o áudio e o vídeo estejam desvinculados, ambos ainda estão selecionados. Selecione novamente um dos clipes para usá-lo separadamente.)
- Para selecionar os clipes vinculados individualmente, clique no clipe desejado mantendo pressionada a tecla Alt. Depois de selecioná-lo, você pode mover ou aparar o clipe independentemente de seu clipe vinculado.

Para excluir rapidamente um clipe de áudio ou vídeo sem desvinculá-lo, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no clipe e escolhe Excluir áudio ou Excluir vídeo no menu.

Excluir apenas a parte de áudio ou vídeo de um clipe vinculado

❖ Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, execute um dos seguintes procedimentos:

- Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no clipe vinculado e escolha Excluir áudio ou Excluir vídeo.
- Clique na parte de áudio ou vídeo, mantendo a tecla Alt pressionada, para selecioná-la individualmente, e pressione a tecla Delete ou Backspace.
- Selecione um clipe vinculado e escolha Clipe > Desvincular áudio e vídeo. Selecione novamente o clipe e escolha Editar > Limpar ou Editar > Excluir e fechar intervalo.

Os clipes se movimentam para preencher o intervalo deixado pelo clipe excluído.

Para o início

Sincronizar clipes vinculados

O Adobe Premiere Elements automaticamente coloca o vídeo e seu áudio em faixas separadas na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. No entanto, ele vincula os clipes para que permaneçam em sincronia conforme você os apara ou move.

Se você arrastar um dos clipes, mantendo a tecla Alt pressionada, fora de sincronia, o Adobe Premiere Elements mostra o número de quadros deslocados próximo do nome do clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Mesmo que você desvincule os clipes, o Adobe Premiere Elements mantenha controle do deslocamento, exibindo-o novamente se você os revincular. Você pode fazer com que o Adobe Premiere Elements ressincronize automaticamente os clipes. Dependendo dos clipes, você pode escolher entre dois métodos de sincronização.

❖ Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no número do deslocamento do clipe que você deseja mover e escolha uma das seguintes opções:
Mover para sincronizar Move o clipe de vídeo ou áudio para sincronizá-lo. Os clipes adjacentes são sobrescritos conforme necessário para acomodar os clipes que se movimentam. Se você tiver aparado um dos dois clipes, o Adobe Premiere Elements alinha-os como originalmente foram gravados. Consequentemente, seus pontos de entrada ou saída talvez não coincidam..
Deslocar para sincronizar Realização uma edição de deslocamento para sincronizar o vídeo e o áudio. A edição de deslocamento mantém a posição e a duração dos clipes nas faixas. Usa os quadros aparados conforme necessário para trocar o conteúdo dos clipes até que estejam alinhados da forma como foram originalmente gravados.
A distância entre os pontos de entrada e saída e sua localização nas faixas permanece igual. No entanto, a posição dos pontos de entrada e saída no clipe original muda. Essa opção está disponível apenas se o clipe contiver quadros aparados suficientes para compensar o deslocamento.

O clipe no qual você clicou com o botão direito/clicou pressionando a tecla Ctrl se move ou se ajusta para se alinhar com o outro clipe, que permanece no lugar.

Para o início

Ativar e desativar clipes

De vez em quando, talvez você queira desativar um clipe enquanto testa uma ideia diferente de edição para encurtar o tempo de processamento . A desativação de um clipe o oculta quando você exibe o filme no painel Monitor, ou quando exporta o filme. Você ainda pode mover ou alterar um clipe desativado.

❖ Selecione um ou vários clipes na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista e selecione Clipe > Ativar.
A marca de verificação perto do comando desaparece quando você desativa um clipe, e o clipe aparece esmaecido na linha de tempo do modo de exibição de Rápida e na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Trabalhar com marcadores de clipe e linha de tempo

Sobre os marcadores de clipe e linha de tempo
Adicionar marcadores de clipe e linha de tempo
Inserir comentários, informações de capítulo ou links de URL em um marcador de linha de tempo
Mover e excluir marcadores
Ir para um marcador de clipe ou linha de tempo na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

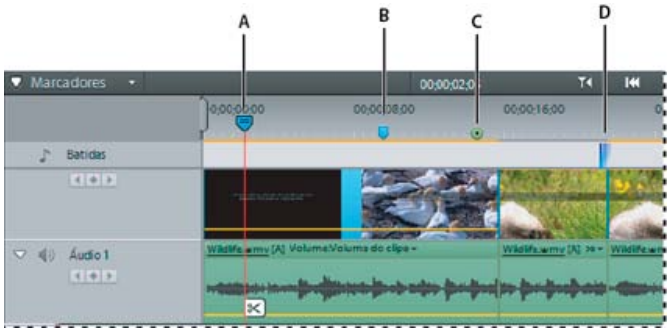
Para o início

Sobre os marcadores de clipe e linha de tempo

Você pode inserir marcadores para indicar pontos importantes em um clipe ou filme. Os marcadores podem ajudá-lo a posicionar, organizar e sincronizar clipes. Eles até permitem que você adicione comentários à linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Um filme ou um clipe podem conter até 100 marcadores numerados (de 0 a 99). Além disso, ele pode ter marcadores não numerados ilimitados. Também é possível adicionar marcadores de menu para usar na criação de um menu de disco no Adobe Premiere Elements.

Trabalhar com marcadores de clipe e linha de tempo é bem parecido com o trabalho com os pontos de entrada e saída. No entanto, pontos de entrada e saída definem os pontos de início e término reais de um clipe. Os marcadores são apenas para referência e não afetam os clipes no filme terminado.



Marcadores na linha de tempo do modo de exibição de Especialista
***A.** Marcador de linha de tempo **B.** Marcador de menu **C.** Menu de marcadores **D.** Marcador de batida*

***Nota:** O botão Detectar batidas cria marcadores nas batidas principais da sua trilha sonora, para que você possa sincronizar os clipes com as batidas.*

Os marcadores que você adiciona a um clipe colocado em um filme aparecem apenas naquela instância do clipe. Os marcadores adicionados a um clipe de origem aparecem em cada instância do clipe que você adicionar depois ao filme. Incluir marcadores em um clipe de origem não afeta instâncias do clipe que já está em um filme.

Ao selecionar um clipe no painel de Ativos de Projeto, o painel Monitor exibe apenas os marcadores do clipe dentro de um clipe.

Ao selecionar um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, ele exibe apenas os marcadores da linha de tempo. Os marcadores de clipe aparecem como ícones no clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. No entanto, os marcadores de linha de tempo aparecem na escala de tempo.

***Nota:** Trabalhar com marcadores de clipe e linha de tempo*

Para o início

Adicionar marcadores de clipe e linha de tempo

Você pode adicionar marcadores a um clipe no painel de Ativos do Projeto, a uma instância de um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista ou à escala de tempo. Há dois tipos de marcadores: marcadores de clipe e marcadores de linha de tempo.

Em geral, você adiciona os marcadores de clipe para indicar pontos importantes em um clipe individual (por exemplo, para identificar uma ação ou som em particular). Você adiciona marcadores de linha de tempo à escala de tempo para marcar cenas, locais de títulos ou outros pontos significativos no filme. Os marcadores de linha de tempo podem incluir comentários e URLs para vincular páginas da web.

Você pode numerar os marcadores ou usar marcadores não-numerados. Use marcadores numerados se planeja usar muitos marcadores. Você pode pular rapidamente, por exemplo, do marcador número 5 ao marcador número 40 se os marcadores forem numerados. Se não forem numerados, você pode pular apenas entre marcadores adjacentes.

Se desejar usar marcadores para registrar comentários, a numeração faz com que fique mais fácil fazer referências a eles. Por exemplo, você pode registrar comentários, como "Verifique a cor no marcador 12", ou "Veja os comentários no marcador 42" para um colaborador.

Adicionar um marcador a um clipe de origem ou a uma instância de clipe

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para adicionar um marcador a um clipe de origem, clique duas vezes no clipe no painel de Ativos do Projeto.
   - Para adicionar um marcador à instância de um clipe, clique duas vezes no clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

   O clipe abre na janela de Visualização.
2. Mova o indicador de tempo atual na janela de Visualização até o quadro em que você deseja definir o marcador.
3. Escolha Clipe > Definir marcador de clipe, e selecione Sem numeração, Próximo numerado disponível ou Outro numerado.
4. Se você escolheu Outro numerado, digite um número no campo Definir marcador numerado e clique em OK.

Se você adicionou o marcador ao clipe de origem, ele está salvo no clipe e é visível em todas as instâncias subsequentes do clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Se você adicionou o marcador a uma instância do clipe, ele é visível apenas naquela instância específica do clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Adicionar um marcador à linha de tempo do modo de exibição de Especialista

1. Clique em um espaço vazio em uma faixa de vídeo ou áudio na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. A linha de tempo do modo de exibição de Especialista fica ativa e a seleção de qualquer clipe feita anteriormente é desfeita.
2. Mova o indicador de tempo atual na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para o quadro em que deseja colocar o marcador.
3. Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique na escala da linha de tempo ou no painel Monitor, ou escolha Linha de tempo > Definir marcador de linha de tempo, e escolha uma das opções a seguir:
   Sem numeração Define um marcador sem numeração.

   Próximo numerado disponível Define um marcador numerado usando o número não usado mais baixo.

   Outro numerado Abre uma caixa de diálogo na qual você pode especificar qualquer número não usado de 0 a 99.
   Você pode inserir marcadores enquanto um filme ou clipe é reproduzido. Clique no ícone "Definir marcador não numerado" no painel Monitor ou pressione a tecla de asterisco, nos locais que você deseja marcar.

O marcador aparece na escala de tempo da linha de tempo do modo de exibição de Especialista, no local em que está o indicador de tempo atual.

Para o início

Inserir comentários, informações de capítulo ou links de URL em um marcador de linha de tempo

Além de indicar quadros importantes de um filme, os marcadores da linha de tempo também podem conter comentários, números de capítulo ou URLs. Você pode incluir comentários, números de capítulo ou links da Web apenas nos marcadores de linha de tempo, e não nos marcadores de clipe.

Se você importar seu filme no Adobe® Encore®, você pode usar os marcadores de linha de tempo para especificar os links de capítulo. O Encore converte automaticamente os marcadores de linha de tempo com texto ou com números no campo Capítulo em pontos de capítulo. Ele também coloca o conteúdo do campo Comentário no campo Descrição do ponto de capítulo.

Para o seu filme on-line, se você sabe projetar páginas da web baseadas em quadros, use marcadores de linha de tempo para alterar outras partes da página da web.

Os marcadores de linha de tempo podem especificar um URL e um quadro de página da Web. Ao incluir o filme em uma página da Web baseada em quadro, o navegador exibe cada link especificado no quadro correspondente.

Enquanto o filme é reproduzido, sua página da Web pode mudar à medida que cada marcador é atingido. Por exemplo, em uma página da Web de família, à medida que seu filme de férias é reproduzido, você pode preencher os outros quadros da página com comentários e imagens estáticas sobre as férias. Essa técnica exige um planejamento cuidadoso para coordenar os quadros e o conteúdo. Você deve exportar o filme usando um tipo de arquivo que suporta os marcadores da Web: QuickTime ou Windows Media.

Você pode ajustar os marcadores para que durem um quadro mais. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, o lado direito do ícone de um marcador de linha de tempo se estende para indicar sua duração.

1. Na escala de tempo da linha de tempo do modo de exibição de Especialista, clique duas vezes em um marcador de linha de tempo para abrir a caixa de diálogo "Marcador".
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para criar um comentário, digite uma mensagem no campo Comentários.
   - Para mudar a duração do marcador, arraste o valor da duração ou clique no valor para selecioná-lo, digite um novo valor e pressione Enter.
   - Para criar um ponto de capítulo para o Adobe Encore, insira o nome do capítulo ou o número na caixa Capítulo.
   - Para criar um link da Web, insira o endereço da Web e o número do quadro nas caixas URL e Quadro de Destino. O número do quadro

deve coincidir com um quadro na página da Web que contém o filme.

3. Para inserir comentários ou especificar opções para outros marcadores da linha de tempo, clique em Voltar ou Avançar.
4. Repita as etapas de 1 a 3 até você terminar de modificar os marcadores da linha de tempo, e clique em OK.

Para o início

Mover e excluir marcadores

Você pode arrastar os marcadores na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Para alterar os marcadores de clipe existentes no filme, abra uma instância do clipe na Janela de visualização e faça as alterações. Não é possível manipular marcadores de clipe diretamente na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Os marcadores da linha de tempo não estão vinculados aos quadros que marcam. Quando você insere um clipe, os marcadores de linha de tempo existentes permanecem em sua posição original na escala de tempo. No entanto, marcadores de clipe se movem com o clipe.

Mover um marcador

✥ Na escala de tempo da linha de tempo do modo de exibição de Especialista, arraste o marcador para outra posição. Arrastar além das bordas da escala de tempo faz com que ela role.

Nota: *Não é possível mover um marcador de clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Em vez disso, abra o clipe na Janela de visualização e arraste o marcador na escala de tempo da Janela de visualização.*

Exclusão de um marcador de escala

1. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, mova o indicador de tempo atual para o marcador de linha de tempo.
   Para colocar o indicador de tempo atual precisamente em um marcador, dê um zoom completo na escala de tempo, para que você possa ver sua localização exata, ou escolha Linha de tempo > Ir para o marcador da linha de tempo e escolha Avançar, Voltar ou Numerado no menu.
2. Escolha Linha de tempo > Limpar marcador da linha de tempo, e depois escolha uma opção do menu.
   Marcador de Linha de tempo no indicador de tempo atual Exclua o marcador da linha de tempo na tempo atual. (Se a opção não estiver disponível, você não colocou o indicador de tempo atual precisamente no marcador.)

   Todos os marcadores Exclui do filme todos os marcadores da linha de tempo.

   Numerado Exclui um marcador numerado da linha de tempo de uma lista de marcadores numerados.
   Nota: *Você não pode remover um marcador da linha de tempo arrastando-o para longe da escala de tempo.*

Exclusão de um marcador de clipe

1. Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
2. Mova o indicador da linha de tempo para o marcador de clipe.
   Para colocar o indicador de tempo atual precisamente em um marcador, aumente o zoom completamente na escala de tempo para poder ver o local exato. Ou escolha Clipe > Ir para marcador de clipe e selecione Avançar, Voltar ou Numerado no menu.
3. Escolha Clipe > Limpar marcador de clipe, e escolha uma opção do menu:
   Marcador atual Exclui o marcador na tempo atual. (Se a opção não estiver disponível, talvez não tenha colocado o indicador de tempo atual precisamente no marcador.)

   Todos os marcadores Exclui do clipe todos os marcadores.

   Numerado Exclui um marcador de clipe numerado de uma lista de todos os marcadores numerados.

Limpar todos os marcadores

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para limpar todos os marcadores de um clipe, selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
   - Para limpar todos os marcadores de linha de tempo da linha de tempo do modo de exibição de Especialista, certifique-se de que não há clipes selecionados no filme.
2. Escolha Clipe > Limpar marcador de clipe > Todos os marcadores, ou Linha de tempo > Limpar marcador de linha de tempo > Todos os marcadores.

Para o início

Ir para um marcador de clipe ou linha de tempo na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para mover um marcador de clipe em um clipe, selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
   - Para se mover para um marcador de linha de tempo em um filme, certifique-se de que não haja clipes selecionados na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

2. Escolha Clipe > Ir para marcador de clipe ou Linha de tempo > Ir para marcador de linha de tempo, e escolha Avançar, Voltar ou Numerado no menu.

   Para ajudar a posicionar os clipes em um marcador, certifique-se de que o comando Ajustar esteja selecionado no menu Linha de tempo. (Uma marca de verificação indica se está selecionado.) Assim, os clipes vão se ajustar aos marcadores à medida que você os arraste para a posição na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Visualizar filmes

Visualizar um filme no painel Monitor
Visualizar no modo de tela cheia
Visualização em um monitor de TV
Renderizar uma área para visualização
Excluir arquivos de visualização

Para o início

Visualizar um filme no painel Monitor

Você pode visualizar todo ou parte de um filme a qualquer momento no painel Monitor. Para visualizar um filme, o Adobe Premiere Elements deve primeiro preparar os clipes em todas as faixas para visualizar, aplicar efeitos, movimentos, opacidade e configurar o volume. A qualidade do vídeo e a velocidade de projeção são ajustadas dinamicamente para permitir que você visualize o filme em tempo real. Os filmes que usam apenas cortes entre os clipes geralmente são visualizados em qualidade e velocidade de projeção normais. Talvez seja necessário aplicar acabamento em filmes complexos (com efeitos e vídeo e áudio em camadas) para que você os visualize.

Painel Monitor
***A.** tempo atual **B.** Controles de reprodução*

❖ Execute um destes procedimentos no painel Origem do clone:

- Para visualizar o filme, clique no botão Reproduzir ou pressione a barra de espaço.

  ***Nota:** Para ajustar o indicador de tempo atual para o começo do filme, pressione a tecla Home.*

- Para alterar a qualidade da reprodução, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique dentro do painel Monitor. Selecione Qualidade da reprodução > Maior. A utilização da CPU e o consumo da RAM do computador aumentam quando você altera a configuração para Maior.
- Para pausar a visualização, clique no botão Pausar ou pressione a barra de espaço.
- Para controlar a velocidade da visualização, arraste o seletor deslizante para a direita. O clipe é reproduzido com mais velocidade à medida que você arrasta o seletor deslizante.
- Para reproduzir ao contrário, arraste o seletor para a esquerda. O clipe é reproduzido para trás com mais velocidade à medida que você arrasta o seletor deslizante.
- Para avançar um quadro, clique no botão Avançar quadro. Para avançar cinco quadros, clique no botão Avançar quadro mantendo pressionada a tecla Shift.
- Para retroceder um quadro, clique no botão Retroceder quadro. Para retroceder cinco quadros, clique no botão Retroceder quadro mantendo pressionada a tecla Shift.

- Para pular para um quadro diferente, clique no modo de exibição de tempo atual e digite a nova hora. (Dois-pontos ou pontos-e-vírgulas não são necessários. No entanto, tenha ciência de que o Adobe Premiere Elements interpreta os números abaixo de 100 como quadros.)
- Para ir até o final do clipe anterior (o ponto de corte ou edição), clique no botão Ir para o ponto de edição anterior.
- Para ir até o começo do próximo clipe, clique no botão Ir para o próximo ponto de edição.

Visualizar um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida

❖ Clique duas vezes no clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida.

Role a linha de tempo do modo de exibição de Especialista durante a visualização

Você pode ajustar uma opção para rolar automaticamente a linha de tempo do modo de exibição de Especialista da direita para a esquerda quando uma sequência for maior do que a linha de tempo visível. Dessa forma, você não precisa dar menos zoom para ver toda a sequência.

1. No Windows®, selecione Editar > Preferências > Geral. No Mac® OS, selecione Adobe Premiere Elements 11 > Preferências > Geral.
2. Escolha uma opção do menu Rolagem Automática na Reprodução da Linha de tempo.
   Sem rolagem Não rola a linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

   Rolagem de Página Rola a seção visível da linha de tempo do modo de exibição de Especialista, uma página de cada vez.

   Rolagem Suavizada Rola a linha de tempo do modo de exibição de Especialista enquanto o indicador de tempo atual fica no centro da linha de tempo visível.

Exibir zonas de segurança no painel Monitor

Você pode exibir as margens da zona de segurança (guias) no painel Monitor para determinar se algum texto ou objeto no seu projeto ficam fora da zona de segurança. Quando o texto ou os objetos ficarem fora da zona de segurança, eles poderão ser cortados quando forem reproduzidos em certas telas. As margens da zona de segurança são para sua referência e não estão incluídas nas visualizações ou na exportação.

Zonas de segurança no painel Monitor
***A.** Margem de segurança da ação **B.** Margem de segurança do título*

❖ Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no painel Monitor e escolha Margens de segurança. Uma marca de verificação perto do nome indica que as margens da zona de segurança estão ativas.

As margens de segurança de ação e título padrão são 10% e 20%, respectivamente. No entanto, você pode alterar as dimensões das zonas de segurança na caixa de diálogo Configurações do projeto.

Para o início

Visualizar no modo de tela cheia

Para ver os maiores detalhes em um clipe ou filme, visualize-o no modo de tela cheia. Esse modo preenche a tela do computador com o vídeo, sugerindo como os clipes e filmes aparecem na tela da TV. As visualizações de tela cheia também facilitam o compartilhamento do seu trabalho com outras pessoas na sala.

Visualizar um filme em modo de tela cheia

❖ Clique no botão Reproduzir em tela cheia no canto superior direito do aplicativo. O painel de visualização enche a tela, e a reprodução se inicia automaticamente.

Pausar, reverter e avançar uma visualização de tela cheia

Além de reproduzir e pausar uma visualização de tela cheia, você pode inverter ou avançar em incrementos de um quadro .

1. Para exibir a barra de controle, mova o ponteiro para a parte inferior da tela.

Na visualização de tela cheia, mova o ponteiro na tela para exibir os controles do player.

2. Clique nos botões Pausar, Retroceder quadro ou Avançar quadro.

Sair do modo de tela cheia

1. Para exibir a barra de controle, mova o ponteiro para a parte inferior da tela.
2. À direita da barra de controle, clique em Sair.

Para o início

Visualização em um monitor de TV

Você pode visualizar o filme em um monitor de TV ou vídeo usando muitas câmeras ou conversores analógico-digitais (digitalizadores). A caixa de diálogo de Configurações de projeto contêm opções de visualização em um dispositivo de DV. É importante ter o hardware corretamente configurado antes de escolher essas configurações.

Nota: *Certifique-se de que a televisão ou o monitor de vídeo esteja conectado à filmadora ou ao conversor analógico-digital. Além disso, assegure-se que o dispositivo esteja conectado adequadamente ao seu computador, em geral através de uma porta IEEE 1394. Configure o dispositivo para liberar o áudio e o vídeo analógicos para o monitor. Alguns dispositivos vão detectar um monitor automaticamente, enquanto outros exigem que você escolha uma opção do menu. (Consulte a documentação fornecida com o dispositivo para obter mais informações.)*

1. Escolha Editar > Configurações de projeto > Geral, e clique no botão Configurações da reprodução.
2. Na seção Reprodução em tempo real, selecione estas opções:
   - Selecione a opção "Exibição de vídeo na área de trabalho durante a reprodução" se desejar visualizar no painel Monitor e no monitor da TV. Desmarque essa opção se a reprodução pelo painel Monitor ficar tremida.
   - Para o Dispositivo externo, escolha a opção que combina com a câmera ou com o conversor analógico-digital que você está usando para acionar seu monitor de TV.
   - Para a Conversão de proporção, escolha Hardware (se receber suporte).
   - Escolha Áudio do dispositivo externo para monitorar o som e o vídeo através do monitor de TV. Essa opção mantém os dois em sincronia na reprodução.

     Nota: *A Reprodução em tempo real reproduz as visualizações instantaneamente em qualidade final totalmente renderizada. Com a edição livre de renderização, você pode revisar as decisões de edição à medida que as faz e as experimenta de forma mais livre. Para conseguir melhores velocidades de projeção na reprodução, use um sistema Pentium® 4 de 3-GHz ou melhor.*
3. Na seção Exportar, em Dispositivo externo, escolha se deseja exportar para o dispositivo especificado. Essa opção não afeta a reprodução.
4. Na seção Modo de exibição da área de trabalho, escolha Efeitos gráficos de alto desempenho acelerados se o adaptador do seu monitor suporta DirectX ®. Do contrário, escolha Compatível ou Padrão, o que der os melhores resultados de reprodução no seu sistema.
5. Deixe o resto das configurações de reprodução como definido pelo Adobe Premiere Elements, e clique em OK.
6. Na caixa de diálogo Configurações de projeto, clique em OK.

Para o início

Renderizar uma área para visualização

Filmes mais complexos e InstantMovies (com efeitos e vídeo e áudio em camadas) exigem mais tempo de processamento para serem exibidos adequadamente. Se o Adobe Premiere Elements não puder exibir uma área com velocidade e qualidade completas, ele acrescente uma linha fina vermelha na escala de tempo da linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Para visualizar uma dessas áreas, você pode primeiro renderizá-la. A renderização processa as camadas e os efeitos e salva a visualização em

um arquivo, que o Adobe Premiere Elements pode usar todas as vezes que você visualizar essa seção do filme. Depois de renderizada, uma seção não exige uma nova renderização, a menos que sejam feitas mudanças nela. (Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, as áreas renderizadas são marcadas com uma linha verde.)

Nota: *Se você fizer mudanças significativas em uma área renderizada, o arquivo de visualização não é mais útil, e a linha verde muda para vermelho. Para visualizar efeitos complexos em uma velocidade de projeção total, você terá que renderizar novamente a área.*

Você designa a área a ser renderizada usando a barra da área de trabalho na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Definir a área a ser renderizada

- Arraste o centro texturizado da barra de área de trabalho sobre a seção que deseja visualizar. Certifique-se de arrastar a barra da área de trabalho a partir do centro. Do contrário, mova o Indicador de tempo atual.
- Se o centro texturizado não estiver visível, arraste a barra da área de trabalho, mantendo a tecla Alt pressionada, sobre a seção que você deseja visualizar.
- Posicione o indicador de tempo atual e pressione Alt+[para definir o começo da área de trabalho.
- Posicione o indicador de tempo atual e pressione Alt+] para definir o final da área de trabalho.
- Clique duas vezes na barra da área de trabalho, mantendo a tecla Alt pressionada, para redimensioná-la até a largura do filme.
- Clique duas vezes na barra da área de trabalho para redimensioná-la até a largura da escala de tempo, ou até a extensão de todo o filme, o que for mais curto.

  Posicione o ponteiro sobre a barra da área de trabalho para exibir uma dica de ferramenta que mostra o timecode inicial, o timecode final e a duração da barra da área de trabalho.

Renderizar uma visualização

❖ Ajuste a barra da área de trabalho sobre a área que você deseja visualizar e clique no botão Renderizar ou escolha Linha de tempo > Renderizar área de trabalho. (O tempo de renderização depende dos recursos do seu sistema e da complexidade do segmento.)

Você também pode renderizar uma visualização ajustando a barra da área de trabalho e pressionando Enter (Windows) ou Home (Mac).

Para o início

Excluir arquivos de visualização

Ao reproduzir um filme, o Adobe Premiere Elements combina as faixas e os efeitos no segundo plano, enquanto reproduz o filme no painel Monitor.

Se você renderizar o filme, o Adobe Premiere Elements cria arquivos de visualização e os salva no disco rígido. Depois de renderizado, o Adobe Premiere Elements não processa as faixas e os efeitos novamente e pode reproduzir os arquivos de visualização diretamente. Da mesma forma, os arquivos de visualização podem economizar tempo quando você exporta o filme , porque o Adobe Premiere Elements pode usar as informações armazenadas nos arquivos de visualização, em vez de renderizá-los novamente.

❖ Com a linha de tempo do modo de exibição de Especialista ou do modo de exibição Rápida ativa, escolha Linha de tempo> Excluir arquivos renderizados. Quando solicitado, clique em OK.

Nota: *É importante excluir os arquivos de visualização usando o comando Excluir arquivos renderizados, em vez de apagá-los diretamente no Windows. Os projetos fazem referência aos arquivos de visualização da mesma forma que fazem referência à mídia de origem. Se você mover ou excluir os arquivos de visualização sem usar o comando, na próxima vez que você abrir o projeto, o Adobe Premiere Elements pede para você localizar os arquivos.*

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Edição de clipes

Redes e mídias removíveis com Vídeo Digital
solução de problemas (23 de setembro de 2013)

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Aparo de clipes

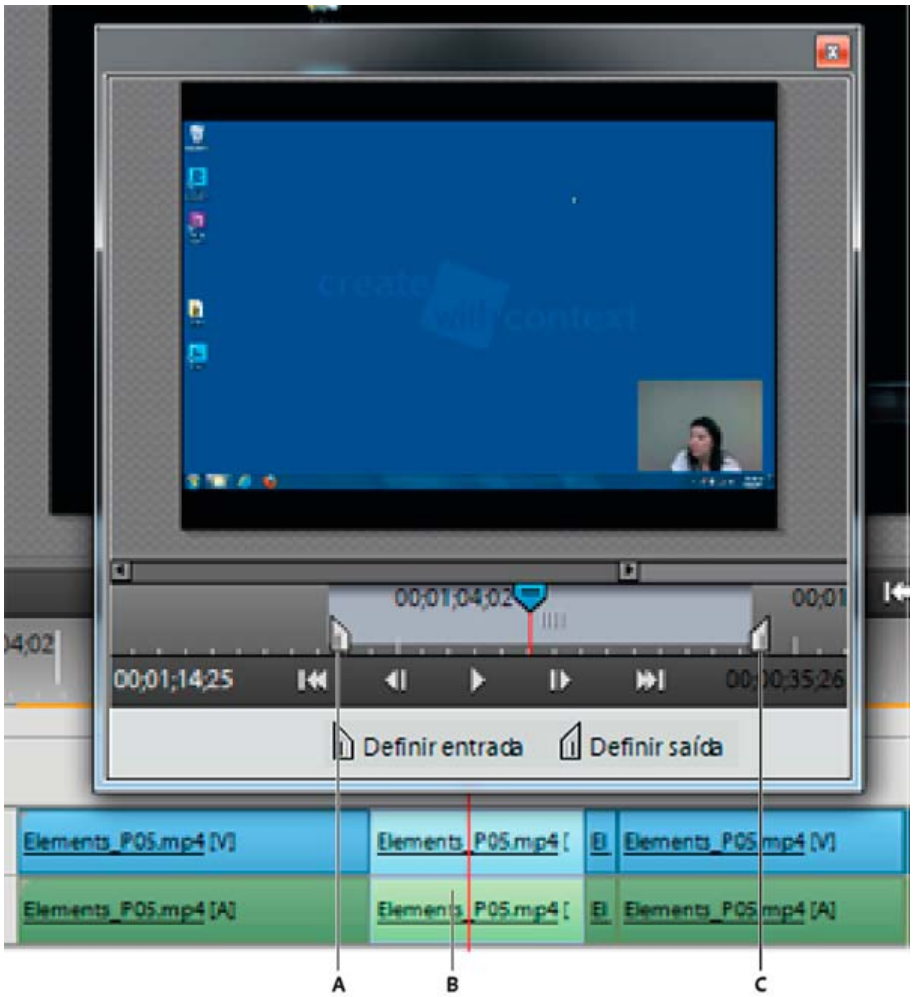
Sobre o aparo e a recuperação de clipes
Sobre o recurso Aparar inteligente
Aparar um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida
Aparar na linha de tempo do modo de exibição de Especialista
Aparar na janela de Visualização

Para o início

Sobre o aparo e a recuperação de clipes

Quando você cria um filme, raramente utiliza um clipe inteiro. Para definir os quadros que deseja usar, configure os pontos de Entrada e de Saída. O ponto de Entrada é o primeiro quadro do clipe que será utilizado; já o ponto de Saída é o último quadro do clipe.

A definição dos pontos de Entrada e Saída não exclui os quadros do disco rígido; em vez disso, essa ação isola a parte que será incluída no filme. Os pontos de Entrada e Saída atuam como uma janela sobre o clipe, mostrando apenas os quadros do ponto de Entrada ao de Saída. Você pode mover tais pontos conforme necessário, a fim de recuperar quaisquer quadros que tenham sido aparados.



Os pontos de Entrada e de Saída servem como uma janela sobre um clipe
***A.** Ponto de Entrada **B.** Quadros aparados **C.** Ponto de Saída*

É possível aparar quadros em qualquer uma das extremidades de um clipe. Para aparar quadros do meio de um clipe, primeiro divida o clipe (isso cria duas partes do clipe original). Então apare os quadros indesejados do fim do primeiro novo clipe ou do começo do segundo.

Você pode aparar um clipe na janela de visualização, no painel Monitor, na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou na linha de tempo do modo de visualização de Especialista. Você pode recuperar quadros de clipes de origem (clipes ainda não colocados na linha de tempo do modo de exibição Rápido ou na linha de tempo do modo de exibição de Especialista) usando a janela Visualização. Você pode recuperar quadros de clipes na linha de tempo do modo de visualização Rápida ou na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

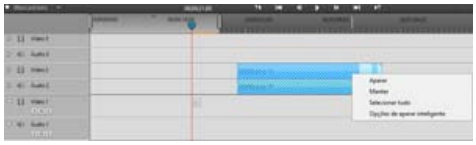
Para o início

Sobre o recurso Aparar inteligente

Você pode criar um arquivo de vídeo com qualidade superior removendo seções não desejadas. Adobe® Premiere® Elements 11 permite que você manipule com eficiência as seções embaçadas, tremidas e irrelevantes de baixa qualidade e desnecessárias do seu arquivo de vídeo. Você pode editar e sintonizar os arquivos de vídeos com facilidade e rapidez.

O recurso Aparar inteligente permite que você apare as seções de baixa qualidade de um arquivo de vídeo. Esse recurso pode ser executado manualmente e automaticamente. Você aparar clipes na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Existem dois tipos de apara inteligente, manual e automática. A apara inteligente manual é o modo padrão. Neste modo, é possível especificar as opções que determinam as seções aparadas. No modo aparador inteligente automático, o Premiere Elements determina automaticamente as seções aparadas. Você pode optar se deseja excluí-las ou mantê-las.



Aparar inteligente

Aparar inteligente manual

1. Para ativar o Smart Trim, clique em Ferramentas na barra de Ação e selecione Smart Trim no painel Ferramentas. Por padrão, o Modo aparador inteligente manual é habilitado.
   Nota: *No modo Aparar inteligente manual, você vê uma mensagem, Modo aparador inteligente manual: apare ou exclua as seções destacadas, acima do painel Monitor. Você também vê o botão Opções de aparar inteligente.*
2. (Opcional) Clique no botão Opções de Smart Trim Options na parte superior. Na caixa de diálogo Opções de aparar inteligente, use o controle deslizante para especificar as opções Qualidade e Interesse. Os valores definidos nessa caixa de diálogo determinam as seções que podem ser aparadas. Se as opções não forem definidas nessa caixa de diálogo, as opções padrão serão usadas.

   Premiere Elements analisa o clipe e destaca as seções que precisam ser aparadas. As seções destacadas dependem dos valores definidos nas opções Nível de qualidade e Nível de interesse. As seções aparáveis são destacadas por listras.
3. (Opcional) Veja as tags de má qualidade que Adobe® Premiere® Elements 11aplicou nas seções de apara passando o mouse sobre a seção Aparar inteligente do clipe.
4. Para selecionar as seções de apara em um clipe, execute um dos seguintes procedimentos:
   - Clique duas vezes no clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para selecionar todas as seções que podem ser aparadas em um único clipe.
   - Para selecionar todas as seções aparáveis em vários clipes, arraste um marcador de seleção em torno dos clipes selecionados na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique nas seções a serem aparadas e escolha Selecionar tudo.
     - Para selecionar todas as seções aparáveis em vários clipes na linha de tempo do modo de visualização Rápida ou na linha de tempo do modo de visualização de Especialista, selecione Ctrl-A. Clique com o botão direito do mouse/ctrl-clique uma seção > Selecionar tudo.

   As seções aparáveis selecionadas são destacadas. Quando você seleciona uma seção aparável, todas as seções aparáveis se transformam em seções listradas em azul.
   Nota: *Para escolher as seções aparáveis em vários clipes, primeiro selecione os clipes e, em seguida, as seções aparáveis.*
5. Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique em uma seção aparável (a área com listras azuis). As seguintes opções são exibidas:
   Aparar Permite aparar a seção aparável selecionada.

   Manter Permite manter a seção aparável selecionada.

   Selecionar tudo Seleciona todas as seções aparáveis na seleção atual.

   Opções de aparar inteligente Exibe as opções de aparar inteligente.
6. Selecione Aparar para aparar a área aparável ou selecione Manter para manter a seção aparável. Você também pode aparar clipes usando a tecla Delete no teclado.
7. (Opcional) Para desfazer a ação de aparar anterior, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e selecione Desfazer SmartTrim.

   Para sair o modo Smart Trim, clique no botão Concluído.

Aparar inteligente automático

1. Para ativar o Smart Trim automático, clique em Ferramentas na barra de Ação e selecione Smart Trim no painel Ferramentas.

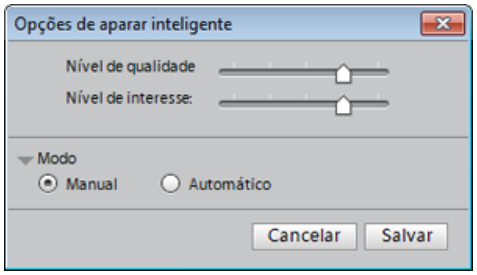
2. Clique em Opções de aparar inteligente acima do painel Monitor.
3. Na caixa de diálogo Opções de aparar inteligente, selecione Automático.
4. (Opcional) Uso o controle deslizante para especificar as opções de Interesse e Qualidade. Os valores definidos nessa caixa de diálogo determinam as seções que podem ser aparadas. Se as opções não forem definidas, as opções padrão serão usadas.
5. Clique em Salvar.

   O Premiere Elements analisa o clipe e destaca as seções que precisam ser aparadas. A caixa de diálogo de confirmação do modo aparador inteligente automático é exibida.

   Nota: *Se um clipe não for selecionado, as listras serão usadas para destacar as seções de apara inteligente do clipe.*

Opções de aparar inteligente

O recurso Aparar inteligente usa fatores de qualidade, como brilho, mancha, tremor, bem como, fatores de contraste e interesse, como rosto, movimento e diálogo como critério para aparar os clipes. Você pode definir os níveis de qualidade e interesse antes de aparar os clipes.
Nível de qualidade Permite especificar os níveis dos fatores de qualidade que o Premiere Elements usa para determinar as seções aparáveis. Os fatores de qualidade são mancha, tremor, brilho, foco e contraste. Se mover o controle deslizante para a extrema direita, todas as seções de qualidade baixa são realçadas como aparáveis. As seções aparáveis são reduzidas à medida em que você move o controle deslizante para a esquerda. Se você mover o controle deslizante para o lado extremo esquerdo, somente as seções de baixa qualidade serão destacadas para apara.
Nível de interesse Permite especificar os níveis de interesse que o Premiere Elements usa para determinar as seções aparáveis em um clipe. Os fatores de interesse incluem rostos, caixas de diálogo, closes, movimentos de câmera como panorama e zoom e o número de pessoas em um grupo.
Nota: *Você não pode usar Interesse como o único fator para determinar a seção aparável. Os fatores de interesse e qualidade trabalham juntos. As seções aparáveis são reduzidas quando você move o controle deslizante da direita para a esquerda. Um clipe com baixa qualidade ou baixo interesse é aparado. Um clipe com alta qualidade ou alto interesse não é aparado.*



Opções de aparar inteligente

Acessar opções de aparar inteligente

Para acessar as opções de Smart Trim, ative o Smart Trim e faça uma das seguintes ações:

- Clique no botão Opções de Smart Trim na parte superior do painel Monitor.
- Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique em uma seleção aparável e selecione Opções de aparar inteligente.

Para o início

Aparar um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida

Pode aparar diretamente clipes na linha de tempo de visualização Rápida.

1. Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida.
2. Posicione o ponteiro sobre a borda do clipe a ser aparado até que o ícone correto seja exibido:
   - Ícone Aparar entrada para aparar o início de um clipe.
   - Ícone Aparar saída para aparar o fim de um clipe.
3. Arraste as alças de aparar para o quadro desejado. O painel Monitor exibirá os quadros à medida que você arrastar, além de mostrar o quadro do clipe adjacente (quando houver). Os clipes subsequentes na faixa deslocam-se no tempo para compensar a edição; no entanto, suas durações permanecem inalteradas

Remover quadros do meio de um clipe

Você pode o preservar o material do início e do fim de um clipe, mas remover material no meio dele. Divida o clipe diretamente antes que a seção indesejada comece, para criar dois clipes. Então, apare o material indesejado do começo do segundo clipe.

1. Na linha de tempo de visualização Rápida, selecione o clipe que contém material indesejado. O clipe aparece no painel Monitor.
2. Arraste o indicador de tempo atual na linha de tempo de exibição Rápida para o quadro de início do material indesejado.
3. Clique no botão Tesoura no indicador de tempo atual.

   O clipe original se divide em dois clipes na linha de tempo do modo de exibição Rápida.

4. Clique duas vezes no clipe à direita da divisão. Com isso, o clipe na janela Visualizar é exibido.
5. Na janela Visualizar, arraste o indicador de tempo atual para o quadro imediatamente após o último quadro do material indesejado,
6. Clique no botão Definir ponto de entrada. Isso apara o material indesejado do início do segundo clipe e reduz o clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida, deixando um espaço entre esse clipe e o anterior.

   O material indesejado será removido do início do segundo clipe (ou do final do primeiro clipe, se tiver escolhido editar esse clipe). O programa fechará automaticamente o espaço criado entre o primeiro e segundo clipes.
7. Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no intervalo na linha de tempo do modo de exibição Rápida e, em seguida, clique em Excluir e em Fechar intervalo.

Recuperar quadros no painel Monitor

1. Clique duas vezes no clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida.

   Os pontos inicial e final do clipe se tornam visíveis na janela de Visualização no painel Monitor.
2. Na janela Visualizar, execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para recuperar quadros no início do clipe, arraste para a esquerda a alça do ponto de Entrada.
   - Para recuperar quadros no final do clipe, arraste para a direita a alça do ponto de Saída.

Para o início

Aparar na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Você pode remover ou recuperar quadros aparados em qualquer uma das extremidades de um clipe arrastando a borda do clipe na linha de tempo de Especialista. Para ajudar a localização do quadro desejado, o painel Monitor o exibirá durante a alteração do ponto de Entrada ou de Saída do clipe enquanto você arrasta. Se houver outro clipe adjacente à borda que você está aparando, o painel Monitor exibirá os quadros dos clipes lado a lado.

O quadro à esquerda (ponto de Saída) virá antes na linha de tempo e o quadro à direita (ponto de Entrada) virá depois. Os clipes subsequentes, a exemplo dos blocos de espaços vazios, deslocarão na linha de tempo de Especialista quando você arrastar a borda do clipe.

Uma dica de ferramenta exibirá o número de quadros que você está aparando. Esta janela exibe um valor negativo se você arrastar a borda do clipe em direção ao início do filme.

Ele exib um número positivo se você arrastar para o final do filme. Você pode informar se aparou um clipe procurando um triângulo cinza pequeno no canto superior em uma das extremidades do clipe na linha de tempo de Especialista. O triângulo indica que você não aparou essa borda.

Para clipes vinculados (vídeo que inclui trilha sonora), arrastar a borda de um clipe alterará os pontos de Entrada e de Saída de ambos os clipes. Algumas vezes, talvez você queira aparar clipes vinculados independentemente para criar edições divididas (também conhecidas como cortes em L e em J). Pressionar Alt ao aparar permite que você defina pontos de Entrada e de Saída de vídeo e áudio separadamente.

Aparar clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

1. Posicione o ponteiro sobre a borda do clipe a ser aparado até que o ícone correto seja exibido:
   - Ícone Aparar entrada para aparar o início de um clipe.
   - Ícone Aparar saída para aparar o fim de um clipe.
2. Arraste a borda até o quadro desejado. O painel Monitor exibirá os quadros à medida que você arrastar, além de mostrar o quadro do clipe adjacente (quando houver). Os clipes subsequentes na trilha deslocam-se no tempo para compensar a edição; no entanto, suas durações permanecem inalteradas.
   Nota: *Não é possível arrastar o ponto de Entrada de um clipe para a esquerda além da borda de um clipe adjacente.*

Remover quadros do meio de um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

É possível preservar o conteúdo no início e no final de um clipe do filme, bem como remover o conteúdo do meio. Divida o clipe antes do início da seção indesejada e apare o material do início do segundo clipe resultante da divisão.

1. Na linha de tempo de Especialista, arraste o indicador de tempo atual para o quadro de início da seção indesejada.

   O quadro aparece no painel Monitor.
2. Clique no botão Dividir clipe no indicador de tempo atual.

   Isso divide o clipe no ponto selecionado.
3. Clique duas vezes no clipe à direita da divisão. Com isso, o clipe na janela Visualizar é exibido.
   Nota: *Você também pode abrir o clipe à esquerda e fazer as seguintes edições definindo um novo ponto de Saída.*
4. Na janela Visualizar, arraste o indicador de tempo atual para o quadro imediatamente após o último quadro do material indesejado.
5. Clique no botão Definir ponto de entrada. Isso apara o material indesejado do início do segundo clipe e reduz o clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, deixando um espaço entre esse clipe e o anterior.

6. Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no intervalo na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e, em seguida, clique em Excluir e em Fechar intervalo.

Recuperar quadros na linha de tempo do modo de visualização de Especialista

1. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, posicione o ponteiro sobre a borda do clipe a ser aparado até que o ícone correto seja exibido:
   - Ícone Aparar entrada para recuperar quadros no início de um clipe.
   - Ícone Aparar saída para recuperar quadros no fim de um clipe.
2. Arraste a borda até o quadro desejado.
   Nota: *Para alterar o ponto de Entrada ou de Saída somente do vídeo ou do áudio de um clipe vinculado, pressione Alt ao arrastar. Após o início da ação de arrastar, não é necessário manter a tecla Alt pressionada.*

Estender áudio antes ou depois de vídeo vinculado

O áudio pode iniciar antes do vídeo ou se estender depois do vídeo até o próximo clipe (ou vice-versa). Edição dividida é aparar áudio e vídeo vinculados separadamente. Normalmente, quando você cria uma edição dividida em um clipe, deve criar uma edição no clipe adjacente, de modo que não haja nenhuma sobreposição.

Você pode criar dois tipos de edições divididas:

- Um corte em J (ou áudio adiantado), em que o áudio se inicia antes do vídeo vinculado ou o vídeo continua depois do áudio.
- Um corte em L (ou vídeo adiantado), em que o vídeo se inicia antes do áudio vinculado ou o áudio continua depois do vídeo.

1. Na linha de tempo do modo de visualização de Especialista, selecione o clipe.
2. Se o clipe for adjacente a outro, aperte Alt e arraste a parte do áudio para baixo, para uma trilha separada, de modo que haja um espaço vazio próximo a ele.
3. (Opcional) Mova o indicador de tempo atual para o quadro de vídeo a ser aparado e assegure-se que Encaixar esteja ativado com uma marca de seleção (se não estiver, selecione Linha de tempo > Encaixar).
4. Posicione o ponteiro sobre a borda do videoclipe a ser aparado e execute um dos seguintes procedimentos:
   - Se estiver aparando o início do clipe, quando o ícone Aparar Entrada aparecer, pressione Alt e arraste a borda para o quadro desejado (você pode liberar a tecla Alt após iniciar o procedimento de arrastar). Observe que o vídeo fica alinhado com o clipe anterior.
   - Se estiver aparando o fim do clipe, quando o ícone Aparar Saída aparecer, pressione Alt e arraste a borda para o quadro desejado (você pode liberar a tecla Alt após iniciar o procedimento de arrastar). Observe que os clipes subsequentes na trilha deslocam-se para esquerda.

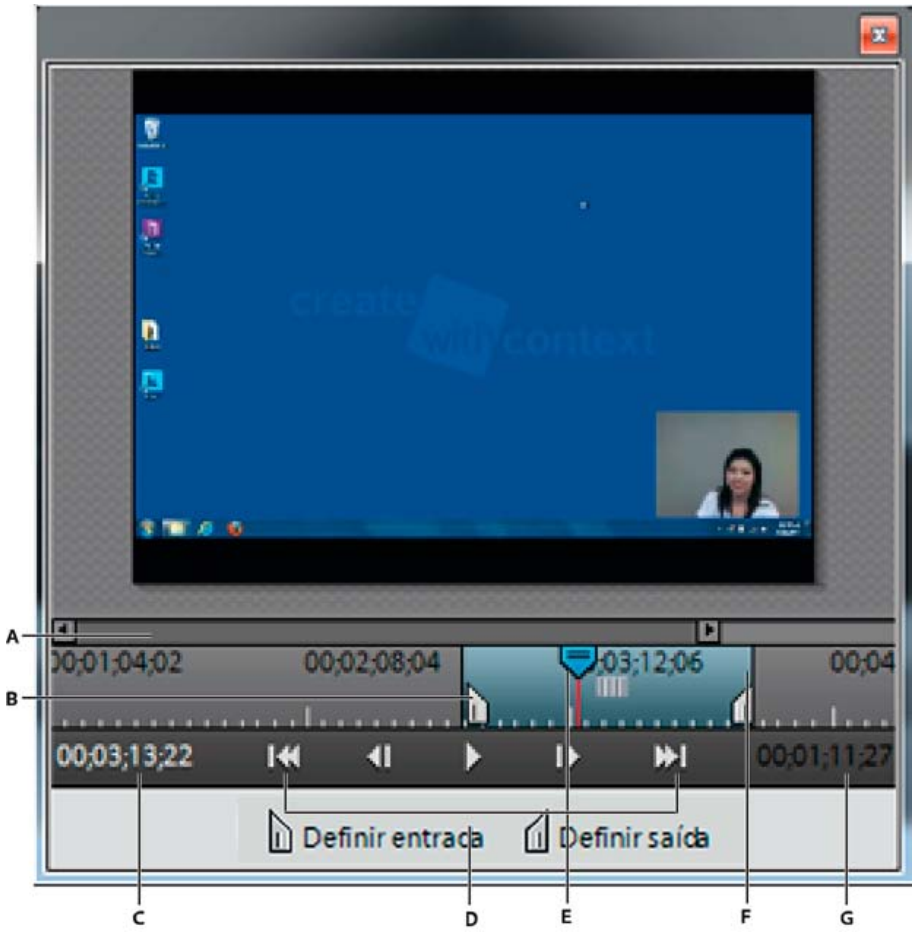
     Pressionar Alt e arrastar um clipe desvincula temporariamente os clipes. Se quiser mover ou editar clipes conjuntamente, selecione-os novamente.
5. Se precisar aparar um clipe adjacente de modo que o áudio sobreponha os clipes vinculados recém-aparados, repita a etapa 3 no clipe de áudio adjacente.

Aparar na janela de Visualização

Para o início

Você pode visualizar qualquer clipe e definir novos pontos de Entrada e de Saída antes de adicioná-lo à linha de tempo do modo de exibição de Especialista ou na linha de tempo do modo de exibição Rápido. É possível, por exemplo, visualizar clipes para determinar sua qualidade e aparar partes não utilizadas antes de organizá-los. Visualize e apare clipes na janela Visualizar.

Aparar um clipe na janela Visualizar definirá os pontos de Entrada e de Saída para todas as outras instâncias subsequentes colocadas na linha de tempo do modo de exibição de Especialista ou na linha de tempo do modo de visualização Rápida. No entanto, não alterará os pontos de Entrada e de Saída das instâncias do clipe já presentes na linha de tempo dos modos de visualização de Especialista ou Rápida. Para permitir que todas as instâncias do clipe usem os mesmos pontos de Entrada e Saída, defina-os antes de colocar o clipe em qualquer uma das linhas de tempo.



Janela Visualizar

***A.** Controle de zoom **B.** Ponto de Entrada do clipe **C.** Tempo atual **D.** Controles de reprodução **E** Indicador de tempo atual **F** Ponto de Saída do clipe **G** Duração do clipe*

Visualizar um clipe na janela Visualizar

❖ No painel de Ativos de projeto, clique duas vezes em um clipe e faça alguma das seguintes ações na janela de Visualização:

- Para reproduzir o clipe, clique no botão Reproduzir.
- Para retroceder ou progredir um quadro, clique no botão Retroceder ou Progredir.
- Depuração do timecode.

Aparar um clipe na janela Visualizar

Você pode aparar um clipe na janela Visualizar antes de colocá-la na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Aparar no modo Visualizar não afetará as instâncias do clipe presentes na linha de tempo dos modos de visualização de Especialista ou Rápida.

Uma vez que o clipe esteja em um filme, você poderá reabri-lo na janela de Visualização para alterar os pontos de Entrada e Saída deles para as instâncias subsequentes. Você pode recuperar quadros anteriormente aparados ou aparar quadros adicionais.

1. No painel de Ativos do projeto, clique duas vezes em um clipe. A janela Visualização aparece.
2. Para aparar o clipe, execute um dos seguintes procedimentos na janela Visualizar:
    - Para definir um novo ponto de Entrada, arraste a alça do ponto de Entrada ou o indicador de tempo atual para o local desejado, e clique no botão Definir entrada.
    - Para definir um novo ponto de Saída, arraste a alça do ponto de Saída ou o indicador de tempo atual para o local desejado, e clique no botão Definir saída.
3. Na janela Visualizar, clique no botão Fechar.

As instâncias de clipe subsequentes que você arrastar para a linha de tempo do modo de exibição de Especialista assumem os pontos de Entrada e Saída do clipe aparado.

Recuperar quadros na janela Visualizar

1. No painel de Ativos do projeto, clique duas vezes em um clipe. A janela Visualização aparece.

2. Na janela Visualizar, execute um dos seguintes procedimentos:
    - Mova o indicador de tempo atual para o quadro que será o primeiro do clipe, mesmo se ele estiver à esquerda do ponto de Entrada atual. Clique no botão Definir ponto de entrada.
    - Mova o indicador de tempo atual para o quadro que será o último do clipe, mesmo se ele estiver à direita do ponto de Saída atual. Clique no botão Definir ponto de saída.
    - Arraste a alça do ponto de Entrada ou Saída para o quadro desejado.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SR

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Dividir clipes

Dividir um clipe
Dividir clipes dispostos em camadas

Talvez você queira aplicar efeitos diferentes em partes distintas de um clipe. Por exemplo: acelerar a primeira parte, mas deixar a segunda em velocidade normal. Para fazer isso, recorte um clipe em partes separadas e aplique os efeitos e transições nessas partes. Você pode dividir um clipe em um filme usando o botão Dividir clipe no indicador de tempo atual. Ele recorta um ou mais clipes selecionados no indicador de tempo atual.

A divisão de um clipe resulta em duas partes, criando uma instância nova e separada do clipe original. Se o clipe estiver vinculado a outro clipe, também será criada uma nova instância do clipe vinculado.

Os dois clipes resultantes, quando combinados, representam o clipe original. Os clipes resultantes são versões completas do clipe original; no entanto, os pontos de Entrada e de Saída são alterados para corresponder ao local marcado pela ferramenta. Você pode selecionar e excluir esses clipes.

Nota: *Para alterar as configurações do efeito no decorrer do tempo, não é necessário dividir o clipe. Em vez disso, aplique quadros-chave em um único clipe.*

Dividir um clipe

Para o início

Você pode dividir um clipe em qualquer quadro, criando um clipe que termina e outro que inicia nesse quadro. Edite os dois clipes resultantes do mesmo modo que faria com qualquer outro clipe.

1. Excluir um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
2. Na Linha de tempo, arraste o indicador de tempo atual para o quadro onde deseja criar a divisão.
3. No indicador de tempo atual, clique no botão Dividir clipe.

   Dois novos clipes assumem o lugar do clipe original: um que termina e outro que se inicia no local do indicador de tempo atual.

Dividir clipes dispostos em camadas

Para o início

Você pode dividir simultaneamente dois ou mais clipes dispostos em camadas (ou seja, clipes que se sobrepõem na linha de tempo de Especialista).

1. Na linha de tempo de Especialista, arraste uma marca de seleção para selecionar clipes em trilhas diferentes, que se sobreponham em um determinado ponto no tempo.
2. Na linha de tempo do modo de visualização de Especialista, arraste o indicador de tempo atual para o lugar onde deseja criar a divisão.
3. No indicador de tempo atual, clique no botão Dividir clipe.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Substituir gravação

Você pode substituir a gravação de origem de clipes nas Mídias disponíveis. Com a substituição da gravação de origem, o programa vincula o clipe a um novo arquivo de origem. Quando você substitui uma gravação:

- As instâncias do clipe são preservadas no painel Ativos do projeto e na linha de tempo do modo de visualização de Especialista com os pontos de Entrada e de Saída correspondentes.
- Todos os efeitos aplicados ficam intactos..

No entanto, o clipe fica vinculado à gravação de substituição em vez de vincular-se à gravação original. Por exemplo, você pode substituir uma gravação com uma trilha sonora em um idioma por uma gravação idêntica com uma trilha sonora em outro idioma. Todas as edições que você fez na gravação original são preservadas, apesar da substituição da gravação de origem.

1. No painel Ativos do projeto, selecione o clipe para o qual deseja uma nova gravação de origem.
2. Selecione Clipe > Substituir gravação ou clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no clipe e selecione Substituir gravação.
3. Na caixa de diálogo Substituir filmagem, selecione o novo arquivo e clique em Abrir.

   A nova gravação substitui a antiga. Todas as instâncias da gravação antiga são vinculadas à nova gravação.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Alteração da velocidade e da duração do clipe

Alterar a velocidade de um clipe
Definir a duração de um clipe
Inverter a reprodução de um clipe

Alterar a velocidade de um clipe

Para o início

Para criar um efeito de movimento rápido ou lento, altere a velocidade do clipe. A alteração da velocidade do clipe altera sua duração. Acelerar um clipe remove quadros e reduz sua duração. Do mesmo modo, desacelerar um clipe repete quadros e aumenta sua extensão. No caso dos clipes de áudio, a alteração na velocidade também altera a densidade. O comando Ampliação do tempo inclui uma opção para manter a densidade original de um clipe de áudio em qualquer velocidade.

Você pode alterar a velocidade de um clipe usando somente a linha de tempo do modo de exibição de Especialistas. Isso não é possível com a linha de tempo do modo de exibição Rápida.

Nota: *Ao alterar a velocidade de um clipe que contém campos entrelaçados, talvez seja necessário ajustar a maneira como o Premiere Elements processa os campos, especialmente quando a velocidade cai abaixo de 100% da velocidade original.*

Alterar a velocidade de um clipe usando o comando Esticar tempo

1. Para reduzir a velocidade de um clipe que tenha outro clipe à direita da linha de tempo do modo de visualização de especialista, arraste-o para uma faixa vazia ou para o final do filme. Dessa forma, você pode esticá-lo sem entrar em conflito com um clipe adjacente.
2. Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
   Nota: *Se ainda não tiver inserido o clipe na linha de tempo do modo de visualização de Especialista, você pode selecioná-lo no painel Ativos do projeto.*
3. Selecione Clipe > Esticar tempo. Como alternativa, clique no painel Ferramentas na barra de Ação e escolha Esticar tempo.
4. Na caixa de diálogo Ampliação do tempo, digite uma porcentagem para Velocidade. Um valor menor que 100% desacelera o clipe; já um valor maior que 100% aumenta sua velocidade.
5. (Opcional) Para manter a densidade de um clipe de áudio inalterada, selecione Manter densidade de áudio.
6. Clique em OK. Visualize suas alterações e faça os ajustes necessários.
7. Se você moveu o clipe na etapa 1, arraste-o de volta para seu lugar no filme.

Alterar a velocidade e duração de vários clipes

Você pode alterar a velocidade e a duração de vários no modo de exibição de Especialista.

1. Execute um dos seguintes procedimentos para selecionar vários clipes:
   - Para selecionar clipes não consecutivos, clique em cada clipe mantendo pressionada a tecla Shift.
   - Para selecionar clipes consecutivos, clique no painel Ativos do projeto e arraste uma marca de seleção ao redor dos clipes selecionados.
   - Para selecionar todos os clipes, pressione Ctrl+A.
2. Selecione Clipe > Ampliação do tempo para modificar a velocidade e duração de todos os clipes selecionados.

Definir a duração de um clipe

Para o início

A duração de um clipe de vídeo ou áudio corresponde ao intervalo de tempo em que ele é reproduzido, desde o primeiro quadro (ponto de Entrada) até o último quadro (ponto de Saída). A duração inicial de um clipe é idêntica à de quando ele foi importado ou capturado. Muito frequentemente, você altera a duração de um clipe aparando quadros em uma das extremidades. No entanto, você também pode aparar o final de um clipe designando uma duração específica.

Diferente do vídeo, as imagens estáticas não estão limitadas ao intervalo do clipe original. Você pode definir sua duração para qualquer intervalo.

1. Selecione um clipe no painel Ativos do projeto ou na linha de tempo do modo de visualização de Especialista.
2. Selecione Clipe > Ampliação do tempo.
3. Na caixa de diálogo Esticar tempo, clique no botão Vincular para desvincular velocidade e duração. Quando vinculados, a alteração da duração também alterará a velocidade de reprodução do clipe.
   Nota: *Quando você aumenta a velocidade além de certo limite, as modificações continuam, mesmo se tiver desvinculado a velocidade e a duração.*

4. Digite uma nova duração e clique em OK.

Para o início

Inverter a reprodução de um clipe

A inversão de um clipe o reproduz ao contrário, do ponto de Saída para o ponto de Entrada. Você também pode inverter o clipe e alterar sua velocidade. No modo de exibição de Especialista, você pode inverter um clipe usando a linha de tempo do modo de exibição de Especialista. No modo de exibição Rápida, use o recurso Remapeamento de tempo para inverter um clipe.

1. Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
2. Selecione Clipe > Ampliação do tempo.
3. (Opcional) Para alterar a velocidade de um clipe, digite uma porcentagem para Velocidade na caixa de diálogo Ampliação do tempo. Um valor menor que 100% desacelera o clipe; já um valor maior que 100% aumenta sua velocidade.
4. Selecione Reverter velocidade e clique em OK.

   Para inverter o clipe e alterar sua velocidade com uma única ação, digite uma porcentagem negativa para a Velocidade (200 reproduzirá o clipe invertido com o dobro da velocidade normal e 50 com a metade da velocidade normal).

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Congelamento e suspensão de quadros

Exportar quadro de vídeo
Reproduzir e, em seguida, suspender um quadro (ou suspender e, em seguida, reproduzir)

Para o início

Exportar um quadro de vídeo

Você pode segurar um único quadro de um videoclipe para utilizar como imagem estática no filme atual ou salvar como imagem estática na unidade de disco para ser usada em qualquer parte. Por exemplo, você pode usar uma imagem estática no seu filme para mostrar uma personagem que inicia uma ação, mas pára no meio da cena, congelada na tela.

1. Excluir um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

2. Na linha de tempo do modo de visualização Rápida ou de Especialista, arraste o indicador de tempo atual para o quadro que deseja segurar.

   O painel Monitor apresenta o quadro no local do indicador de tempo atual.

3. Na barra de Ação, clique em Ferramentas e selecione a opção Congelar quadro no painel Ferramentas.

   O quadro aparece na janela Congelar quadro.

   Observação: *Se tiver o Adobe Photoshop Elements instalado e quiser editar a imagem fixa no Photoshop Elements, selecione Editar no Photoshop Elements após a inserção.*

4. Execute um dos seguintes procedimentos:

   - Para exportar o quadro como um arquivo de imagem estática, clique em Exportar. Na caixa de diálogo Exportar quadro, atribua um nome e local ao arquivo da imagem, e clique em Salvar.
   - Para inserir o quadro como uma imagem estática diretamente no filme, no indicador de tempo atual, clique em Inserir em filme.

Para o início

Reproduzir e, em seguida, reter quadro (ou reter e, em seguida, reproduzir)

- Para fazer com que o vídeo comece com uma imagem e então comece a ser reproduzido, clique em Ferramentas na barra de Ação e selecione a opção Congelar quadro. Crie uma imagem de um quadro e insira a imagem imóvel no local do quadro original.

A Adobe também recomenda:

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Trabalho com clipes de origem

Localizar a origem de um clipe
Remover pontos de Entrada e de Saída de um clipe de origem
Editar um clipe no aplicativo original
Editar quadros de vídeo no Adobe Photoshop Elements
SmartFix

Localizar a origem de um clipe

Para o início

Depois de trabalhar com um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, talvez você decida usar outra instância da origem em outra parte do filme. O Premiere Elements pode localizar rapidamente a origem de qualquer clipe em um filme e selecioná-la automaticamente no painel Ativos do projeto.

❖ Execute um dos seguintes procedimentos:

- No painel de Ativos do projeto, pesquise pelo clipe digitando o nome dele na caixa de Pesquisa.
- Clique com o botão direito do mouse em um clipe na linha de tempo de Especialista e selecione Revelar no projeto.

O clipe aparece destacado no painel de Ativos do projeto.

Remover pontos de Entrada e de Saída de um clipe de origem

Para o início

1. No painel Ativos do projeto, clique duas vezes no clipe.
2. Selecione Clipe > Limpar marcador de clipe. Em seguida, escolha uma opção no menu:
   - Entrada e Saída redefinem os pontos de Entrada e Saída.
   - Entrada redefine apenas o ponto de Entrada.
   - Saída redefine apenas o ponto de Saída.

   Você também pode limpar um ponto de Entrada ou de Saída de um clipe de origem (não a versão na linha de tempo do modo de visualização de Especialista). Isso pode ser feito pressionando Alt e clicando no botão Definir ponto de entrada ou Definir ponto de saída, respectivamente. Essas ações são realizadas na janela Visualizar.

Editar um clipe no aplicativo original

Para o início

Alguns arquivos contêm informações incorporadas, denominadas vínculo de projeto, que indicam o aplicativo em que foram criados. O Adobe Photoshop Elements, o Adobe Audition e o Adobe After Effects® criam arquivos com vínculos de projeto. Se um arquivo contiver um vínculo de projeto, você poderá usar o comando Editar original para abrir o arquivo no aplicativo original e fazer as alterações necessárias. Não será necessário renderizar o arquivo antes de usar esse comando, exceto se o tiver alterado no Premiere Elements. Quando você salvar o arquivo no aplicativo original, o Premiere Elements incorporará automaticamente quaisquer alterações realizadas no projeto atual. Não será necessário importar o arquivo novamente.

Você poderá incorporar informações no filme. Isso permite que outros aplicativos, como o Adobe After Effects ou o Adobe Encore, utilizem o comando Editar original e abram o filme no Premiere Elements.

1. Selecione um clipe no painel de Ativos do projeto ou a linha de tempo de exibição·de Especialista.
2. Selecione Editar > Editar original.
3. Assim que concluir a edição do clipe, salve e feche.
   Suas alterações são incorporadas ao projeto no Premiere Elements.
   Nota: *Normalmente, os arquivos de áudio são associados ao player de áudio padrão do computador. Quando você seleciona Editar original para um arquivo de áudio, é possível que ele seja aberto em um aplicativo, como Windows® Media Player ou iTunes®, que não tenha sido desenvolvido para editar arquivos. Não será possível editar arquivos de áudio em tais aplicativos.*

Editar quadros de vídeo no Adobe Photoshop Elements

Para o início

Se os quadros de vídeo precisarem de correção ou aprimoramento, você poderá abrir automaticamente os quadros no Adobe Photoshop Elements depois de exportá-los como imagens estáticas e inseri-los no seu filme.

1. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista do Adobe Premiere Elements, arraste o indicador de tempo atual para o quadro que deseja editar.
2. Na barra de Ação, selecione Ferramentas e escolha Congelar quadro no painel Ferramentas.
3. Para definir a Duração do congelamento do quadro, arraste o valor Segundos.
4. Selecione Editar no Photoshop Elements após a inserção e clique em Inserir em filme.
5. No Photoshop Elements Editor, edite a imagem (aplique filtros, estilos, efeitos, traçados de pincel, assim por diante).
   Nota: *Se você redimensionar a imagem, ela ficará distorcida no quadro do vídeo.*
6. Se tiver adicionado camadas de imagem, selecione Camada > Nivelar imagem.
7. Quando terminar as alterações, selecione Arquivo > Salvar.
8. Aceite as opções padrão para nome e local do arquivo. Em seguida, clique em Salvar.
9. Quando o Photoshop Elements informar que um arquivo com o mesmo nome já existe, clique em OK para substituí-lo. Clique em OK na caixa de diálogo Opção do BMP.

   O Premiere Elements automaticamente atualiza o quadro no seu filme.

Para o início

SmartFix

Adobe® Premiere® Elements 11 facilita a autocorreção de problemas de qualidade nos arquivos de vídeo que possuem Tags inteligentes associadas a eles. Quando você adiciona esses clipes à linha de tempo do modo de visualização Rápida ou à linha de tempo do modo de exibição de Especialista, o diálogo SmartFix é exibido. Clique em Sim para confirmar a correção dos clipes.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Aparar quadros indesejados - Edição guiada

Esta edição guiada é um tutorial sobre como aparar quadros ou seções indesejadas do vídeo.

Para aparar quadros indesejados dos videoclipes com esta edição guiada, siga as etapas a seguir:

1. Esta edição guiada é um tutorial sobre como aparar quadros indesejados ou seções de sua gravação.

   Clique em Voltar e em Avançar para mover para avançar ou retroceder nas etapas da edição guiada.

Aparar quadros indesejados - Edição guiada

2. Clique em Adicionar mídia para importar o videoclipe que deseja aparar. Ignore esta etapa se o vídeo já estiver presente na linha de tempo.
3. Selecione a opção de importar mídia.
4. Clique em Guiada > Aparar quadros indesejados.
5. A mensagem da edição guiada é exibida. Você pode recolher/expandir a janela de informações. Clique em Avançar para passar para a próxima etapa da edição guiada.
6. Para aparar do início, clique na borda esquerda do clipe e arraste-a para a direita. O quadro que você está aparando é exibido no monitor

Arrastar e esticar do início ou fim

7. Para aparar o final do clipe, clique na borda direita do clipe e arraste-a para a esquerda.
8. Você também pode aparar quadros do meio de um clipe. Divida o clipe em partes e clique no ícone de tesoura no CTI para remover a parte desejada.

   Mova o CTI até o início da seção indesejada do vídeo. Clique no ícone de tesoura no CTI para dividir o clipe no ponto em questão.

   Arraste o CTI até onde deseja remover a seção indesejada. Clique no ícone de tesoura no CTI para aparar até a gravação desejada. A seção indesejada é realçada.

Selecionar gravação para excluir

A gravação ou seção indesejada é realçada. Clique para selecionar a gravação. Pressione a tecla Delete.

Para selecionar várias partes, use a tecla Shift.

As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Edição de quadros com o automático inteligente inteligente

O Tom automático inteligente é uma poderosa ferramenta para instantaneamente dar vida a seus vídeos tediosos, turvos ou desbotados. Esse recurso usa um algoritmo inteligente para modificar o brilho e o contraste do vídeo. O Tom automático inteligente aplica uma correção às cenas no vídeo. Além disso, há um controlador que você pode utilizar diretamente nos quadros para ajustar precisamente os resultados.

Correção de vídeos com o recurso automático inteligente

Para aplicar o Tom automático inteligente em um clipe, siga estas etapas:

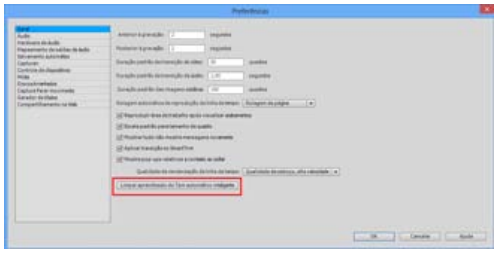
1. Importe seu clipe para a linha de tempo.
2. Na barra de Ajuste, selecione Ajustar > Tom automático inteligente.
3. Selecione Aplicar para aplicar automaticamente o Tom automático inteligente ao clipe. Ele analisará o clipe e o dividirá em cenas visualmente similares, e uma correção padrão será aplicada automaticamente. Depois da correção automática, se você desejar ajustar os controles de brilho e contraste, selecione Personalizar para inicializar a interface do Tom automático inteligente.
4. O clipe é dividido em cenas visualmente similares (é possível visualizar os marcadores de cena na linha de tempo).
5. Mova o controle de joystick exibido no quadro para ajustar precisamente a cena resultante.
6. Para visualizar como a cena aparecerá quando você mover o controlador em uma direção específica, consulte as imagens em miniatura que aparecem nos quatro cantos da cena.
7. Clique em OK para aplicar as alterações.

Aprendizado do Tom automático inteligente

Ao usar o recurso Tom automático inteligente, você pode selecionar Aprender na caixa de seleção Correção. Ao selecionar a caixa, o recurso continuará a aprender com as suas ações de edição nos vídeos. Toda vez que você utilizar esse recurso em um vídeo, ele situará a correção (ou seja, o controlador) tomando por base as correções que você aplicou em vídeos anteriores. Quanto mais vídeos você corrigir com esse recurso, mais inteligente ele ficará. Ele utiliza essa aprendizagem para fornecer correções semelhantes em vídeos de um mesmo tipo.

Redefinir o aprendizado

Para redefinir o aprendizado que o recurso Tom automático inteligente aprendeu com seu uso e suas ações, na caixa de diálogo Preferências, clique em Geral > Limpar aprendizado do Tom automático inteligente.



Configurar preferências

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar transições entre videoclipes - Edição guiada

Esta edição guiada é um tutorial sobre como adicionar transições entre videoclipes. Elas ajudam a criar uma alternância mais uniforme entre dois clipes.

Para adicionar transições entre videoclipes com esta edição guiada, siga as etapas a seguir:

1. Esta edição guiada é um tutorial sobre como adicionar transições entre videoclipes.

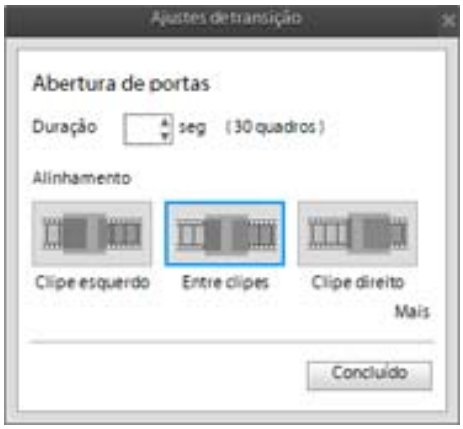
   Clique em Voltar e em Avançar para mover para avançar ou retroceder nas etapas da edição guiada.

Adicionar transições - Edição guiada

2. Clique em Adicionar mídia para importar o videoclipe que deseja aparar. Ignore esta etapa se o vídeo já estiver presente na linha de tempo.
3. Selecione a opção de importar mídia.
4. Selecione Guiada > Adicionar transições entre videoclipes.
5. Clique em Transições na barra de ação.
6. Procure as transições disponíveis. Clique para selecionar e arraste e solte uma transição entre clipes.

Adicionar transições

7. Digite os Ajustes de transição para especificar como deseja reproduzir a transição. Especifique a duração da transição e selecione o alinhamento para inserir a transição.



Especificar ajustes de transições

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar brilho, contraste e cores - Edição guiada

Esta edição guiada é um tutorial sobre como ajustar o brilho, o contraste e a cor em seus clipes de vídeo. Para ajustar essas configurações nos videoclipes com esta edição guiada, siga as etapas a seguir:

1. Esta edição guiada é um tutorial para corrigir a iluminação e as cores dos videoclipes.

Ajustar várias propriedades - Edição guiada

2. Clique em Adicionar mídia para importar o videoclipe que deseja aprimorar. Ignore esta etapa se o vídeo já estiver presente na linha de tempo.

3. Selecione a opção de importar mídia.

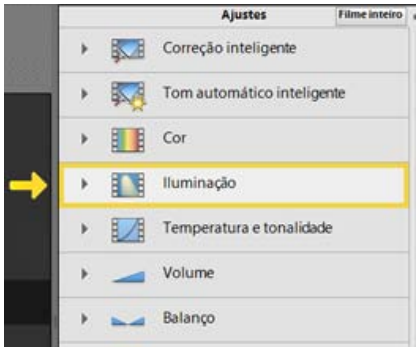
4. Selecione Guiada > Ajustar brilho + contraste e cor.

5. Para ajustar o videoclipe, selecione-o. Clique para selecionar o videoclipe.

   O CTI aparece quando o clipe é selecionado.

6. Clique no painel Ajustar para ajustar as configurações selecionadas.

7. Clique em Iluminação para ajustar o brilho e o contraste.



Ajustar iluminação

8. Clique em uma miniatura na grade do painel de ajustes para visualizar a alteração no brilho. Da mesma maneira, selecione a guia Contraste e Exposição e clique em uma miniatura para definir essas configurações.

Selecione uma miniatura para ajustar o brilho

Clique em Mais e arraste os controles deslizantes para obter uma configuração mais precisa.

Nota: *Clique em Níveis automáticos e Contraste automático para ajustar automaticamente o brilho e o contraste do clipe.*

9. Clique em Cor no painel de ajustes para abrir a seção Cor. É possível definir a matiz, a luminosidade, a saturação e a vibração na guia Cor. Clique em uma miniatura na grade para visualizar a alteração.

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Aplicar transições e efeitos especiais

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Aspectos básicos das transições

Como funcionam as transições

Como funcionam as transições

Para o início

Usando transições, você pode encerrar gradualmente um clipe enquanto introduz o próximo ou estilizar o início ou o final de um único clipe. Uma transição pode ser sutil, como uma dissolução cruzada, ou enfática, como uma virada de página ou um cata-vento girando. Em geral, as transições são aplicadas em um corte entre dois clipes, gerando uma transição bilateral. Entretanto, você também pode aplicar uma transição apenas no início ou no final de um clipe, criando uma transição unilateral, como um desaparecimento gradual para preto.

Transição de Virada de Página entre dois clipes (à esquerda) e transição de Dissolução Cruzada no final de um clipe (à direita)

Quando ocorre entre dois clipes, a transição sobrepõe quadros em ambos. Os quadros sobrepostos podem ser quadros aparados anteriormente dos clipes (quadros imediatamente adjacentes ao ponto de entrada ou de saída do corte) ou quadros existentes repetidos em qualquer dos lados do clipe. É importante lembrar-se de que ao aparar um clipe, você não exclui quadros. Em vez disso, os pontos de Entrada e Saída resultantes formam uma janela no clipe original. Uma transição usa os quadros aparados para criar o efeito de transição. Se os clipes não tiverem quadros aparados, a transição repete quadros.

A transição usa quadros aparados para passar para a próxima cena.
***A.** Primeiro clipe com quadros aparados no final **B.** Filme contendo ambos os clipes e a transição **C.** Segundo clipe com quadros aparados no início*

A transição repete quadros nos clipes sem quadros aparados.
***A.** Primeiro clipe mostrando o último quadro repetido **B.** Filme contendo ambos os clipes e a transição **C.** Segundo clipe mostrando o primeiro quadro repetido*

Para ver se uma transição tem um ou dos lados e se tem quadros repetidos, clique duas vezes na linha de tempo do modo de exibição Rápida/de Especialista e visualize suas propriedades no controle contextual de Transição.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Aplicação de transições a clipes

Tutorial em vídeo
Visualização de transições
Especificar uma transição padrão
Aplicar transições na linha de tempo do modo de exibição Rápida
Aplique transições na linha de tempo do modo de exibição de Especialista
Substituir uma transição
Visualizar transições aplicadas

Tutorial em vídeo

Para o início

Visualização de transições

Para o início

Você pode acessar as transições disponíveis no painel Transições (clique em Transições na barra de Ação). No modo de exibição Rápida, todas as transições disponíveis aparecem como miniaturas no painel Transições. O modo de exibição Rápida contém um subconjunto das transições disponíveis no modo de exibição de Especialista. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, as transições são organizadas em categorias. Você pode limitar a pesquisa de transições escolhendo um tipo de transição, como Dissolução, no menu Categoria. Você também pode localizar uma transição digitando o seu nome na caixa de pesquisa. O modo de exibição de Especialista tem mais transições em comparação com o modo de exibição Rápida.

As transições de vídeo têm visualizações com miniaturas animadas para mostrar como afetam os clipes. Selecione uma transição para animar a sua miniatura. Você pode visualizar uma transição de miniatura animada no painel Transição sem precisar aplicá-la a um clipe.

Painel Transições

O Adobe Premiere Elements inclui duas transições de áudio na categoria Crossfade: Potência constante e Ganho constante. Ambas são transições graduais, mas com ligeiras diferenças. Potência constante cria uma transição de áudio mais suave, enquanto Ganho Constante, embora seja matematicamente linear, frequentemente gera uma transição mais abrupta.

1. No modo de exibição Rápida ou de Especialista, clique em Transições na barra de Ação. O painel Transições aparece.
2. Clique na miniatura de qualquer transição de vídeo colocá-lo em movimento.

Especificar uma transição padrão

Para o início

A transição padrão é usada em apresentações de slides que você cria e em arquivos que você importa do Adobe® Photoshop® Elements. Ela também é usada em planos de fundo de movimentos criados para menus de DVD. As transições padrão são Dissolução cruzada para vídeos ou imagens estáticas ou Potência constante para áudio. Contudo, você pode alterar esses padrões.

1. No modo de exibição Rápida ou de Especialista, clique em Transições na barra de Ação. O painel Transições aparece.
2. Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique na transição que deseja adotar como padrão e escolha Definir selecionado como transição padrão. (Uma linha de contorno cinza marca o ícone da transição padrão.)

Aplicar transições na linha de tempo do modo de exibição Rápida

Para o início

Na linha de tempo do modo de exibição Rápida, as zonas de queda (indicadas por linhas verdes verticais) aparecem no momento em que você

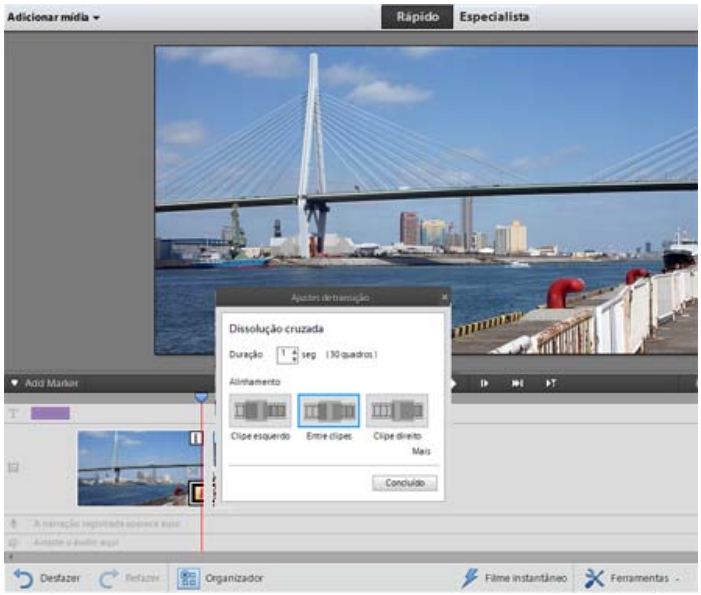
arrasta uma transição. A zona de queda permite que você facilmente aplique transições entre clipes.

Aplicar uma transição bilateral na linha de tempo do modo de exibição Rápida

1. No modo de exibição Rápida, clique em Transições na barra de Ação. O painel Transições aparece.
2. Arraste uma transição do painel Transições para a zona de baixa entre dois clipes na linha de tempo do modo de exibição Rápida. Um ícone da transição parece nos cantos inferior direito e esquerdo do clipe para indicar que ela foi aplicada. Além disso, o controle contextual Transição será exibido.
3. (Opcional) Modifique as propriedades do clipe, como a duração. Clique no botão Mais para personalizar ainda mais a transição de visualizar as alterações.

Aplicar uma transição unilateral na linha de tempo do modo de exibição Rápida

1. No modo de exibição Rápida, clique em Transições na barra de Ação. O painel Transições aparece.
2. No painel Transições, selecione a transição que deseja aplicar.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Se não houver um clipe adjacente em um dos lados do clipe, arraste a transição para o retângulo de transição nesse lado do clipe.
   - Se o clipe estiver adjacente a outro clipe, arraste a transição para a borda desejada do clipe. No controle contextual Transições, defina Alinhamento como Clipe esquerdo, Entre clipes, ou Clipe direito.



Aplicar uma transição na linha de tempo do modo de exibição Rápida

Para o início

Aplique transições na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Ao aplicar transições à linha de tempo do modo de exibição de Especialista, você pode escolher entre as opções de alinhamento Clipe esquerdo, Entre clipes, ou Clipe direito.

Aplicar uma transição bilateral na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Para aplicar uma transição entre dois clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, é necessário que os clipes estejam na mesma faixa, sem espaço entre eles.

Se uma transição bilateral precisar usar quadros repetidos (em vez de quadros aparados), o ícone da transição conterá linhas diagonais adicionais. As linhas abrangerão a área onde os quadros repetidos foram usados.

1. No modo de exibição de Especialista, clique em Transições na barra de Ação. O painel Transições aparece.
2. No painel Transições, selecione a categoria que contém a transição que deseja aplicar.
3. Arraste a transição do painel Transições para o corte entre os dois clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e solte o botão do mouse quando um dos seguintes ícones de alinhamento aparecer:
   Iniciar no corte Alinha o início da transição ao início do segundo clipe.

   Centralizar no corte Centraliza a transição sobre o corte.

   Encerrar no corte Alinha o final da transição ao final do primeiro clipe.

   Se você pressionar Ctrl enquanto estiver arrastando uma transição, poderá selecionar Iniciar no corte, Centralizar no corte ou Encerrar no corte arrastando lentamente a transição para a esquerda e para a direita sobre o corte.

Aplicar uma transição unilateral na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Quando você cria uma transição unilateral, tudo o que está abaixo da transição na linha de tempo do modo de exibição de Especialista aparece na parte transparente da transição. Por exemplo, para fazer a transição de um clipe para preto, é necessário que ele esteja na Trilha 1 ou que não haja nenhum clipe abaixo dele. Se o clipe estiver em uma trilha acima de outro clipe, o clipe da trilha inferior aparecerá na transição, que parecerá ser bidimensional.

1. No modo de exibição de Especialista, clique em Transições na barra de Ação. O painel Transições aparece.
2. No painel Transições, selecione a categoria que contém a transição que deseja aplicar.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Se não houver um clipe adjacente a um dos lados do clipe, arraste a transição do painel Transições para a borda do clipe.
   - Se o clipe estiver adjacente a outro clipe, pressione a tecla Ctrl e arraste a transição para a borda do clipe desejado.

Aplicar uma transição padrão na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para selecionar clipes não consecutivos, clique em cada clipe mantendo pressionada a tecla Shift.
   - Para selecionar clipes consecutivos, clique no painel Ativos do projeto e arraste uma marca de seleção ao redor dos clipes selecionados.
   - Para selecionar todos os clipes, pressione Ctrl+A.
2. Clique com o botão direito/pressione a tecla Ctrl e clique nos clipes selecionados e selecione Aplicar transição padrão em conjunto com CTI.
3. Selecione uma das seguintes opções:
   - Áudio
   - Vídeo

A transição será aplicada a todos os clipes selecionados.
Para aplicar transições padrão entre vários clipes adjacentes na mesma trilha:

1. Mantendo a tecla Ctrl pressionada, clique nos clipes aos quais deseja adicionar a transição padrão.
2. Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique em um dos clipes selecionados.
3. Selecione Aplicar Transição Padrão.

A transição será aplicada ao corte entre cada um dos clipes adjacentes.

Substituir uma transição

Para o início

Você pode substituir uma transição simplesmente soltando uma nova transição na antiga na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista. Quando você substitui uma transição, o Premiere Elements mantém o alinhamento e a duração da transição original; entretanto, ele descarta as configurações da transição original e usa em seu lugar as configurações padrão da nova transição.

1. No modo de exibição Rápida/de Especialista, clique em Transições na barra de Ação. O painel Transições aparece.
2. No painel Transições, selecione a transição que usará para substituir a anterior.
3. Arraste a transição para a transição na linha de tempo do modo de exibição de Especialista ou do modo de exibição Rápida.

Visualizar transições aplicadas

Para o início

Você pode visualizar as transições aplicadas usando o controle contextual Transições ou o painel Monitor. O controle contextual Transições fornece uma área de visualização em que você pode exibir miniaturas dos clipes reais ou as miniaturas padrão (as letras A e B). Ajuste as suas transições no controle contextual Transições e visualize as transições como as ajusta.

Se você tiver uma filmadora digital, provavelmente poderá conectá-la simultaneamente ao computador e à TV para obter visualizações em tempo real no monitor de TV. Isso lhe proporcionará uma idéia mais precisa da aparência da transição no filme acabado.

Visualizar no painel Monitor

✥ Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição Especialista, mova o indicador de tempo atual para a esquerda da transição e, em seguida, clique no botão Reproduzir no painel Monitor.
Nota: *Para visualizar um quadro específico da transição no painel Monitor, arraste o indicador de tempo atual para o quadro desejado.*

Visualizar transições na linha de tempo do modo de exibição Rápida e do modo de exibição de Especialista

Na linha de tempo do modo de exibição Rápida, uma transição aparece como um retângulo nos clipes. Na linha de tempo do modo de exibição

de Especialista, uma transição aparece imediatamente acima do corte entre dois clipes ou imediatamente acima do ponto de Entrada ou de Saída de um único clipe.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criar transições especiais

Criar uma transição de Máscara de imagem
Criar uma transição de Abertura em gradiente

Criar uma transição de Máscara de imagem

Para o início

Você pode usar uma imagem bitmap em preto e branco como uma máscara de transição. O primeiro clipe substitui as áreas pretas e o segundo as áreas brancas da imagem. Se você usar uma imagem em tons de cinza como máscara, os pixels contendo 50% ou mais de cinza serão convertidos para preto e os pixels contendo menos de 50% de cinza serão convertidos para branco.

Aplicar uma transição de Máscara de imagem

1. No modo de exibição de Especialista, clique em Transições na barra de Ação. O painel Transições aparece.
2. No painel Transições, selecione o menu Efeito especial e localize a transição Máscara de imagem.
3. Arraste a transição Máscara de imagem para um corte entre dois clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
4. Na caixa de diálogo Configurações da máscara de imagem, clique em Selecionar imagem.
5. Localize e selecione o arquivo de imagem que deseja usar como máscara de transição e clique em Abrir. A imagem aparecerá na caixa de diálogo Configurações da máscara de imagem.
6. Clique em OK. O controle contextual Transições é exibido. Ajuste as propriedades da transição, se necessário, e clique em Concluído.

Imagem usada como máscara para criar a transição

Trocar a imagem de uma transição de Máscara de imagem

1. Clique duas vezes na transição na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. O controle contextual Transições é exibido.
2. No controle contextual Transições, clique em Mais e em Personalizar. A caixa de diálogo Configurações da máscara de imagem será exibida.
3. Na caixa de diálogo Configurações da máscara de imagem, clique em Selecionar imagem.
4. Localize e selecione o arquivo de imagem que deseja usar, clique em Abrir e, em seguida, clique em OK.

Criar uma transição de Abertura em gradiente

Para o início

O Adobe Premiere Elements pode usar qualquer imagem em tons de cinza importável como uma abertura em gradiente. Em uma abertura em gradiente, o segundo clipe preenche a área preta da imagem em tons de cinza e, em seguida, aparece em cada nível de cinza à medida que a transição avança até que a área branca torne-se transparente. Ao criar uma transição de Abertura em gradiente, você pode especificar a suavidade das bordas da transição.

Imagem de origem de abertura em gradiente (na extremidade esquerda) e transição resultante

Aplicar uma transição de Abertura em gradiente

1. No modo de exibição de Especialista, clique em Transições na barra de Ação. O painel Transições aparece.
2. No painel Transições, selecione o menu Apagar e localize a transição de Abertura em gradiente.
3. Arraste a transição de Abertura em gradiente para um corte entre clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
4. Na caixa de diálogo Configurações da abertura em gradiente, clique em Selecionar imagem.
5. Localize e selecione o arquivo da imagem que deseja usar na transição e clique em Abrir. A imagem aparecerá na caixa de diálogo Configurações da abertura em gradiente.
6. Ajuste a suavidade das bordas da transição arrastando o seletor Suavidade. À medida que você arrasta o seletor para a direita, o primeiro clipe começa a surgir progressivamente através do segundo clipe. Clique em OK.
7. Ajuste as propriedades da transição, se necessário, usando o controle contextual Transições e clique em Concluído.

Alterar a imagem para uma transição de Abertura em gradiente

1. Clique duas vezes na transição na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. O controle contextual Transições é exibido.
2. No controle contextual Transições, clique em Mais e em Personalizar. A caixa de diálogo Configuração da abertura em gradiente será exibida.
3. Na caixa de diálogo Configurações da abertura em gradiente, clique em Selecionar imagem.
4. Localize e selecione o arquivo de imagem que deseja usar, clique em Abrir e, em seguida, clique em OK.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Ajustar transições

Ajustar as propriedades da transição
Ajustar o alinhamento da transição
Ajustar a duração da transição
Definir uma duração padrão para transições
Ajustar o ponto central de uma transição
Copiar e colar transições linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Ajustar as propriedades da transição

Para o início

Todas as transições têm propriedades que podem ser ajustadas no controle contextual Transições. As propriedades comuns são a localização do ponto central, os valores inicial e final, a borda e o ajuste da configuração de suavização de borda. (Em algumas transições, também é possível mudar a orientação.) A lista a seguir descreve os controles e opções mais comuns que podem ser usados para ajustar as propriedades da transição.

Para abrir o controle contextual Transições, clique duas vezes em uma transição na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

Duração Define a duração da transição. A duração padrão é um segundo.

Alinhamento Controla como a transição será alinhada entre os clipes. Por padrão, as transições são centralizadas entre clipes.

Pontos inicial/final Define a porcentagem da transição que estará concluída no início e no fim de transição.

Mostrar origens reais Exibe os quadros inicial e final dos clipes.

Inverter Reproduz a transição em sentido oposto. Por exemplo, a transição Abertura em relógio é reproduzida em sentido anti-horário.

Qualidade de suavização de borda Ajusta a suavidade das bordas da transição.

Personalizada Altera configurações específicas da transição. A maioria das transições não tem configurações personalizadas.

Ajustar o alinhamento da transição

Para o início

Você pode alterar o alinhamento de uma transição inserida entre dois clipes na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista usando o controle contextual Transição. Não é necessário que uma transição esteja centralizada ou perfeitamente alinhada com um corte. Você pode arrastar a transição para reposicioná-la como preferir sobre o corte. O controle contextual Transição também contém opções para especificar o alinhamento.

A existência ou não de quadros aparados nos clipes determina a forma como uma transição pode ser alinhada entre eles.

Determinar as opções de alinhamento

✥ Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista, posicione o ponteiro sobre o corte de uma transição e observe como o ponteiro muda:

- Se ambos os clipes contiverem quadros aparados no corte, você poderá centralizar a transição no corte ou alinhá-la com qualquer dos lados do corte para que comece ou termine no corte. Um clipe que não foi aparado possui uma borda arredondada em seu canto superior direito.
- Caso nenhum dos clipes contenha quadros aparados, a transição será centralizada automaticamente sobre o corte e repetirá o último quadro do primeiro clipe e o primeiro quadro do segundo clipe para preencher a duração da transição. (Barras diagonais aparecem em transições que usam quadros repetidos.)
- Se somente o primeiro clipe contiver quadros aparados, a transição será alinhada automaticamente ao ponto de entrada do próximo clipe. Nesse caso, os quadros aparados do primeiro clipe são usados para a transição e nenhum quadro é repetido no segundo clipe.
- Se somente o segundo clipe contiver quadros aparados, a transição será alinhada automaticamente ao ponto de saída do primeiro clipe. Nesse caso, os quadros aparados do segundo clipe são usados para a transição e nenhum quadro é repetido no primeiro clipe.

Ajustar o alinhamento de uma transição

✥ Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista, selecione a transição e execute um destes procedimentos:

- Posicione o indicador de tempo atual sobre a transição e aumente o zoom para poder vê-la claramente. Arraste a transição sobre o corte para reposicioná-la.
- Clique duas vezes na transição e reposicione-a usando as opções no controle contextual Transição.

Ajustar a duração da transição

Para o início

Você pode editar a duração de uma transição arrastando o final da transição na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista. Você também pode usar o controle contextual Transição para editar a duração de uma transição.

✥ Selecione a transição na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista e execute um dos procedimentos a seguir:

- Posicione o ponteiro sobre o final da transição até que o ícone Aparar para dentro ou Aparar para fora apareça. Arraste o ícone Aparar para dentro ou o ícone Aparar para fora à esquerda ou à direita para ajustar a duração.
- Clique duas vezes na transição e ajuste a duração usando o controle contextual Transição.

  Nota: *Para aumentar a duração de uma transição, é necessário que um ou ambos os clipes tenham quadros aparados suficientes para acomodar uma transição mais longa.*

Definir uma duração padrão para transições

Para o início

A duração padrão das transições é definida inicialmente em 30 quadros para vídeo e 1 segundo para áudio. Você pode alterar a duração padrão para um valor mais adequado para os seus filmes. Embora a nova configuração não afete as transições já inseridas no filme, todas as transições aplicadas subsequentemente usarão esse valor como padrão.

1. Escolha Editar > Preferências > Geral / Adobe Premiere Elements 11 > Preferências > Geral.
2. Altere o valor de Duração padrão de transição de vídeo ou Duração padrão de transição de áudio e clique em OK.

Ajustar o ponto central de uma transição

Para o início

1. Clique duas vezes na transição na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
2. No controle contextual Transições, clique em Mover.
3. Na área de visualização, arraste o pequeno círculo para reposicionar o centro da transição. (Nem todas as transições têm um ponto central ajustável.)

Centro padrão (à esquerda) e centro reposicionado (à direita)

Copiar e colar transições linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Para o início

Para copiar e colar transições, selecione clipes consecutivos que possuem uma transição antes de selecionar a transição que deseja copiar.

1. Selecione dois clipes consecutivos nos quais uma transição esteja aplicada.
2. Selecione a transição e, em seguida, selecione Editar > Copiar ou pressione as teclas Ctrl-C.
3. Selecione os clipes consecutivos para os quais deseja aplicar a transição copiada.
4. Selecione Editar > Colar ou pressione Ctrl+V.

Nota: *As transições de vídeo são coladas em trilhas de vídeo e as transições de áudio são coladas em trilhas de áudio.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Noções básicas de efeitos

Tutorial em vídeo
Sobre efeitos
Efeitos padrão x modificados
Efeitos de terceiros

Tutorial em vídeo

Para o início

Sobre efeitos

Para o início

Depois de ter formado um filme (organizando, excluindo e cortado clipes), você poderá adicionar melhorias por meio da aplicação de efeitos aos clipes. Por exemplo, um efeito pode alterar a exposição ou a cor da gravação, manipular o som, distorcer imagens ou adicionar um toque artístico. Todos os efeitos são predefinidos com configurações padrão, de modo que você possa ver os resultados do efeito assim que forem aplicados. Você poderá alterar essas configurações quando aplicar um efeito que corresponda às suas necessidades.

Você também poderá usar efeitos para girar e animar um clipe, ou ajustar o tamanho e a posição dentro do quadro. O Premiere Elements também inclui vários efeitos predefinidos que podem ser usados para alterar rapidamente a gravação. A maioria dos efeitos tem propriedades ajustáveis. Contudo, alguns efeitos, como Preto e branco, não têm propriedades ajustáveis.

Quando você aplica temas ou cria um projeto de filme instantâneo, o Adobe Premiere Elements aplica automaticamente os efeitos aos seus clipes.

Efeitos padrão x modificados

Para o início

Os Efeitos padrão aparecem no painel Efeitos. Você pode aplicar qualquer quantidade ou combinação de efeitos padrão do painel Efeitos a cada arquivo de mídia na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Esses efeitos adicionam características especiais à imagem ou ao áudio, ou corrigem um problema, como baixos níveis de luz nos clipes de vídeo ou ruídos nos clipes de áudio.

Os Efeitos fixos são aplicados automaticamente a cada clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Eles não podem ser removidos ou reordenados e não afetam um clipe até que você altere as propriedades do efeito. Os itens a seguir são efeitos fixos:

Movimento Permite que você reposicione, dimensione, ancore e gire videoclipes, além de remover a tremulação.

Opacidade Permite que você crie desvanecimento e dissolvimentos para efeitos especiais ou transições.

Volume Permite que você controle o volume de clipes de áudio.

Equilíbrio Permite que você ajuste o equilíbrio de clipes de áudio.

Nota: *O Equilíbrio não está disponível em projetos com 5.1 canais.*

Efeitos de terceiros

Para o início

Além dos diversos efeitos incluídos no Premiere Elements, você pode usar efeitos de outras origens. É possível comprar efeitos (na forma de plug-ins) na Adobe Store (no site da Adobe) e de outros fornecedores.

Importante: *Se um projeto contiver efeitos não inclusos no Premiere Elements, e você quiser abri-lo em Premiere Elements em outro computador, será preciso instalar esses mesmos efeitos no outro computador. Quando você abre um projeto que tem referências a efeitos ausentes, o Premiere Elements remove os efeitos correspondentes do projeto.*

Os efeitos de Virtual Studio Technology (VST) permitem que você adicione qualidades interessantes aos clipes de áudio. Se você tiver efeitos VST de terceiros, poderá aplicá-los e editá-los da mesma maneira que os efeitos padrão de áudio e vídeo. O Premiere Elements detecta todos os plug-ins de VST compatíveis que você tenha instalado e os adiciona ao painel Efeitos.

Alguns efeitos de VST de terceiros fornecem interfaces de controle exclusivas. O layout de controle e o áudio processado são responsabilidade do desenvolvedor do plug-in. O Premiere Elements simplesmente apresenta os controles e resultados do efeito.

❖ Para usar efeitos de terceiros, copie o plug-in do efeito na pasta Premiere Elements/Plug-ins/[local] e reinicie o programa.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Localizar e organizar efeitos

Localizar um efeito

Localizar um efeito

Para o início

Os efeitos disponíveis estão listados no painel Efeitos. No modo de exibição Rápida, eles são organizados em duas categorias: Efeitos de vídeo e Aparências de filme. O modo de exibição de Especialista apresenta diversas outras categorias e vários efeitos agrupados em cada categoria.

Por exemplo, a pasta Desfoque e nitidez contém efeitos que alteram a claridade ou o foco de uma imagem, como Desfoque e nitidez rápidos.

Painel Efeitos

❖ Clique em Efeitos na barra de Ação e faça realize uma das ações a seguir no painel Efeitos:

- Na caixa de pesquisa, digite o nome do efeito pelo qual você está procurando. A lista exibirá todos os efeitos com nomes que correspondem às letras e aos espaços que você digitar. (Desmarque a caixa de texto para ver todas as categorias de efeitos).
- Escolha uma categoria de efeito (Vídeo, Áudio etc.), e escolha um efeito (por exemplo: Preto e branco ou Desfoque gaussiano).

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Trabalho com predefinições de efeito

Predefinições de efeito
Aplicar uma predefinição de efeito
Criar uma predefinição de efeito

Para o início

Predefinições de efeito

O Premiere Elements inclui várias predefinições de efeito, que são efeitos comuns e pré-configurados que você pode aplicar aos clipes. Por exemplo, a predefinição Tonalidade azul adiciona uma tonalidade azul clara a toda a imagem. Geralmente, as predefinições oferecem bons resultados sem precisar ajustar suas propriedades. Depois de aplicar uma predefinição, você poderá alterar suas propriedades. Você também pode criar suas próprias predefinições.

As predefinições de efeito incluídas estão disponíveis na categoria Predefinições do painel Efeitos. As predefinições são agrupadas nas seguintes categorias:

Bordas de chanfro Crie bordas grossas ou finas que junte os quadros da imagem.

Desfoques Crie desfoques ou graus de variação nos pontos de Entrada ou Saída de um clipe.

Efeitos de cor Crie tonalidades de intensidade e variação de cor.

Sombras projetadas Crie sombras estáticas ou animadas. As predefinições de sombra têm sufixos que indicam que a sombra é fixa ou a direção em que ela se move. Por exemplo, LL indica que a sombra é fixa do lado inferior esquerdo. Para sombras móveis, o apêndice é hifenizado. Por isso, LR-LL indica que a sombra se move do lado inferior direito para o lado inferior esquerdo. Para garantir que as sombras sejam visíveis, aplique sombras a imagens que sejam menores que o tamanho do quadro do projeto e verifique se a imagem de fundo não é branca.

Deslocamento horizontal/vertical da imagem Crie animações em que toda a imagem se mova para a esquerda e direita ou para cima e para baixo à medida que o vídeo é reproduzido. Por exemplo, um deslocamento horizontal L-R move a imagem da esquerda para a direita.

Zoons de imagem horizontal/vertical Crie efeitos de zoom animados.

Mosaicos, solarizações e redemoinhos Crie efeitos animados que reduzam a intensidade a partir do início do clipe ou aumentem a intensidade no final do clipe.

PiPs Crie efeitos de imagem-em-imagens (Picture-in-Picture) por meio do dimensionamento do clipe de destino, de modo que você possa superimpor em um clipe de tamanho inteiro. Você também pode aplicar esse efeito a vários clipes para criar uma montagem.

***Observação**: Para obter descrições dos efeitos usados nas predefinições, busque pelo nome do efeito em Ajuda.*

Para o início

Aplicar uma predefinição de efeito

Se você aplicar uma predefinição a um clipe, e a predefinição contiver propriedades de um efeito que já esteja aplicado ao clipe, o clipe será modificado usando as seguintes regras:

- Se a predefinição do efeito contiver um efeito fixo (Movimento, Opacidade ou Volume), a aplicação da predefinição substituirá as propriedades existentes do efeito.

- Se a predefinição do efeito contiver um efeito padrão (não modificado), o efeito será adicionado ao final da lista de efeitos.

1. Clique em Efeitos na barra de Ação para exibir o painel Efeitos aplicados.

2. Expanda a categoria Predefinições e arraste uma predefinição de efeito para um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

3. Para visualizar o efeito, clique no botão Reproduzir no painel Monitor.

Para o início

Criar uma predefinição de efeito

Você pode criar predefinições que contenham um ou vários efeitos. Depois de criar uma predefinição de efeito, ela aparecerá na pasta Minhas predefinições no painel Efeitos.

1. Selecione o clipe que usa o efeito que deseja salvar como predefinição.

2. Clique em Efeitos aplicados para abrir o painel Efeitos aplicados.

3. Clique com o botão direito do mouse ou clique com a tecla Ctrl pressionada em um ou mais efeitos e escolha Salvar predefinição.

4. Na caixa de diálogo Salvar predefinição, especifique um nome para sua predefinição.

5. (Opcional) Insira uma descrição para a predefinição.

6. Selecione um dos seguintes tipos de predefinição para especificar como o Premiere Elements irá lidar com quadros animados quando você aplicar a predefinição a um clipe de destino e clique em OK:

   Dimensionamento Dimensiona os quadros-chave proporcionalmente ao comprimento do clipe de destino. Essa ação excluir todos os quadros-chave existentes no clipe de destino.

   Ancorar no ponto de entrada Posiciona o primeiro quadro das predefinições à mesma distância do ponto de entrada do clipe de destino que estava no ponto de entrada do clipe original. Por exemplo, se o primeiro quadro chave estava a 1 segundo do Ponto de entrada do clipe original quando você salvou a predefinição, essa opção adicionará o quadro chave a 1 segundo do Ponto de entrada de destino, e adiciona outros quadros-chave relacionados a essa posição sem nenhuma escala.

   Ancorar fora do ponto de saída Posiciona o último quadro das predefinições à mesma distância do Ponto de saída do clipe de destino que estava no Ponto de saída do clipe original. Por exemplo, se o primeiro quadro chave estava a 1 segundo do Ponto de saída do clipe original quando você salvou a predefinição, essa opção adicionará o quadro chave a 1 segundo do Ponto de saída de destino, e adiciona outros quadros-chave relacionados a essa posição sem nenhuma escala.

A Adobe também recomenda:

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Superimposição e transparência

Sobre a sobreposição e transparência
Ajustar opacidade
Codificação de cor
Criar transparência com Videomerge
Criar transparência com um efeito de codificação
Criar transparência com o efeito Codificação fosca de faixa
Ocultar objetos indesejados com uma máscara de lixeira
Inverter ou ocultar canais alfa

Para o início

Sobre a sobreposição e transparência

Superimposição descreve o processo de sobreposição e combinação de várias imagens. Os videoclipes são completamente opacos por padrão, mas sua superimposição requer transparência. Quando você torna clipes transparentes nas faixas de vídeo superiores, eles revelam clipes nas faixas abaixo.

Em Premiere Elements, você pode tornar clipes inteiros transparentes de maneira rápida e fácil usando o efeito de opacidade. Além disso, você pode aplicar qualquer combinação de opacidade, máscaras, foscos e codificação para modificar um canal alfa de um arquivo que defina as áreas transparentes de um clipe. Mais efeitos de codificação avançada permitem que você torne cores específicas ou forma transparentes.

Títulos que você cria em Premiere Elements automaticamente incluem um canal alfa. Você também pode importar arquivos com áreas transparentes predefinidas. Aplicativos como Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements, e Adobe Illustrator® podem salvar transparência. Além de ter um canal alfa, ele também ficará de acordo com as configurações do seu projeto. Consulte os guias de usuário específicos para obter informações sobre como salvar arquivos com transparência.

Premiere Elements usa os seguintes termos de transparência:

Canal alfa Um canal que define áreas transparentes de um clipe. Esse canal invisível existe além dos canais de cores visíveis Vermelho, Azul e Verde (RGB, Red, Green, Blue).

Opacidade Uma configuração que determina o nível de opacidade ou transparência de um clipe. (Por exemplo, 75% de opacidade é igual a 25% de transparência.)

A redução da opacidade do videoclipe superior (esquerda) revela um videoclipe inferior (central), combinando as duas imagens (direita)

Máscara Às vezes usada como outra palavra para canal alfa; também descreve o processo de modificação de um canal alfa.

Canais de cores separados Vermelho, Ver e Azul (esquerda); o canal alfa ou a máscara (central), e todos os canais exibidos juntos (direita)

Fosco Um arquivo ou canal que define as áreas transparentes de um clipe. O fosco determina o nível de transparência na imagem resultante. Em Premiere Elements, você usa tons foscos juntamente com a Codificação fosca de faixa.

Fosco (esquerda) define áreas transparentes em um clipe superior (central), revelando clipes inferiores (direita)

Codificação Definição de áreas transparentes com uma cor específica (codificação de cor) ou valor de brilho (codificação de luminosidade). O

pixels que correspondem à codificação se tornam transparentes. A codificação é usada geralmente para substituir um segundo plano uniforme, como uma tela azul, com outra imagem. (Na TV, por exemplo, as telas azuis por trás dos repórteres do tempo são substituídas por mapas.) O efeito Videomerge usa a codificação para definir automaticamente a cor de fundo principal como transparente.

Substituição de uma cor de fundo por outra imagem

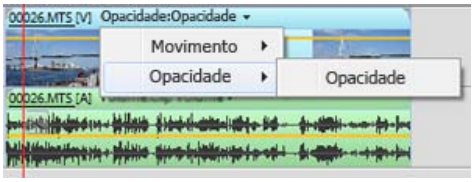
***A.** Clipe superior **B.** O efeito de Código de tela azul define áreas transparentes **C.** Clipe inferior **D.** Clipes combinados*

Para o início

Ajustar opacidade

Por padrão, os clipes aparecem com opacidade total (100%), obscurecendo todos os clipes da faixa abaixo. Para revelar clipes inferiores, basta especificar um valor de opacidade abaixo de 100%. Em uma opacidade de 0%, um clipe fica completamente transparente. Se não houver nenhum clipe abaixo de um clipe transparente, o segundo plano preto do filme se tornará visível.

1. Clique no botão Efeitos aplicados para abrir o painel Efeitos aplicados.
2. Selecione o clipe que deseja tornar transparente e execute um dos seguintes procedimentos:
   - No painel Efeitos aplicados, expanda o efeito Opacidade e arraste o controle deslizante Opacidade do clipe para o valor desejado.
   - Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, escolha Opacidade > Opacidade no menu pop-up logo acima do clipe. (Talvez você precise aumentar o zoom para ver este menu.) Clique na ferramenta Seleção, posicione-a sobre o gráfico de Opacidade do clipe, e quando o ponteiro se tornar um ícone de seta dupla, arraste o gráfico de Opacidade para cima ou para baixo.



Criar transparência na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Para fazer um clipe aparecer ou desvanecer gradualmente ao longo do tempo, anime sua opacidade. Se você simplesmente quiser desvanecer para preto, clique na opção Aparecer gradualmente ou Desvanecer gradualmente no painel Efeitos aplicados. Você também pode criar transparência usando efeitos de codificação.

Para o início

Codificação de cor

Para tornar áreas específicas transparentes em um clipe, aplique um efeito de codificação com base na cor, na máscara ou no canal alfa. Os pixels que corresponderem ao código específico se tornarão transparentes.

Efeitos de codificação com base em cor (Videomerge, Código de tela azul, Código de croma, Código de tela verde e Código de não-vermelho) Adicionar transparência sempre que uma cor específica ocorrer em um clipe. Por exemplo, você pode usar efeitos de codificação com base em cor para remover um segundo plano com uma cor uniforme, como uma tela azul.

Efeitos de codificação com base em máscara (Códigos de Quatro, Oito e Dezesseis Pontos de máscara, e Codificação fosca de faixa) Permitem que você mascare áreas de um clipe com outro clipe ou com áreas que você especificar manualmente. Você pode adicionar transparência de acordo com a forma de uma máscara que você posicionar no clipe, ou de acordo com os tons de escala de cinza em um arquivo que você usa como um tom fosco. Você também pode usar o efeito de Codificação fosca de faixa para fazer compostos criativos.

Efeito de codificação com base no canal alfa O efeito de Código de ajustar alfa permite que você inverta ou desative o canal alfa de um clipe ou converta áreas sem transparência em uma máscara.

***Nota:** Para obter mais informações sobre a codificação de cores, consulte a Ajuda.*

Para o início

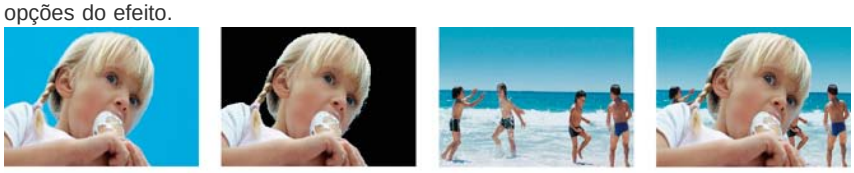
Criar transparência com Videomerge

Para criar transparência automaticamente no segundo plano de um clipe, aplique o efeito de Videomerge. Esse efeito facilita a superimposição de clipes.

1. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista, clique com o botão direito ou clique com a tecla Ctrl pressionada no clipe que deseja tornar transparente e escolha Aplicar fusão de vídeo. (Você também pode escolher Fusão de vídeo no painel Efeitos.)

   O efeito detecta automaticamente a cor do segundo plano e a remove, tornando o clipe subjacente visível em áreas transparentes.

2. (Opcional) Clique no botão Efeitos aplicados para abrir o painel Efeitos aplicados e expanda o nome de um efeito para exibir e editar as opções do efeito.



Efeito Videomerge

***A.** Clipe de primeiro plano com segundo plano colorido **B.** segundo plano transparente devido ao efeito Videomerge **C.** O clipe de segundo plano aparecerá através da transparência **D.** Clipes combinados*

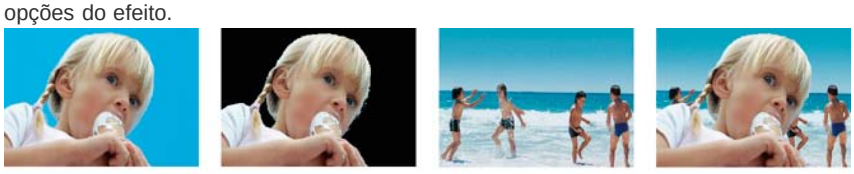
***Nota:** No Mac OS, a caixa de diálogo de Videomerge não é exibida quando você arrasta um clipe com um fundo sólido. Para aplicar Videomerge em Mac OS, arraste o clipe para o painel Monitor e selecione a opção Videomerge. Você também pode aplicar Videomerge do painel Efeitos.*

Para o início

Criar transparência com um efeito de codificação

Para criar transparência onde ocorrer uma cor específica em um clipe, aplique um efeito de codificação com base em cor. Esses efeitos geralmente são usados para remover um segundo plano colorido.

1. Na barra de Ação, clique em Efeitos para exibir o painel Efeitos.
2. Escolha um efeito de Chaveamento (ou Croma, Tela azul, Tela verde ou Não vermelho).
3. Arraste o efeito para um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
4. (Opcional) Clique no botão Efeitos aplicados para abrir o painel Efeitos aplicados e expanda o nome de um efeito para exibir e editar as opções do efeito.



Substituição de uma cor de fundo por outra imagem

***A.** Clipe superior **B.** A tela azul torna transparente o segundo plano automaticamente **C.** Clipe inferior **D.** Clipes combinados*

Para o início

Criar transparência com o efeito Codificação fosca de faixa

1. Se você ainda não fez isso, adicione o arquivo matte ao projeto: clique Adicionar mídia e escolha Arquivos e pastas. Navegue para o arquivo fosco e clique em Abrir. O arquivo fosco, preferencialmente, deve conter somente uma única forma (por exemplo, uma estrela ou uma flor).
2. Adicione um clipe de segundo plano a uma faixa na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
3. Adicione o clipe que deseja superimpor sobre o clipe de segundo plano em qualquer faixa mais alta que o clipe de segundo plano. Esse é o clipe revelado pela faixa fosca.
4. Em uma terceira faixa, adicione o clipe que serve como máscara. (Para adicionar uma terceira faixa, arraste o matte para uma área vazia da linha de tempo do modo de exibição de Especialista acima da faixa mais alta do vídeo. Uma nova faixa é criada automaticamente.)
5. No painel Efeitos, expanda a pasta de categoria Chaveamento e arraste o efeito Chave de matte da faixa para o clipe superimposto (o clipe acima do clipe de segundo plano).
6. Clique no botão Efeitos aplicados para abrir o painel Efeitos aplicados.
7. No painel Efeitos aplicados, expanda Chave de matte da faixa.
8. Para máscara, escolha a faixa de vídeo que contenha a máscara.
9. Ajuste as opções conforme a necessidade:
   Uso de compostos Selecione Alfa fosca para o composto usando os valores no canal alfa da máscara de faixa. Selecione Luma fosca para o composto usando os valores de luminosidade da imagem.

   Inverter Inverte os valores da máscara de faixa.

   Para reter as cores originais no clipe superimposto, use uma imagem em escala de cinza para a máscara. Todas as cores na máscara removerão o mesmo nível de cor do clipe superimposto.

Para o início

Ocultar objetos indesejados com uma máscara de lixeira

Às vezes um efeito de codificação com base em cor remove adequadamente um segundo plano, mas ainda assim aparecem objetos

indesejados, como um microfone ou um cabo. Use um efeito de codificação de máscara de lixeira para mascarar esses objetos. As fosquidões de lixeira funcionam bem para áreas que têm limites claramente definidos mas nenhuma cor uniforme para codificar. As fosquidões de lixeira também funcionam vem para limpar artefatos indesejados que um efeito com base em cor tenha deixado para trás.

O fundo indesejado (esquerda) é mascarado pela reformatação da máscara de lixeira de quatro pontos no painel Monitor; em seguida, o efeito Codificação de tela verde é aplicado (central) para superimpor o garoto sobre a faixa subjacente (direita).

1. Coloque um clipe em uma faixa.
2. No painel Efeitos, expanda a categoria Chaveamento e arraste um efeito de garbage matte para o clipe.
3. Clique no botão Efeitos aplicados para abrir o painel Efeitos aplicados.
4. No painel Efeitos aplicados, clique no triângulo ao lado do nome do efeito para expandi-lo.
   Nota: *O nome de cada efeito de máscara de lixeira reflete o número de alças fornecidas: máscara de lixeira de quatro ponto, máscara de lixeira de oito pontos e máscara de lixeira de dezesseis pontos.*
5. Execute um dos seguintes procedimentos para reformatar a máscara:
   - Clique no nome do efeito para exibir as alças de ponto de efeitos de máscara de lixeira no painel do Monitor, e arraste as alças.
   - Altere os valores do efeito de garbage matte no painel Efeitos aplicados.

Para o início

Inverter ou ocultar canais alfa

Você pode usar o comando Interpretar gravação para modificar como Premiere Elementsinterpretar um canal alfa de um clipe em um projeto.

Nota: *Para ignorar ou inverter o canal alfa somente de uma instância do clipe, aplique o efeito de codificação Ajustar alfa.*

1. Selecione um clipe no painel Ativos do projeto.
2. Escolha Arquivo > Interpretar gravação, especifique as opções do canal Alfa conforme a necessidade e clique em OK.
   Ignorar o Canal alfa Ignora o canal alfa incluído com o clipe.

   Inverter o Canal alfa Reverte as áreas de luz e escuridão do canal alfa, que reverte as áreas transparentes e opacas do clipe.
   Se você tiver dificuldade em identificar que partes de um clipe são transparentes, adicione temporariamente uma máscara de cor brilhante em uma faixa abaixo da imagem que está codificando. (Veja Crie uma máscara colorida para um fundo.)

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Reposicionar, dimensionar ou girar clipes com o efeito Movimento

Ajustar uma posição de clipe
Dimensionar um clipe
Use um clipe em seu tamanho original
Girar um clipe
Ajustar um ponto de âncora do clipe

Cada clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista automaticamente tem o efeito Movimento aplicado. O efeito Movimento é usado para posicionar, girar ou dimensionar um clipe dentro do quadro de vídeo. Também é possível usar o efeito Movimento para estabelecer o ponto de ancoragem. Os valores Posicionar, Dimensionar ou Girar são calculados a partir do ponto de âncora, que fica no centro do clipe, por padrão.

Como as propriedades Posicionar, Dimensionar e Girar são espaciais, é melhor ajustá-los diretamente no painel Monitor.

Para animar clipes, defina quadros-chave como para propriedades de Movimento.

Para o início

Ajustar uma posição de clipe

1. Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
2. No painel Monitor, arraste o clipe (lembrando de não arrastar uma alça) para reposicioná-lo.
   Para fazer o clipe se mover ao longo do tempo, defina os quadros-chave à medida que você manipular o clipe no painel Monitor.

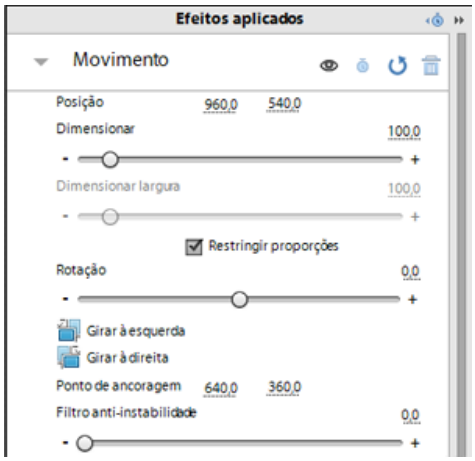
Para o início

Dimensionar um clipe

1. Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
2. Clique no botão Efeitos aplicados.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:

   - Para dimensionar proporcionalmente, clique no clipe no painel Monitor e arraste uma alça do clipe. Como alternativa, expanda o efeito de Movimento no painel Efeitos aplicados e arraste o controle deslizante de Escala.
   - Para dimensionar a altura e a largura de maneira independente, expanda o efeito Movimento no painel Efeitos aplicados, desmarque Restringir proporções e arraste qualquer alça de clipe no painel Monitor. Como alternativa, expanda o efeito Movimento no painel Efeitos aplicados e arraste os controles deslizantes Dimensionar altura e Dimensionar largura.

     Nota: *O dimensionamento de vídeo e imagens de baixa resolução para mais de 100% pode tornar a visualização cheia de blocos e com pixels visíveis. Premiere Elements rasteriza de maneira contínua os arquivos EPS dimensionados para evitar a pixilação.*



O painel Efeitos aplicados com o efeito Movimento selecionado, e o painel Monitor com uma alça de clipe selecionada para dimensionamento.

Para o início

Use um clipe em seu tamanho original

Os clipes que você importar para o Premiere Elements serão dimensionados para se ajustar no tamanho do quadro do seu projeto. Se você

quiser usar um clipe em suas dimensões originais, faça o seguinte:

1. Selecione o clipe no painel de Ativos do projeto.
2. Escolha as opções Clipe > Vídeo.
3. Desmarque Dimensionar para o tamanho do quadro.

Para o início

Girar um clipe

1. Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
2. Clique no botão Efeitos aplicados.
3. Expanda o efeito Movimento no painel Efeitos aplicados e execute um dos seguintes procedimentos:
   - Arraste o valor sublinhado para a direita da Rotação.
   - Clique em Girar à esquerda ou Girar à direita para girar o clipe 90° em qualquer uma das direções.

Para o início

Ajustar um ponto de âncora do clipe

1. Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
2. Clique no botão Efeitos aplicados.
3. Expanda o efeito Movimento no painel Efeitos aplicados.
4. Arraste os seletores de ponto de âncora para o efeito Movimento.

(cc) BY-NC-SR

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Movimentação e zoom para criar o efeito similar a um vídeo

Aplique o efeito de movimentação e zoom
Aplicar o efeito de movimentação e zoom em vídeos

Usando a ferramenta de movimentação e zoom no Adobe Premiere Elements, você pode criar efeitos similares a um vídeo a partir de imagens ou clipes. Para clipes, o efeito funciona melhor quando há movimento mínimo de objetos no clipe.

Ao trabalhar com a ferramenta de movimentação e zoom, selecione objetos e a ordem na qual eles são deslocados e aproximados. O Adobe Premiere Elements fornece opções de personalização onde você pode aplicar o efeito conforme desejar.

Para o início

Aplique o efeito de movimentação e zoom

Você pode aplicar o efeito de movimentação e zoom em qualquer imagem com um formato que tenha suporte do Adobe Premiere Elements. Consulte http://www.adobe.com/go/learn_readmeprel10_br para obter uma lista de formatos com suporte.

Para clipes, você pode criar uma imagem a partir de um único quadro utilizando de Congelar quadros. Importe a imagem na linha de tempo do Adobe Premiere Elements e aplique o efeito de movimentação e zoom.

Abra a ferramenta de movimentação e zoom

1. No painel Mídia, selecione a imagem à qual você quer aplicar o efeito de movimentação e zoom.
2. Arraste a imagem para a Linha de tempo ou Linha de cena.
3. No painel Linha de tempo/Linha de cena, clique no botão da ferramenta de movimentação e zoom. A caixa de diálogo da ferramenta de movimentação e zoom é exibida.

Adicionar quadros de foco

Antes que você aplique o efeito de movimentação e zoom, identifique os objetos na imagem que você deseja deslocar ou aproximar utilizando quadros de foco. Os quadros de foco são retângulos dimensionáveis que identificam o local do objeto em uma imagem.

Quadro de foco

***A.** Alças de redimensionamento **B.** Quadro de foco **C.** Número de quadro **D.** Excluir quadro de foco **E.** Duração da movimentação **F.** Opções do zoom de quadros de foco*

Ferramenta de movimentação e zoom: modo de exibição de linha de tempo e miniaturas

***A.** Linha de tempo **B.** Marcador de quadro de foco **C.** Exibição em miniaturas **E.** CTI (Indicador de tempo atual)*

Em uma imagem com mais de três quadros de foco, somente o quadro de foco selecionado, os quadros de foco anterior e o quadro de foco ao lado dele na sequência são exibidos.

Se uma imagem não foi analisada anteriormente, os seguintes quadros de foco são exibidos quando você clica no ícone da ferramenta movimentação e zoom:

- Um quadro de foco na imagem completa.
- Um quadro de foco no centro da imagem.

Adicione quadros de foco que usam Quadros de rosto

Quando você clica em Quadros de rosto na ferramenta movimentação e zoom, o Adobe Premiere Elements analisa a imagem e adiciona quadros de foco nos rostos detectados.

Os quadros são automaticamente ordenados da esquerda para a direita em uma sequência em forma de S invertido. Você pode personalizar manualmente o efeito aplicado automaticamente, com base em seus requisitos.

Nota: *Os Quadros de rosto não podem ser usados para clipes.*

❖ Na ferramenta Movimentação e zoom, clique em Quadros de rosto.

O autoanalisador detecta rostos na imagem e automaticamente adiciona quadros de foco neles.

Adicionar quadros de foco manualmente

❖ Execute um dos seguintes procedimentos:

- Clique duas vezes no objeto ou área na qual você deseja adicionar um quadro de foco.
- Selecione o quadro após o qual você deseja que o novo quadro de foco seja exibido e, em seguida, clique em Novo quadro. O novo quadro de foco será exibido no centro da área do modo de exibição.

  Selecione o novo quadro de foco e mova o cursor por cima do quadro, até que o ícone de movimentação (mão) seja exibido. Arraste-o para mover o quadro de foco para cima do objeto requerido.
- Na Linha de tempo, mova o CTI. Um quadro fantasma (quadro em branco com a borda de pontilhada) será exibido na tela. Mova o CTI até o ponto onde deseja adicionar o novo quadro e clique no quadro de fantasma. Um novo quadro de foco é adicionado naquela posição.
- Para adicionar um quadro de foco entre dois quadros de foco, mova o CTI entre os seus marcadores de foco correspondentes na linha de tempo. Clique em Novo quadro.

Em uma imagem com mais de três quadros de foco, somente o quadro de foco selecionado, os quadros de foco anterior e o quadro de foco ao lado dele na sequência são exibidos.

Adicione quadros de foco a imagens anteriormente analisadas

As dicas de quadro são retângulos coloridos vermelhos exibidos em rostos quando você move o mouse por cima de imagens previamente analisadas no Adobe Premiere Elements. Quando você clica em uma dica de quadro, ela é convertida para um quadro de foco.

Nota: *Este recurso trabalha só com fotos que contêm rostos.*

Dica de quadro

Nota: *Certifique-se de clicar na dica de quadro somente uma vez. Clicar duas vezes em uma dica de quadro adiciona dois quadros de foco.*

Modificar quadros de foco

Mover quadros de foco

1. Selecione o quadro de foco.
2. Mova o cursor por cima do limite do quadro de foco até que o ícone de movimentação (mão) seja exibido.
3. Arraste-o para mover o quadro de foco para cima do objeto requerido.

Reorganize os quadros de foco para modificar a sequência de movimentação (somente fotos)

O número em quadros de foco determina a sequência de movimentação na qual os objetos são deslocados. Por exemplo, o foco alterna para objetpo com o quadro de foco 3 após o objeto com quadro de foco 2 ser movimentado.

❖ Execute uma das etapas a seguir para alterar a numeração de quadros de foco:

- Na linha de tempo, mova os marcadores de quadro de foco com base na sequência na qual deseja que os quadros de foco correspondentes sejam exibidos. Alterar a posição de marcadores de quadro de foco automaticamente renumera os quadros de foco na ordem de exibição na linha de tempo.
- Mova os quadros de foco na faixa de miniatura.

Redimensionar quadros de foco

❖ Execute um dos seguintes procedimentos:

- Selecione o quadro de foco e mova o mouse por cima de algum dos cantos até o ícone de redimensionamento (seta de dupla) ser exibido. Arraste para redimensionar o quadro.
- Para aproximar em incrementos, selecione o quadro de foco e mova o mouse por cima do quadro de foco. Clique nos controles de zoom "+" ou “-” para alterar com incrementos o tamanho do quadro.

Excluir quadros de foco

❖ Mova o mouse por cima do quadro de foco. Clique no botão "X" ou pressione a tecla Delete.

Alterar a duração da movimentação

Alterar a duração da movimentação altera o tempo de movimentação de um quadro de foco para o outro. A duração da movimentação é exibida no conector entre dois quadros de foco.

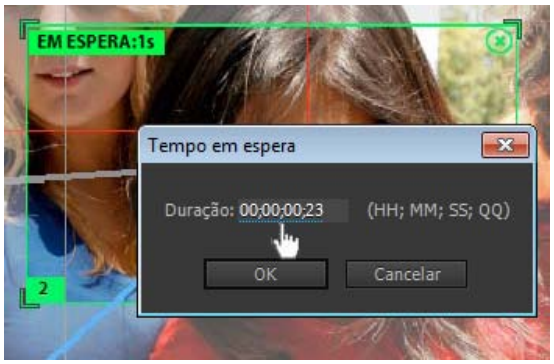
1. Clique na duração da movimentação.
2. Na caixa de diálogo de Tempo de movimentação, ajuste a duração desejada ou digite um valor na caixa de diálogo.

Como alternativa, você pode ajustar os marcadores de quadro de foco na linha de tempo para alterar a duração da movimentação.

Alterar o tempo de pausa

O tempo de pausa é a duração pela qual o foco fica um objeto antes de movimentar-se. Aumentar o tempo de espera aumenta o tempo pelo qual o objeto é exibido quando estiver em foco.

1. Selecione o quadro de foco e mova o mouse por cima do quadro de foco:
2. Clique na duração da Pausa.
3. Em Tempo de pausa, ajuste a duração da pausa para o valor desejado.



Alterar o tempo de pausa

Como alternativa, você pode alterar o tempo de pausa arrastando horizontalmente o marcador do ao lado direito de um quadro de foco na linha de tempo.

Visualização do efeito movimentação e zoom

❖ Clique em Reproduzir saída para visualizar o efeito de movimentação e zoom no painel de visualização. Como alternativa, ajuste os CTI para visualizar manualmente o efeito.

Alterar as configurações padrão

1. Na ferramenta de movimentação e zoom, clique em Configurações.
2. Personalize a movimentação e mantenha os valores de duração da pausa com base em seus requisitos.

Use o zoom para posicionar os quadros de foco com precisão

As opções de zoom na ajuda da barra de ferramenta de movimentação e zoom reduzem o tamanho de um quadro de foco além do possível para a visão normal.

Opção de zoom

Por exemplo, o quadro de foco na visão normal é reduzido a um tamanho em que não pode have mais reduções. Contudo, o tamanho ainda não é pequeno o bastante para o objeto no qual você quer focar. Nesse caso, aproxime o objeto e, em seguida, reduza o tamanho do quadro de foco.

Para o início

Aplicar o efeito de movimentação e zoom em vídeos

O efeito de movimentação e zoom trabalha melhor com vídeos que têm o mínimo de movimento de objetos no clipe.

Você pode criar somente um quadro de foco para cada quadro de filme no clipe.

1. No painel Mídia, clique com o botão direito do mouse no clipe e selecione Executar o analisador automático
2. Arraste o clipe de filme para a linha de tempo.
3. Clique no ícone de panorama e zoom.
4. Para criar um quadro de foco, mova o CTI a uma posição na linha de tempo onde não há nenhum outro quadro de foco. Clique em Novo quadro.

Você pode trabalhar com quadros de foco em vídeos do mesmo modo com o qual trabalha com quadros de foco para imagens. Contudo, somente as opções relevantes a clipes de filme são exibidas na ferramenta de movimentação e zoom.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criar um efeito de Vinhetas

Aplique o efeito Vinhetas para reduzir o brilho ou a saturação do seu clipe nas bordas em comparação com o centro. A vinheta ajusta a exposição do seu clipe de maneira adaptável, preservando o contraste original e criando um efeito mais visualmente agradável. Consulte Vinhetas em Novos efeitos especiais.

Para aplicar um efeito de Vinhetas, selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápido e aplique o efeito da categoria Ajustar no painel Efeitos.

Use o painel Efeitos aplicados para ajustar as seguintes propriedades do efeito Vinhetas:

Intensidade Os valores negativos escurecem os cantos da foto. Os valores positivos clareiam os cantos.

Tamanho Os valores inferiores aplicam o ajuste de tamanho a uma área maior longe dos cantos. Os valores mais altos restringem o ajuste a uma área mais próxima aos cantos.

Redondez Os valores inferiores tornam o efeito de vinheta mais oval. Os valores mais altos tornam o efeito de vinheta mais circular.

Difusão Os valores inferiores reduzem a suavização entre a vinheta e os pixels em torno da vinheta. Valores mais altos aumentam a suavização.

(cc) BY-NC-SA

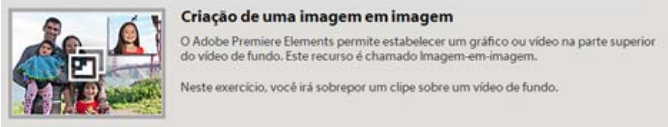
Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criar uma imagem em imagem - Edição guiada

Esta edição guiada é um tutorial sobre como criar uma imagem em imagem. Você pode inserir um gráfico ou vídeo na parte superior do vídeo em segundo plano.

Para criar uma imagem em imagem usando esta edição guiada, siga estas etapas:

1. Esta edição guiada é um tutorial sobre como inserir um gráfico ou vídeo na parte superior do vídeo em segundo plano. Clique em Voltar e em Avançar para mover para avançar ou retroceder nas etapas da edição guiada.



Criar uma imagem em imagem

2. Clique em Adicionar mídia para importar o videoclipe ao qual deseja adicionar trilhas. Ignore esta etapa se o vídeo já estiver presente na linha de tempo.
3. Selecione a opção de importar mídia.
4. Selecione Guiada > Criar uma imagem em imagem.
5. Mova o CTI para o local onde deseja que o efeito imagem em imagem comece.
6. Abra uma janela e arraste e solte o vídeo que deseja exibir em primeiro plano.
7. Selecione a opção Imagem em imagem.
8. Insira a duração na caixa de diálogo Imagem em imagem. É possível aumentar ou diminuir a duração do efeito imagem em imagem.

Configurar a duração de imagem em imagem

9. Defina a posição da sobreposição, e arraste o local desejado no painel Monitor.
10. Redimensione a alça no canto do clipe de vídeo ou do gráfico e arraste-a para ajustar seu tamanho ou girar a sobreposição. Clique em OK.

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Referência a efeitos

Galeria de efeitos de vídeo
Ajuste
Desfoque e nitidez
Canal
Correção de cor
Distorcer
Gerar
Controle de imagem
Codificação
Elementos de efeitos de Arte NewBlue
Aparência de filme NewBlue
Elemento de efeitos de movimento NewBlue
Efeito NewBlue Cartoon
Perspectiva
Pixelar
Renderizar
Estabilizador de vídeo
Estilizar
Hora
Transformar
Videomerge
Efeitos de áudio

Você pode corrigir, aprimorar ou modificar seus clipes com os efeitos fornecidos em Adobe® Premiere® Elements 11. Todos os efeitos são predefinidos com valores padrão para configurações, de modo que quando você aplica um efeito, ele altera o seu clipe. Você pode ajustar e animar valores conforme desejado.

Essa referência contém descrições de todos os efeitos de áudio e vídeo incluídos como parte do Adobe Premiere Elements. Ela define somente as propriedades do efeito e as ferramentas que talvez não sejam autoexplicativas. Ela não inclui descrições de efeitos instalados com cartões de captura ou plug-ins de terceiros.

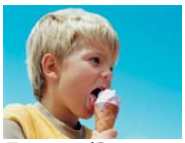
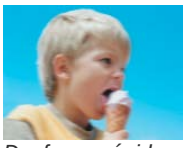
Para o início

Galeria de efeitos de vídeo

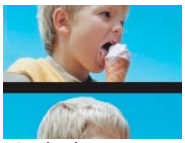
As amostras abaixo ilustram apenas alguns dos efeitos de vídeo incluídos no Adobe Premiere Elements. Para visualizar um efeito que não está nessa galeria, aplique-o e visualize-o no painel Monitor. (Veja Aplicar e visualizar efeitos.)

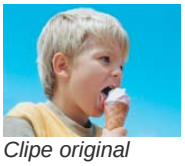
Clipe original	*Brilho alfa*	*Inclinar (somente Windows)*	*Chanfro alfa*
Bordas de chanfro	*Brilho e contraste*	*mixagemdor de canais*	*Clipe (somente Windows)*
Equilíbrio de cores (RGB)	*Passagem de cor (somente Windows)*	*Substituir cor (Somente Windows)*	*Recortar*

Sombra projetada	*Difusão de borda*	*Entalhe*	*Extrair*

Clipe original	 *Facetar (Somente Windows)*	 *Desfoque rápido*	*Localizar bordas*
Desfoque gaussiano	*Nitidez (Somente Windows)*	*Virar horizontal*	*Horizontal em espera (Somente Windows)*
Inverter	*Distorção de lente (Somente Windows)*	*Reflexo de flash*	*Efeitos de iluminação*
Iluminação	*Espelho*	*Mosaico*	*Ruído*
Coordenadas polares	*Posterizar*	*Rampa*	

Clipe original	*Replicar*	*Ondulação (somente Windows)*	*Rolar*
Sombra/Realce	*Nitidez (Somente Windows)*	*Solarização*	*Esferização*

Texturizar	*Tonalidade*	*Transformar*	*Redemoinho*
Virar vertical	 *Vertical em espera (Somente Windows)*		

 *Clipe original*	*Câmera ativa*	*Aerógrafo*	*Colorir*
Terremoto	*Desenho de linha*	*Metálico*	*Filme antigo*
Croqui pastel	*Energia de cisalhamento*	*Desfoque de zoom*	

Ajuste

Para o início

Cor automática, Contraste automático e Níveis automáticos

Use Cor automática, Contraste automático e Níveis automáticos para fazer ajustes globais rápidos a um clipe. A Cor automática ajusta a cor de um clipe por meio da neutralização de tons médios e da limitação do intervalo de pixels de preto e branco. O Contraste automático ajusta o contraste geral de cores sem introduzir ou remover projeção de cores. Os Níveis automáticos corrigem os realces e as sombras. Como os Níveis automáticos ajustam cada canal de cor individualmente, ele pode remover ou introduzir projeções de cores, que são as tonalidades de um clipe. Cada efeito tem um ou mais das seguintes propriedades:

Suavização temporal Especifica o intervalo de quadros adjacentes usados para determinar a quantidade de correção necessária para cada quadro, relativa aos quadros circundantes. Por exemplo, se você definir Suavização temporária para 1 segundo, Premiere Elements analisará os quadros 1 segundo antes do quadro exibido determinar os ajustes apropriados. Se você definir a Suavização temporária como 0, Premiere Elements analisará cada quadro de maneira independente sem considerar os quadros circundantes. A Suavização temporária pode resultar em correções de aparência mais suave ao longo do tempo.

Detecção de cena Especifica que Premiere Elements ignora as alterações de cena quando você tiver ativado a Suavização temporária.

Clipe preto e Clipe branco Especifica em que nível o efeito restringe as sombras e os realces nas novas cores de sombra extrema (nível 0) e realce (nível 255) no clipe. Valores maiores produzem um maior contraste.

Ajustar os tons médios neutros (Disponível somente para Cor automática) Especifica que Premiere Elements encontra uma média de cor quase neutra (cinza) em um clipe e ajusta os valores gama da cor para torná-la neutra.

Mesclar com original Especifica a porcentagem do efeito a ser aplicado ao clipe.

Brilho e contraste

O efeito de Brilho e contraste ajusta o brilho e o contraste de todo o clipe. O valor 0,0 indica que nenhuma alteração foi feita.

O uso do efeito Brilho e contraste é a maneira mais fácil de fazer ajustes simples no intervalo tonal do clipe. Ele ajusta todos os valores de pixel

do clipe de uma vez - realces, sombras e tons médios. O Brilho e contraste não funciona em canais de cor individuais.

mixagemdor de canais

Todos os clipes em Premiere Elements são compostos por canais de três cores: vermelho, verde e azul. Cada canal contém os valores de luminosidade para sua cor respectiva. Ao usar o efeito mixagemdor de canal, você pode adicionar os valores e cada um desses canais a qualquer um dos outros canais, por exemplo, adicionando valores de luminosidade do canal verde para o canal vermelho. Use esse efeito para fazer ajustes de cores criativos que não são conseguidos facilmente com outras ferramentas de ajuste de cor. Crie clipes de escala de cinza de alta qualidade escolhendo a porcentagem da escala de cinza oferecida por cada canal de cor, crie tos de alta qualidade e troque ou duplique canais. Você pode usar esse efeito, por exemplo, para substituir totalmente o canal de azul ruidoso por valores, por exemplo, de um canal de cinza claro.

Videoclipe e seus canais vermelho, azul e verde

Cada uma das propriedades do mixagemdor de canais é nomeado com um par de nomes de cor. A palavra à esquerda de cada nome hifenizado nomeia o canal de saída da propriedade; a palavra à direita nomeia seu canal de entrada. Por exemplo, a propriedade Vermelho-verde tem o canal vermelho como saída, e o canal verde como sua entrada. Você pode usá-lo para adicionar valores de luminosidade do canal verde ao canal vermelho.

Propriedades do mixagemdor de canais
***A.** Canal de saída **B.** Canal de entrada **C.** Valor*

O valor à direita de cada nome de propriedade define a porcentagem do canal de saída oferecido pelo canal de entrada específico. Esse número é uma porcentagem que vai de -200% a 200%.

As propriedades Constantes (Const) de cada canal de saída permitem que você especifique um valor de base para adicionar à essa saída. Por exemplo, um valor Ver-const de 50 adicionará 50% de luminosidade total (50% de 255 ou em torno de 127) a cada pixel no canal de saída vermelho.

A opção Monocromático cria um clipe de escala de cinza a partir dos valores do canal de saída. O Monocromático é útil para clipes que você planeja converter para escala de cinza. Se você selecionar essa opção, ajuste os valores do canal, e desmarque essa opção; você pode modificar a mixagem de cada canal separadamente, criando uma aparência de tonalidade manual.

Canais mixagemdos em um clipe

1. Aplique o efeito Misturador de canais e clique no botão Efeitos aplicados. Aumente o efeito Mixer de canais e arraste todos os valores de canal para a esquerda para reduzir a contribuição do canal para o canal de saída. Arraste o valor para a direita para aumentar a contribuição do canal ao canal de saída. Como alternativa, clique em um valor subjacente, digite um valor entre -200 e +200 na caixa de valores e pressione Enter. O uso de um valor negativo inverte o canal de origem antes de adicioná-lo ao canal de saída.
2. (Opcional) Arraste ou digite um valor para o valor constante do canal. Esse valor adiciona um valor básico de um canal ao canal de saída.
3. (Opcional) Selecione Monocromático para aplicar as mesmas configurações a todos os canais de saída, criando um clipe que contenha somente valores de cinza.
4. Clique em Concluído.

Extrair

O efeito Extrair remove as cores de um videoclipe ou de uma imagem, criando uma aparência de escala de cinza texturizada. Controle a aparência do clipe por meio da especificação do intervalo de níveis de cinza para converter para branco ou preto.

Especificar Configurações de extração

1. Aplique o efeito.
2. Clique no botão Efeitos aplicados e no botão Configuração à direita do nome do efeito.
3. Na caixa de diálogo Configurações de extração, arraste os dois triângulos sob o histograma (um diagrama que mostra o número de pixels em cada nível de brilho no quadro chave correspondente) para especificar o intervalo de pixels convertidos para branco ou preto. Pixels entre triângulos são convertidos para branco. Todos os outros pixels são convertidos para preto.
4. Arraste o seletor de suavidade para introduzir níveis de cinza nos pixels que foram convertidos para branco. Valores de suavidade mais altos produzem mais cinza.
5. (Opcional) Selecione Inverter para reverter o intervalo que é convertido para preto e branco e clique em OK.
6. Clique em Concluído.

Controle de imagem

O efeito Controle de imagem emula os controles de um amplificador de processamento de vídeo. Esse efeito ajusta o brilho, o contraste, a matiz e a saturação de um clipe.

Efeitos de iluminação

O efeito Efeitos de luz aplica efeitos de luz criativos em um clipe com até cinco luzes. Você pode controlar propriedades de luz como tipo de luz, direção, intensidade, cor, centralização de luz e distribuição de luz. Use o controle Camada de mapeamento para usar texturas ou padrões de outros clipes para produzir efeitos de luz especiais, como efeito de superfície do tipo 3D.

Posterizar

O efeito Posterizar especifica o número de níveis tonais (ou valores de brilho) para cada canal em um clipe e mapeia pixels para o nível de correspondência mais próximo. Por exemplo, se você escolher dois níveis tonais em um clipe RGB, você obterá dois tons para vermelho, dois tons para verde e dois tons para azul. O valores variam de 2 e 255. Embora os resultados desse efeito sejam mais evidentes quando você reduz o número de níveis de cinza em um clipe com escala de cinza, o efeito Posterizar também produzirá efeitos interessantes em clipes de cor.

Use Nível para ajustar o número de níveis tonais para cada canal para o qual o efeito Posterizar mapeará as cores existentes.

Sombra/Realce

Use o efeito Sombra/Realce para dar brilho aos objetos sombreados de um clipe para reduzir os realces. Esse efeito não aplica um escurecimento ou uma iluminação global de um clipe, mas. em vez disso, ajusta as sombras e os realces de maneira independente, com base nos pixels presentes. Você também pode ajustar o contraste geral de um clipe. As configurações padrão são otimizadas para corrigir clipes com problemas de iluminação de fundo.

Valores automáticos Especifica que os Adobe Premiere Elements analisem automaticamente e corrijam os problemas de luz e sombra provenientes dos problemas de luz de fundo. Essa opção é selecionada por padrão. Desmarque-a para ativar os controles manuais para correção de luz e sombra.

Quantidade de sombra Ilumina as sombras de um clipe. Esse controle ficará ativo somente se você desmarcar Valores automáticos.

Valor de realce Escurece os realces de um clipe. Esse controle ficará ativo somente se você desmarcar Valores automáticos.

Suavização temporal Especifica o intervalo de quadros adjacentes que o Adobe Premiere Elements analisa para determinar a quantidade de correção necessária para cada quadro, relativa ao seus quadros. Por exemplo, se você definir Suavização temporária para 1 segundo, os quadros serão analisados um segundo antes de o quadro exibido determinar os ajustes apropriados de sombra e luz. Se você definir Suavização temporária como 0, cada quadro será analisado de maneira independente, sem considerar os quadros. A Suavização temporária pode resultar em correções de aparência mais suave ao longo do tempo. Esse controle fica ativo somente se você selecionar Valores automáticos.

Detecção de cena Especifica que as alterações de cena serão ignoradas quando você tiver ativado a Suavização temporária.

Mesclar com original Especifica a porcentagem do efeito a ser aplicado ao clipe.

Expanda a categoria Mais opções para revelar os seguintes controles:

Largura total da sombra e Largura tonal de realce Especifica o intervalo de tons ajustáveis nas Sombras e realces. Valores reduzidos restringem o intervalo ajustável somente para as regiões mais escuras e mais claras, respectivamente. Valores mais altos expandem o intervalo ajustável. Esses controles são úteis para isolar regiões de ajuste. Por exemplo, para clarear uma área escura sem afetar os tons médios, defina um valor baixo de Largura tonal de sombra, de modo que quando você ajustar o Valor de sombra, estará clareando somente as áreas mais escuras de um clipe.

Raio da sombra e Raio de realce Especifique o tamanho (em pixels) da área em torno de um pixel que o efeito use para determinar se o pixel reside em uma sombra ou em um realce. Geralmente, esse valor deve ser igual ao tamanho do assunto de interesse da sua gravação.

Correção de cor Especifica o grau de correção de cor que o efeito aplica às sombras e luzes ajustadas. Quanto maior o valor, mais saturadas as cores se tornarão. Quanto mais significativa for a correção que você fizer nas sombras e nos realces, maior será o intervalo de correção de cores disponível.

Se quiser alterar a cor em todo o clipe, use o efeito Matiz/Saturação depois de aplicar o efeito de Sombra/Realce.

Contraste de meio tom Especifica o grau de contraste que o efeito aplica aos tons médios. Valores mais altos aumentam o contraste nos tons médios sozinhos, ao mesmo tempo que escurece as sombras e clareia os realces.

Clipe preto e Clipe branco Especifica em que nível o efeito aumenta as sombras e os realces nas novas cores de sombra extrema (nível 0) e de realce (nível 255) no clipe. Valores maiores produzem um maior contraste.

Para o início

Desfoque e nitidez

Suavização de borda (Somente Windows)

O efeito Antialias mescla as bordas entre as áreas de cores de alto contraste. Quando mesclada, as cores criam sombras intermediárias que fazem transições entre as áreas claras e escuras parecerem mais graduais.

Nota: *Você não pode aplicar quadros-chave ao efeito Antialias.*

Suavização de borda

A. *Antialias desligado* ***B.*** *Antialias ligado*

Desfoque rápido

Use o efeito Desfoque rápido para especificar o quanto desfocar um clipe. Você pode definir se o desfoque é horizontal, vertical ou ambos. As áreas de Desfoque rápido tem um desfoque mais rápido que o Desfoque Gaussiano.

Desfoque gaussiano

O efeito Desfoque gaussiano desfoca e suaviza o clipe e elimina ruídos. Você pode definir se o desfoque é horizontal, vertical ou ambos. (Gaussiano se refere à curva em forma de sino que geralmente é gerada pelo mapeamento dos valores de cor dos pixels afetados.)

Fantasmagórico (Somente Windows)

O efeito fantasma sobrepõe as transparências dos quadros imediatamente precedentes no quadro atual. Esse efeito pode ser útil, por exemplo, quando você quiser mostrar o caminho de movimento de um objeto em movimento, como uma bola rolando. quadros-chave não podem ser aplicados a esse efeito.

efeito Fantasma

Nitidez (Somente Windows)

O efeito Nitidez aumenta o contraste onde ocorrem alterações de cor.

Canal

Para o início

Inverter

O efeito Inverter (vídeo) inverte as informações de cor de um clipe.

Canal Especifica que canais inverter. Cada grupo de itens opera em um espaço de cor específico, invertendo todo o clipe nesse espaço de cor ou somente um único canal. O RGB consiste de três canais de cor aditivas: vermelho, verde e azul. O HLS consiste de três canais de cor calculados: matiz, luz e saturação. O YIQ é o espaço de cor de crominância e luminosidade do NTSC, onde Y é o sinal de luminosidade, e I e Q são os sinais de crominância de quadratura e fase interna. O alfa, não um espaço de cor, oferece uma maneira de inverter o canal alfa do clipe.

Mesclar com original Combina o clipe invertido com o original. Você pode aplicar uma atenuação ao clipe invertido.

Correção de cor

Para o início

AutoTom e vibração

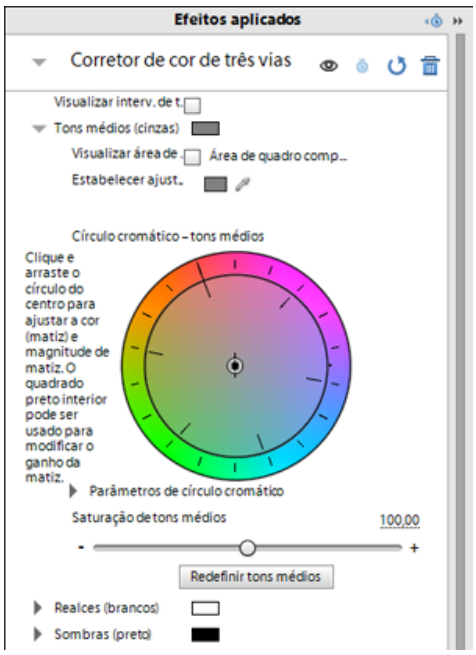
O efeito Tons automáticos usa configurações automáticas do Adobe Premiere Elements de exposição, brilho, contraste, pretos e brancos. Você pode optar por usar as configurações padrão ou editar os parâmetros após aplicar o efeito a um clipe.

Nota: *Enquanto os parâmetros de Tons automáticos são aplicados automaticamente a cada quadro, estabeleça o valor de Vibração manualmente.*

A vibração impede o excesso de saturação de cores como os valores de saturação completos são alcançados. Por exemplo, você pode usar a vibração para impedir o excesso de saturação de tons de pele. Os níveis de saturação de cores menos saturadas são mais afetados do que as cores mais saturadas.

Corretor de cores de três etapas

O efeito de Corretor a Cores de Três caminhos permite que você faça correções sutis ajustando o matiz de um clipe, a saturação, o brilho das sombras, tons médios e realces. Especifique a faixa de cores da correção que usa os controles de correção de cores secundárias para refinar ainda mais os seus ajustes.



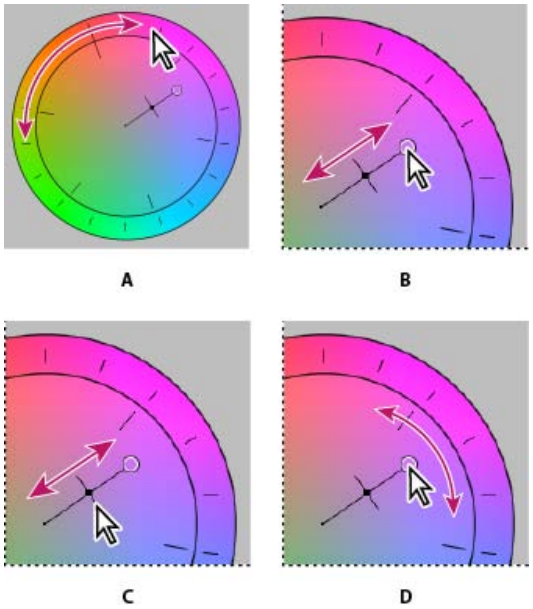
Opções de edição do corretor de cores de três etapas

Intervalo de tons Ao visualizar uma imagem que utiliza um Intervalo de tons, as áreas pretas (sombras), áreas cinzas (tons médios) e as áreas brancas (realces) da imagem serão exibidas.

Área de impacto de visualização As áreas na imagem nas quais as modificações se aplicam são exibidas. Por exemplo, se estiver corrigindo os tons médios, as áreas cinzas afetadas em sua imagem serão exibidas.

Ajuste preto, Ajuste Cinza, Equilíbrio de branco Atribue um tom preto, médio cinza ou equilíbrio de branco a um clipe. Por exemplo, para o Equilíbrio de branco, você indica uma cor que é branco puro. O corretor de cores de três etapas desloca as cores na imagem para que a cor

indicada pareça branco. Use diferentes ferramentas conta-gotas para criar uma amostra de uma cor de destino na imagem, ou selecione uma cor do Adobe Color Picker.



Ajustes de correção de cores que usam o círculo cromático

***A.** Ângulo de matiz **B.** Magnitude de equilíbrio **C.** Ganho de equilíbrio **D.** Ângulo de equilíbrio*

Ângulo de Matiz de sombras/tons médios/realces Gira a cor em direção a uma cor de destino. O valor padrão é 0. Os valores negativos giram a circunferência exterior do disco de cores à esquerda e os valores positivos giram o disco de cores à direita.

Magnitude de ajuste de sombras/tons médios/destaques Controla a intensidade da cor introduzida no vídeo. Mover o círculo para fora do centro aumenta a magnitude (intensidade). O controle detalhado da intensidade pode ser feito movendo a alça de Ganho de equilíbrio.

Ganho de ajuste de sombras/tons médios/realces Isto afeta a aspereza relativa ou a delicadeza do ajuste de Ângulo de equilíbrio e Magnitude de equilíbrio. Para ajustes mais finos (sutis), mantenha a alça perpendicular deste controle perto do centro do círculo. Para ajustes gerais, mova a alça em direção ao anel exterior.

Saturação de sombras/tons médios/realces Ajusta a saturação de cores nos realces, tons médios ou sombras. O valor padrão é 100 e não afeta as cores. Valores menores que 100 reduzem a saturação e 0 remove completamente qualquer cor. Valores maiores do que 100 produzem cores mais saturadas.

Ângulo de equilíbrio Desloca a cor do vídeo em direção a uma cor de destino. Mover o círculo de Magnitude de equilíbrio em direção a uma matiz específica alterna a cor. O ajuste combinado do Ganho de equilíbrio e da Magnitude de equilíbrio controla a intensidade da mudança.

Para o início

Distorcer

***Nota:** Todas as opções Distorcer estão disponíveis somente no Windows.*

Inclinar (somente Windows)

O efeito Curvatura distorce um clipe por meio da produção da aparência de uma onda viajando verticalmente e horizontalmente por ele. Você pode produzir um número de diferentes formas de ondas de vários tamanhos e escalas. Para alterar as seguintes propriedades de efeito da dimensão horizontal, da dimensão vertical ou de ambas, selecione o clipe com o efeito na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Clique no botão Efeitos aplicados e, em seguida, clique no botão Configuração à direita do nome do efeito no painel Efeitos aplicados.

Direção Especifica a direção da onda. A configuração Entrada especifica que ondas se movem em direção ao centro do clipe. A configuração Saída especifica que ondas se iniciam no centro e se movem para a borda do clipe.

Ondas Especifica a forma da onda. Escolha entre uma onda senoidal, um círculo, um triângulo ou um quadrado.

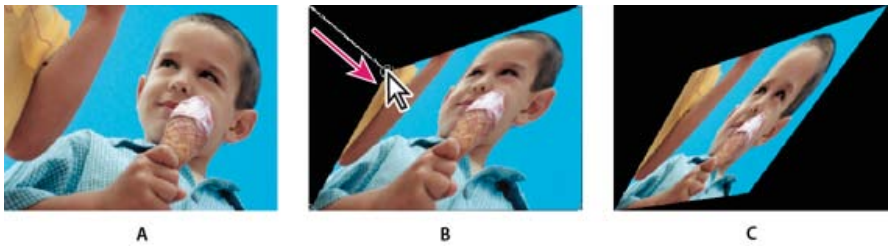
Intensidade Especifica a altura da onda.

Taxa Especifica a frequência da onda. Para produzir uma onda verticalmente ou horizontalmente, mova o seletor Taxa totalmente para a esquerda, para a direção que você não quer.

Largura Especifica a largura da onda.

Pino de canto

O efeito Fixação de canto distorce um clipe por meio da alteração da posição de qualquer um dos seus quatro cantos. Use para aumentar, diminuir, inclinar ou torcer um clipe, ou simular uma perspectiva ou um movimento que venha da borda de uma camada, como a abertura de uma porta.



Pino de canto
***A.** Clipe original **B.** Canto movido **C.** Clipe final*

Distorção de lente (Somente Windows)

O efeito distorção de lente simula uma lente distorcida através da qual o clipe é visto.

Curvatura Muda a curvatura da lente. Especifica um valor negativo para tornar o clipe côncavo, ou um valor positivo para tornar o clipe convexo.

Descentralização horizontal e vertical Desloca o ponto focal da lente, fazendo o clipe curvar e manchar. Em configurações extremas, o clipe se quebra.

Efeito Prisma horizontal e vertical FX Cria um resultado similar à descentralização vertical e horizontal, exceto que, em valores extremos, o clipe não se quebra.

Cor de preenchimento Especifica a cor de fundo.

Preenchimento do canal alfa Quando selecionado, torna o fundo transparente, de modo que as trilhas subjacentes ficam visíveis. Para acessar essa opção no painel Efeitos aplicados, clique no botão Configuração à direita do nome do efeito.

Espelho

O efeito Espelho cria uma imagem de espelho do clipe e posiciona o centro da sua lateral em um ponto pivô que você especifica. Você pode fazer com que o local do ponto pivô e o ângulo de reflexão mudem ao longo do tempo.

Centro de reflexão A configuração do primeiro valor determina o local horizontal do ponto pivô. A configuração do segundo determina sua localização vertical.

Ângulo de reflexão A configuração desse valor determina o ângulo em que a imagem de espelho gira no ponto pivô.

Ondulação (somente Windows)

O efeito Ondulação produz um padrão de ondulação em um clipe, como ondas na superfície de uma lagoa. A forma, a gravidade e a direção do padrão de ondulação são ajustáveis, bem como a cor de fundo.

Esferização

O efeito Esferização dobra o clipe em torno de uma esfera, dando aos objetos e ao texto uma aparência tridimensional. Para definir o tamanho da esfera, insira um valor de raio de 0,1 a 2.500. Para posicionar o efeito, insira os valores vertical ou horizontal para o Centro da esfera.

Transformar

O efeito Transformar aplica duas transformações bidimensionais a um clipe. Use o efeito Transformar para inclinar um clipe ao longo de qualquer eixo. Aplique o efeito Transformar em vez de usar os efeitos fixos de um clipe se quiser renderizar o ponto de âncora, a posição, a escala ou as configurações de opacidade antes que outros efeitos Padrão sejam renderizados.

Ponto de ancoragem Especifica o ponto, em uma coordenada x,y, em torno do qual o clipe será dimensionado ou inclinado.

Posição Especifica o local, em uma coordenada x,y, do centro (ponto de âncora) do clipe.

Dimensionar altura Dimensiona aumentando ou diminuindo a altura como uma porcentagem da altura do clipe original.

Dimensionar largura Dimensiona a largura aumentando ou reduzindo, de acordo com a porcentagem da largura do clipe original.

Dimensionar uniformemente Dimensiona a altura e a largura proporcionalmente.

Inclinar Especifica o valor de inclinação.

Inclinar eixo O eixo que a inclinação tem como base. A alteração do eixo não tem efeito se a Inclinação for 0.

Rotação Especifica o número de rotações completas e o grau em que o clipe gira.

Opacidade Especifica o grau de transparência do clipe, em porcentagens.

***Nota:** Transformar é um efeito do Adobe After Effects que inclui o controle Ângulo do obturador e a opção Usar composição; as duas se aplicam somente aos efeitos do Adobe After Effects.*

Redemoinho

O efeito Redemoinho gira um clipe em torno do seu centro. O clipe gira de maneira mais uniforme em torno do seu centro que as bordas.

Distorção de ondas

O efeito Distorção de ondas distorce um clipe para torná-lo em forma de onda.

Tipo de onda As opções de um menu pop-up especificam a forma da onda.
Altura da onda Especifica a altura da onda.
Largura da onda Especifica a distância de uma crista da onda para outra.
Direção Especifica a direção da onda, em graus.
Velocidade da onda Especifica a taxa em que a onda pulsa durante a reprodução.
Pinos Opções de um menu pop-up definem a orientação da onda.
Fase Define o ponto inicial, em graus, em que o ciclo da onda é iniciado.
Suavização de borda Opções de um menu pop-up controlam a quantidade de desfoque usado para suavizar as bordas das ondas.

Para o início

Gerar

Reflexo de flash

Use o efeito Reflexo de flash para simular a refração causada por piscar uma luz brilhante na lente da câmera.

Centro do flash Especifica um local para o centro do reflexo.
Brilho do reflexo Especifica a porcentagem do brilho. Os valores podem variar de 0% a 300%.
Tipo de Lente Seleciona o tipo de lente para simular.
Mesclar com original Especifica o grau em que o efeito será mesclado com o clipe original.

Para o início

Controle de imagem

Preto e branco

O efeito Preto e branco converte clipes de qualquer cor em escala de cinza. Isto é, as cores aparecem como tons de cinza. Você não pode aplicar quadros-chave a esse efeito.

Equilíbrio de cores (HLS)

O efeito Equilíbrio de cores (HLS) altera os níveis do clipe de matiz, luz e saturação.

Matiz Especifica o esquema de cores do clipe.
Luminosidade Especifica o brilho do clipe.
Saturação Especifica a intensidade das cores do clipe.
Nota: *A definição da Saturação para 100 converte um filme para escala de cinza.*

Equilíbrio de cores (RGB)

O efeito Equilíbrio de cores muda as cores do clipe por meio do ajuste dos níveis de RGB. Arraste os seletores Vermelho, Verde e Azul para ajustar o nível de cada cor.

Passagem de cor (somente Windows)

O efeito Passagem de cor converte um clipe em uma escala de cinza, com exceção de cores especificadas. Use o efeito Passagem de cor para realçar uma área específica de um clipe. Por exemplo, em um clipe de jogo de basquete, você poderia destacar o basquete por meio da seleção e preservação de suas cores, mantendo o restante do clipe em escala de cinza. Porém, observe que, com o efeito Passagem de cor, você pode isolar somente cores, não objetos dentro do clipe.

Especificar definições de Passagem de cor

1. Aplique o efeito.
2. No painel Ativos do projeto, selecione o clipe com o efeito e clique no botão Efeitos aplicados. Clique então no botão Configuração à direita do nome do efeito no painel Efeitos aplicados.
3. Na caixa de diálogo Definições de passagem de cor, selecione a cor que deseja preservar clicando em uma cor na área Amostra de clipe à esquerda (o ponteiro se tornará um conta-gotas), ou clicando na Amostra de cor e selecionando uma cor na caixa de diálogo Seletor de cores.
4. Arraste o seletor Similaridade para aumentar ou reduzir o intervalo da cor especificada.
5. Para reverter o efeito de modo que todas as cores sejam preservadas exceto a cor especificada, selecione Reverso e clique em OK.
6. Clique em Concluído.

Substituir cor (Somente Windows)

O efeito Substituir cor substitui todas as ocorrências de uma cor selecionada por uma nova cor, preservando todos os nível de cinza. Ao usar esse efeito, você pode alterar a cor de um objeto e um clipe selecionando-o, e ajustando em seguida os controles para criar uma cor diferente.

Substituir uma cor

1. Aplique o efeito.
2. No painel Ativos do projeto, selecione o efeito e clique no botão Efeitos aplicados. Em seguida, clique no botão Configuração à direita do nome do efeito no painel Efeitos aplicados.
3. Na caixa de diálogo Substituição de cor, selecione a cor que deseja substituir clicando em uma cor na área Amostra de clipe à esquerda (o ponteiro se tornará um conta-gotas), ou clicando na amostra Cor de destino e selecionando uma cor na caixa de diálogo Seletor de cores.
4. Escolha a cor de substituição clicando na amostra Substituir cor.
5. Aumente ou reduza o intervalo de cores que você está substituindo arrastando o seletor Similaridade.
6. Selecione a propriedade Cores sólidas para substituir a cor especificada sem preservar os níveis de cinza e clique em OK.
7. Clique em Concluído.

Conexão Gama

O efeito Correção gama clareia ou escurece um clipe sem mudar muito as sombras e os realces. Ele faz isso por meio da mudança dos níveis de brilho dos tons médios (os niveis de cinza médios), sem afetar ao mesmo tempo as áreas escuras e iluminadas. A definição gamma padrão é 7. Você pode ajustar a gamma de 1 a 28.

Tonalidade

O efeito tonalidade altera as informações de cor de um clipe. Para cada pixel, o valor de luminosidade especifica uma mescla entre duas cores. Mapa Preto para e Mapa Branco para especificar para que cores os pixels escuros e claros são destinados. São atribuídos valores intermediários aos pixels intermediários. O Valor para tonalidade especifica a intensidade do efeito.

Para o início

Codificação

Para obter informações sobre como usar os efeitos de codificação para criar transparência, veja Superimposição e transparência.

Ajustar alfa

Use o efeito Ajustar Alfa no lugar do efeito Opacidade quando precisar mudar a ordem de renderização padrão ou efeitos modificados. Mude a porcentagem de opacidade para criar níveis de transparência. Os controles a seguir permite que você interprete o canal alfa no clipe.

Nota: *Esse efeito ignora ou inverte o canal alfa de somente uma única instância de um clipe. Para ajustar o canal alfa de cada instância do clipe, você precisará usar o comando Interpretar gravação;*

Ignorar alfa Ignora o canal alfa do clipe.

Inverter alfa Inverte a transparência e as áreas opacas do clipe.

Somente máscara Exibe somente o canal alfa.

Ajustar Alfa

A. *Clipe com o canal alfa* ***B.*** *Ignorar alfa* ***C.*** *Inverter alfa* ***D.*** *Somente máscara*

Código de tela azul e Código de tela verde (Somente Windows)

O efeito Código de tela azul e o efeito Código de tela verde criam um código de todos os pixels do clipe que sejam similares a uma tela azul ou verde padrão, de modo que se torne transparente. Esse efeito geralmente é usado para substituir um fundo de cor azul ou verde por outro clipe, assim como substituir uma tela azul atrás do repórter do tempo da TV por um mapa meteorológico.

O uso eficaz do Código de tela azul ou Código de tela verde requer um filme onde o fundo é uma tela brilhante padrão e uniforme verde e azul. Verifique se essas pessoas ou esses objetos você coloca em frente a tela de fundo não seja da mesma cor da cor de fundo (a menos que haja áreas que você também queira tornar transparente). Para gravações como um fundo de uma única cor que não combinem com esses requisitos, tente o Código croma ou o efeito Videomerge.

Você pode ajustar as seguintes configurações no painel Efeitos aplicados:

Limiar Define o nível de azul ou verde que determina as áreas transparentes do clipe. Arraste o seletor Limiar para a esquerda a fim de aumentar o valor de transparência. Use a opção Somente máscara para exibir as áreas pretas (transparentes) à medida que você move o seletor Limiar.

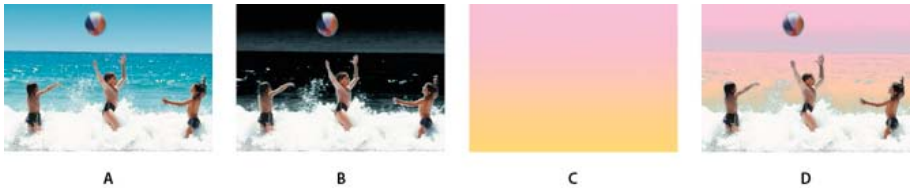
Corte Define a opacidade das áreas não transparentes que a definição Limiar especifica. Arraste o valor Corte para a direita para aumentar a opacidade. Selecione a opção Somente máscara para ver as áreas brancas (opacas) à medida que você arrasta o valor de corte.

Suavização Especifica o valor de suavização de bordas aplicado ao limite entre áreas transparentes e opacas. Escolha Nenhum para produzir bordas nítidas sem nenhuma suavização de borda. Essa opção é útil quando você deseja preservar linhas nítidas, como as dos títulos. Escolha Baixo ou Alto para produzir valores diferentes de suavização.

Somente máscara Exibe somente o canal alfa do clipe. A cor preta representa áreas transparentes; a cor branca representa áreas opacas; a cor cinza representa áreas parcialmente transparentes.

Chroma Key (Somente Windows)

O Código croma cria transparência de uma cor ou um intervalo de cores. Você pode usar esse código para uma cena contra uma tela que contenha uma gama de uma cor, como uma tela azul sombreada. Selecione uma cor de código clicando na amostra de Cor ou na ferramenta Conta-gotas e selecionando uma cor no painel Monitor. Controle a gama de cores transparentes por meio do ajuste do nível de tolerância. Você pode também usar as bordas da área transparente para criar uma transição suave entre as áreas transparentes e opacas.



Chroma Key

***A.** Clipe original **B.** Cor azul codificada **C.** Clipe na segunda faixa **D.** Clipe de composto final*

Aplique o efeito Código croma a um clipe várias vezes para codificar várias cores.

Ajuste as seguintes definições de código Croma conforme necessário:

Similaridade Aumenta ou reduz a gama de cores que ficará transparente. Valores mais altos aumentam o intervalo.

Mesclar Mescla o clipe que você está codificando com o clipe subjacente. Valores mais altos mesclam mais do clipe.

Limiar Controla o valor de sombras no intervalo de cores que você codificou. Valores mais altos retêm mais sombras.

Corte Escurece ou clareia sombras. Arraste para a direita para escurecer sombras, mas não arraste para além do seletor Limiar, pois isso inverterá os pixels cinzas e transparentes.

Suavização Especifica a quantidade de antialiasing aplicado ao limite entre as áreas transparentes e opacas. O Antialiasing mescla pixels para produzir bordas mais suaves. Escolha Nenhum para produzir bordas nítidas sem antialiasing. Essa opção é útil quando você deseja preservar linhas nítidas, como as dos títulos. Escolha Baixo ou Alto para produzir valores diferentes de suavização.

Somente máscara Exibe somente o canal alfa do clipe, como modificado pelas definições de código. Se for selecionado Somente máscara, as áreas opacas de um clipe aparecerão brancas, áreas transparentes aparecerão em preto e as áreas parcialmente transparentes serão cinza. Remova todas as áreas cinzas para produzir um código claro e de borda espessa.

Efeito Máscara de Diferença

O efeito Diferenciar máscara cria transparência por meio da comparação de um clipe original com um clipe de diferença, e a codificação de pixels na imagem original que combine a posição e a cor na imagem de diferença. Geralmente, ele é usado para codificar um fundo estático por trás de um objeto em movimento, que é então colocado em um fundo diferente. Geralmente, o clipe de diferença é simplesmente um quadro de gravação de fundo (antes de o objeto em movimento ter entrado na cena). Por esse motivo, o efeito Diferenciar máscara é melhor usado para cenas que foram filmadas com uma câmera estacionária e um fundo que não se move.

Efeito Máscara de Diferença

***A.** Imagem original **B.** Imagem do fundo **C.** Imagem na segunda faixa **D.** Imagem composta final*

máscara de lixeira (Quatro pontos, Oito pontos e Dezesseis pontos)

Use esses efeitos para aplicar uma máscara de lixeira com quatro, oito ou 16 pontos de ajustes para codificação mais detalhada. Depois de aplicar o efeito, clique no botão Efeitos aplicados e clique no nome do efeito para exibir as alças de garbage matte no painel Monitor. Para ajustar o matte, arraste as alças no painel Monitor.

Efeito Codificação de máscara de imagem

A Codificação de máscara de imagem determina as áreas transparentes com base em um canal alfa de imagem de máscara ou em valores de brilho. Para obter os resultados mais previsíveis, escolha uma imagem em escala de cinza para sua máscara de imagem, a menos que queira alterar as cores no clipe. Qualquer cor na máscara da imagem removerá o mesmo nível de cor do clipe que você está codificando. Por exemplo, áreas brancas que correspondam a áreas vermelhas na máscara da imagem aparecem azul ou verde (pois o branco em uma imagem RGB é composta por 100% vermelho, 100% azul e 100% verde), pois como o vermelho também se tornará transparente no clipe, somente as cores azul e verde permanecerão com seus valores originais. Selecione seu matte clicando no botão Configuração no painel Efeitos aplicados.

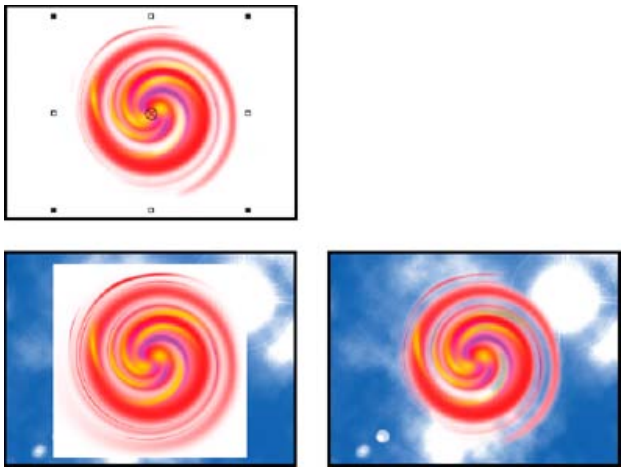
Uma imagem estática usada como máscara (esquerda) define áreas transparentes no clipe superimposto (centro), revelando o clipe de fundo (direita).

Máscara alfa Compõe o clipe usando valores de canal alfa da máscara de imagem.

Máscara Luma Compõe os clipes usando valores de luminosidade da máscara de imagem.

Efeito Luma key

O efeito Codificação Luma codifica todas as áreas de uma camada com uma luminosidade ou um brilho especificado. Use esse efeito se o objeto do qual deseja criar uma máscara tiver uma luminosidade muito diferente do fundo. Por exemplo, se desejar criar um matte para notas musicais em um fundo branco, você poderá codificar os valores de brilho. As notas musicais escuras se tornarão somente áreas opacas.



O fundo branco do original (esquerdo e direito) é removido usando o efeito Codificação luma e composto sobre a camada subjacente (direita).

Limiar Especifica o intervalo de valores mais escuros que são transparentes. Valores mais altos aumentam o intervalo de transparência.

Corte Define a opacidade de áreas não transparentes especificadas pelo seletor Limiar. Valores mais altos aumentam a transparência.

Você pode usar o efeito Codificação luma para codificar áreas por meio da definição de Limiar para um valor baixo e o Corte para um valor alto.

Código de não-vermelho

A Código de não-vermelho cria transparências a partir e fundos verdes ou azuis. Esta codificação é similar às Codificações de Tela azul e Tela verde, mas também permite que você mescle dois clipes. Além disso, o Código de não-vermelho ajuda a reduzir halos nas bordas de objetos não transparentes. Use o Código de não-vermelho para codificar telas verdes quando você precisar controlar mesclas ou quando as Codificações de Tela azul ou Tela verde não produzirem resultados satisfatórios.

As seguintes configurações de Non Red Key são ajustadas no painel Efeitos aplicados:

Limiar Define os níveis de azul ou verde que determina áreas transparentes no clipe. Arraste o seletor Limiar para a esquerda a fim de aumentar o valor de transparência. Use a opção Somente máscara para exibir as áreas pretas (transparentes) à medida que você move o seletor Limiar.

Corte Define a opacidade de áreas não transparentes que o valor Limiar especifica. Valores mais altos aumentam a transparência. Arraste para a direita até que a área opaca atinja um nível satisfatório.

Eliminar halo Remove a cor de tela verde ou azul das bordas das áreas opacas de um clipe. Escolha Nenhum para eliminar o halo. Escolha Verde ou Azul para remover uma borda residual do filme de tela verde ou tela azul, respectivamente.

Suavização Especifica o valor de antialiasing (suavização) que é aplicado ao limite entre as áreas transparentes e opacas. Escolha Nenhum para produzir bordas nítidas sem nenhuma suavização de borda. Essa opção é útil quando você deseja preservar linhas nítidas, como as dos títulos. Escolha Baixo ou Alto para produzir valores diferentes de suavização.

Somente máscara Exibe somente o canal alfa do clipe. A cor preta representa áreas transparentes; a cor branca representa áreas opacas; a cor cinza representa áreas parcialmente transparentes.

Combine Código de não-vermelho com Código de tela azul, o Código de tela verde ou o efeito Videomerge para suavizar áreas de codificação espessa.

Efeito Remover máscara

O efeito Remover máscara remove halos de cor de clipes que foram premultiplicados com uma cor. Ele é útil ao combinar canais alfa com texturas de preenchimento de arquivos separados. Se importar uma gravação com um canal alfa premultiplicado, talvez você precise remover

halos de uma imagem. Halos são causados por um grande contraste entre a cor da imagem e o fundo, ou a cor da máscara. A remoção ou alteração da cor da máscara pode remover os halos.

Escolha a cor da máscara no menu Tipo de máscara.

Efeito Codificação de diferença de RGB (Somente Windows)

O efeito Codificação de diferença de RGB é uma versão mais simples do efeito Código croma. Ele permite que você selecione uma gama de cores de destino, mas não é permitido mesclar a imagem ou ajustas a transparência em cinzas. Use o Efeito Codificação de diferença de RGB para uma cena que seja bem brilhante e contenha sombras ou cortes brutos que não necessitem de ajustes finos.

Cor Especifica a cor no vídeo que se tornará transparente pela máscara.
Similaridade Aumenta ou reduz a gama de cores de destino que se tornarão transparentes. Valores mais altos aumentam o intervalo.
Suavização Especifica o valor de suavização de bordas aplicado ao limite entre áreas transparentes e opacas. Escolha Nenhum para produzir bordas nítidas sem antialiasing. Essa opção é útil quando você quer preservar linhas nítidas, como as dos títulos. Escolha Baixo ou Alto para produzir valores diferentes de suavização.
Somente máscara Exibe somente o canal alfa do clipe. A cor preta representa áreas transparentes; a cor branca representa áreas opacas; a cor cinza representa áreas parcialmente transparentes.
Sombra projetada Adiciona 4 pixels de deslocamento de sombra opaca 50% cinza e 50% opaca para baixo e para a direita das áreas opacas da imagem do clipe original. Essa opção funciona melhor com gráficos simples como títulos.

Codificação fosca de faixa

A Codificação fosca de faixa revela um clipe (clipe de fundo) para outro (clipe superimposto), usando um terceiro arquivo como uma máscara que cria áreas transparentes no clipe superimposto. Esse efeito requer dois clipes e uma máscara, cada um posicionado em sua própria trilha. As áreas brancas na máscara são opacas no clipe superimposto, evitando que clipes subjacentes apareçam. As áreas pretas na máscara são transparentes, e as áreas cinzas são parcialmente transparentes.

Você pode criar máscaras de várias maneiras:

- Use o modo de exibição Títulos para criar texto ou nitidez (use somente imagens em escala de cinza se planeja codificar usando informações de luma), salve o título e importe o arquivo como sua máscara.
- Crie uma máscara a partir de qualquer clipe usando o efeito Videomerge, o Código croma, o Código de tela azul, o Código de tela verde ou o efeito de Código de não-vermelho; em seguida, escolha a opção Somente máscara.
- Use o Adobe Photoshop Elements, Adobe Illustrator ou o Adobe Photoshop para criar uma imagem com escala de cinza e importe-a para Premiere Elements.

A Codificação fosca de faixa tem os seguintes controles:

Fosco Lista as faixas de vídeo que contêm clipes que podem ser usados como máscaras. Escolha uma opção da lista.
Uso de compostos A seleção de Alfa de máscara desse menu pop-up define a transparência da máscara com base no canal alfa. A Luma de máscara define a transparência com base na luminosidade da máscara ou do brilho.
Inverter Reverte a ordem dos clipes de fundo e de frente.

Para o início

Elementos de efeitos de Arte NewBlue

Aerógrafo

O efeito Aerógrafo cria um efeito aerografado suavizando cores e mantendo as bordas nítidas.

Spray Permite que você defina a largura do bocal do aerógrafo. Aumenta o valor do spray para fazer as cores se mesclarem em áreas mais largas. Reduz o valor do spray para fazer detalhes de cor individuais se tornarem mais evidentes.
NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Colorir

O efeito Colorização muda a imagem em preto-e-branco, e depois aprimora áreas específicas usado uma ou duas cores que você especificar. As áreas aprimoradas serão aquelas que contêm uma das cores que você especificar. Você pode especificar as duas cores que dominam a imagem, e ajustar o quanto a cor é aplicada.

Para usar somente uma cor, arraste o valor de força de uma cor para 0.

Cor A e cor B Especifique as cores que se destacam na imagem. Use o conta-gotas para selecionar cores pontuais diretamente da imagem, ou clique na amostra de cor para escolher uma cor no Seletor de cores. O brilho ou a falta dele não afeta os resultados. Porém, a matiz é importante. Por exemplo, você pode selecionar um verde escuro e o resultado será o mesmo. Você pode refinar a cor clicando na amostra de cor e ajustando a cor no Seletor de cores.
Força A e Força B Controle a influência da cor associada. Quanto mais forte for a cor, mais ela será usada para colaborar com as matizes.
NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Desenho de linha

O efeito Desenho de linha converte uma imagem em uma série de pontos e linhas em relação a um fundo colorido.

Papel Define a cor de fundo. Use o conta-gotas para selecionar uma cor diretamente da imagem, ou clique na amostra de cor para escolher uma cor do Seletor de cores.

Tinta Defina a cor da caneta usada para desenhar as linhas. Use o conta-gotas ou a amostra de cor para escolher uma cor.

Densidade Define a sensibilidade para criar linhas. Deslize bastante para a esquerda para ver pouca ou nenhuma linha. Deslize para a direita e a foto se tornará cada vez mais cheia de linhas preenchendo as texturas.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Metálico

O efeito Metálico pinta uma imagem para que pareça metal ou cromada. Você pode controlar a cor do metal, seu comportamento e o valor com que se mixagem com a imagem original.

Cor Especifica a cor do metal. Use o conta-gotas para selecionar uma cor diretamente da imagem, ou clique na amostra de cor para escolher uma cor do Seletor de cores.

Metal Especifica quando metal é mixagemdo na imagem. Use isso juntamente como o controle de Imagem para criar uma mescla boa entre o metal e a foto original.

Imagem Especifica quanto da imagem original está com metal. A mescla de metal com as cores originais cria um resultado muito mais apelativo. Aumente o Metal e a Imagem para aumentar o brilho.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Croqui pastel

O efeito Croqui pastel suaviza as cores e forma linhas em torno das bordas, criando o efeito de uma pintura em cores pastéis.

Densidade Controla a sensibilidade para criar linhas. Arraste para a esquerda para reduzir o número de linhas; arraste para a direita para aumentar o número de linhas.

Mesclar Especifica o quanto mixagem a imagem original com a imagem esboçada. Arraste para a direita se quiser mostrar mais da imagem original. Arraste para a esquerda para atingir uma aparência mais esboçada.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Aparência de filme NewBlue

Para o início

Filme antigo

O efeito Filme antigo faz o seu filme parecer um filme antigo, completo com arranhões, falhas e granulação, tudo ajustável para um impacto máximo.

Dano Define o valor de danos do filme, incluindo desgaste e arranhões.

Cor-Sépia-P&B Muda a cor do filme de totalmente colorido para sépia para preto e branco.

Tremulação Controla o valor de falhas da câmera na cena.

Padrão de desgaste Define o estilo de desgaste do filme. Use isso juntamente com o Dano.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Elemento de efeitos de movimento NewBlue

Para o início

Câmera ativa

O efeito Câmera ativa simula todas as variedades de movimento de câmera, de tremor da mão, a batida até uma suave viagem de trem.

Horizontal Define o intervalo de movimento ao longo do eixo horizontal (lado a lado).

Vertical Define o intervalo de movimento ao longo do eixo vertical (para cima e para baixo).

Recortar Aumenta a largura da imagem, de modo que ela não ultrapasse as bordas nos movimentos da câmera. Dependendo das definições Horizontal e Vertical, arraste esse controle o suficiente para ocultar todas as bordas da imagem.

Taxa Define a velocidade em que a câmera se move de uma posição para outra.

Tremulação Defina a taxa e a intensidade de falhas aleatórias à medida que a câmera se move de uma posição para outra.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Terremoto

O efeito Terremoto recria o caos de um terremoto por meio de movimento, giros e desfoque da imagem para simular o efeito de uma câmera tremendo.

Magnitude Especifica o intervalo de movimento. Arraste para a esquerda para um movimento sutil. Deslize totalmente para a direita para o maior intervalo de movimento.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Energia de cisalhamento

O efeito Energia de cisalhamento torce as imagens com um desfoque desforme em dois eixos. Por exemplo, considere uma fila de livros em uma prateleira, em direção à direita. Se você empurrá-los para a esquerda, eles iram para a esquerda. O cisalhamento permite que você aumente ou diminua o cisalhamento (ângulo) da primeira imagem, e depois desfoca a imagem na direção do cisalhamento.

Cisalhamento H Define o cisalhamento horizontal. Quando uma imagem é cisalhada horizontalmente, ela é desfocada progressivamente mais para os lados à medida que se move para cima do ponto central da operação de cisalhamento.

Cisalhamento V Define o cisalhamento vertical. Quando uma imagem é cisalhada horizontalmente, ela é desfocada progressivamente mais para cima e para baixo à medida que se move para cima do ponto central da operação de cisalhamento.

Ângulo Gira o desfoque de cisalhamento em graus.

Centro Especifica o ponto central do desfoque de cisalhamento.

Mesclar Define o valor de desfoque para se mixagem com a imagem. Arraste totalmente para a esquerda para fazer o desfoque desaparecer. Arraste para a direita para aumentar a porcentagem de desfoque, até que a imagem original seja totalmente substituída pela imagem desfocada.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Desfoque de zoom

O efeito Desfoque de zoom simula um zoom de câmera em uma filmagem, adicionando desfoque de movimento que você pode ajustar para mais ou para menos para um efeito dramático.

Zoom Define a força do zoom. Arraste para a direita para aumentar o tamanho da imagem. À medida que você aumenta, cria um desfoque que começa com a imagem original e se expande até a versão aumentada da imagem.

Mesclar Define o valor de desfoque para mixagem com a imagem sem desfoque. Com a definição Mesclar toda para a esquerda, o desfoque desaparece. Arraste para a direita para aumentar a porcentagem de desfoque, até que a imagem original seja totalmente substituída pela imagem desfocada.

Centro Define a origem do zoom.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Para o início

Efeito NewBlue Cartoon

O efeito de desenho animado NewBlue Cartoon Plus é a última inovação na lista de efeitos que podem ser aplicados aos clipes de filme no editor do Adobe Premiere Elements. O efeito de desenho animado oferece uma aparência de desenho animado aos clipes de filme em que é aplicado. Usando esse efeito, você pode criar um filme semelhante a desenho animado a partir de um clipe de filme ao vivo.

O efeito pode ser personalizado com o uso de seus diversos parâmetros.

Densidade Controla o número de linhas a desenhar. No menor valor, apenas a mais simples e mais evidente exibição de linhas

Limpar Remove sujeira e ruído entre as linhas

Largura Define a largura das linhas Aumentar o valor aumenta a largura geral das linhas.

Mix Determina a intensidade das linhas pretas mixagemdas na imagem. Aumenta o calor para linhas pretas e sólidas.

Camadas Determina o número de camadas de pintura para colorir a imagem. Define um valor baixo para obter camadas amplas e distintas. Aumenta o valor para mesclar as pinturas em uma paleta que se altera continuamente.

Suavidade Controla a suavidade das bordas da camada. Valores baixos definem bordas de camada firmes e de alta resolução. Valores altos definem as camadas a serem percorridas internamente e externamente às linhas da imagem.

Nitidez Aumenta a nitidez das bordas das camadas. Com valores altos, obtém-se um efeito forte, quase quebradiço.

Sombreamento Adiciona um sombreamento forte em torno das bordas dos objetos da imagem, tornando-a mais dramática.

ColorShift Quando você altera o valor, as cores mudam para outras cores que fazem parte do espectro da cor primária.

Cor Define a saturação de cor. Diminuir o valor resulta em uma imagem monocromática. Aumente o valor para obter cores vívidas.

Brilho Define o brilho geral da imagem.

Contraste Aumenta o contraste entre as áreas claras e escuras da imagem.

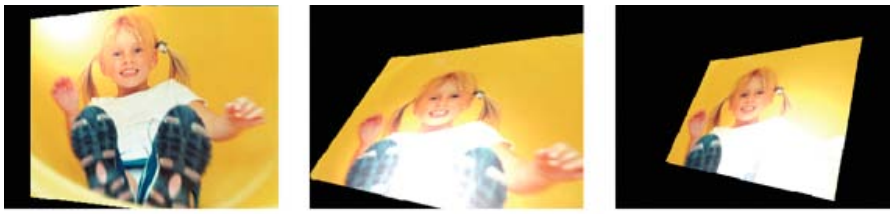
Mesclar mixagem a imagem original com uma imagem de desenho animado. Diminua o valor para obter a imagem original. Aumente o valor para obter um efeito mais semelhante a desenho animado.

Para o início

Perspectiva

3D básico

O efeito 3D básico manipula um clipe em um espaço imaginário tridimensional. Você pode girar o seu clipe em torno de eixos horizontais e verticais e movê-lo em sua direção ou na direção contrária. Você também pode criar um realce especular para dar a aparência de luz refletindo de uma superfície girada. A fonte de luz para o realce especular está sempre acima, atrás e a esquerda do espectador. Como a luz vem de cima, o clipe deve ser inclinado para trás para que seja possível ver esse reflexo. Os Realces especulares aprimoram o realismo da aparência tridimensional.



Controles 3D básicos
***A.** Girar **B.** Giro e inclinação **C.** Giro, inclinação e distância*

Girar Controla a rotação horizontal (rotação em torno de um eixo vertical). Você pode girar 90° para ver a lateral do clipe, que é o clipe espelho da frente.

Inclinação Controla a rotação vertical (rotação em torno de um eixo horizontal).

Distância para imagem Especifica a distância do clipe do espectador. À medida que a distância fica maior, o clipe fica menos.

Realce especular Adiciona um brilho de luz que reflete para fora da superfície da camada girada, como se uma luz estivesse saindo da superfície. Quando Wireframe de visualização de desenho é ativado, o realce especular é indicado por um sinal de adição (+) vermelho se não estiver visível na camada (o centro do realce não atravessa o clipe) e um sinal de adição (+) verde se o realce estiver visível. É preciso renderizar uma visualização antes que o efeito Realce especular se torne visível no painel Monitor.

Visualizar Desenha um contorno de wireframe do clipe tridimensional. Como a manipulação de um clipe no espaço tridimensional pode consumir tempo, o wireframe é renderizado rapidamente, de modo que você pode manipular os controles para obter a rotação desejada. Cancele a seleção do controle Visualização quando você concluir a manipulação do clipe de wireframe para visualizar seus resultados finais.

Chanfro alfa

O efeito Chanfro alga adiciona uma borda biselada e luzes aos limites alta de um clipe, geralmente dando um aparência de elementos bidimensionais e tridimensionais. (Se o clipe não tiver um canal alfa ou o seu canal alfa for totalmente opaco, o efeito será aplicado às bordas do clipe.) A borda criada nesse efeito é um pouco mais suave que a borda do efeito Bordas de chanfro. Esse efeito funciona bem com texto que contenha um canal alfa.

Bordas de chanfro

O efeito Bordas de chanfro proporciona uma aparência tridimensional talhada e clara às bordas de um clipe. Os locais das bordas são determinados pelo canal alfa do clipe original. Ao contrário de Chanfro alga, as bordas criadas nesse efeito são sempre retangulares, de modo que os clipes com canais alfa não retangulares não produzem a aparência apropriada. Todas as bordas têm a mesma espessura.

Sombra projetada

O efeito Sombra projetada adiciona uma sombra que aparece por trás do clipe. A forma da Sombra projetada é determinada pelo canal alfa do clipe. Ao contrário da maioria dos outros efeitos, a Sombra projetada pode criar uma sombra fora dos limites do clipe (as dimensões da fonte do clipe).

Como a Sombra projetada usa o canal alfa, ela funciona bem com arquivos de gravações de 32 bits de programas de desenho e programas de renderizações tridimensionais que suportem o canal alfa.

***Nota:** Como a Sombra projetada funciona melhor quando é o último efeito renderizado, aplique esse efeito depois de aplicar todos os outros efeitos. Você pode criar uma sombra de aparência realística em clipes animados animando e aplicando o movimento ou o efeito 3D básico antes de aplicar a Sombra projetada.*

Pixelar

Para o início

Facetar (Somente Windows)

O efeito Facetar amontoa pixels de valores de cor similares em células para um efeito de pintura. quadros-chave não podem ser aplicados a esse efeito.

Renderizar

Para o início

Iluminação

O efeito Iluminação cria pinos de iluminação e outros efeitos elétricos, incluindo um efeito de Escada de Jacó (um efeito de um pequeno pino de luz ligando dois picos de metal, geralmente visto em filmes do Frankenstein) entre dois pontos especiais de um clipe. O efeito Iluminação é animado automaticamente sem quadros-chave no intervalo de tempo do clipe.

Ponto inicial, Ponto final Especifique onde a luz começa e termina.

Segmentos Especifica o número de segmentos que formam o pino de luz principal. Valores maiores produzem mais detalhes, mas reduzem a suavidade do movimento.

Amplitude Especifica o tamanho das ondulações no pino de luz como uma porcentagem da largura da camada.

Nível de detalhes, Amplitude dos detalhes Especifica quantos detalhes são adicionados ao pino de luz e todos as ramificações. Para Nivel de detalhes, os valores típicos são entre 2 e 3. Para Amplitude de detalhes, um valor típico é 0,3. Valores maiores para os dois controles são melhores para imagens estáticas, mas tendem a obscurecer animações.

Ramificação Especifica o valor de forqueamento que aparece no final dos segmentos de pinos. Um valor de 0 não produz ramificações; um valor de 1,0 produz ramificações em cada segmento.

Reamortecer Especifica o valor de ramificações dos ramos. Valores mais altos produzem pinos de iluminação em forma de árvore.

Ângulo de ramificação Especifica o tamanho do ângulo entre uma ramificação e o pino de iluminação principal.

Seg. de ramificação Comprimento Especifica o comprimento de cada segmento de ramificação como uma fração do comprimento médio dos segmentos no pino de iluminação.

Segmentos de ramificação Especifica o número máximo de segmentos para cada ramificação. Para produzir ramificações longas, especifique valores mais altos para o comprimento de segmento de ramificação e os segmentos de ramificação.

Largura da ramificação Especifica a largura média de cada ramificação como uma fração da largura do pino de iluminação.

Ajuste os seguintes controles para o efeito Iluminação:

Velocidade Especifica a velocidade com que o pino de iluminação ondula.

Estabilidade Determina a distância da ondulação da iluminação ao longo da linha definida pelos pontos iniciais e finais. Valores mais baixos mantêm o pino próximo à linha; valores mais altos criam uma diferença significativa. Use Estabilidade com Força de pressão para simular um efeito de Escada de Jacó e fazer o pino de luz voltar para uma posição ao longo da linha inicial depois de ela ter sido puxada para direção Força de pressão. Um valor de Estabilidade que é muito baixo não permite que a iluminação entre em um arco antes de refletir; um valor que seja muito alto permite que o pino de luz ilumine em volta.

Terminal modificado Determina se o ponto final do pino de luz permanece fixo no lugar. Se esse controle não for selecionado, o final do pino ondulará em torno do ponto final.

Largura, Variação de largura Especifique a largura do pino de luz principal e o nível de variação de diferentes segmentos. As mudanças de largura são aleatórias. Um valor de 0 não produz mudanças de largura; um valor de 1 produz o máximo de mudanças na largura.

Largura central Especifica a largura do brilho interno, como especificado no valor de Cor interna. A Largura central está relacionada a largura total do pino de luz.

Cor externa, Cor interna Especifique as cores usadas para os brilhos interno e externo do pino de luz. Como o efeito Iluminação adiciona essas cores na parte superior das cores existentes na composição, as cores primárias geralmente produzem os melhores resultados. As cores brilhantes geralmente se tornam mais claras, algumas vezes brancas, dependendo de cores ao lado.

Força de pressão, Direção da pressão Especifique a força e a direção de uma força que puxe o pino de luz. Use o controle Força de pressão com o controle Estabilidade para criar uma aparência de Escada de Jacó.

Distribuição aleatória Especifica um ponto inicial para tornar aleatórios os efeitos de luz que você especificou. Como o movimento aleatório da luz pode interferir em outro clipe ou outra camada, digite outro valor para que a Distribuição aleatória seja iniciada em um ponto diferente, mudando o movimento do pino de luz.

Modo de mesclagem Especifique como a iluminação é adicionada à camada. O Adobe Premiere Elements oferece suporte a modos de mesclagem que alteram como as camadas reagem entre si. Você frequentemente usa alguns dos modos comuns em trabalhos cotidianos. Por exemplo, se a sua imagem é muito escura, você pode deixá-la mais clara rapidamente duplicando a camada da foto na paleta de camadas. Depois, você altera o modo de duplicação de camada para Tela. Para saber mais sobre modos de mesclagem, consulte explicação dos modos de mesclagem. Use o filtro de Opacidade para selecionar modos de mesclagem para várias camadas do seu vídeo. O Premiere Elements 11 oferece suporte a 27 modos de mesclagem. Selecione um modo de mesclagem da lista e aplique-o à sua imagem. Use os controles deslizantes para aumentar ou reduzir o efeito.

Simulação Controla a geração de quadro-a-quadro de iluminação. A seleção de Executar novamente em cada quadro gera novamente a iluminação em cada quadro. Para fazer a iluminação se comportar da mesma maneira que o mesmo quadro todas as vezes que você executá-lo, não selecione esse controle. A seleção desse controle pode aumentar o tempo de renderização.

Rampa

O efeito Rampa cria um gradiente de cores, mesclando com os conteúdos do clipe original. Crie rampas lineares ou radiais e varie a posição e as cores da rampa ao longo do tempo. Use as propriedades Início e Final da rampa para especificar as posições iniciais e finais. Use o controle Dispersar rampa para dispersar as cores da rampa e eliminar a divisão.

Nota: *Tradicionalmente, as rampas não tem uma boa transmissão. Podem ocorrer ruídos sérios, pois o sinal de crominância de transmissão não contém resolução suficiente para reproduzir a rampa suavemente. O controle Dispersar rampa dispersa as cores da rampa, eliminando a divisão aparente ao olho humano.*

Para o início

Estabilizador de vídeo

Estabilizador

O efeito Estabilizador remove tremor indesejado de câmera por meio da análise da imagem do vídeo e rastreando objetos na imagem. Se toda a imagem se mover de repente, o efeito compensa pelo movimento colocando a imagem na direção oposta, suavizando a agitação da câmera. Você pode especificar o valor da suavização. Quando o efeito mover a imagem, ele deixará vazio o vídeo em um lado. Use Fundo-usar original, Zoom ou ambos para especificar como o espaço é preenchido.

Suavização Especifica o grau de estabilização. Quando virados para baixo, o efeito removerá somente o tremor e a vibração menores. Quando

virado totalmente para cima, ele manterá o movimento da câmera estável por um longo período de tempo. Se houver movimento intencional da câmera (por exemplo, atravessar uma cena), a definição de um valor alto para suavização poderá fazer o efeito remover o movimento. Consequentemente, é importante definir a Suavização apropriadamente para cada cena.

Segundo plano - Uso original Preenche as bordas em branco com a imagem do vídeo original. Essa opção funciona bem para pequenos movimentos.

Zoom Aumenta a imagem para preencher as bordas em branco. Quanto mais estabilização for exigida (quanto mais tremida for a imagem original), mais zoom será necessário para compensar.

Limite de correção de zoom Força a estabilização para não ultrapassar as bordas da imagem aumentada (com zoom). Essa opção desativa a estabilização quando atinge a borda, pois não permite compensação total de movimento. Use essa opção se quiser garantir que as bordas nunca apareçam.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com .

Estilizar

Para o início

Brilho alfa

O efeito Brilho alfa adiciona cor em torno das bordas de um canal mascarado alfa. Você pode especificar que uma única cor seja reduzida ou mude para uma segunda cor à medida que se afasta da borda.

Brilho Controla o modo como a cor se estende a partir da borda do canal alfa. Definições maiores produzem mais brilho (e podem usar um processamento bem lento antes da reprodução ou exportação).

Brilho Controla a opacidade inicial do brilho.

Cor inicial Mostra a cor do brilho atual. Clique na amostra para escolher outra cor.

Cor final Permite que você adicione uma cor opcional na borda externa do brilho.

Desvanecer gradualmente Especifica se as cores se desvanecem ou permanecem sólidas.

Entalhe de cor

O efeito Entalhe de cor forma as bordas dos objetos em um clipe, mas não suprime nenhuma das cores originais.

Direção Especifica a aparente direção em que a fonte de realce está brilhando, em graus. Uma definição de 45° leva a sombra a se inclinar na direção nordeste.

Relevo Especifica a altura aparente do entalhe, em pixels. A configuração Relevo, na realidade, controla a largura máxima das bordas realçadas.

Contraste Especifica a nitidez das bordas do conteúdo do clipe. Em definições mais baixas, somente bordas distintas mostram efeito. À medida que você aumenta a definição, o realce se torna mais extremo.

Mesclar com original Adiciona uma porcentagem do clipe original ao resultado final.

Entalhe

O efeito Entalhe forma as bordas dos objetos no clipe e suprime as cores. O efeito também realça as bordas de um ângulo especificado,

Direção Especifica a aparente direção em que a fonte de realce está brilhando, em graus. Uma definição de 45° leva a sombra a se inclinar na direção nordeste.

Relevo Especifica a altura aparente do entalhe, em pixels. A configuração Relevo, na realidade, controla a largura máxima das bordas realçadas.

Contraste Especifica a nitidez das bordas do conteúdo do clipe. Em definições mais baixas, somente bordas distintas mostram efeito. À medida que você aumenta a definição, o realce se torna mais extremo.

Mesclar com original Adiciona uma porcentagem do clipe original ao resultado final.

Localizar bordas

O efeito Localizar bordas identifica as áreas do clipe que tem transições significativas e enfatiza as bordas. As bordas pode aparecer como linhas escuras contra um fundo branco ou linhas coloridas contra um fundo preto. Quando o efeito Localizar bordas for aplicado, os clipes geralmente parecerão esboços ou negativos fotográficos do original.

Inverter Inverte o clipe depois de as bordas terem sido encontradas. Quando Inverter não estiver selecionado, as bordas aparecerão como linhas escuras em um fundo branco. Quando Inverter estiver selecionado, as bordas aparecerão como linhas brilhantes em um fundo preto.

Mesclar com original Adiciona uma porcentagem do clipe original ao resultado final.

Mosaico

O efeito Mosaico preenche uma camada com retângulos de cor sólida. Ele é útil para criar um clipe altamente pixelado.

Blocos Horizontal|Vertical Especifica o número de divisões de mosaico em cada direção.

Cores de bordas Dá a cada bloco a cor do pixel em seu centro no clipe não afetado. Caso contrário, os blocos recebem a cor média da área correspondente no clipe não afetado.

Ruído

O efeito Ruído muda aleatoriamente os valores de pixel no clipe.

Valor de ruído Especifica a quantidade de barulho, e portanto a quantidade de distorção, em um deslocamento aleatório dos pixels. O intervalo é 0% (sem efeito) a 100% (o clipe pode não ser reconhecível).

Tipo de ruído Altera aleatoriamente os valores vermelho, verde e azul dos pixels de clipe individualmente quando for selecionado Usar ruído de cor. Caso contrário, o mesmo valor é adicionado a todos os canais.

Recorte Determina se o barulho leva ao dobramento das cores de pixels. Quando o valor da cor de um pixel ficar o maior que puder, o recorte o fará permanecer dentro do valor. Com um ruído não cortado, o valor da cor se dobrará ou iniciará novamente com valores baixos. Quando Recorte estiver selecionado, até mesmo ruídos de 100% deixam um clipe reconhecível. Se quiser um clipe totalmente aleatório, desligue o Clipe e ligue o Ruído de cor.

Replicar

O efeito Replicar divide a tela em blocos e mostra todo o clipe em cada bloco. Defina o número de blocos por coluna e linha arrastando o seletor.

Solarização

O efeito Solarização cria uma mescla entre um clipe positivo e negativo, fazendo com que o clipe pareça ter um halo. Esse efeito é análogo para expor brevemente uma impressão de luz durante o desenvolvimento.

Luz de Strobe

O efeito Luz de strobe executa uma operação aritmética em um clipe em intervalos periódicos ou aleatórios. Por exemplo, a cada cinco segundos um clipe pode aparecer completamente branco por um centésimo de segundo, ou as cores de um clipe podem inverter em intervalos aleatórios.

Cor de strobe Especifica a cor da luz do strobe. Clique na caixa branca para escolher uma cor no Seletor de cores, ou use o conta-gotas para selecionar uma cor do clipe.

Mesclar com original Especifica a intensidade ou o brilho do efeito. Um valor 0 leva o efeito a aparecer com intensidade total; valores mais altos diminuem a intensidade do efeito.

duração do strobe Especifica em segundos quando tempo dura um efeito de strobe.

Período do strobe Especifica em segundos a duração entre o início de strobes subsequentes. Por exemplo, se a Duração do strobe for definida como 0,1 segundo e o Período do strobe for definido como 1,0 segundo, o clipe terá o efeito de 0,1 segundo não terá efeito por 0,9 segundo. Se esse valor for definido para menor que a Duração do strobe, o efeito de strobe será constante.

Probabilidade de strobe aleatório Especifica a probabilidade que cada quadro do clipe terá de ter o efeito strobe, dando a aparência de um efeito aleatório.

Estrobo Especifica como o efeito é aplicado. Opera somente em cores executa a operação de strobe em todos os canais de cores. Tornar camada transparente torna o clipe transparentes quando ocorre o efeito de strobe.

Operador de strobe Especifica a aritmética que o operador usará quando Opera somente em cores estiver selecionado no menu de strobe. A definição padrão é Copiar.

Distribuição aleatória Torna aleatória a maneira como o efeito de luz funciona.

Texturizar

O efeito Texturizar dá ao clipe a aparência de ter a textura de outro clipe. Por exemplo, você pode fazer o clipe de uma árvore aparecer como se tivesse a textura de tijolos, e controle a profundidade da textura e a aparente fonte de luz.

Camada de textura Selecione a fonte da textura a ser usada da lista de trilhas de vídeo no menu pop-up. Para ver a textura sem ver o clipe real usado para a textura, defina a opacidade do clipe da textura como zero. Para desativar a textura, selecione Nenhum.

Direção da luz Muda a direção da fonte de luz, mudando também o local das sombras e sua profundidade.

Contraste de textura Especifica a intensidade da aparência da textura. Definições mais baixas diminuem a quantidade de textura visível.

Posicionamento de textura Especifica como o efeito é aplicado. A Textura aplica a textura repetidamente sobre o clipe. Textura central posiciona a textura no meio do clipe. Aumentar a textura para ajustar aumenta a textura para as dimensões do clipe selecionado.

Para o início

Hora

Eco

O efeito Eco combina um quadro com quadros anteriores do mesmo clipe. Ele tem uma variedade de usos, de um simples eco visual a efeitos de listrar e cortar. Esse efeito é visível somente quando há um movimento no clipe. Por padrão, todos os efeitos aplicados anteriormente são ignorados quando você aplica o efeito Eco.

A B C

Eco
***A.** Clipe original **B.** Clipe com baixos valores de eco **C.** Clipe com número maior de ecos*

Tempo de eco Especifica o tempo, em segundos, entre os ecos. Valores negativos criam ecos de quadros anteriores; valores positivos criam ecos de quadros posteriores.

Número de ecos Especifica o número de quadros para combinar para o efeito Eco. Por exemplo, se dois ecos forem especificados, o Eco fará um novo clipe de [tempo atual], [tempo atual + hora do Eco] e [tempo atual + 2 x hora do Eco].

Intensidade inicial Especifica a intensidade ou brilho do quadro inicial na sequência de ecos. Por exemplo, se ele for definido como 1, o primeiro quadro será combinado com intensidade total. Se for definido como 0,5, o primeiro quadro será combinado com a metade da intensidade.

Redução Especifica o raio de intensidades de ecos subsequentes. Por exemplo, se o enfraquecimento for definido como 0,5, o primeiro eco terá metade do brilho da Intensidade inicial. O segundo eco tende a ser metade disso, ou 0,25 vezes a intensidade inicial.

Operador de eco Especifica as operações a serem executadas entre os ecos. Adicionar combina os ecos por meio da adição de seus valores de pixel. Se a intensidade inicial for muito alta, esse modo poderá sobrecarregar rapidamente e produzir picos de branco. Defina a Intensidade inicial como 1,0 por número de ecos e Enfraquecimento como 1,0 para mixagem os ecos por igual. Máximo combina os ecos tirando o valor máximo de pixels de todos os ecos. Mínimo combina os ecos tirando o valor mínimo de pixels de todos os ecos. Tela emula combinando os ecos unindo-os opticamente. É similar a Adicionar, mas não sobrecarregará rapidamente. Composto traseiro usa os canais de eco alfa para colocá-los de volta na parte de traseira. Composto dianteiro usa os canais de eco alga para colocá-los de volta na parte dianteira. Mesclar combina os valores de eco pela média de seus valores.

Posterizar tempo

O efeito Posterizar tempo muda a taxa de quadros de um clipe para um que você escolher. Você pode usá-lo para reduzir um clipe de 30 fps para 24 fps, por exemplo, para dar aparência de filme, reduzir para 18 fps para simular aparência de filmes caseiros antigos, ou reduzir ainda mais para dar um efeito de strobe.

Transformar

Para o início

Exibição de câmera (Somente Windows)

O efeito Exibição de câmera distorce um clipe por meio da simulação da exibição de uma câmera do objeto de diferentes ângulos. Por meio do controle do local da câmera, você distorce a forma da imagem.

Latitude Move a câmera verticalmente. O efeito faz o clipe parecer girar verticalmente.

Longitude Move a câmera horizontalmente. O efeito faz o clipe parecer girar horizontalmente.

Rolar Rola a câmera, parecendo rodar o clipe.

Distância focal Muda o alcance focal da lente da câmera. Comprimentos menores oferecem visões mais amplas, enquanto comprimentos focais mais longos oferecem visões mais estreitas mas mais próximas.

Distância Define a distância entre a câmera e o centro do clipe.

Zoom Aumenta ou reduz a exibição do clipe.

Cor de preenchimento Especifica a cor de fundo.

Preenchimento do canal alfa Quando marcado, torna o fundo transparente (útil se o clipe com o efeito for superimposto). Para acessar essa opção no painel Efeitos aplicados, clique no botão Configuração à direita do nome do efeito.

Clipe (somente Windows)

O efeito Clipe corta linhas de pixels das bordas de um clipe e substitui as áreas cortadas por uma cor de fundo especificada. Se quiser que o Adobe Premiere Elements redimensione automaticamente o clipe editado para suas dimensões originais, use o efeito Recortar em vez do efeito Clipe

Esquerda, Superior, Direita, Inferior Recorta cada borda do clipe separadamente.

Cor de preenchimento Especifica a cor que substitui as áreas cortadas. A cor padrão é preta.

Unidades Define as unidades especificadas pelos seletores, seja em pixels ou a porcentagem dos quadros. Clique no botão Configuração à direita do nome do efeito para definir unidades.

Recortar

O efeito Recortar corta linhas de pixels das bordas de um clipe e, se você selecionar a opção Zoom, o clipe cortado será redimensionado automaticamente para suas dimensões originais. Use os controles do seletor para recortar cada borda do clipe separadamente. Você pode recortar por pixels ou porcentagem do clipe.

Difusão de borda

O efeito Difusão de borda adiciona um chanfro focado suave e escuro às bordas de um clipe. Para ajustar a largura da difusão, arraste o seletor Valor para a esquerda ou direita.

Virar horizontal

O efeito Virar horizontal reverte cada quadro da esquerda para a direita. Porém, o clipe ainda é reproduzido na direção à frente.

Horizontal em espera (Somente Windows)

O efeito Em espera horizontal inclina os quadros para a esquerda ou direita; o efeito é similar à configuração em espera horizontal em uma TV. Arraste o seletor para controlar a inclinação do clipe.

Rolar

O efeito Rolar rola um clipe para a esquerda ou para a direita, ou para cima ou para baixo, como se o clipe estivesse em um cilindro.

Virar vertical

O efeito Virar vertical gira o clipe de cabeça para baixo. Você não pode aplicar quadros-chave a esse efeito.

Vertical em espera (Somente Windows)

O efeito Vertical Em espera rola o clipe para cima; o efeito é similar ao ajuste de espera vertical de uma TV. Você não pode aplicar quadros-chave a esse efeito.

Para o início

Videomerge

O efeito Videomerge determina automaticamente o fundo do clipe selecionado e o torna transparente. Clipes de vídeo ou imagem nas faixas abaixo se tornam visíveis em áreas transparentes. Se você quiser que uma cor diferente seja transparente, selecione a opção Selecionar cor, e escolha uma cor diferente no clipe.

Para obter melhores resultados, a fazer um filme que use transparência, faça o seguinte:

- Cria uma cor de fundo forte, sólida e uniforme (de preferência escura ou saturada) para a filmagem.
- Verifique se o fundo está brilhante e uniforme para evitar sombras.
- Evite tons de pele e cores que sejam similares a cobertura do objeto ou cor de cabelo. (Caso contrário, a pele, as roupas ou o cabelo se tornarão transparentes também.)

Opções Videomerge

Selecionar cor Clique se quiser especificar uma cor diferente como transparente.

Cor Clique na caixa de cor para escolher uma nova cor do Seletor de cores, ou clique no conta-gotas e em uma cor do clipe. Para usar essa opção, primeiro selecione Selecionar cor.

Predefinições Escolha entre Suave, Normal ou Detalhado para especificar a suavidade das bordas criadas pela transparência.

Tolerância Especifica o intervalo de cores que determina as áreas transparentes em um clipe. O arrastamento do seletor para a direita aumenta o intervalo de cores, de modo que mais cores similares se tornem transparentes.

Para o início

Efeitos de áudio

Equilíbrio

O efeito Equilíbrio permite que você controle os volumes relativos dos canais esquerdo e direito. Valores positivos aumentam a proporção do canal direito. Valores negativos aumentam a proporção do canal esquerdo. Você pode usar isso para compensar, por exemplo, quando o som vier de um canal muito potente em relação aos outros.

Graves

O efeito Contrabaixo permite que você aumente ou diminua as frequências mais baixas (200Hz e abaixo). Aumentar especifica o número de decibéis pelo qual aumentar as frequências mais baixas.

Volume do canal

O efeito Volume do canal permite que você controle de maneira independente o volume de cada canal e um clipe ou uma faixa estéreo. Ao contrário do efeito Equilíbrio, o volume do Canal não reduz automaticamente o volume de um canal quando você aumenta o volume de outro canal. É recomendável usar isso, por exemplo, para aumentar o volume de uma voz no canal esquerdo sem reduzir o volume de uma voz no direito. Cada nível de canal é medido em decibéis.

Atraso

O efeito Atraso adiciona um eco do som do clipe de áudio que é reproduzido depois de uma quantidade de tempo especificada.

Atraso Especifica a quantidade de tempo antes da reprodução do eco. O máximo é 2 segundos.

Retorno Especifica uma porcentagem do sinal atrasado para ser adicionado no atraso para criar várias degradações de ecos.

Mix Controla o valor do eco.

Retirada de ruído (Somente Windows)

O efeito Retirada de ruído detecta automaticamente o barulho da fita e o remove. Use esse efeito para remover ruídos de gravações de áudio analógicas, como gravações de fitas magnéticas. Clique no triângulo ao lado do botão Configuração personalizada para ver as seguintes opções:

Congelar Interrompe a estimativa de chão de barulho no valor atual. Use esse controle para localizar um ruído que entre e saia de um clipe.

Redução Especifica a quantidade de barulho a ser removido entre um intervalo de -20 a 0 dB.

Deslocamento Define um valor de deslocamento entre chão com ruído detectado automaticamente e o valor que você especificar. Isso é limitado em um intervalo entre -10 e +10 dB. A Compensação permite um controle adicional quando a retirada de ruído não é suficiente.

Dinâmica (Somente Windows)

O efeito Dinâmico ajuda a eliminar ruídos de fundo indesejados, equilibra o intervalo dinâmico e reduz a clipagem, ou a distorção de superamplificação. Clique no triângulo de torsão da Configuração personalizada para abrir os seguintes controles:

AutoGate Especifica o nível (em dB) que o sinal de entrada deve ultrapassar. Os sinais abaixo desse nível são anulados. Use esse controle para remover ruídos de fundo indesejados, como ruídos de fundo por trás de um narrador.

Compactador Define o nível (em dB) quando ocorre uma compressão e o rádio em que a compressão é aplicada, até 8.1. Também controla o tempo de ataque (o tempo que leva para o compressor responder), o tempo de abertura (o tempo que leva para o ganho retornar ao nível original quando o sinal ficar abaixo do limiar). O controle Compensar ajusta o nível de saída para contar como perda em ganho causado por compactação. Use os controles Compactador para aumentar o volume de sons suaves, reduzir o volume de sons altos ou ambos.

Expansor Reduz todos os sinais abaixo do limiar especificado para o raio especificado. O resultado é similar ao controle Portão, mas mais sutil.

Limitador Define o nível máximo de sinais, entre -12 e 0 dB. Os sinais que ultrapassarem o limite serão reduzidos para o nível limiar.

Preenchimento esquerdo e Preenchimento direito

O efeito Preenchimento esquerdo duplica as informações de canal esquerdo do clipe de áudio e o coloca no canal direito, descartando as informações do canal direito do clipe original. O efeito Preenchimento direito duplica as informações de canal direito do clipe de áudio e o coloca no canal esquerdo, descartando as informações do canal esquerdo do clipe original. Por exemplo, você pode usar esse efeito na filmagem com um microfone monaural ligado somente em um canal de uma câmera, ampliando a voz de um altofalante de um canal para os dois.

Alta frequência, Baixa frequência

O efeito Alta frequência remove as frequências abaixo da frequência de Corte especificada. Use-o para reduzir ruídos pouco evidentes e estrondos.

O efeito Baixa frequência elimina frequências acima da frequência de corte especificada. Use-o para eliminar ruídos muito evidentes, estridências e assobios.

Inverter

O efeito Inverter inverte a fase de todos os canais. Use-o, por exemplo, para trazer o som de uma filmagem de um evento para um fase de outra filmagem do mesmo evento feito com outra câmera.

Polidor de Áudio NewBlue

Polidor de áudio que limpa e aprimora o áudio. Inclui recursos para redução de ruídos, compactação, aumento do brilho do ponto máximo e, até mesmo, adição de reverberação.

Redução de ruído Define a quantidade de redução de ruído a ser aplicada ao áudio. Gire o botão para a direita para reduzir o ruído de fundo.

Compactação Reforça os sinais de nível mais baixo, homogeneizando o som para que se torne mais consistente. A compactação é especialmente útil para diálogos, visto que eleva as vozes a um nível constante. Gire o botão para a direita para aumentar a compactação.

Brilho Adiciona um pouco de ponto alto ao sinal. Gire o botão para a direita para aumentar o “brilho” do som. O aumento do brilho ajuda a polir gravações pouco claras.

Ambiente Adiciona um pouco de reverberação ao mix. Gire o botão para a direita para aumentar a quantidade de reverberação.

Mudo automático NewBlue

O recurso Mudo automático reduz o ruído de fundo desligando todo o som quando o sinal fica abaixo de um limite especificado.

Nível mínimo Define o nível mínimo aceitável do sinal. O recurso Mudo automático permite que somente sons acima do nível mínimo sejam reproduzidos. O recurso Mudo automático apaga o som, sempre que este cai abaixo do nível mínimo. Gire o botão totalmente para a esquerda para permitir que quase todo o som seja reproduzido. Gire-o para a direita para aumentar a sensibilidade, de modo que somente os sons mais altos sejam reproduzidos.

Redução Controla a velocidade em que o som é removido depois que seu nível fica abaixo do limite mínimo. A maioria dos sons têm um decréscimo natural. Um corte rápido imediatamente após o decréscimo abaixo do nível mínimo não soa natural. Por outro lado, quanto mais longo o decréscimo, mais ruído de fundo pode ser ouvido. Gire o botão Redução para a esquerda para uma atenuação rápida. Gire o botão para a direita para obter um decréscimo mais longo.

Limpador NewBlue

Remove muitos sons indesejados do mix. O efeito inclui circuitos de redução de ruídos e eliminação de tom, úteis para remoção de tons isolados, como interferências.

Redução de ruído Define a quantidade de redução de ruído a ser aplicada ao áudio. Gire o botão para a direita para reduzir o ruído de fundo.
Frequência da interferência Define a frequência de corte do eliminador de tom. Se você souber a frequência (como interferência elétrica de 60 Hz) selecione-a. Se não souber qual é a frequência, execute as seguintes etapas:

1. Mova o controle deslizante Corte de interferências totalmente para a esquerda, de modo a ampliar o tom.
2. Mova o controle de Frequência de interferências para encontrar o ponto em que o tom a ser removido fique o mais alto possível.

Depois de ter isolado a frequência, gire o controle Corte de interferências para a direita para definir a profundidade da eliminação do tom.

A maioria dos tons não é pura; eles têm sobretons, ou harmônicos. Mova o controle deslizante Harmônicas de interferências para a direita para adicionar remoção de tom de harmônicos mais altos. Não exagere, visto que a filtragem aumentada também pode cortar sons desejados.

Removedor de interferências NewBlue

O Removedor de interferências movimenta para fora de sua trilha sonora. Energia elétrica é a causa mais comum de interferências. Os motivos variam de um cabo de microfone que passa perto demais a um cabo de alimentação ou ao som de interferências de uma lâmpada cuja luminosidade é eletronicamente reduzida. É fácil isolar a interferência elétrica, porque tem sempre a mesma frequência: na América do Norte, a frequência elétrica é de 60 Hz. Em outros países, a interferência elétrica é de 50 Hz. O Removedor de interferências aplica um filtro de *notch* especificamente à frequência da interferência. Algumas vezes, isso não é suficiente. O sinal da interferência geralmente se distorce, o que adiciona outros tons. O Removedor de interferências calcula as frequências desses tons adicionais e também os remove.

Densidade Define a frequência que precisa ser removida. Normalmente, a frequência é de 60 Hz ou de 50 Hz. Entretanto, você pode girar o botão para selecionar qualquer frequência no intervalo de 40 Hz a 75 Hz. As duas frequências mais úteis, 50 Hz e 60 Hz, são fornecidas como predefinições.
Intensidade Determina a intensidade do filtro de interferências. Comece com o botão à esquerda e mova-o para a direita até que a interferência desapareça. Certifique-se de ter definido corretamente os controles deslizantes de Densidade e Distorção de interferências. Se os controles deslizantes de Densidade e Distorção de interferências não tiverem sido definidos corretamente, o Removedor de interferências removerá a parte errada do sinal.
Distorção de interferências Fornece ao Removedor de interferências informações sobre o nível de distorção do tom da interferência. Uma interferência distorcida tem sobretons de frequência mais alta que também precisam ser eliminados. Gire o botão para a direita para remover mais desses sobretons (também conhecidos como "harmônicos"). O número de sobretons removidos depende do nível de distorção.

Fader de ruído NewBlue

Reduz o ruído de fundo reduzindo progressivamente o volume de sons mais baixos.

Limiar Define o nível do sinal para atenuação. O Fader de ruídos deixa quaisquer sons mais altos do que o limite inalterados, enquanto atenua sons abaixo do limite. Gire o botão para a esquerda para definir o limite baixo. Gire o botão para a extrema direita para atenuar todos os sons, exceto os mais altos.
Atenuar Determina como fazer o desaparecimento gradual de sons abaixo do nível limite. Gire o botão para a esquerda para minimizar a atenuação. Gire o botão totalmente para a direita para silenciar completamente todos os sons abaixo do limite. O nível correto é aproximadamente no meio.

Redutor de ruído NewBlue

Remove o ruído de fundo. Use o efeito para limpar vídeos filmados sob condições de áudio aquém do ideal.

Intensidade Define a intensidade da redução de ruídos. Mova totalmente para a esquerda para que não haja nenhuma redução. Mova para o meio para reduzir significativamente o ruído de fundo, ao mesmo tempo em que mantém os sons mais altos em destaque em primeiro plano. Mova mais para a direita para fazer o desaparecimento gradual de uma parte maior do sinal.

Notch

O efeito Notch remove frequências que estão próximas do centro especificado. O controle Central especifica a frequência a ser removida. Se você estiver removendo a conexão de linha, digite um valor que combine com a frequência usada pelo sistema elétrico em que o clipe foi gravado. Por exemplo, nos Estados Unidos e no Japão, digite 60Hz, e na maioria dos outros países, digite 50Hz.

PitchShifter (Somente Windows)

O efeito PitchShifter ajusta a nitidez do sinal de entrada. Use esse efeito para aumentar a profundidade de vozes e vice-versa. Você pode ajustar cada propriedade usando controles gráficos no modo de exibição Configuração personalizada, ou alterando os valores Parâmetros individuais.

Densidade Especifica a mudança da definição de etapas de semitons. O intervalo ajustável é entre -12 e +12 semitons.
Ajuste fino Ajustes finos na grade de semitons.
Preservar Formante Evita que formantes sejam afetados no clipe de áudio. Por exemplo, use esse controle ao aumentar a definição de voz alta para evitar que pareça voz de desenho animado.

Reverberar (Somente Windows)

O efeito Reverberar adiciona um ambiente e conforto a um clipe de áudio por meio da adição de reverberação que os sons possam ter gravado em uma sala barulhenta. Clique no triângulo ao lado do botão Configuração personalizada para ver as seguintes opções:

PreDelay Especifica o tempo entre o sinal e a reverberação. Essa definição está corrrelacionada à distância que um som viaja para paredes de

reflexão e de volta para o ouvinte em uma configuração ao vivo.
Use os controles gráficos no modo de exibição Configuração personalizada ou ajuste os valores Parâmetros individuais.

Absorção Especifica a porcentagem em que o som é absorvido.

Tamanho Especifica o tamanho da sala como uma porcentagem.

Densidade Especifica a densidade da diminuição da reverberação. O valor Tamanho determina o intervalo em que você pode definir a Densidade.

Baixo Amortecimento Especifica o valor de amortecimento de baixas frequências (em decibéis). A redução de baixas frequências evita reverberação de sons turvos e prolongados.

Alto amortecimento Especifica o valor de amortecimento de altas frequências (em decibéis). Definições baixas tornam a reverberação de som mais suave.

Mix Controla o valor inicial de reverberação.

Trocar canais

O efeito Trocar canais troca a localização das informações do canal esquerdo e direito.

Agudos

Os efeitos Agudos permitem que você aumente ou diminua frequências mais altas (4000Hz e acima). O controle Reforçar especifica o valor, medido em decibéis, para aumentar ou diminuir. Use essa opção para compensar, por exemplo, quando instrumentos baixos se sobressaírem a instrumentos altos em uma trilha sonora.

Volume

Use o efeito Volume no lugar do efeito Volume modificado se quiser renderizar o Volume antes de outro efeito Padrão. O efeito Volume cria um envelope para um clipe, de modo que você pode aumentar o nivel de áudio sem Recorte. Os clipes ocorrem quando o sinal ultrapassa o intervalo dinâmico que é aceitável para o seu hardware, geralmente resultando em áudio distorcido. Valores positivos indicam um aumento no volume; valores negativos indicam uma redução do volume. O efeito Volume está disponível somente para clipes.

Nota: *Você pode fazer mais alterações de volume usando o efeito Volume modificado. Você pode aplicar esse efeito adicional de Volume se outros efeitos (como Reverberar ou Contrabaixo) aumentar ou diminuir muito o volume do clipe. Você também pode reduzir gradualmente o volume de um clipe reduzindo o volume de próximo até arrastar uma das transições de áudio Crossfade do modo de exibição Efeitos do painel Tarefas para o ponto de corte entre os clipes.*

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Edição de quadros com o automático inteligente inteligente

O Tom automático inteligente é uma poderosa ferramenta para instantaneamente dar vida a seus vídeos tediosos, turvos ou desbotados. Esse recurso usa um algoritmo inteligente para modificar o brilho e o contraste do vídeo. O Tom automático inteligente aplica uma correção às cenas no vídeo. Além disso, há um controlador que você pode utilizar diretamente nos quadros para ajustar precisamente os resultados.

Correção de vídeos com o recurso automático inteligente

Para aplicar o Tom automático inteligente em um clipe, siga estas etapas:

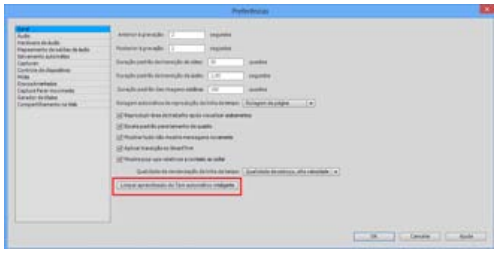
1. Importe seu clipe para a linha de tempo.
2. Na barra de Ajuste, selecione Ajustar > Tom automático inteligente.
3. Selecione Aplicar para aplicar automaticamente o Tom automático inteligente ao clipe. Ele analisará o clipe e o dividirá em cenas visualmente similares, e uma correção padrão será aplicada automaticamente. Depois da correção automática, se você desejar ajustar os controles de brilho e contraste, selecione Personalizar para inicializar a interface do Tom automático inteligente.
4. O clipe é dividido em cenas visualmente similares (é possível visualizar os marcadores de cena na linha de tempo).
5. Mova o controle de joystick exibido no quadro para ajustar precisamente a cena resultante.
6. Para visualizar como a cena aparecerá quando você mover o controlador em uma direção específica, consulte as imagens em miniatura que aparecem nos quatro cantos da cena.
7. Clique em OK para aplicar as alterações.

Aprendizado do Tom automático inteligente

Ao usar o recurso Tom automático inteligente, você pode selecionar Aprender na caixa de seleção Correção. Ao selecionar a caixa, o recurso continuará a aprender com as suas ações de edição nos vídeos. Toda vez que você utilizar esse recurso em um vídeo, ele situará a correção (ou seja, o controlador) tomando por base as correções que você aplicou em vídeos anteriores. Quanto mais vídeos você corrigir com esse recurso, mais inteligente ele ficará. Ele utiliza essa aprendizagem para fornecer correções semelhantes em vídeos de um mesmo tipo.

Redefinir o aprendizado

Para redefinir o aprendizado que o recurso Tom automático inteligente aprendeu com seu uso e suas ações, na caixa de diálogo Preferências, clique em Geral > Limpar aprendizado do Tom automático inteligente.



Configurar preferências

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Aplicar e remover efeitos

Tutorial em vídeo
Aplicar e visualizar efeitos
Copiar e colar efeitos
Remover um efeito
Remover todos os efeitos
Desativar temporariamente um efeito a um clipe
Exibir os efeitos aplicados a um clipe

Para o início

Tutorial em vídeo

Para o início

Aplicar e visualizar efeitos

Quando você aplica um efeito a um clipe, ele é definido com valores padrão e fica ativo ao longo da duração do clipe. Depois de aplicar um efeito, você pode ajustar as suas propriedades usando o painel Efeitos aplicados. Você pode fazer um efeito iniciar e parar em momentos específicos, ou ajustar os valores do efeito ao longo do tempo usando *quadros-chave*.

Você pode aplicar vários efeitos a um clipe, e pode aplicar o mesmo efeito várias vezes ao mesmo clipe com diferentes configurações. Porém, lembre-se de que quanto mais efeitos você adicionar, mais tempo levará para que você obtenha o filme final. Se acreditar que um efeito não é adequado para o seu projeto, você poderá excluí-lo facilmente no painel Efeitos aplicados.

Aplicar e visualizar um efeito de vídeo

1. Clique em Efeitos na barra de Ação para abrir o painel Efeitos.

2. Selecione o efeito que deseja aplicar. Para localizar um efeito:
   a. Selecione uma categoria de efeito da lista suspensa e selecione o efeito desejado na categoria.
   b. Digite o nome do efeito na caixa de pesquisa.

3. Selecione um ou mais clipes na linha do tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

4. Arraste o efeito ao clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida, do modo de exibição de Especialista ou no painel Monitor.

5. Clique no botão Reproduzir no painel Monitor para visualizar o clipe com o efeito aplicado.

6. (Opcional) Use o painel Efeitos aplicados para ajustar as configurações do efeito.

Aplicar um efeito de áudio

1. Clique em Efeitos na barra de Ação para abrir o painel Efeitos.

2. Selecione o efeito de áudio que deseja aplicar. Para localizar um efeito de áudio, escolha a categoria Efeitos de áudio no menu suspenso. Como alternativa, digite o nome de um efeito na caixa de pesquisa.

3. Selecione um ou mais clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

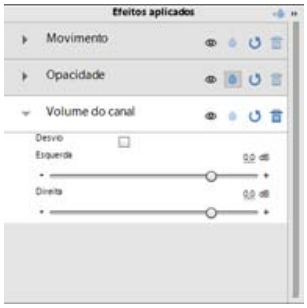
   Observação: *Para selecionar clipes que não sejam consecutivos, mantenha a tecla Ctrl/Cmd pressionada e clique em cada clipe. Para selecionar clipes consecutivos, clique no painel Ativos do projeto e arraste uma marca de seleção ao redor dos clipes selecionados.*

4. Arraste o efeito de áudio para a trilha sonora na linha do tempo do modo de exibição de Especialista.

5. Para visualizar o efeito de áudio, clique duas vezes no clipe no painel Ativos do projeto e o clique no botão Reproduzir na janela Visualização.

   Observação: *Os controles de reprodução de áudio ficarão disponíveis somente se o clipe selecionado contiver áudio.*

6. Para ajustar as configurações, expanda o efeito no painel Efeitos aplicados e edite as configurações conforme desejar.



Propriedades de efeitos de áudio

Observação: *Cada efeito e áudio inclui uma opção de desvio que permite que ativar ou desativar o efeito conforme especificado pelos quadros que você definiu.*

Para o início

Copiar e colar efeitos

Você pode copiar e colar um ou mais efeitos de um clipe (clipe de origem) para outro (clipe de destino), ou copie todos os valores de efeito (incluindo quadros-chave de efeitos) de um clipe para outro.

Se os efeitos incluírem quadros-chave, esses quadros aparecerão em posições comparáveis no clipe de destino, começando a partir do início do clipe.

Copiar e colar efeitos específicos

1. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, selecione o clipe que contém o efeito que você deseja copiar.

2. Clique no botão Efeitos aplicados para abrir o painel Efeitos aplicados.

3. Selecione os efeitos que deseja copiar. (Mantenha pressionada a tecla Shift ou Ctrl/Cmd para selecionar vários efeitos.)

4. Escolha Editar > Copiar.

5. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, selecione os clipes que você deseja que recebam os efeitos copiados.

   Observação: *Para selecionar clipes não consecutivos, clique em cada clipe mantendo pressionada a tecla Shift. Para selecionar clipes consecutivos, clique no painel Ativos do projeto e arraste uma marca de seleção ao redor dos clipes selecionados.*

6. Clique no painel Efeitos aplicados para torná-lo ativo.

7. Escolha Editar > Colar.

   Você também pode acessar os comandos Editar > Copiar e Editar > Colar clicando com o botão direito do mouse/pressionando a tecla Ctrl e clicando.

Copiar e colar todos os efeitos

1. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, selecione o clipe que contém os efeitos que deseja copiar.
2. Escolha Editar > Copiar. Isso copiará todos os atributos do clipe.
3. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, selecione os clipes que você deseja que recebam os efeitos copiados.
4. Escolha Editar > Colar efeitos e ajustes. Isso colará todos os atributos do primeiro clipe no segundo.

   Você também pode acessar os comandos Editar > Copiar e Editar > Colar atributos clicando com o botão direito do mouse/pressionando a tecla Ctrl e clicando.

Exibir quadros-chave em efeitos copiados

Se o clipe de destino for menor que o clipe de origem, os quadros serão colados para fora do Ponto de saída do clipe.

- Para exibir os quadros-chave, selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e execute um dos seguintes procedimentos:

  - No painel Ativos do projeto, selecione os clipes que deseja que receba os efeitos copiados e desmarque Vincular ao clipe.
  - Se o clipe de destino tiver sido aparado, mova o Ponto de saída do clipe para um momento posterior ao posicionamento do quadro chave.

Para o início

Remover um efeito

1. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista, selecione o clipe que contém o efeito você deseja excluir.
2. No painel Efeitos aplicados, selecione o efeito e clique na lixeira.

Remoção de um efeito de um projeto

Para o início

Remover todos os efeitos

1. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista, selecione o clipe cujo efeito deseja remover. Para selecionar vários clipes, clique em cada clipe mantendo pressionada a tecla Shift.

2. Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique em um dos clipes selecionados.

3. Selecione Remover efeitos.

4. Selecione uma das seguintes opções:
   - Efeitos de áudio
   - Efeitos de vídeo
   - Todos os efeitos

Para o início

Desativar temporariamente um efeito em um clipe

Você pode desativar um efeito de vídeo ou áudio de modo que possa visualizar o filme sem o efeito aplicado.

1. Selecione um clipe para visualizar na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

2. Clique em Efeitos aplicados para exibir o painel Efeitos aplicados.

3. Clique no ícone de olho ao lado do efeito. Para desativar ou ativar todos os efeitos em um clipe, mantenha a tecla Alt pressionada e clique no ícone de olho.

Para o início

Exibir os efeitos aplicados a um clipe

Os efeitos fixos (Movimento, Opacidade, Volume e Equilíbrio) são automaticamente aplicados a todos os clipes na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista. Esses efeitos fixos aparecem na instância de clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e no painel Efeitos aplicados. Todos os efeitos padrão que você adicionar ao clipe aparecerão na ordem em que você adicionar.

1. Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.

2. Clique em Efeitos aplicados para abrir o painel Efeitos aplicados.

   Observação: *O painel Efeitos aplicados não exibe efeitos se vários clipes forem selecionados na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.*

A Adobe também recomenda:

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Aplicação de efeitos com Camadas de ajuste

No Adobe Premiere Elements, é possível usar uma camada de ajuste para aplicar o mesmo efeito a vários clipes na Linha de tempo. Os efeitos aplicados a uma camada de ajuste afeta todas as camadas abaixo na ordem de empilhamento de camadas.

Você pode usar combinações de efeitos em uma única camada de ajuste. Você também pode usar várias camadas de ajuste para controlar mais efeitos.

Para o início

Crie uma camada de ajuste

Você pode criar uma camada de ajuste no modo de exibição Rápida ou Especialista. O procedimento pode variar um pouco nos dois modos de exibição.

Criar uma camada de ajuste no modo de exibição Rápida

Para criar uma camada de ajuste no modo de exibição Rápida, siga estas etapas:

1. Clique em Efeitos na barra de ação.
2. Clique para selecionar um efeito. Existem vários efeitos disponíveis para aprimorar seus clipes de vídeo. Clique na lista suspensa para escolher os efeitos disponíveis em Efeitos de vídeo ou Aparências de filme.
3. Arraste e solte o efeito no monitor de origem para criar uma camada de ajuste para o efeito. Clique em Sim para aplicá-lo ao filme inteiro (todos clipes de vídeo atualmente na linha do tempo). Clique em Não para aplicá-lo ao clipe de vídeo atual, que está selecionado no momento.
4. É possível editar ou aprimorar mais a camada de ajuste no painel Ajustar/Efeitos aplicados.
5. Clique em Ajustar no painel Ajustar. No painel Ajustar, clique em Filme inteiro para editar as camadas de ajuste aplicadas ao clipe inteiro.
   - Correção inteligente: clique em Correção inteligente para corrigir automaticamente sua gravação em vídeo. A Correção inteligente analisa e corrige sua gravação de vídeo para melhorar a aparência.
   - Tom automático inteligente: clique em Filme inteiro. Clique em Aplicar para corrigir automaticamente o clipe usando o comando Tom automático inteligente.
   - Cor/Iluminação/Outros efeitos: Você pode definir esses atributos da camada de ajuste. Por exemplo, clique em Cor para ajustar os valores de Matiz, Luminosidade, Saturação e Vibração. Clique em qualquer efeito em Cor > Matiz para experimentar vários tipos de matiz disponíveis.

   Clique em Mais para definir os controles deslizantes para aumentar ou diminuir a intensidade de um atributo de efeito específico.
6. Clique em Efeitos aplicados no painel Ajustar para ver os efeitos que foram aplicados. Clique em um efeito para exibir e editar as propriedades do efeito.

   Por exemplo, clique no triângulo ao lado de Movimento ou clique em Movimento para expandir o efeito. É possível mover os controles deslizantes para ajustar a escala, a rotação, etc.

Criar uma camada de ajuste no modo de exibição de Especialista

É possível aplicar uma combinação de efeitos ao aplicar diferentes camadas de ajuste no modo de exibição de Especialista. Para criar uma camada de ajuste no modo de exibição de Especialista, siga estas etapas:

1. Clique em Efeitos na barra de ação.
2. Clique para selecionar um efeito. Existem vários efeitos disponíveis para aprimorar seus clipes de vídeo. Clique na lista suspensa para escolher os efeitos disponíveis em várias categorias de efeito.
3. Arraste e solte o efeito no monitor de origem para criar uma camada de ajuste para o efeito. Clique em Sim para aplicá-lo ao filme inteiro (todos clipes de vídeo atualmente na linha do tempo). Clique em Não para aplicá-lo ao clipe de vídeo atual, que está selecionado no momento.

A camada de ajuste é visível como uma camada na linha de tempo.

4. É possível editar mais a configuração do efeito no painel Ajustar/Efeitos aplicados.

5. Clique em Ajustar no painel Ajustar. No painel Ajustar, clique em Filme inteiro para editar a camada de ajuste aplicada ao clipe inteiro.
   - Correção inteligente: clique em Correção inteligente para corrigir automaticamente sua gravação em vídeo. A Correção inteligente analisa e corrige sua gravação de vídeo para melhorar a aparência.
   - Cor/Iluminação/Outros efeitos: Você pode definir esses atributos da camada de ajuste. Por exemplo, clique em Cor para ajustar os valores de Matiz, Luminosidade, Saturação e Vibração. Clique em qualquer efeito em Cor > Matiz para experimentar vários tipos de matiz disponíveis.

   Clique em Mais para definir os controles deslizantes para aumentar ou diminuir a intensidade de um atributo de efeito específico.

6. Clique em Efeitos aplicados no painel Ajustar para ver os efeitos que foram aplicados. Clique em um efeito para exibir as proporções do efeito que você pode editar.

   Por exemplo, clique no triângulo ao lado de Movimento ou clique em Movimento para expandir o efeito. É possível mover os controles deslizantes para ajustar a escala, a rotação, etc.

   Observação: *Para remover um efeito específico em uma camada de ajuste. Clique em Efeitos aplicados e clique no ícone de lixeira para remover um efeito específico.*

Para o início

Redimensionar uma camada de ajuste

É possível redimensionar a duração de uma camada de ajuste. Para redimensionar uma camada de ajuste:

1. Clique na camada de ajuste na área de exibição da Linha de tempo

2. Arraste o ponto de ancoragem no centro da tela para reposicionar a camada de ajuste e arraste a borda do clipe para reduzi-la.

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Ajuste a temperatura e a tonalidade

Use os controles de Tonalidade e Temperatura no painel Ajustar para introduzir calor ou frio à sua imagem. Você também pode controlar a quantidade de tons de verde e vermelho na sua imagem.

Use os controles deslizantes de Temperatura para aumentar ou reduzir a quantidade do tons de laranja ou azul. Aumentar a quantidade da laranja introduz calor em sua imagem. Aumentar a quantidade do azul introduz frio em sua imagem.

Use o controle deslizante de Tonalidade para adicionar mais tons de vermelho ou verde à sua imagem.

Para ajustar a temperatura e a tonalidade de seu clipe:

1. Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida/de Especialista e posicione o indicador da hora atual em cima do clipe selecionado.
2. Clique no botão Ajustar à direita do painel Monitor.
3. No painel Ajustar, clique no triângulo no lado esquerdo do controle Tonalidade e Temperatura.
4. Na aba Temperatura, selecione o tom desejado de laranja ou azul. Use os controles deslizantes para aumentar ou reduzir a temperatura ou tonalidade.
5. Na guia Tonalidade, selecione o tom de vermelho ou verde desejado. Use os controles deslizantes para aumentar ou reduzir a temperatura ou tonalidade.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar títulos ao filme - Edição guiada

Esta edição guiada é um tutorial sobre como adicionar títulos ao seu clipe de vídeo. Além disso, esta edição guiada ensina como escolher diferentes fontes, cores e como animar os títulos.

Para adicionar títulos aos seus videoclipes com esta edição guiada, siga as etapas a seguir:

1. Esta edição guiada é um tutorial sobre como adicionar títulos ao seu videoclipe.

   Clique em Voltar e em Avançar para mover para avançar ou retroceder nas etapas da edição guiada.

Adicionar títulos - Edição guiada

2. Clique em Adicionar mídia para importar o videoclipe que deseja aprimorar. Ignore esta etapa se o vídeo já estiver presente na linha de tempo.

3. Selecione a opção de importar mídia.

4. Selecione Guiada > Ajustar título para o filme.

5. Clique em Títulos e texto na barra de ações.

6. Selecione, arraste e solte um modelo na linha de tempo. Existem diversos modelos disponíveis com texto predefinido.

   Selecione na lista suspensa para explorar outros modelos.

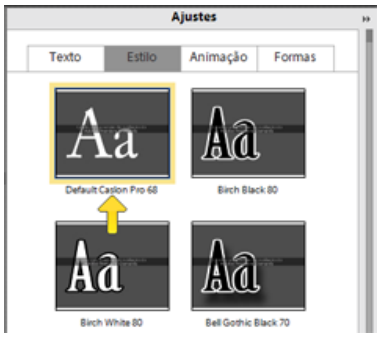
Selecionar título

7. Para adicionar texto personalizado, selecione o texto padrão e digite o texto desejado. Clique duas vezes para selecionar o texto se ele já não estiver selecionado.

8. Clique duas vezes no painel do texto para abri-lo.

   É possível ajustar a fonte, o estilo, o tamanho e a cor no painel Ajustes.

9. Você pode escolher entre vários estilos predefinidos. Clique na guia Estilo na barra Ajustes.



Escolher e adicionar estilos

Clique no estilo desejado para aplicá-la ao texto.

10. Você pode animar o texto. Para adicionar uma animação, clique na animação desejada e selecione Aplicar.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar efeitos sonoros a um vídeo

É possível aprimorar seu vídeo com efeitos sonoros. Isso permite que você faça um ponto criativo ou enfatize uma determinada parte do clipe ou filme. Esses efeitos são adicionados ao segundo plano do vídeo. Para adicionar um efeito sonoro em um clipe de vídeo, siga estas etapas:

1. Importe seu clipe para a linha de tempo.
2. Na barra de ação, selecione Áudio > Efeitos sonoros (todos os efeitos sonoros são baixados por padrão).
3. Selecione uma categoria de efeito sonoro da lista para carregar e explorar os efeitos presentes.
4. Clique em Reproduzir em um efeito sonoro para ouvir uma prévia.
5. Clique no efeito sonoro para selecioná-lo e arraste e solte o efeito na Trilha sonora.
6. Clique em Reproduzir ou pressione a barra de espaço para exibir o clipe com o efeito sonoro.

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar trilhas ao filme - Edição guiada

Esta edição guiada é um tutorial sobre como adicionar trilhas aos seus clipes. Aqui, uma trilha se refere a uma faixa de áudio que você pode arrastar e soltar em um vídeo na linha de tempo. Siga estas etapas para adicionar trilhas ao seu vídeo:

1. Esta edição guiada é um tutorial sobre como adicionar trilhas entre videoclipes.

Adicionar trilhas - Edição guiada

2. Clique em Adicionar mídia para importar o videoclipe ao qual deseja adicionar trilhas. Ignore esta etapa se o vídeo já estiver presente na linha de tempo.

3. Selecione a opção de importar mídia.

4. Selecione Guiada > Adicionar trilhas ao seu filme.

5. Clique em Áudio na barra de ação.

6. Na lista suspensa, selecione Trilha musical. Uma lista de tipos de trilhas musicais é exibida. Selecione um tipo de trilha musical para explorar os sons disponíveis desse tipo de trilha.

   Clique em uma trilha para visualizar o som dessa trilha.

Trilhas musicais

Nota: *Se houver uma linha azul exibida na trilha musical, baixe o clipe para exibi-lo.*

Clique com o botão direito e selecione Baixar agora para fazer o download da trilha musical.

7. Clique para selecionar a trilha musical a ser aplicada ao clipe de vídeo. Arraste-a e solte-a na linha do tempo do vídeo desejado. O menu pop-up contextual Propriedade da trilha é exibido.

8. Na janela pop-up Propriedade da trilha, selecione uma destas opções:
   - Intensidade: uma trilha musical no clipe de áudio que contém sons de vários instrumentos musicais sendo reproduzidos juntos. É possível aprimorar ou agilizar a intensidade dos sons arrastando o controle deslizante até Intenso. Para diminuir ou diminuir a intensidade dos instrumentos musicais, arraste o deslizante para a esquerda até Ameno.
   - Ajustar o vídeo inteiro: clique em Ajustar o vídeo inteiro para adicionar a trilha musical a todo o videoclipe. A trilha reproduzida em todo o clipe de vídeo.

   Clique em OK.

Propriedade da trilha

(cc) BY-NC-SA As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar trilhas musicais em clipes de vídeo

Você pode adicionar trilhas musicais em clipes de vídeo e aumentar a atmosfera musical do vídeo. É possível escolher entre várias trilhas musicais gratuitas no Adobe Premiere Elements.

Aqui, uma trilha musical se refere a uma faixa de áudio que pode aplicar em um vídeo na linha de tempo. Isso inclui uma introdução, um corpo, e um extro. A música reproduzida em uma trilha se ajusta de forma dinâmica ao tempo da faixa de vídeo.

As trilhas do Soundbooth são como pedaços de música que se adaptam a parâmetros especificados pelo usuário, como a duração de um vídeo, reorganizando a estrutura musical de maneira inteligente e modificando a mixagem de acordo com a intensidade desejada.

Adicionar uma trilha musical em um clipe de vídeo
Reposicionar a trilha musical
Download determinista do conteúdo on-line

Para o início

Adicionar uma trilha musical em um clipe de vídeo

Para adicionar uma trilha musical em um clipe de vídeo, siga estas etapas:

1. Clique em Adicionar mídia. Selecione uma opção para importar o vídeo desejado na linha do tempo.

   Ignore esta etapa se o vídeo já estiver presente na linha de tempo.

2. Clique em Áudio na barra de ação.

3. Na lista suspensa, selecione a Trilha musical. Uma lista de categorias de trilhas musicais é exibida. Selecione um tipo de trilha musical para explorar os sons disponíveis nessa categoria.

Trilhas musicais

4. As trilhas são exibidas de acordo com a categoria de trilha musical selecionada na etapa anterior. Clique no botão de visualização para ouvir a pontuação antes de aplicá-la ao clipe.

Baixe a trilha musical

Nota: *Clique com o botão direito e selecione Baixar agora para baixar a trilha musical. Clique aqui para ler mais sobre o download de trilhas musicais/conteúdo on-line.*

5. Clique para selecionar a trilha musical a ser aplicada ao clipe de vídeo. Arraste-a e solte-a na linha do tempo do vídeo desejado. O menu de pop-up contextual Propriedade da trilha exibido.

6. No pop-up Propriedade da trilha, selecione uma destas opções:
   - **Intensidade**: uma trilha musical no clipe de áudio que contém sons de vários instrumentos musicais sendo reproduzidos juntos. É possível aprimorar ou a intensidade dos sons arrastando o controle deslizante em direção ao Intenso. Para diminuir a intensidade dos instrumentos musicais, arraste o controle deslizante para a esquerda em direção a Suave.
   - **Ajustar o vídeo inteiro**: clique em Ajustar o vídeo inteiro para adicionar a trilha musical em todo o clipe de vídeo. A trilha sonora é reproduzida em todo o clipe de vídeo.

   Clique em Concluído.

Propriedade da trilha

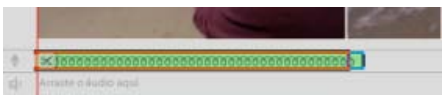
7. Clique em Reproduzir ou pressione a tecla de barra de espaço para ouvir a trilha musical depois de aplicá-la ao clipe de vídeo.

Para o início

Reposicionar a trilha musical

A trilha musical é um componente dinâmico e pode ser reposicionada e ajusta de dinamicamente. É possível realizar as seguintes ações para reposicionar a trilha musical:

Cortar a trilha É possível cortar a duração da trilha musical. Selecione o início/final da trilha musical e corte-a usando as ferramentas de corte. É possível arrastar para dentro para reduzir o tamanho/duração da trilha musical.



Cortar a trilha musical

Dimensionar a trilha musical Para aumentar a duração da trilha musical, clique no final da trilha musical e arraste-a (dimensione-a). Dimensione a trilha musical até onde você deseja aplicar a trilha no clipe de vídeo.

Reposicionar a trilha Clique para selecionar a trilha musical e arraste-a e solte-a em qualquer lugar do clipe de vídeo para alterar sua localização.

Para o início

Download determinístico do conteúdo on-line

O Adobe Premiere Elements oferece um download determinístico de conteúdo on-line. Com isso, é possível verificar o tamanho do conteúdo on-line antes de baixar todo o conteúdo. Se você baixar um conteúdo de cada vez, é possível exibir o progresso do download.

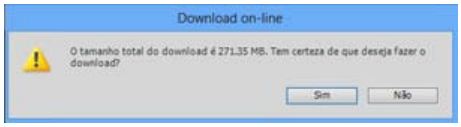
Por exemplo, usamos como exemplo o download de trilhas musicais. Para saber como o download determinístico funciona em trilhas musicais, siga estas etapas:

1. SelecioneÁudio> Trilha musical.

2. Selecione qualquer tipo de trilha musical.

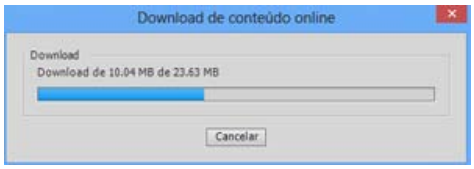
3. Se as barras azuis são exibidas, isso quer dizer que as trilhas musicais devem ser baixadas.

4. Clique com o botão direito em qualquer trilha musical e selecione Baixar tudo. A caixa de diálogo Download on-line é exibida. Clique em Sim.



Tamanho do download

Clique emDownload em segundo plano para mover a caixa de diálogo do progresso de download para o segundo plano. Isso permite continuar a trabalhar em tarefas de edição de vídeo quando o conteúdo baixado em segundo plano.



(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar efeitos de Aparências de filme

Você pode usar os efeitos de Aparências de filme para adicionar aparências cinemáticas aos seus filmes. Para fazer com que o seu vídeo se pareça com um filme no estilo de Hollywood, adicione um efeito da categoria Aparências de filme do painel Efeitos. A categoria Aparências de filme está disponível tanto no modo de exibição Rápida quanto no de Especialista.

Para adicionar um efeito de Aparências de filme:

1. Selecione o clipe ao qual deseja aplicar o efeito.
2. Clique em Efeitos na barra de Ação.
3. No painel Efeitos, selecione a categoria Aparências de filme.
4. Arraste o efeito desejado para o clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
5. Se necessário, modifique as propriedades do efeito que usando o painel Efeitos aplicados.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar um efeito de tom dividido

Use o ajuste de equilíbrio de cores de tom nas sombras e realces da sua imagem em duas cores diferentes.

Use o efeito Tonalização dividida para tonalizar os realces em sua imagem com uma determinada cor e as sombras com uma cor diferente. Você pode alcançar melhores resultados se as cores de sombra e realce forem opostas. Use os controles deslizantes de Matiz e Saturação para ajustar a matiz e saturação tanto de realces como de sombras. Para obter mais informações, consulte Tonalização dividida.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Adicionar um efeito de Ajustador HSL

Você pode ajustar a matiz, saturação e luminância de cores específicas em sua imagem ou vídeo usando o ajustador HSL. Use os controles deslizantes no painel Efeitos Aplicados para ajustar a matiz, luminância, ou saturação das seguintes cores na sua imagem:

- Vermelho
- Laranja
- Amarelo
- Verde
- Aqua
- Azul
- Violeta
- Magenta

O ajustador de efeitos HSL permite que você proporcione uma aparência de filme a seu vídeo.

Para aplicar um efeito de ajustador HSL:

1. Selecione a imagem na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
2. Clique em Efeitos na barra Ação e escolha a categoria de Correção de cor da lista suspensa no painel Efeitos.
3. Arraste o efeito de ajustador HSL à imagem na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
4. Use os controles deslizantes no painel Efeitos aplicados para ajustar a matiz, luminância, ou saturação das cores.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criação de títulos

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Criação e aparo de títulos

Adicionar títulos
Sobreposição de títulos
Criar um título estático
Criar um título com texto animado
Criar uma rolagem ou um deslocamento de título
Criar um título a partir de um modelo
Aplicar modelos de título on-line
Aparar títulos

Adicionar títulos

Para o início

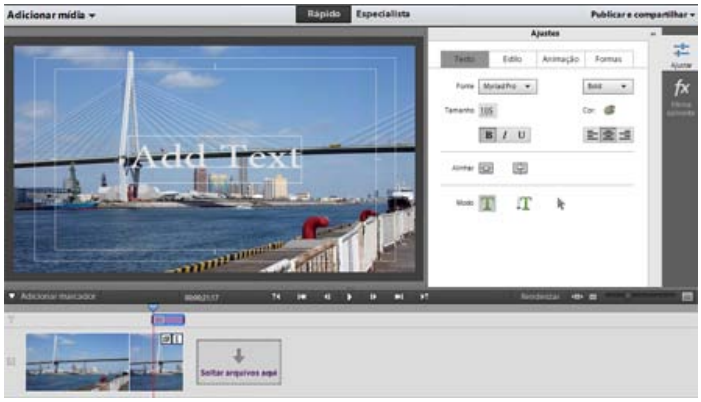
Para adicionar um título, execute um dos procedimentos a seguir:

- Posicione o indicador de tempo atual no ponto do clipe onde deseja adicionar o título. Selecione Texto > Novo texto e escolha Imagem estática padrão, Rolo padrão ou Crawl padrão.
- Posicione o indicador de tempo atual no clipe para exibi-lo no painel Monitor. Arraste um modelo de título do painel Títulos e texto solte-o no painel Monitor.

Sobreposição de títulos

Para o início

Por padrão, quando você cria um novo título, ele aparece sobreposto sobre o clipe de vídeo na posição do indicador de tempo atual. No entanto, é possível optar por colocá-lo em uma área vazia da linha de tempo do modo de exibição de Especialista sem nenhum vídeo subjacente. Depois, você pode arrastar o título da área vazia para um clipe.



Sobreposição de um título

Quando você cria um título em uma área vazia, o Adobe Premiere Elements o insere na faixa Vídeo 1 da linha de tempo do modo de exibição de Especialista e na faixa Título da linha de tempo do modo de exibição Rápida.

Nota: *: Se você arrastar um clipe para um título na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou o colocar em uma faixa acima do título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, o clipe obscurecerá o título e o fará desaparecer do painel Monitor. Para tornar o título visível novamente, clique na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e arraste o título para uma faixa de vídeo superior à faixa que mantém o clipe.*

Criar um título estático

Para o início

As ferramentas para criação de títulos no Adobe Premiere Elements são avançadas e fáceis de usar. Você pode usar qualquer fonte instalada no computador e criar objetos gráficos usando as ferramentas de criação de formas. Também é possível usar um modelo, estilo de texto predefinido ou imagens inclusos. O texto do título pode ficar na horizontal ou vertical. Você pode expandir ou comprimir títulos. Outra alternativa é colocar uma cor ou sombra neles.

Escolha da disposição para títulos: horizontal ou vertical

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para sobrepor o novo título em um clipe de vídeo, selecione o clipe.
   - Para adicionar um título sem um vídeo subjacente, selecione o primeiro clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. No painel Ativos do projeto, selecione Novo item no painel de opções e selecione Vídeo preto. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, arraste o novo clipe de vídeo preto para o início do filme.
2. Com o clipe sobreposto ou o clipe de vídeo preto selecionado, selecione Novo item no menu de opções do painel e escolha Título. O Adobe Premiere Elements coloca o texto padrão no painel Monitor, no modo de edição de título.
3. Escolha uma das seguintes opções:
   - Para adicionar o tipo horizontal, clique duas vezes no texto padrão e digite para substituí-lo.
   - Para adicionar o tipo vertical, clique e mantenha pressionado o botão Ferramenta texto. Escolha Ferramenta de tipo vertical. Clique no painel Monitor e digite o título.
4. No painel Monitor, clique na Ferramenta de seleção e posicione o texto conforme desejado.

O título é salvo e adicionado ao painel Ativos do projeto e à linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista.

Para o início

Criar um título com texto animado

Você pode aplicar facilmente uma animação predefinida a qualquer título estático. As predefinições de animação de texto animam de maneira rápida e fácil os caracteres do título, fazendo com que eles apareçam ou desapareçam no modo de exibição, ou flutuem da parte superior ou inferior da tela. Por exemplo, usar a predefinição Aparecimento gradual de caracteres imediatamente faz com que cada caractere separado do seu título apareça gradualmente até que o título esteja completo. Para visualizar uma animação, posicione o ponteiro na guia Animação do painel Ajustar.

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Na linha de tempo do modo de exibição Rápida, selecione o clipe sobreposto. No painel Monitor, clique no clipe e clique duas vezes no texto do título.
   - Na linha de tempo do modo de visualização de Especialista, clique duas vezes no clipe do título.

   O painel Ajustar é alterado para exibir as opções de texto.
2. No painel Ajustar, selecione uma predefinição de animação na guia Animação.
3. Execute um destes procedimentos para aplicar a predefinição ao título:
   - Clique em Aplicar.
   - Arraste a predefinição até a janela Monitor e solte-a na parte superior do texto do título.

Nota: *Para remover a animação de um título, selecione o texto do título e clique no botão Remover na parte inferior da guia Animação no painel Ajustar.*

Para o início

Criar uma rolagem ou um deslocamento de título

Embora os títulos estáticos, gráficos e imagens possam ser suficientes para alguns projetos, outros exigem títulos que se movimentem. Ao usar as opções de rolagem e deslocamento, você pode criar instantaneamente títulos em movimento com aparência profissional. O tamanho do título na linha de tempo do modo de exibição Rápida determina a velocidade do movimento. Quanto maior for o comprimento do clipe do título, mais lento será o movimento.

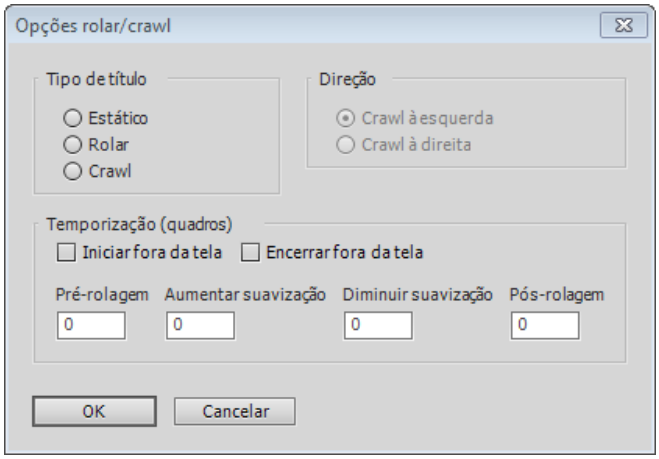
A rolagem de títulos move caracteres verticalmente pela tela.

O deslocamento de títulos move caracteres horizontalmente pela tela.

Os quadros-chave permitem mover caracteres por um caminho personalizado que você cria por meio da definição de quadros-chave em posições diferentes durante vários momentos.

Nota: *Não é possível adicionar uma rolagem ou um deslocamento, nem aplicar quadros-chave a um título que utilize uma predefinição de animação. A aplicação de uma predefinição de animação substituirá todas as configurações de rolagem, deslocamento e quadro-chave.*

Use as opções Rolar/Deslocar para alterar o título de rolagem para deslocamento (ou vice-versa), especificar a direção de um deslocamento e definir a temporização do movimento.



A rolagem de um título é geralmente usada para créditos de produção.

Criar uma rolagem ou um deslocamento de título

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para criar um título com rolagem, escolha Texto > Opções rolar/crawl > Rolar.
   - Para criar um título com crawl, escolha Texto> Opções rolar/crawl > Crawl.
2. Crie o texto e os objetos gráficos para o título. Use a barra de rolagem do painel Monitor para exibir áreas do título fora da tela. Quando o título é adicionado à linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista, as áreas ocultas fora da ela entram em rolagem ou crawl.
3. Selecione Opções rolar/crawl na caixa de diálogo Opções rolar/crawl.
4. Especifique as opções conforme desejado e clique em OK.
   Nota: *É possível especificar uma direção exclusiva para deslocamento de títulos. O movimento de deslocamento de títulos ocorre sempre da parte inferior para a parte superior da tela.*

Definir opções de rolagem e deslocamento

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Na linha de tempo do modo de exibição Rápida, selecione o clipe sobreposto. No painel Monitor, clique no clipe e clique duas vezes no texto do título.
   - Na linha de tempo do modo de visualização de Especialista, clique duas vezes no clipe do título. (Se necessário, role as faixas de vídeo para cima até a faixa de vídeo 2).

   O painel Ajustar é alterado para exibir as opções de texto.
2. Selecione Texto > Opções rolar/crawl e defina as opções a seguir como desejar. Clique no painel Monitor fora da caixa para salvar o título convertido.
   Tipo de título Especifica o tipo de título desejado. As caixas criadas para rolagem ou deslocamento se estendem para as áreas fora da tela quando você converte uma rolagem ou um deslocamento de título em título estático.

   Iniciar fora da tela Especifica se a rolagem ou o deslocamento começa fora da exibição e se move para dentro da exibição.

   Encerrar fora da tela Especifica se a rolagem ou o deslocamento continua até que os objetos estejam fora da exibição.

   Anterior à gravação Especifica o número de quadros que são reproduzidos antes do início da rolagem ou do deslocamento.

   Aumentar suavização Especifica o número de quadros que o título rola ou desloca a uma velocidade que aumenta lentamente, até que o título atinja a velocidade de execução.

   Diminuir suavização Especifica o número de quadros que o título rola ou desloca a uma velocidade que diminui lentamente, até que a rolagem ou o deslocamento seja concluído.

   Posterior à gravação Especifica o número de quadros que são reproduzidos depois da conclusão da rolagem ou do deslocamento.

   Deslocamento à esquerda e deslocamento à direita Especifica a direção de um deslocamento.

Para o início

Criar um título a partir de um modelo

Alguns modelos incluem imagens gráficas que podem ser pertinentes ao assunto do seu filme, como "o novo bebê" ou "férias". Outros incluem texto de espaço reservado que você pode substituir, a fim de criar créditos para o filme. Alguns modelos têm fundos transparentes, representados por fundos pretos, permitindo que você veja o vídeo sob o título. Outros são completamente opacos.

É possível alterar facilmente cada texto ou objeto gráfico no modelo. Para isso, basta selecionar o objeto e excluí-lo ou substituí-lo. Também é

possível adicionar objetos ao título. Depois de fazer modificações, sua versão exclusiva do título é salva com o projeto, sem afetar o modelo no qual ele se baseou.

Nota: *Ao aplicar novos modelos, o conteúdo do modelo novo sobrepõe o conteúdo do modelo existente.*

1. Na barra de Ação, clique em Títulos e texto.
2. Navegue até um modelo escolhendo uma categoria de modelo no painel Títulos e texto.

   Você pode escolher trabalhar na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista adicionando modelos de título.
3. Se estiver trabalhando na linha de tempo do modo de exibição Rápida, execute um destes procedimentos:
   - Arraste o modelo de título do painel Títulos e texto para uma das áreas de destino na linha de tempo do modo de exibição Rápida. Se houver um clipe na área de destino, ele será movido para a direita, de modo a dar espaço para o novo título.
   - Selecione um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida e arraste o modelo do painel Títulos e texto para o painel Monitor. O novo título será sobreposto no clipe selecionado.
   - Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida, selecione o modelo a ser aplicado e clique em Aplicar.
4. Se você estiver trabalhando na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, execute um destes procedimentos:
   - Arraste o modelo de título do painel Títulos e texto para qualquer local de uma faixa de vídeo na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
   - Arraste o indicador de tempo atual para o local em que deseja o título e arraste o modelo para o painel Monitor.
   - Selecione o clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, selecione o modelo a ser aplicado e clique em Aplicar.
5. Modifique o título conforme desejado.

Para o início

Aplicar modelos de título on-line

Existem diversos modelos de título disponíveis on-line para o Adobe Premiere Elements. para baixar e aplicar modelos de título:

1. Clique com o botão direito do mouse/clique com a tecla Ctrl no modelo de título.
2. Clique em Baixar agora para baixar o modelo selecionado. Como alternativa, clique no Baixar todos para baixar todos os modelos de título.
3. (Opcional) Clique no botão Baixar em segundo plano para permitir que o download do conteúdo ocorra em segundo plano enquanto você continua a trabalhar com o Adobe Premiere Elements.

Quando você arrasta um modelo de título do painel Título e texto para um clipe, o Adobe Premiere Elements baixa o conteúdo on-line para o modelo. O conteúdo baixado é então aplicado ao modelo. A barra azul no canto superior direito do conteúdo indica que o conteúdo não foi baixado.

Nota: *Você precisa de acesso à Internet para baixar o conteúdo on-line.*

Para o início

Aparar títulos

Para aparar todas as ocorrências de um título em todo o filme, use o painel Ativos do projeto. Para aparar uma instância individual de título, selecione-a na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista. Aparar uma instância afeta o tamanho da instância de título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Isso não afeta o tamanho do clipe original no painel Ativos do projeto.

Aparar todas as ocorrências de um título

1. No modo de exibição de Especialista, clique em Ativos do projeto para exibir o painel Ativos do projeto.
2. Clique duas vezes no painel Ativos do projeto. O título é aberto na janela Visualização.
3. Na janela Visualização, execute uma das ações a seguir:
   - Arraste a alça Definir entrada ou a alça Definir saída para aparar o título.
   - Arraste o indicador de tempo atual para o local desejado e clique no botão Definir entrada ou no botão Definir saída para estabelecer um novo Ponto de entrada ou Ponto de saída.
4. Na janela Visualizar, clique no botão Fechar.

O Adobe Premiere Elements salva o título aparado no painel Ativos do projeto.

Aparar uma instância de título individual pela linha de tempo do modo de exibição de Especialista

1. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, localize o título a ser aparado em uma das faixas de vídeo. Pode ser necessário arrastar a barra de rolagem da faixa de vídeo a fim de expor o título.
2. Passe o cursor sobre o final do título até que ele se transforme em cursor de apara de ondulação . Em seguida, arraste o final do título para apará-lo. As lacunas são fechadas automaticamente. Caso você tenha criado um videoclipe preto para seu título, será preciso apará-lo também.

Para aparar sem fechar a lacuna, pressione Ctrl e arraste/pressione Cmd e clique no final do clipe.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Edição e formatação de texto

Selecionar um título para edição
Quebrar texto automaticamente
Definir fonte, estilo e tamanho
Definir alinhamento e orientação

Selecionar um título para edição

Para o início

Antes de editar um título, você deve selecioná-lo no painel Monitor.

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Na linha de tempo do modo de exibição Rápida, selecione o clipe do título ou o clipe sobre o qual o título foi sobreposto. No painel Monitor, clique no clipe para selecioná-lo e clique duas vezes no texto a ser editado.
   - Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, pode ser necessário usar as barras de rolagem ao longo do lado direito para ver um título na faixa de vídeo ao qual o título foi aplicado.

   As ferramentas de edição de título são exibidas; a ferramenta é alterada para ferramenta Texto. O painel Ativos do projeto é alterado para exibir as opções de texto, onde é possível especificar as opções para o texto do seu título.
2. Execute um dos seguintes procedimentos no painel Monitor:
   - Para mover o ponto de inserção, clique entre os caracteres ou use as teclas Seta para a esquerda e Seta para a direita.
   - Para selecionar um único caractere ou grupos de caracteres próximos, arraste o cursor do ponto de inserção intermitente a fim de realçar os caracteres.
   - Para formatar um texto inteiro ou o objeto gráfico, clique no objeto para selecioná-lo. Em seguida, modifique seus atributos.

Quebrar texto automaticamente

Para o início

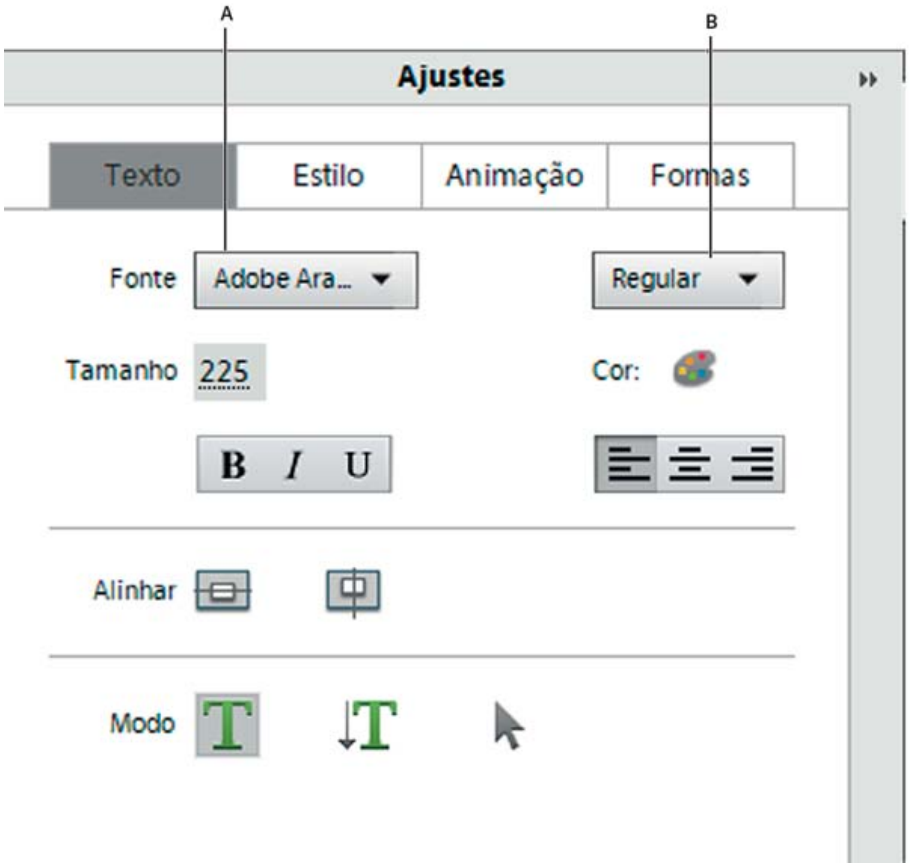
1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Escolha Texto > Quebra automática de linha.
   - Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no painel Monitor e escolha Quebra automática de linha.
3. Clique no painel Monitor e digite o título.

As palavras são quebradas automaticamente e uma nova linha de texto é iniciada quando o cursor atinge a margem de título segura.

Definir fonte, estilo e tamanho

Para o início

Algumas propriedades de objeto, como a cor de preenchimento e a sombra, são comuns para todos os objetos que você cria. Outras propriedades são exclusivas de objetos de texto. Você pode encontrar controles de texto como fonte, estilo de fonte e tipo de alinhamento no painel Ajustar. Também é possível encontrar controles de texto no menu pop-up que aparece quando você clica com o botão direito do mouse/clica com a tecla Ctrl em uma caixa no painel Monitor.



Opções de fonte no painel Ajustar
***A.** Opções de fonte **B.** Opções de estilo de fonte*

***Nota:** Você pode aplicar rapidamente um conjunto de atributos favorito (cor, sombra, entre outros) a qualquer objeto usando a seção Estilo do painel Ajustar.*

Especificar uma fonte

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, selecione o texto e execute uma das ações a seguir:
   - No painel Ajustar, vá até a guia Texto e escolha uma fonte no menu Fonte.

Especificar um estilo de fonte

Muitas fontes possuem variações internas, como negrito, itálico e fontes estreitas. As variações específicas dependem da fonte.

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, selecione o texto.
3. Na guia Texto do painel Ajustar, execute um dos seguintes procedimentos:
   - No menu Estilo de fonte, escolha um estilo.
   - Clique em um ou mais dos ícones de estilo de fonte: Negrito, Itálico, Sublinhado.
     ***Nota:** Se o tipo de letra não incluir versões de negrito nem itálico, os respectivos ícones de estilo da fonte aparecerão esmaecidos. É possível sublinhar qualquer fonte.*

Alterar o tamanho da fonte

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, selecione o texto e execute uma das ações a seguir:
   - No painel Ajustar, vá até a guia Texto e altere o valor de Tamanho.
   - Clique com o botão direito do mouse/clique com a tecla Ctrl no título no painel Monitor e escolha Tamanho no menu de contexto.

Para o início

Definir alinhamento e orientação

Alterar alinhamento de texto do parágrafo

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, selecione um objeto de texto do parágrafo.
3. Na guia Texto do painel Ajustar, execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para alinhar o texto do lado esquerdo da caixa, clique em Alinhar texto à esquerda.
   - Para centralizar o texto na caixa, clique em Centralizar texto.
   - Para alinhar o texto do lado direito da caixa, clique em Alinhar texto à direita.

Alterar orientação do texto

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, selecione um objeto de texto.
3. Selecione Ferramenta teto horizontal ou Ferramenta texto vertical no painel Ajustar.

Refluxo do texto do parágrafo

1. No painel Monitor, selecione um objeto de texto do parágrafo.
2. Arraste qualquer alça da caixa delimitadora de texto para redimensionar o texto.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Aplicar estilos em textos e gráficos

Sobre estilos
Criar um estilo
Aplicar um estilo a um objeto
Excluir, duplicar, renomear ou definir um estilo

Sobre estilos

Para o início

O Premiere Elements inclui vários estilos para uso na criação de títulos. Você pode aplicá-los ao texto, a gráficos ou a ambos. Cada um deles contém valores predeterminados para tais atributos, como fonte, traçado, cor e sombra.

Um estilo padrão é aplicado a cada gráfico e bloco de texto que você cria. É possível alterar esse estilo selecionando um dos estilos fornecidos ou modificando o estilo padrão.

Você pode salvar uma combinação de propriedades de cores e características de fonte como um estilo. Esse estilo pode ser aplicado a qualquer elemento de texto ou forma em seu título. É possível salvar uma infinidade de estilos. As miniaturas dos estilos aparecerão na guia Estilo do painel Ajustar quando o painel Monitor estiver no modo de edição de título. Seus estilos personalizados aparecem entre aqueles fornecidos, sendo possível aplicar rapidamente seus estilos personalizados aos projetos. Você pode alterar a miniatura do estilo de Aa para os dois caracteres que desejar nas preferências Amostragens de estilos (Editar > Preferências > Gerador de títulos / Adobe Premiere Elements 11 > Preferências > Gerador de títulos).

Criar um estilo

Para o início

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. Selecione um objeto que tenha as propriedades que você deseja para salvar como um estilo.
3. Na guia Estilo do painel Ajustar, clique com o botão direito do mouse no objeto e escolha Salvar estilo.
4. Digite um nome para o estilo e clique em OK. Uma amostragem exibindo o novo estilo aparecerá na guia Estilos.
   Nota: *Os estilos são sempre representados por um tipo de letra, mesmo que o objeto no qual você baseou o estilo seja um objeto de forma.*

Aplicar um estilo a um objeto

Para o início

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, selecione o objeto ao qual será aplicado o estilo.
3. No painel Ajustar, vá até a guia Estilos e clique na amostragem de estilo que você deseja aplicar.

Excluir, duplicar, renomear ou definir um estilo

Para o início

Os estilos aparecem na guia Estilos do painel Ajustar. Você pode usar qualquer um dos estilos incluídos ou criar o seu próprio estilo.

1. Selecione um título.
2. Na guia Estilo do painel Ajustar, execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para excluir um estilo, clique com o botão direito do mouse no estilo e escolha Excluir estilo.
   - Para duplicar um estilo, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no estilo e escolha Duplicar estilo. Uma duplicação do estilo selecionado aparece na guia Estilo.
   - Para renomear um estilo, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no estilo e escolha Renomear estilo. Digite um novo nome na caixa de diálogo Renomear estilo e clique em OK. Nos idiomas romanos, os nomes que contêm mais de 32 caracteres são truncados.
   - Para definir um estilo padrão, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no estilo no estilo e escolha Definir estilo como padrão. A miniatura do estilo padrão é cercada por um quadro branco e torna-se o estilo automaticamente aplicado quando você cria um novo título.
     Nota: *O estilo mais recente que você seleciona permanece selecionado até a escolha de um novo estilo ou a criação de um novo título. Quando você cria um novo título, o estilo padrão é selecionado.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

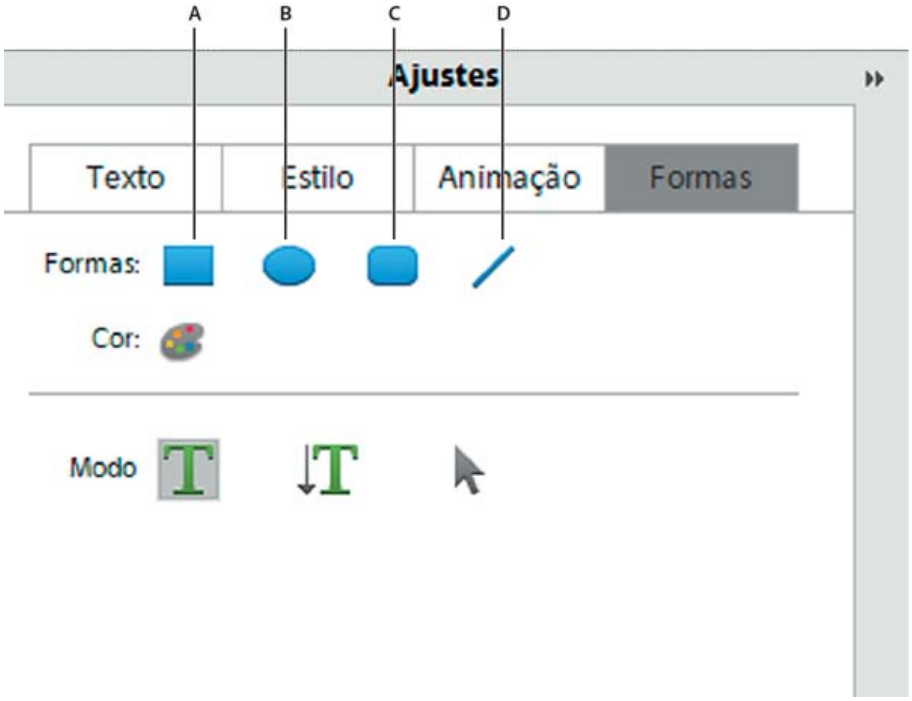
Adição de formas e imagens aos títulos

Criar objetos com formas para títulos
Adicionar imagens a títulos

Criar objetos com formas para títulos

Para o início

Você pode usar as ferramentas de desenho no painel Monitor para criar várias formas, como retângulos, elipses e linhas. Depois de desenhar uma forma, você pode aplicar um estilo a ela e alterar os atributos de preenchimento e traçado.



Ferramentas de forma
A. *Retângulo* ***B.*** *Elipse* ***C.*** *Retângulo arredondado* ***D.*** *Linha*

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, selecione uma ferramenta de forma.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Pressione Shift e arraste para restringir a proporção da forma.
   - Pressione Alt e arraste para desenhar a partir do centro da forma.
   - Pressione Shift+Alt e arraste para restringir a proporção e desenhar a partir do centro.
   - Arraste diagonalmente pelos cantos para virar a forma diagonalmente enquanto desenha.
   - Arraste de um lado para outro, para cima ou para baixo a fim de virar a forma horizontalmente ou verticalmente enquanto desenha.
4. Para aplicar um estilo à forma, clique em um objeto de estilo na seção Estilo do painel Ajustar.

Adicionar imagens a títulos

Para o início

Ao adicionar uma imagem a um título, você pode adicioná-la como um elemento gráfico ou colocá-la em uma caixa para torná-la parte do texto. O Premiere Elements aceita tanto imagens formadas bitmaps quanto arte final baseada em vetor. A arte com base em vetores é rasterizada para uma versão com bitmap no painel Monitor. Por padrão, uma imagem inserida aparece em seu tamanho original. Depois de inserida em um título, você pode modificar as propriedades da imagem (como a dimensão) do mesmo modo que faria com outros objetos.
Nota: *Diferentemente de objetos de texto e gráficos, as imagens que você adicionadas títulos não são incorporadas como parte do título. Em vez disso, a imagem faz referência ao arquivo de imagem de origem, da mesma forma que os itens listados no painel Ativos do projeto fazem referência aos arquivos de áudio e vídeo de origem.*

Colocar uma imagem em um título

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, execute um dos seguintes procedimentos:
   - Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no painel Monitor e escolha Imagem > Adicionar imagem.
   - Escolha Título > Imagem > Adicionar imagem.

   O Premiere Elements importa a imagem no tamanho em que ela foi criada.
3. Arraste a imagem para o local desejado no painel Monitor. Se necessário, você pode ajustar o tamanho, a opacidade, a rotação e a dimensão.
   Nota: *As imagens adquiridas com uma câmera digital still tendem a ser maiores do que o tamanho da tela do projeto de vídeo. Para redimensionar uma imagem sem distorcê-la, pressione Shift e arraste o canto da imagem, ou use o comando Texto > Transformar > Dimensionar.*

Colocar uma imagem em uma caixa de texto

Quando você coloca uma imagem em uma caixa de texto, a imagem flui com o texto como se fosse um caractere de texto. Ela pode ter os mesmos atributos que outros caracteres (como os traçados, por exemplo).

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Ajustar, clique em Ferramenta texto horizontal ou em Ferramenta texto vertical.
3. No painel Monitor, clique para criar uma caixa de texto onde deseja inserir a imagem.
4. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no painel Monitor e escolha Imagem > Inserir imagem no texto.
   - Escolha Texto > Imagem > Inserir imagem no texto.
5. Selecione uma imagem em clique em Abrir.

Restaurar uma imagem para seu tamanho ou sua proporção original

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. Selecione a imagem e Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Escolha Texto > Imagem > Restaurar tamanho da imagem.
   - Escolha Texto > Imagem > Restaurar proporções da imagem.

   Nota: *Se desejar usar uma imagem ou um vídeo de movimento apenas como fundo, sobreponha o título a um clipe de imagem ou vídeo.*

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Organização de objetos em títulos

Alterar ordem de empilhamento
Centralizar objetos
Alinhar e distribuir objetos
Transformar objetos

Alterar ordem de empilhamento

Para o início

Quando você cria objetos que se sobrepõem, é possível controlar a ordem de empilhamento usando o comando Organizar.

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. Selecione o objeto que deseja mover.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no objeto e escolha Organizar.
   - Escolha Texto > Organizar.
4. Escolha uma das seguintes opções:
   Levar para frente Traz o objeto para a parte da frente da ordem de empilhamento.

   Levar para diante Alterna o objeto com o objeto que está a frente.

   Enviar para o fundo Move o objeto para trás da ordem de empilhamento.

   Enviar para trás Alterna o objeto com o objeto que está logo atrás.
   Nota: *Se os elementos de texto ou forma forem densamente empilhados, pode ser difícil selecionar um elemento em uma pilha. Você pode usar o comando Texto > Selecionar ou clicar com o botão direito do mouse/pressionar a tecla Ctrl e clicar > Selecionar para navegar facilmente pelo elementos empilhados a fim de atingir o elemento de destino.*

Centralizar objetos

Para o início

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. Selecione um ou mais objetos e execute um dos seguintes procedimentos no painel Ajustar:
   - Para centralizar o objeto verticalmente, clique no botão Centro vertical.
   - Para centralizar o objeto horizontalmente, clique no botão Centro horizontal.

Alinhar e distribuir objetos

Para o início

Use os comandos Alinhar e Distribuir para alinhar ou espaçar uniformemente os objetos selecionados em um título no painel Monitor. Você pode alinhar ou distribuir objetos (caixas de texto, formas ou ambos) ao longo do eixo vertical ou horizontal. Quando você escolhe o alinhamento horizontal, os objetos selecionados são alinhados ao longo da borda do eixo horizontal do objeto mais próximo da borda de sua escolha. Quando você escolhe o alinhamento vertical, os objetos selecionados são alinhados ao longo da borda do eixo vertical do objeto mais próximo da borda de sua escolha.

Ao alinhar e distribuir objetos selecionados, lembre-se do seguinte:

- Uma opção de alinhamento alinha objetos selecionados com o objeto que representa de modo mais próximo o novo alinhamento. Por exemplo: em um alinhamento à direita, todos os objetos selecionados são alinhados com o objeto selecionado que está mais longe à direita.
- Uma opção de distribuição espaça uniformemente os objetos selecionados entre os dois objetos mais distantes. Por exemplo: em uma opção de distribuição vertical, os objetos selecionados são distribuídos entre os objetos selecionados superiores e inferiores.
- Quando você distribui objetos de tamanhos diferentes, os espaços entre eles podem perder a uniformidade. Por exemplo, distribuir objetos pelos seus centros cria um espaço igual entre os centros. Contudo, objetos de diferentes tamanhos estendem-se em quantidades diferentes no espaço entre objetos. Para criar espaçamento uniforme entre objetos selecionados, use a opção Espaçamento horizontal regular ou Espaçamento vertical regular.

Alinhar objetos

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.

2. No painel Monitor, pressione Shift e clique em dois ou mais objetos, ou arraste um marcador sobre eles.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique em qualquer objeto selecionado e escolha Alinhar objetos.
   - Escolha Texto > Alinhar objetos.
4. Selecione o tipo de alinhamento que deseja.

Distribuir objetos

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, pressione Shift e clique em três ou mais objetos, ou arraste um marcador sobre eles.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique em qualquer objeto selecionado e escolha Distribuir objetos.
   - Escolha Texto > Distribuir objetos.
4. Selecione o tipo de distribuição desejada.

Para o início

Transformar objetos

Você tem total flexibilidade para ajustar a posição, rotação, dimensão e opacidade de um objeto (atributos coletivamente conhecidos como propriedades de transformação). Para transformar um objeto, você pode arrastá-lo no painel Monitor ou escolher um comando no menu Texto.

Ajustar a opacidade de um objeto

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, selecione um objeto.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Clique com o botão direito do mouse/clique pressionando a tecla Ctrl e escolha Transformar > Opacidade.
   - Escolha Texto > Transformar > Opacidade.
4. Digite um novo valor para Opacidade e clique em OK.
   Nota: *A configuração da propriedade Opacidade ajusta a opacidade dos objetos em um título. Você pode definir a opacidade geral do título inteiro na linha de tempo do modo de exibição de Especialista como faria em qualquer clipe de vídeo: usando efeitos.*

Mover objetos

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, selecione um ou mais objetos.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Arraste o(s) objeto(s) selecionado(s) para uma nova posição.
   - Escolha Texto > Transformar > Posição. Digite novos valores para as posições x e y e clique em OK.
   - Clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no objeto ou nos objetos selecionados e escolha Transformar > Posição. Digite novos valores para as posições x e y e clique em OK.

     Nota: *Os valores para as posições x e y correspondem a um sistema de coordenadas no qual o canto superior esquerdo do título é 0, 0. Quando você informa valores para x e y, o Premiere Elements coloca o centro da caixa delimitadora do objeto selecionado nesse ponto.*

Dimensionar objetos

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. No painel Monitor, selecione um ou mais objetos.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para dimensionar a largura, arraste as alças esquerda ou direita da caixa delimitadora do objeto.
   - Para dimensionar a altura, arraste as alças superiores ou inferiores da caixa delimitadora do objeto.
   - Para restringir as proporções do objeto, pressione Shift enquanto arrasta o canto e as alças da caixa delimitadora.
   - Para dimensionar e restringir a proporção, pressione Shift enquanto arrasta os cantos do objeto.
   - Para dimensionar a partir do centro, pressione Alt e arraste os cantos do objeto.
   - Para definir os valores de dimensão em termos de porcentagem, escolha Texto > Transformar > Dimensionar, ou clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no objeto e escolha Transformar > Dimensionar. Especifique os valores que deseja e

clique em OK.

Nota: *Arrastar as alças da caixa delimitadora de um objeto de texto criado com a ferramenta de Tipo ou Tipo vertical altera o tamanho da fonte.*

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

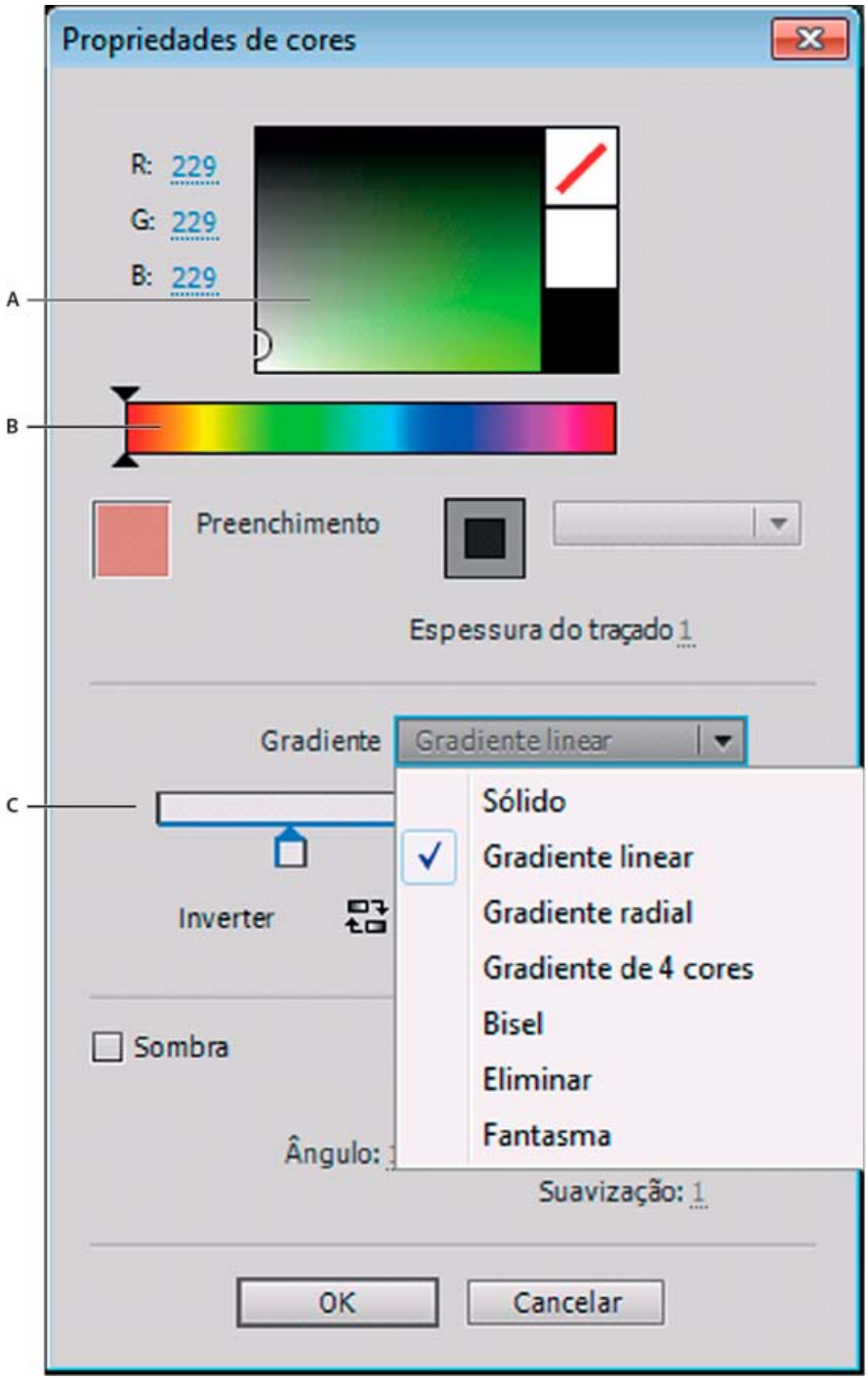
Adição de cor e sombras aos títulos

Aplicar cor aos objetos de título
Criar sombras projetadas

Aplicar cor aos objetos de título

Para o início

Usando a caixa de diálogo Propriedades de cores, você pode especificar a cor de cada objeto ou grupo de objetos que cria no painel Monitor. A caixa de diálogo Propriedades de cores inclui controles para configuração da cor e do tipo de traçado, preenchimento e sombra do objeto. O menu Gradiente inclui opções para a forma de aplicação da cor do preenchimento ou traçado. Dependendo do tipo de gradiente selecionado, delimitadores de cores adicionais podem aparecer. Desse modo, é possível escolher cores distintas para as diferentes partes do gradiente.



Caixa de diálogo Propriedades de cores
***A.** Seletor de cores **B.** Espectro de cores **C.** Controles de delimitação de gradiente*

Você pode salvar uma combinação de propriedades de cores como um estilo. Os estilos aparecem como miniaturas na guia Estilo do painel Ajustar. Você pode clicar neles facilmente para aplicá-los a objetos. O uso de estilos ajuda a manter a consistência entre vários títulos em um projeto.

Definir o preenchimento

Você pode usar a caixa de diálogo Propriedades de cores para definir o preenchimento de um objeto. A propriedade preenchimento de um objeto define a área dentro dos contornos do objeto. A propriedade define o espaço dentro de um objeto gráfico ou dentro do contorno de cada caractere de um objeto de texto.

***Nota:** A caixa Preenchimento da caixa de diálogo Propriedades de cores será ativada apenas se você tiver aplicado um estilo predefinido da guia Estilo do painel Ajustar para o objeto. Esses estilos contêm preenchimentos e traçados que você pode editar.*

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. Selecione um objeto que contém um preenchimento. (Se necessário, clique em um estilo na guia Estilo do painel Ajustar para aplicá-lo ao objeto.)
   ***Nota:** Todos os estilos predefinidos em Estilos de texto contêm um preenchimento, exceto aquele no canto superior esquerdo do painel.*
3. Na guia Texto do painel Ajustar, clique no botão Propriedades de cor.
4. Na caixa de diálogo Propriedades de cores, selecione a caixa Preenchimento.
5. No menu Gradiente, selecione um tipo de gradiente para seu preenchimento.
   ***Nota:** Se você selecionar Gradiente linear, o Gradiente radial ou o Gradiente de 4 cores, os controles de delimitação de cores serão exibidos. Você pode clicar em cada delimitador e selecionar uma cor separada para cada uma.*
6. Execute um dos seguintes procedimentos para definir a cor:
   - Para tornar o preenchimento transparente, clique na caixa Nenhuma cor.
   - Para definir a cor para 100% branco, clique na caixa branca.
   - Para definir a cor para 100% preto, clique na caixa preta.
   - Para definir a matiz, clique na cor que deseja no espectro de cores retangular. Em seguida, especifique a cor exata clicando no seletor de cores acima do espectro.
   - Para definir a cor numericamente, defina os valores R, G e B arrastando o valor ou clicando e informando um número.

Definir o traçado

Use a caixa de diálogo Propriedades de cores para definir o traçado de um objeto ou contorno se você tiver aplicado um estilo que contém um traçado.

***Nota:** A caixa Traçado da caixa de diálogo Propriedades de cores será ativada apenas se você tiver aplicado um estilo predefinido da guia Estilo do painel Ajustar para o objeto.*

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. Selecione um objeto que contém um traçado (Se necessário, clique em um estilo no painel Ajustar.)
   ***Nota:** Todos os estilos predefinidos em Estilos contêm um traçado, exceto aquele no canto superior esquerdo do painel.*
3. No painel Ajustar, clique no botão Propriedades de cores ou clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no objeto e escolha Propriedades de cores.
4. Selecione a caixa Traçado.
5. No menu Traçado, selecione o traçado que deseja usar (nem todos os traçados têm várias opções de traçado).
6. Em Espessura do traçado, especifique a espessura do traçado em pixels.
7. No menu Gradiente, selecione um tipo de gradiente para seu preenchimento.
   ***Nota:** Se você selecionar Gradiente linear, o Gradiente radial ou o Gradiente de 4 cores, os controles de delimitação de cores serão exibidos. Você pode clicar em cada delimitador e selecionar uma cor separada para cada uma.*
8. Execute um dos seguintes procedimentos para definir a cor:
   - Para tornar o traçado transparente, clique na caixa Nenhuma cor .
   - Para definir a cor para 100% branco, clique na caixa branca.
   - Para definir a cor para 100% preto, clique na caixa preta.
   - Para definir a matiz, clique na cor que deseja no espectro de cores retangular. Em seguida, especifique a cor exata clicando na caixa do seletor de cores acima do espectro.
   - Para definir a cor numericamente, defina os valores R, G e B arrastando o valor ou clicando e informando um número.

Tipos de gradiente

Para acessar os tipos de gradiente, selecione um objeto de título na janela Monitor e clique no botão Propriedades de cores no painel Ajustar.

Sólido Cria um preenchimento de cor uniforme.

Gradiente linear, Gradiente radial Gradiente linear cria um preenchimento gradiente de duas cores, linear. Gradiente radial cria um preenchimento gradiente de duas cores, circular.

O início e o fim das cores gradientes são exibidos, respectivamente, nas caixas esquerda e direita, ou nas delimitações de cores. Selecione um delimitador de cor antes de escolher sua cor. Arraste os delimitadores de cores para ajustar a suavidade da transição entre as cores.

A opção Ângulo (disponível somente para Gradiente linear) especifica o ângulo do gradiente. A opção Reverter reverte as interrupções de cores. A opção Repetir (disponível somente para Gradiente radial), especifica o número de vezes para repetir o gradiente.

Gradiente de 4 cores Cria um preenchimento gradiente composto de quatro cores, com uma cor vinda de cada canto do objeto.

Quatro delimitadores de cores especificam a cor que vem de cada canto do objeto. Selecione um delimitador de cor antes de escolher sua cor.

Bisel Adiciona uma borda biselada ao plano de fundo. As cores do objeto e do bisel são exibidas, respectivamente, nas caixas de cores esquerda e direita. Selecione a caixa que deseja ajustar antes de definir sua cor. A opção Equilíbrio especifica a porcentagem do bisel que a cor da sombra ocupa.

Eliminar Cria um preenchimento transparente que não projeta sombras. Se o objeto tive um traçado, este pode ser visível.

Fantasma Cria um preenchimento transparente que projeta uma sombra. Especifique as opções de sombra na caixa de diálogo Propriedades de cores.

Eliminar e Fantasma funcionam melhor com objetos que tenham sombras e traçados.

Para o início

Criar sombras projetadas

Você pode adicionar uma sombra projetada a qualquer objeto criado no painel Monitor. Uma sombra projetada pode fazer com que um objeto pareça tridimensional. Ela ajuda a destacá-lo da imagem de fundo. Por exemplo: adicionar uma sombra projetada ao texto pode torná-lo mais legível quando sobreposta sobre uma imagem de fundo complexa.

1. Se necessário, clique duas vezes no título na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para abri-lo no painel Monitor.
2. Selecione um objeto e clique no botão Propriedades de cor no painel Ajustar.
3. Na caixa de diálogo Propriedades de cores, selecione Sombra projetada.
4. Defina uma das seguintes opções:
   Ângulo Especifica o ângulo da sombra em relação ao objeto.

   Distância Especifica o número de pixels que a sombra é deslocada do objeto.

   Suavidade Especifica quão borrada ou nítida a sombra aparecerá.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SR

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criação de títulos para TV

Visualização de títulos em um monitor de TV
Utilize as margens Título protegido e Ação protegida

Visualização de títulos em um monitor de TV

Para o início

Caso haja a intenção de exibir o programa finalizado em uma TV, visualize o programa em um monitor de TV enquanto trabalha. Elementos que parecem satisfatórios na tela do computador podem ser inaceitáveis quando exibidos em uma TV, pois os monitores de computador e de TV exibem imagens de forma diferente. As bordas externas da imagem podem ser cortadas, as cores podem borrar e os detalhes horizontais podem parecer trêmulos. No entanto, uma vez conhecido o problema, fica fácil corrigi-lo.

Utilize as margens Título protegido e Ação protegida

Para o início

As margens Título protegido e Ação protegida no painel Monitor designam as zonas protegidas visíveis do título. Essas margens são exibidas por padrão quando o Monitor está no modo de edição de título.

As zonas protegidas são úteis em edições para transmissão e gravação. Muitos consumidores de aparelhos de TV usam um processo chamado overscan, que corta uma parte das bordas externas da imagem, permitindo que o centro da imagem seja ampliado. O valor do overscan não é algo padronizado entre as TVs, de modo a garantir que os títulos e ações importantes se ajustem dentro da área que a maioria das TVs exibe, que o texto seja mantido dentro das margens de título protegido e que todos os outros elementos importantes fiquem dentro das margens de ação protegida.

Nota: *Se estiver criando conteúdo para a Web ou um CD, as margens de título protegido e ação protegida não se aplicam ao projeto, pois a imagem inteira é exibida nessas mídias.*

Margens de título protegido e ação protegida
A. *Margem de segurança do título* ***B.*** *Margem de segurança da ação*

Exibir ou ocultar margens de segurança

❖ Ao adicionar texto ou editar um título, Execute um dos seguintes procedimentos:

- No painel Monitor, clique com o botão direito do mouse/clique pressionando a tecla Ctrl e escolha Exibir > Margem de segurança do título, Margem de segurança da ação ou Linhas de base de texto.
- Escolha Texto > Exibir > Margem de segurança do título, Margem de segurança da ação ou Linhas de base de texto.

Uma margem será exibida se uma marca de seleção aparecer próxima ao item de menu.

Alterar os tamanhos das margens de segurança

Você pode ajustar os tamanhos da área Segurança de título, da área Segurança de ação ou de ambas (por exemplo, para personalizá-las de modo a permitir exibição com menos overscan).

1. Selecione Editar > Configurações do projeto > Geral.

   A caixa de diálogo Configurações do projeto é exibida.

2. No painel Vídeo, digite novos valores de porcentagem horizontal ou vertical para Área de segurança de título, Área de segurança de ação ou ambas. Clique em OK.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Exportação e importação de títulos

Exportar um arquivo de título
Importar um arquivo de título

Exportar um arquivo de título

Para o início

Você pode exportar um título do Premiere Elements para um arquivo, a fim de utilizá-lo em outro projeto do Premiere Elements.

1. No modo de exibição de Especialista, clique em Ativos do projeto para abrir o painel Ativos do projeto.
2. Selecione o título que deseja exportar como um arquivo separado.
3. Escolha Arquivo > Exportar > Título.
4. Especifique o nome e o local para o arquivo de título salvo e clique em Salvar.

Importar um arquivo de título

Para o início

Você pode importar um título para um projeto que foi exportado de outro projeto do Premiere Elements.

1. No modo de exibição de Especialista, clique em Ativos do projeto para abrir o painel Ativos do projeto.
2. Clique com o botão direito do mouse/clique com a tecla Ctrl no painel d Ativos do projeto e selecione Obter mídia de > Arquivos e pastas.
3. Localize e selecione um título e clique em Abrir.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

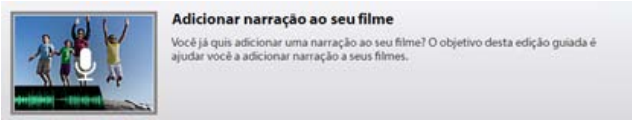
Adicionar narrações ao seu filme - Edição guiada

Gravações ou imagens em um clipe de vídeo transmitem uma história ou ideia. Porém, adicionar narração ou voice-over pode acrescentar um toque pessoal ou aumentar o potencial de narração de histórias do clipe de vídeo. Descrever uma determinada seção do vídeo instiga o espectador. Por essa razão, as narrações acrescentam um poderoso efeito, especialmente para documentários ou filmes biográficos. A adição de narrações aos clipes de vídeo foi simplificada no Adobe Premiere Elements com uma edição guiada.

Esta edição guiada é um tutorial sobre como adicionar narrações ao seu clipe de vídeo. Para adicionar narrações aos seus clipes de vídeo com esta edição guiada, siga as etapas a seguir:

1. Esta edição guiada é um tutorial sobre como adicionar narração ao seu clipe de vídeo.

   Clique em Voltar e em Avançar para mover para avançar ou retroceder nas etapas da edição guiada.



   Adicionar narração - Edição guiada

2. Clique em Adicionar mídia para importar o videoclipe ao qual deseja adicionar trilhas. Ignore esta etapa se o vídeo já estiver presente na linha de tempo.

3. Selecione a opção de importar mídia.

4. Selecione Guiada > Adicionar narração ao seu filme

5. Conecte um microfone (dispositivo de entrada) para adicionar a narração ao seu filme, e clique em avançar.

6. Selecione o dispositivo padrão.

   Na seção de preferências do Hardware do áudio, clique em Configurações de ASIO. Selecione a guia de entrada e escolha o dispositivo de entrada.

7. Para adicionar a narração ao seu filme, mova o CTI até o ponto em que deseja que ela comece. Abra o painel de ferramentas na barra de ação. Selecione Narração.

8. Pressione Gravar para iniciar a gravação. Ajuste a Sensibilidade do microfone movendo o controle deslizante. Pressione Parar para interromper a gravação. Clique em OK para finalizar a adição da narração.

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Mixagem de áudio

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Uso de trilhas sonoras

Tutorial em vídeo
Adicionar uma trilha sonora
Executar uma trilha sonora
Criar marcadores de batida para uma trilha sonora
Criação de trilhas SmartSound

Tutorial em vídeo

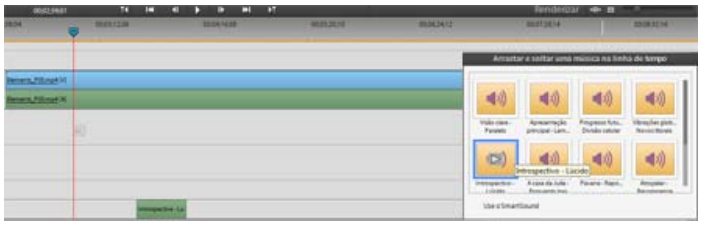
Para o início

Adicionar uma trilha sonora

Para o início

Para complementar os sons incorporados em clipes de vídeos e em qualquer narração gravada, adicione os clipes de áudio à trilha sonora visível na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista. Às vezes, é necessário rolar a parte de áudio para baixo da linha de tempo do modo de exibição de Especialista para ver a trilha sonora. Esses clipes normalmente contêm música de fundo ou gravações de som ambiente.

1. Se necessário, adicione os arquivos de áudio desejados ao projeto.
   Importante: *Use arquivos apenas de quais detenha os direitos autorais ou para quais possua uma permissão de uso do proprietário dos direitos autorais.*
2. Clique em Música na barra de Ação para exibir o painel Música.
3. Arraste um clipe de áudio do painel Música para a faixa de Trilha sonora da linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista onde deseja que o clipe de áudio inicie.
   Também é possível arrastar clipes de áudio à linha de tempo do modo de exibição de Especialista pelo painel Ativos do projeto.



Adição de um clipe de áudio à faixa de Trilha sonora da linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Executar uma trilha sonora

Para o início

Você pode executar uma trilha sonora para assegurar que ela corresponda ao vídeo do modo desejado.

1. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista, selecione um clipe de áudio na faixa Trilha sonora. Talvez seja necessário rolar para baixo as trilhas de áudio para ver a faixa de Trilha sonora.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - No painel Monitor, clique no botão Reproduzir.
   - Pressione a barra de espaço.

   O Premiere Elements executa o clipe de áudio da Trilha sonora junto com quaisquer clipes de áudio ou de vídeo acima dele na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista.
3. Para parar a execução, execute um dos procedimentos a seguir:
   - No painel Monitor, clique no botão Pausar.
   - Pressione a barra de espaço.

Criar marcadores de batida para uma trilha sonora

Para o início

Você pode criar marcadores onde a batida é mais forte na sua trilha sonora. Use a opção Detecção de batida no menu de contexto que aparece quando você clica com o botão direito do mouse/clica com a tecla Ctrl no clipe de áudio na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Você pode aparar ou adicionar clipes aos marcadores. Quando você arrasta ou apara um clipe na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, os pontos de entrada e de saída se encaixam no marcador de batida mais próximo.

Marcadores de batida são exibidos como linhas azuis em uma área separada chamada Rastreio de batida. Deve haver pelo menos um marcador de batida no filme para o rastreio de batida aparecer. Não é possível adicionar mídia ao rastreio de batida.

1. Adicione um clipe de áudio (ou um clipe de vídeo que inclua áudio) à trilha sonora na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
2. Clique com o botão direito do mouse/clique com a tecla Ctrl no clipe de áudio e escolha a opção Detecção de batida no menu de contexto.
3. Na caixa de diálogo Configurações de detecção de batidas, especifique as configurações desejadas e clique em OK. A caixa de diálogo Configurações de detecção de batida exibe as descrições das opções ao lado do ícone lâmpada .

   A linha de tempo do modo de exibição de Especialista exibe os marcadores de batida em sincronia com as batidas na trilha sonora.
4. Para adicionar marcadores de batida manualmente, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique na escala da linha de tempo do modo de exibição de Especialista em que você deseja adicionar o marcador, e escolha Definir marcador de batida.
5. Para remover um marcador de batida, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no marcador na escala da linha de tempo do modo de exibição de Especialista e escolha Limpar marcador de batida. Para remover todos os marcadores de batida, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique na escala de tempo e escolha Limpar todos os marcadores de batida.
6. Para navegar para marcadores de batida diferentes, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique na escala e escolha Ir para marcador de batida > Próximo ou Anterior.

Para o início

Criação de trilhas SmartSound

O plug-in SmartSound® Quicktracks® acompanha o Adobe Premiere Elements. Use o SmartSound Quicktracks para fazer sua seleção em uma grande coleção de trilhas sonoras para o seu projeto de vídeo. Em seguida, use as ferramentas do SmartSound para personalizar a duração da trilha sonora, de modo que a corresponder exatamente à duração do filme.

Use o SmartSound Quicktracks no seu projeto vídeo, selecione SmartSound no painel Música na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e siga os prompts.

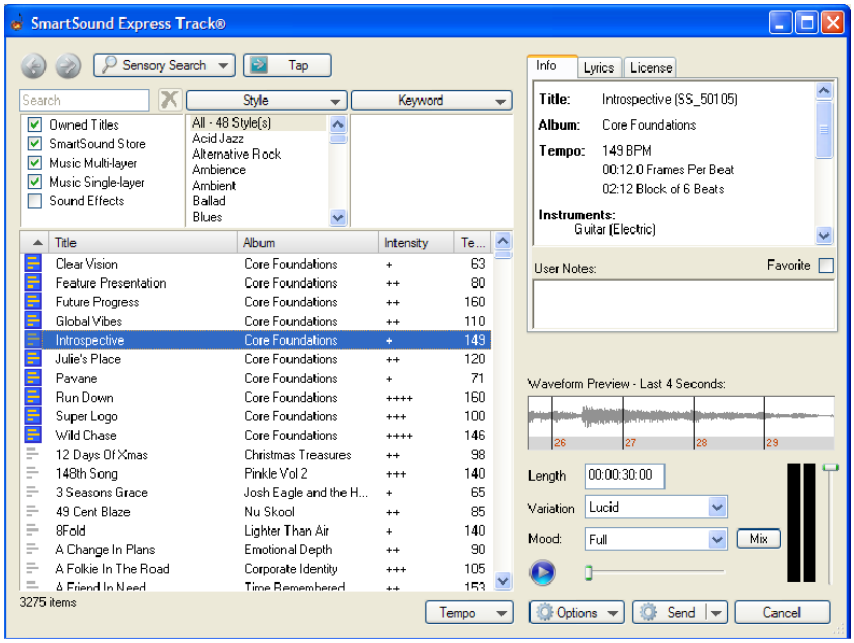
Usar trilhas do SmartSound no Adobe Premiere Elements

Certifique-se de estar conectado à Internet se estiver usando o SmartSound pela primeira vez. Quando você escolhe a opção do SmartSound, o download dos arquivos de áudio do SmartSound é feito para o seu computador em segundo plano. Esse processo pode levar alguns minutos.

Se você não estiver conectado à Internet, a instalação falhará. No entanto, você pode tentar novamente mais tarde, quando houver uma conexão à Internet disponível.

1. No painel Música da linha de tempo do modo de exibição de Especialista, clique em Usar SmartSound.
2. A caixa de diálogo do plug-in Sonicfire Pro é exibida. Pode demorar um pouco para o diálogo aparecer na primeira vez. Não clique no botão Cancel (Cancelar).

   Na caixa de diálogo SmartSound Express Track, os arquivos com um ícone azul são os que podem ser usados gratuitamente. Você pode exibi-los desmarcando Loja do SmartSound na parte superior esquerda do aplicativo.



Caixa de diálogo SmartSound Express Track

Se estiver usando o SmartSound depois da primeira instalação, uma caixa de diálogo de atualização será exibida solicitando a instalação das atualizações mais recentes. Clique em Update Now (Atualizar agora) para atualizar o plug-in ou clique em Update later (Atualizar

depois) se quiser adiar a instalação da atualização. Essas atualizações não são necessárias para usar o SmartSound com o Premiere Elements.

3. Selecione o arquivo que deseja usar no Adobe Premiere Elements. Clique no botão Play (Reproduzir) para conferir o som.
4. Clique em Enviar para exportar o arquivo para o painel Ativos do projeto. Certifique-se de não clicar no menu suspenso.

   Alterne para o Adobe Premiere Elements e observe que o arquivo foi adicionado ao painel Ativos do projeto.
5. Use o arquivo como usaria qualquer outros arquivos de som no Adobe Premiere Elements.

Para importar arquivos adicionais do SmartSound, clique em Usar SmartSound no painel Música e execute este procedimento novamente.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SR

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criar narrações

Criar narração

Criar narração

Para o início

Para obter resultados melhores, confirme se o microfone funciona corretamente com o seu computador e o Premiere Elements antes de narrar um clipe.

Com o microfone do computador, você pode narrar clipes enquanto os visualiza no painel Monitor. A sua narração então é adicionada à trilha sonora de Narração visível na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista.

Configurar narração

1. Conecte um microfone na respectiva porta do computador.
2. (Windows) Teste o microfone usando o Assistente para teste de hardware de som do Windows. Consulte a documentação do Windows para obter instruções.
3. No Premiere Elements, escolha Editar > Preferências > Hardware de áudio / Adobe Premiere Elements 11 > Preferências > Hardware de áudio.
4. No menu Dispositivo padrão, selecione o dispositivo de som do computaor e clique em OK.

Narrar um clipe

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, arraste o indicador de tempo atual para o ponto de início da narração.
   - Na linha de tempo do modo de exibição Rápida, selecione o clipe que você deseja narrar. Em seguida, arraste o indicador de tempo atual para o ponto de início da narração.
2. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista, selecione Narração no painel Ferramentas.
3. Na janela Gravar narração de voz, clique no botão Origem do Microfone e selecione o dispositivo de som no menu.
4. Para obter melhores resultados, desligue os alto-falantes do computador para impedir retorno. Para monitorar o som durante a narração, desconecte os fones de ouvido do computador e desmarque Silenciar áudio ao gravar.
   Nota: *Para impedir retorno, se os alto-falantes estiverem ativados, fique o mais próximo possível do microfone e mantenha o microfone o mais distante possível dos alto-falantes.*
5. Fale ao microfone em um volume natural de conversa e aumente ou diminua o controle deslizante do Nìvel do volume de entrada até que as palavras mais altas acendam a parte laranja dos medidores.
6. Clique no botão Gravar.
7. A janela Gravar narração de voz exibe na parte superior um cronômetro ao lado de Iniciar gravação em. Quando Iniciar gravação em mudar para Gravando, inicie a narração enquanto reproduz o clipe selecionado.
8. No final da narração, clique no botão Parar.

   Um clipe de áudio com a sua narração é adicionado ao painel Ativos do projeto e à faixa de Narração na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista (abaixo do clipe selecionado).

   Nota: *Se você não clicar no botão Parar, a gravação parará automaticamente no início do próximo arquivo na faixa de Narração ou 30 segundos depois do final do último clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista.*
9. Para executar a gravação, clique no botão Ir para anterior. Clique no botão Reproduzir.
10. Para continuar a gravar do ponto em que parou, clique no botão Gravar novamente.

    Ao clicar novamente em Gravar, você sobrescreve as narrações já presentes na faixa de Narração.
11. Clique no botão Pausar a qualquer momento para parar a execução.

Substituir ou descartar narração

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, arraste o indicador do tempo atual para o local de início da narração antiga.
   - Na linha de tempo do modo de exibição Rápida, selecione o clipe que contém a narração que você deseja alterar. No painel Monitor, arraste o indicador do tempo atual para o local de início da narração antiga.

2. Selecione a opção Narração no painel Ferramentas.
3. Na janela Gravar narração de voz, execute um dos seguintes procedimentos:
    - Para substituir a narração, clique no botão Gravar. Clicar em Gravar novamente substituirá a gravação existente pela nova gravação.
    - Para descartar uma narração, clique no botão Excluir. O clipe de narração antigo é removido linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista. Contudo, ele permanece no painel Ativos do projeto na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

mixagem de áudio e ajuste de volume

Sobre a mixagem de áudio
Ajustar volume e mixagem áudio no Mixer de áudio
SmartMix
Visão geral do painel Medidores de áudio
Ajustar o volume na linha de tempo do modo de exibição de Especialista
Ajustar o nível de entrada dos clipes
Silenciar um clipe

Sobre a mixagem de áudio

Para o início

A mixagem de áudio envolve o ajuste dos níveis de volume de modo que eles permaneçam numa faixa de variação ideal dentro de cada clipe e estejam proporcionalmente ajustados aos outros clipes do filme. Por exemplo, você pode ajustar primeiro o volume de um clipe de narração de modo que haja uma pequena variação entre as seções mais altas e mais baixas, e, depois, subir o volume geral da narração de modo que ela seja nitidamente audível em relação aos sons ou música de fundo incluídos nos outros clipes.

O Premiere Elements mede as alterações de volume em decibéis. O nível de volume original é 0,0 dB (sem silêncio). A alteração do nível para um número negativo reduz o volume e para um nível positivo aumenta o volume.

Para controlar o volume de um clipe, use o gráfico de Volume - a linha amarela que atravessa horizontalmente a trilha de áudio de cada clipe (algumas vezes, chamada de elástico de volume) - ou o Mixer de áudio. Você pode usar a janela Medidores de áudio para exibir o volume geral do seu projeto.

Considere as seguintes diretrizes ao ajustar os níveis de volume:

- Caso você combine clipes de áudio especialmente altos em várias trilhas, pode ocorrer uma distorção em staccato conhecida como recorte. Para impedir o recorte, reduza os níveis de volume.
- Para ajustar o volume separadamente em partes diferentes de um clipe (por exemplo, se a voz de uma pessoa está apagada enquanto a de outra está muito alta), você pode usar os quadros-chave para variar o volume no decorrer do clipe.
- Se o nível original de um clipe estiver muito alto ou muito baixo, você poderá alterar o nível de entrada. No entanto, ajustar o nível de entrada não removerá nenhuma distorção decorrente de uma gravação de clipe muito alta. Nesses casos, é melhor gravar o clipe novamente.

Ajustar volume e mixagem áudio no Mixer de áudio

Para o início

Use o Mixer de áudio para ajustar o equilíbrio de áudio e o volume de diferentes trilhas no seu projeto. Você pode ajustar o equilíbrio e o nível do áudio dentro dos videoclipes e no áudio da trilha sonora ou da narração. Por exemplo, talvez você queira aumentar o volume da narração e diminuir o volume da trilha sonora em pontos diferentes para criar ênfase ou para silenciar vozes que se sobressaiam à música.

Você pode fazer ajustes enquanto escuta as trilhas de áudio e exibe as trilhas de vídeo. Cada faixa no Mixer de áudio corresponde a uma faixa de áudio na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista, e recebe um nome apropriado. À medida que você faz ajustes, você adiciona quadros-chave à trilha. Você pode usar as preferências do Áudio para especificar um intervalo mínimo padrão para os quadros-chave.

Em termos ideais, misture o volume de uma trilha do início ao fim antes de passar para a próxima trilha. O mesmo se aplica ao equilíbrio da mixagem.

1. (Opcional) Escolha Editar > Preferências > Áudio / Adobe Premiere Elements 11 > Preferências > Áudio e defina um valor entre 1 e 2000 milissegundos para Estreitamento de intervalo de tempo mínimo para limitar os quadros-chave a intervalos maiores que esse valor. Para não ouvir o áudio durante a depuração, desmarque Reproduzir áudio ao depurar.
2. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, clique no painel Ferramentas e selecione a opção Mixer de áudio ou escolha Ferramentas > Mixer de áudio.
   Nota: *Para ocultar ou exibir faixas, escolha Mostrar/Ocultar faixas, no menu do painel Mixer de áudio, e especifique que faixas deseja exibir.*
3. Arraste o indicador de tempo atual para onde deseja começar a mixar o áudio.
4. Clique em Reproduzir na janela Monitor e ajuste os controles no Mixer de áudio para adicionar quadros-chave automaticamente à trilha.
   - Para ajustar o equilíbrio de uma trilha, gire (arraste) o controle Equilíbrio para esquerda ou para direita.
   - Para aumentar o volume de uma trilha, arraste o controle do Nìvel para cima ou para baixo.

     Nota: *Use as preferências do Áudio para especificar o espaçamento de quadros-chave nas preferências de Áudio.*

Para silenciar uma trilha durante a mixagem, clique em Mudo. Essa opção não silencia a trilha permanentemente - apenas durante a mixagem.

Para o início

SmartMix

Algumas vezes, a música de fundo é alta e os diálogos em um clipe não são audíveis. Para garantir que os diálogos sejam ouvidos com facilidade, abaixe o volume da música de fundo. O SmartMix permite o ajuste automático do volume da música de fundo. Para obter resultados melhores, coloque os clipes de diálogo na faixa de Áudio 1 ou de Narração (faixas de primeiro plano) e a música na faixa de Trilha sonora (faixas de segundo plano). Premiere Elementsanalisa clipes em todas as Faixas de primeiro plano de diálogos. Os quadros-chave são criados automaticamente para abaixar o nível do volume para garantir que o diálogo na trilha de primeiro plano fique audível. Os ajustes do SmartMix são aplicados em todos os clipes da linha de tempo do modo de exibição de Especialista, não apenas no clipe selecionado. Quando você usa o SmartMix em uma faixa de áudio, os quadros-chave aplicados anteriormente na trilha sonora são excluídos.

Alterar tipos de trilha

Por padrão, quando você cria uma faixa, ela se torna a faixa de primeiro plano. Você pode alterar o tipo de trilha de acordo com a sua necessidade. Você também pode desabilitar uma faixa para assegurar que ela será ignorada ao executar uma SmartMix.

1. Selecione Ferramentas > SmartMix.
2. No painel SmartMixer, selecione uma das seguintes opções no menu abaixo do nome da faixa.
   - Primeiro plano
   - Plano de Fundo
   - Desativado

   Nota: *Selecione a opção Desativado para ignorar a faixa ao executar o SmartMix.*

Alterar preferências do SmartMix

Para alterar as opções do SmartMix, selecione Editar > Preferências > Áudio / Adobe Premiere Elements 11 > Preferências > Áudio. Altere as seguintes opções:

Critérios padrão da faixa Especifique o tipo da trilha. As opções disponíveis são: Primeiro plano, Segundo plano e Desativado. Quando você cria uma trilha, o padrão é uma trilha de fundo.

Pausa da mesclagem em Especifique o limiar, em segundos.

Fundo inferior Especifique a porcentagem desejada para a redução de volume.

Normalizar caixa de diálogo Normalize os diálogos para garantir que o volume permanecerá constante em toda a duração do clipe.

Para o início

Visão geral do painel Medidores de áudio

O painel Medidores de áudio (Janela > Medidores de áudio) exibe o nível de volume geral dos clipes durante a reprodução na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista. Quando os indicadores vermelhos de recorte do medidor acenderem, abaixe o volume de um ou mais clipes. Os indicadores de pico exibem o volume de pico atingido durante a reprodução do filme. No geral, você quer que o pico fique entre 0 e -6 dB.

Para o início

Ajustar o volume na linha de tempo do modo de exibição de Especialista

Você pode ajustar o volume do clipe diretamente em uma faixa de áudio na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Por arrastar o gráfico do Volume para cima ou para baixo, você pode, por exemplo, fazer que o volume de um clipe esteja em conformidade com os clipes vizinhos, ou silenciá-lo inteiramente.

Nota: *Também é possível aumentar e abaixar o volume com quadros-chave.*

1. Para redimensionar uma faixa de áudio e melhorar a visibilidade, posicione o ponteiro entre duas faixas na área de cabeçalho da faixa de modo que o ícone Ajuste de Altura seja exibido, e arraste para cima ou para baixo.
2. Selecione Volume no canto superior esquerdo do clipe. Selecione Volume > Volume do clipe.
3. Posicione o ponteiro sobre o gráfico do Volume: a linha amarela que atravessa horizontalmente a faixa de áudio do clipe. O ponteiro muda para um ícone de seta dupla branco.
4. Arraste para cima ou para baixo para ajustar o nível uniformemente. Arraste quaisquer quadros-chave existentes para movê-los.

   À medida que você arrasta, a tela exibe os níveis de decibéis. Um número positivo indica um aumento no volume; um número negativo indica uma diminuição.

Para o início

Ajustar o nível de entrada dos clipes

Se o volume original do clipe for muito alto ou muito baixo, mude o nível de entrada ou o ganho antes de ajustar os níveis de saída. No entanto,

se o ajuste do nível do áudio de origem estava muito baixo durante a gravação, aumentar o ganho amplificará o ruído. Para obter melhores resultados, grave o áudio com um ajuste de volume que não seja alto o suficiente para causar uma distorção. Sem ajuste, o pico de áudios bem gravados fica entre 0 e -6 dB no painel Medidores de áudio. A gravação de áudio acima de 0 db causará cortes.

1. Na linha de tempo do modo de visualização de Especialista, selecione o clipe. Para trabalhar com vários clipes, execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para selecionar clipes que não sejam consecutivos, mantenha a tecla Ctrl/Cmd pressionada e clique em cada clipe.
   - Para selecionar clipes consecutivos, clique no painel Ativos do projeto e arraste uma marca de seleção ao redor dos clipes selecionados.
   - Para selecionar todos os clipes, pressione Ctrl-A/Cmd-A.
2. Selecione Clipe > Opções de áudio > Ganho de áudio.
3. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Clique no valor zero e digite o valor de ganho (0 dB equivale ao ganho original do clipe).
   - Clique em Normalizar para reforçar automaticamente o ganho quando estiver muito baixo ou reduzir o ganho quando estiver muito alto. O Premiere Elements exibe a quantia necessária para atingir o ganho máximo sem recorte.

Silenciar um clipe

Para o início

1. Execute um dos procedimentos a seguir na linha de tempo do modo de exibição de Especialista:
   - Se o clipe estiver vinculado ao vídeo, mantenha a tecla Alt pressionada e clique na faixa do áudio do clipe, na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, para selecionar apenas o áudio.
   - Se o clipe não estiver vinculado ao vídeo, clique no clipe para selecioná-lo.
2. Escolha Clipe > Ativar. Quando você desativa um clipe, a marca de seleção ao lado da opção no menu desaparece e o nome do clipe fica esmaecido na trilha.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criação de menus de disco

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Tipos de discos e opções de menu

Sobre a reprodução automática e discos com base em menu

Para o início

Sobre reprodução automática e discos com base em menu

Com o Premiere Elements e o seu gravador de disco, é possível criar dois tipos principais de DVDs e discos Blu-ray: reprodução automática sem menus ou com base em menus. A primeira etapa na criação de um disco é decidir qual tipo que você deseja criar.

Se quiser um disco com reprodução automática, basta criar o filme, exportá-lo para o formato de disco e gravar. Se criar um disco com base em menu, adicione menus ao filme usando os modelos de menu do Premiere Elements.

Os modelos de menu do Premiere Elements são menus predefinidos que possuem uma variedade de temas e estilos. Os botões nos modelos estabelecem vínculos automaticamente aos marcadores de menu inseridos no filme. Os menus são criados dinamicamente com base nos marcadores que você inseriu e são acrescentados menus adicionais quando necessário. Você pode adicionar, mover ou excluir marcadores de menu depois de escolher um modelo. Como alternativa, você pode adicionar marcadores de menu à linha de tempo do modo de exibição de Especialista antes de selecionar um modelo de menu. O Premiere Elements ajusta automaticamente os menus de modo a corresponder aos marcadores.

Observação: *Os menus disponíveis são definidos na proporção do projeto. Por exemplo, se a proporção do projeto estiver definida para reprodução em tela panorâmica, os menus também serão reproduzidos em tela panorâmica.*

Discos de reprodução automática

Os discos de reprodução automática não contêm nenhum menu e iniciam a reprodução quando inseridos em um Blu-ray ou DVD player. Eles funcionam melhor para apresentação de filmes individuais que devam ser reproduzidos do início ao fim. Eles são o tipo de disco mais fácil de criar. Você simplesmente exporta o filme para um disco.

Para usar os botões Próximo e Anterior no controle remoto do player a fim de saltar para pontos específicos no filme, defina marcadores de menu ou cena para especificar os capítulos ou pontos de salto. Como um disco de reprodução automática não faz distinção entre os marcadores do menu principal e os marcadores de cena, você pode adicionar qualquer tipo de marcador para os pontos de capítulos.

Visualize o filme e assegure que os marcadores estejam nos locais corretos antes de gravar o disco.

Observação: *Os discos de reprodução automática ignoram os marcadores de parada.*

Discos com base em menu

Os discos baseados em menu funcionam melhor para apresentar filmes longos ou um conjunto de filmes destinado a ser reproduzido do princípio ao fim. Os discos baseados em menu são úteis para apresentar filmes que contêm cenas que você deseja acessar de um submenu. No menu principal, selecione reproduzir o filme ou vá para um submenu de seleção da cena. Há dois tipos de discos com base em menu:

Com base em menu com menu de cenas Este tipo é melhor para apresentar filmes longos individuais que reproduzam bem do início ao fim, mas que também contenham cenas que você possa acessar em um submenu. No menu principal, selecione reproduzir o filme todo ou vá para o menu de cenas. O menu de cenas permite que você navegue para cenas dentro do filme. Geralmente, você configura o projeto de modo que cada cena represente um ponto interessante no filme. No entanto, é possível iniciar uma cena sempre que decorra determinada quantidade de tempo de reprodução ou em outro lugar qualquer.

Menu com base em várias seleções de filme Este tipo de menu é melhor para apresentar um conjunto individual de filmes que você não queira combinar em um único filme. Por exemplo, em um disco de casamento, talvez você queira apresentar as preparações, a cerimônia e a recepção como filmes separados. Cada filme terá seu próprio botão no menu principal.

A Adobe também recomenda:

As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Trabalhar com marcadores de menu

Noções básicas sobre marcadores de menu
Adicionar marcadores de cena automaticamente
Adicionar menu, cena ou parar marcadores manualmente
Localizar um menu ou marcador de cena
Mover ou excluir um marcador de menu ou cena
Editar atributos do marcador de menu ou de cena

Para o início

Noções básicas sobre marcadores de menu

Você pode facilmente adicionar marcadores de menu ao seus vídeos. Você pode adicionar marcadores de cena automática ou manualmente. O Premiere Elements cria um menu com base nesses marcadores. Os tipos de marcadores de menu que você adiciona à linha de tempo do modo de exibição de Especialista dependem de como você deseja que os espectadores acessem o vídeo.

Você pode usar todos os tipos de marcadores em um filme. No entanto, quando o CD player encontrar um marcador de parada, ele retornará ao menu principal. Depois, se você reorganizar os clipes na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista, os marcadores permanecerão nos locais originais. Você pode precisar atualizar os locais e editar os nomes para mantê-los relevantes ao filme.

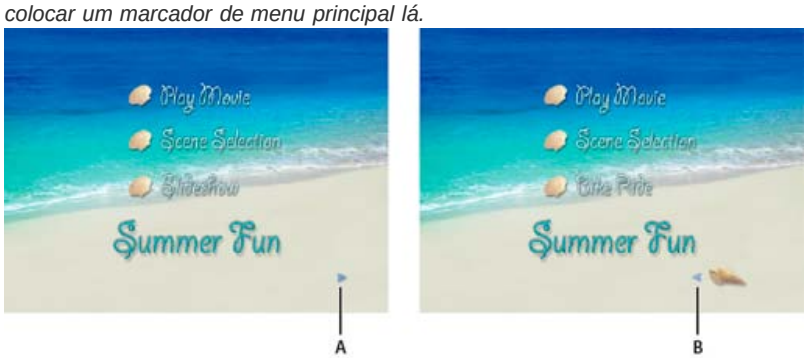
Nota: *Não confunda os marcadores de menu (marcadores de cena, de menu principal e de parada) com os marcadores de clipes e de Linha de tempo. Todos eles marcam locais dentro do clipe. Contudo, o Premiere Elements usa marcadores de cena e de menu para vincular o quadro de vídeo na linha de tempo do modo de exibição Rápida/de Especialista a botões de menus do disco. Os marcadores de clipe e de Linha de tempo são úteis para posicionar e aparar clipes.*

Marcadores do menu principal

Os marcadores do menu principal dividem o vídeo em filmes separados. Os botões no menu principal estabelecem vínculos aos marcadores do menu principal. Insira marcadores do menu principal manualmente para indicar o início de cada filme que você queira listar no menu principal do disco. Se o modelo de menu principal que você selecionou contiver botões adicionais (botões que não sejam Reproduzir filme ou Cenas), eles serão vinculados aos marcadores do menu principal. Além disso, eles reproduzem cada marcador até que alcancem um marcador de parada ou o fim da mídia na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Se o menu principal não contiver botões de marcador de menu principal suficientes, o Premiere Elements duplicará o menu principal. Além disso, ele adiciona um botão Próximo ao menu principal. Se você não tiver nenhum marcador de menu no seu filme, o Premiere Elements omitirá os botões extras do menu principal.

Se você usar marcadores do menu principal, selecione um modelo com, pelo menos, três botões do menu principal. O primeiro botão, Reproduzir Filme, reproduz o filme do início ao fim. O segundo, Cenas, estabelece um vínculo para o Menu de cenas 1.

Importante: *O botão Reproduzir no menu principal é vinculado automaticamente ao ponto de início da escala de tempo. Você não precisa colocar um marcador de menu principal lá.*



Duplique os menus criados quando um filme contiver mais marcadores do menu principal do que os botões em um modelo.
A. *O botão Próximo conduz ao menu duplicado* ***B.*** *O botão Anterior retorna o usuário ao Menu principal 1*

Marcadores de cenas

Os marcadores de cena dividem um filme em cenas separadas. Os botões de cena no menu principal são vinculados a diferentes cenas em seu filme. Eles aparecem nos menus da cena um após o outro (não agrupados por filme). Use marcadores de cena (sem marcadores de parada) quando quiser que o filme seja reproduzido do início ao fim. Você também pode usar marcadores de cena quando quiser que seu espectador possa passar para cenas específicas.

Adicione marcadores de cena automática ou manualmente. O Premiere Elements usa marcadores de cena para criar um menu de cena. O menu de cena pode ser acessado pelo botão Cenas no menu principal do disco. Se você não tiver nenhum marcador de cena na linha de tempo do

modo de exibição de Especialista, o Premiere Elements omitirá o botão Cenas e o menu de cenas.

Marcadores de parada

Os marcadores de parada designam o fim de um filme. Quando o CD player atingir um marcador de parada, ele retornará ao menu principal. Se você adicionar um marcador de parada à linha de tempo do modo de exibição de Especialista, um CD player não reproduzirá o filme do início até o fim. Por isso, você geralmente só adiciona marcadores de parada se dividir seu vídeo em filmes separados. Além disso, você não precisa reproduzir os clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista do começo ao fim.

Adicione marcadores de parada manualmente. Use marcadores de parada para indicar o fim de cada filme que você quiser listar no menu principal do disco. Sempre que atingir um marcador de parada, o filme parará e retornará ao menu principal.

Nota: *Os marcadores de parada são usados apenas para DVDs.*

Para o início

Adicionar marcadores de cena automaticamente

O comando Gerar marcadores de menu insere os marcadores de cena para você. Algumas vezes, é possível economizar tempo permitindo que o Premiere Elements coloque os marcadores de cenas inicialmente; você pode limpar tais marcadores posteriormente quando necessário. Você obtém melhores resultados quando cada cena em seu filme é um clipe separado. Além disso, todos os clipes que desejar marcar estão na faixa Vídeo 1. Se o filme for composto de vários clipes com sobreposições entre eles, talvez você prefira colocar marcadores de cena manualmente ou colocá-los em intervalos definidos.

Os marcadores de cena inseridos automaticamente não têm nomes. Por esta razão, os botões no menu de cena permanecem como denominados no modelo. Para personalizar os botões, atribua nomes aos marcadores depois de inseri-los ou renomeie os botões depois de selecionar o modelo.

1. Clique na linha de tempo do modo de exibição de Especialista para torná-los ativos.
2. Clique em Ferramentas na barra Ação e escolha Menu do filme no painel Ferramentas.
3. Escolha um tema de filme e selecione Adicionar marcadores de menu automaticamente para mim.
4. Clique em Configurações e especifique como deseja que os marcadores sejam inseridos, digitando um valor se solicitado:
   Em cada cena Coloque um marcador de cena em cada ponto de edição (recorte) entre os clipes na trilha do Vídeo 1, não nas extremidades das transições. Apenas um marcador de cena é colocado no início de uma série de imagens fixas na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

   A cada _ Minutos Insere marcadores de cena no intervalo que você especificar. Essa opção está disponível apenas quando o filme contiver vários minutos de filmagem.

   Total de marcadores Distribui o número de marcadores que você especifica uniformemente em todo o intervalo de clipes na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.
5. Se a linha de tempo do modo de exibição de Especialista contiver marcadores existentes que você não deseje mais, selecione Limpar marcadores de menu existentes. Ao limpar os marcadores, além de limpar os nomes dos marcadores, você desloca as miniaturas associadas a cada um deles.
6. Clique em Continuar. Os marcadores de cena são adicionados à linha de tempo do modo de exibição de Especialista embaixo da escala de tempo. Se necessário, use as opções no painel Ajustar para modificar as propriedades do menu.
7. Se você não gostar do posicionamento de um marcador, arraste-o na escala de tempo para um local diferente.
   Nota: *Os marcadores de cena não estão ligados ao vídeo. Se, posteriormente, você editar o vídeo, talvez, seja necessário mover os marcadores ou regerá-los de modo que correspondam aos novos pontos de edição.*

Para o início

Adicionar menu, cena ou parar marcadores manualmente

Ao adicionar marcadores manualmente, você pode atribuir nomes ao posicioná-los. O nome que você escolher aparecerá como rótulo do botão no menu principal ou no menu de cenas.

Em alguns modelos, os botões do menu incluem imagens miniaturas do vídeo ao qual eles estão vinculados. Se o quadro padrão não representar o melhor quadro de um botão, altere-o na caixa de diálogo Marcador de menu.

Adicionar marcador de menu principal ou marcador de cena

1. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, mova o indicador de tempo atual para o local onde deseja definir o marcador.
   Nota: *O botão Reproduzir em cada modelo de menu principal automaticamente estabelece um vínculo ao ponto de início da escala de tempo. Você não precisa colocar um marcador nesse local exceto se desejar que ele seja listado no menu de cenas.*
2. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista, selecione Marcadores > Marcador de menu > Definir marcador de menu.
   Para inserir um marcador rapidamente, arraste-o do botão Adicionar marcador de menu para o local desejado na escala de tempo.
3. Na caixa de diálogo Marcador de menu, digite um nome para o marcador na caixa. O texto nessa caixa não quebra automaticamente, assim insira-o em várias linhas pressionando Ctrl+Enter para cada linha nova. Mantenha curto o nome do marcador de modo que ele se adapte ao menu sem sobrepor outro botão. Você pode ajustar o nome posteriormente, depois de selecionar um modelo.

4. No menu Tipo de marcador, selecione o tipo de marcador que deseja definir.
5. Execute um dos seguintes procedimentos para definir a aparência da miniatura do botão.
    - Para selecionar uma imagem fixa para a miniatura do botão no menu, arraste o timecode Deslocamento da miniatura para o quadro com a imagem desejada. Não selecione a opção Botão de menu animado. Quando você criar o DVD ou disco Blu-ray, a imagem aparecerá no menu. Essa miniatura destina-se à exibição do menu apenas. Quando você clica no botão no disco, o vídeo inicia a reprodução no local do marcador.
    - Para reproduzir vídeo no botão do menu do disco, selecione o Botão do menu animado. Quando você seleciona essa opção para um marcador do menu principal ou marcador de cena, o botão correspondente no menu fica animado.
6. Clique em OK.

O marcador é adicionado à linha de tempo do modo de exibição de Especialista, embaixo da escala de tempo. Um marcador de menu principal é azul, um marcador de cena é verde e um marcador de parada é vermelho.

Adicionar um marcador de parada

1. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, mova o indicador de tempo atual para o fim do vídeo ou da cena.
2. Na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista, selecione Marcadores > Marcador de menu > Definir marcador de menu.
3. Na caixa de diálogo Marcador de menu, selecione Marcador de parada no menu Tipo do marcador.
4. Clique em OK.

O marcador é adicionado à linha de tempo do modo de exibição Rápida. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, o marcador é adicionado embaixo da escala de tempo.

Para o início

Localizar um menu ou marcador de cena

❖ Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, execute um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar o primeiro marcador de cena à direita ou à esquerda do indicador de tempo atual, selecione Marcadores > Ir para marcador de menu > Próximo ou Anterior.
- Para localizar qualquer marcador na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, clique em Marcadores > Marcador de menu > Ir para marcador de menu > Próximo ou Anterior até encontrar o marcador que deseja.
- Para localizar um marcador vinculado a um botão específico, clique na miniatura do menu na parte inferior do painel Layout do disco, clique com o botão direito do mouse/clique pressionando a tecla Ctrl e escolha Revelar marcador na Linha de tempo.

Nota: *Ao encontrar um marcador na caixa de diálogo Marcador de menu, você poderá editar seus detalhes ou excluí-lo (usando o botão Excluir).*

Para o início

Mover ou excluir um marcador de menu ou cena

Caso você tenha inserido um marcador manual ou automaticamente, poderá mover e excluir marcadores com facilidade.

Você pode excluir marcadores ou limpar todos os marcadores da linha de tempo do modo de exibição de Especialista de uma única vez. Caso tenha editado seu filme desde que selecionou os modelos de menu pela primeira vez, talvez ache mais fácil excluir todos os marcadores em vez de arrastá-los para novas posições.

Nota: *Caso já tenha selecionado um modelo, a exclusão de um marcador também excluirá o botão associado ao marcador do menu principal ou menu de cenas.*

Mover um marcador

❖ Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, arraste o marcador a ser movido para a cena ou filme desejado.

Excluir um marcador

❖ Execute um dos seguintes procedimentos:

- Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, posicione o indicador da linha de tempo sobre o marcador que desejar excluir. Talvez seja necessário aplicar mais zoom na escala de tempo para localizar o marcador. Escolha Marcadores> Marcador de menu> Limpar marcador de menu.
- Para localizar e excluir um marcador, dê um clique duplo em qualquer marcador. Na caixa de diálogo marcador, clique nos botões Anterior e Próximo para localizar o marcador e clique no botão Excluir.
- Para excluir todos os marcadores ao mesmo tempo, escolha Marcadores > Marcador de menu> Limpar todos os marcadores de menu.

Se você mudar de idéia ou cometer algum engano, poderá desfazer as exclusões mais recentes. Selecione Editar > Desfazer. O marcador reaparece na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Para o início

Editar atributos do marcador de menu ou de cena

Depois de inserir um marcador, você poderá alterar seu nome, tipo (cena, menu principal ou parada) e a imagem exibida no botão de miniatura no menu. Os nomes dos marcadores se tornarão os nomes do botão no menu principal e no menu de cenas.

Alguns botões do menu incluem imagens miniaturas do vídeo ao qual eles estão vinculados. Por padrão, a miniatura exibe o quadro visível no marcador. Você pode alterar o marcador de modo a se ajustar melhor ao conteúdo. Por exemplo, para um botão que representa uma cena de um dia na praia, talvez você queira mudar a imagem do botão para um primeiro plano das crianças brincando na água em vez do quadro selecionado pelo marcador. A alteração da miniatura de um botão não altera o ponto de início do vídeo ao qual o botão está vinculado.

1. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, clique duas vezes no marcador a ser editado ou localize o marcador usando os botões Anterior e Próximo.
2. Na caixa de diálogo Marcador de menu, execute um dos seguintes procedimentos e clique em OK:
    - Para renomear o marcador, digite um nome para ele na caixa de texto. O texto nessa caixa não quebra automaticamente, portanto insira-o em várias linhas pressionando Ctrl+Enter para cada linha nova. Mantenha o nome curto de modo que ele se adapte ao menu sem sobrepor outro botão. Você pode ajustar o nome posteriormente, depois de selecionar um modelo.
    - Para alterar o tipo de marcador, selecione o tipo de marcador que deseja definir no menu Tipo de marcador.
    - Para alterar a miniatura do botão, arraste o timecode Deslocamento da miniatura para selecionar a imagem que você deseja que seja exibida na miniatura do botão no menu. Se você selecionar um menu com miniaturas, a imagem que selecionar será exibida no menu quando criar o disco. Essa miniatura se destina à exibição no menu apenas, o vídeo vinculado ao botão inicia no local do marcador.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criação de menus de disco

Sobre modelos de menus
Aplicar um modelo de menu de disco
Baixe modelos de menu de disco online
Personalizar um modelo de menu
Alternar para um modelo de menu diferente
Alterar de um disco com base em menu para um disco de reprodução automática

Sobre modelos de menus

Para o início

Para criar um DVD, DVD na Web ou disco Blu-ray baseado em menu, use um dos modelos de menu pré-projetados incluídos no Premiere Elements. Todos os modelos incluem um botão Menu principal e um botão Menu de cenas. Os botões do menu são automaticamente vinculados ao menu e aos marcadores de cena na linha de tempo do modo de exibição de Especialista. O menu principal contém, pelo menos, dois botões: um para reprodução do filme e outro para exibição de um menu de cenas. Alguns modelos contêm botões adicionais no menu principal para saltar diretamente para outros filmes que estejam marcados na Linha de tempo. Os menus de cenas geralmente contêm botões com um rótulo e uma miniatura da cena.

Um menu pode incluir som e movimento. Alguns modelos contêm zonas para soltar, em que você pode arrastar e soltar uma imagem ou vídeo para personalizar o fundo do menu. Se você soltar um vídeo ou imagem em um modelo que não contenha uma zona para soltar, tal vídeo ou imagem fixa substituirá todo o fundo do menu. Um vídeo pode servir como pano de fundo animado para um menu ou fornecer todos os elementos visuais do menu, exceto pelo realce do botão. O vídeo pode incluir, por exemplo, um fundo animado, rolagem de créditos e, inclusive, imagens de botões. Por quanto tempo o fundo do vídeo ou áudio reproduzirá dependerá da duração do menu. A duração de uma única repetição de áudio e vídeo de fundo deve ser de até 30 segundos.

Você pode personalizar um modelo para o seu projeto alterando fontes, cores, fundos e layouts. As alterações do modelo aplicam-se exclusivamente ao projeto atual; não é possível salvar as alterações no modelo no Premiere Elements.

Aplicar um modelo de menu de disco

Para o início

Quando selecionar um modelo de menu de disco, não se preocupe se ele não tiver botões de menu suficientes para estabelecer a correspondência com cada marcador no filme. O Premiere Elements cria menus e botões adicionais quando necessário.

Quando selecionar um modelo, o texto do botão nos menus mudará para os nomes que você atribuiu aos marcadores de menu e de cenas. Você pode atribuir nomes aos marcadores e modificar o título dos menus após selecionar o modelo. Se você não atribuir nomes aos marcadores, os botões permanecerão com os nomes do modelo.

É possível adicionar marcadores de menu ou de cenas antes de selecionar um modelo, ou adicionar, mover ou excluir marcadores depois de tal seleção. Os menus do disco são ajustados dinamicamente para corresponder aos marcadores, adicionando ou excluindo botões conforme necessário.

Nota: *Se o seu projeto usar as configurações do projeto HDV, selecione um modelo HD para assegurar a saída de alta qualidade. Você pode reconhecer os modelos de alta definição pelo "HD" no canto superior direito do modelo no painel Tarefas.*

1. Clique em Ferramentas na barra Ação e escolha Menu do filme no painel Ferramentas.
2. Selecione um modelo com um tema que corresponda ao seu projeto. Se tiver usado marcadores de menu principal, selecione um modelo com, pelo menos, três botões no menu principal. O primeiro botão recebe o rótulo Reproduzir filme e o segundo, Cenas. Os botões adicionais estabelecem vínculos aos marcadores de cena na linha de tempo do modo de exibição de Especialista).
3. Se desejar que o Adobe Premiere Elements adicione marcadores de menu automaticamente para você, selecione Configurações para adicionar marcadores de menu automaticamente para mim. Clique em Configurações e selecione uma das seguintes opções:
   Em cada cena Insere um marcador de cena em cada ponto de edição (recorte) entre os clipes na trilha do Vídeo 1.

   A cada _ Minutos Insere marcadores de cena no intervalo que você especificar. Essa opção está disponível apenas quando o filme contém vários minutos de filmagem.

   Total de marcadores Distribui marcadores uniformemente em todo o intervalo de clipes na Linha de tempo.
   Nota: *Se optar por não adicionar marcadores automaticamente nesse momento, você poderá adicioná-los posteriormente. O Premiere Elements atualiza os menus dinamicamente, adicionando botões marcadores de menu principal ou menus e botões de cenas, caso você adicione marcadores.*
4. Clique em Continuar. Se necessário, modifique as propriedades de menu no painel Ajustar.

   Os botões estão vinculados aos marcadores na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e os nomes de marcadores são inseridos para o texto do botão.

5. Clique na miniatura do menu, na parte inferior do painel Layout do disco, para exibir um menu. Se necessário, utilizando a barra de rolagem, vá até a miniatura que você deseja visualizar ou redimensione o painel para exibir as miniaturas lado a lado.

Depois de escolher um modelo, você pode personalizar o menu, visualizar ou gravar o disco.

Para o início

Baixe modelos de menu de disco online

Os modelos de menu do Adobe Premiere Elements estão disponíveis online. Para baixar de modelos de Menu:

1. Clique com o botão direito do mouse/com o Ctrl pressionado em um modelo de Menu.
2. Clique em Baixar agora para baixar o modelo selecionado. Clique em Baixar todos para fazer o download de todos os modelos de Menu.
3. Clique no botão Baixar em segundo plano para baixar os conteúdos em segundo plano enquanto você continua a trabalhar no Adobe Premiere Elements.

   Nota: *A barra Azul na parte direita superior do conteúdo indica que o conteúdo não foi baixado. É necessário ter acesso à Internet para baixar conteúdos.*

Para o início

Personalizar um modelo de menu

Você pode personalizar a imagem de fundo, botões, nomes de menus e tipografia para qualquer modelo de menu.

Personalizar o fundo de um menu

Você pode personalizar o fundo do menu com videoclipes, videoclipes com áudio, um clipe de áudio, imagens fixas ou imagens fixas com áudio.

Alguns menus têm zonas para soltar especiais onde você pode inserir vídeos ou imagens fixas. Os modelos com zonas para soltar contêm uma área para soltar em preto e a mensagem "Adicione sua mídia aqui" . Você pode colocar vídeos e imagens estáticas mesmo se o menu não tiver uma área de soltar. Neste cenário, a mídia substitui o fundo inteiro. Alguns menus sem zonas para soltar apresenta arte adicional que permanece em frente do vídeo.

1. No painel Menu do disco, clique na miniatura do menu que você deseja alterar.
2. Clique em Procurar, no menu principal, e localize e selecione um clipe na unidade de disco rígido.
   Nota: *Quando vídeo e áudio estão definidos e você substitui um dos clipes, o outro clipe permanece definido, independentemente de você selecionar vídeo de fundo que também contenha áudio. Nesse caso, o áudio de fundo substitui o áudio existente.*
3. Especifique as configurações no modo de exibição Propriedades (painel Fundo de menu) do painel Tarefas.
   Redefinir Define o fundo para o fundo original do modelo.

   Ponto de Entrada Define o ponto de Entrada do videoclipe ou clipe de áudio. Arraste o timecode para o quadro desejado.

   Reproduzir Reproduz mídia na miniatura. O ícone muda do botão Reproduzir para o botão Pausar. Clique no botão Pausar para interromper a reprodução e definir o ponto de Entrada do fundo.

   Usar quadro fixo. Define o quadro atual no videoclipe como uma imagem de fundo fixa. Arraste o timecode para definir o quadro.

   Aplicar transição padrão antes da repetição Adiciona a transição que você definiu como padrão cada vez que o vídeo iniciar desde o início.

   Duração Define a duração do vídeo ou áudio de fundo dos pontos de Entrada.

   Aplicar a todos os menus Aplica o fundo a todos os menus do disco.

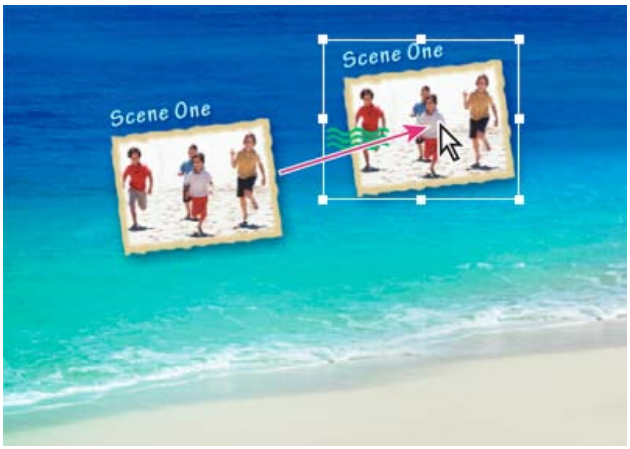
Alterar o posicionamento e tamanho dos itens de menu

1. Na parte inferior do painel Layout do disco, clique na miniatura do menu que você deseja alterar.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:

   - Para redimensionar um item de menu, selecione-o no painel Layout do disco. Um retângulo (conhecido como caixa delimitadora) com oito pontos de seleção aparece ao redor do item. Arraste qualquer ponto de seleção para redimensionar o item. Como alternativa, nas versões dos idiomas latinos, você pode usar as teclas – (menos) ou = (igual) no teclado para redimensionar o item proporcionalmente em todas as direções. A tecla igual aumenta o item.

Arraste um ponto de seleção na caixa delimitadora para redimensionar um item de menu.

- Para mover um item de menu, selecione-o e arraste-o. Como alternativa, você pode usar as teclas de seta no teclado para mover o item em qualquer direção.



Local original (à esquerda) comparado com o item movido (à direita)

Texto e botões do menu Editar

Depois de selecionar o modelo, você pode alterar o texto do menu ou a aparência de qualquer um dos botões do menu principal ou de cenas. Você também pode excluir qualquer botão. Como os botões estão vinculados aos marcadores, a exclusão de um botão excluirá o marcador que o gerou.

1. Na parte inferior do painel Layout do disco, clique na miniatura do menu que você deseja alterar.
2. Para editar texto ou botões não conectados aos marcadores, dê um clique duplo no título do menu ou edite o texto na caixa de diálogo Alterar texto. Para usar várias linhas, pressione Ctrl+Enter para cada linha nova. Clique em OK.
3. Para editar botões conectados aos marcadores, dê um clique duplo no texto ou botão, execute um dos procedimentos a seguir na caixa de diálogo Marcador de menu e clique em OK:
   - Para renomear o marcador (e o botão no menu), digite um novo nome e clique em OK. Para usar várias linhas, pressione Ctrl+Enter para cada linha nova. Mantenha o nome curto de modo que ele se adapte ao menu sem sobrepor outro botão.
   - Para selecionar a imagem a ser exibida na miniatura do botão no menu, arraste o timecode Deslocamento da miniatura e clique em OK. Essa miniatura destina-se à exibição do menu apenas. Se você selecionar a opção Botão do menu animado, o vídeo vinculado ao botão iniciará no local do marcador.
   - Para excluir um botão, clique em Excluir. O marcador é excluído da linha de tempo do modo de exibição de Especialista e do botão do menu. Como alternativa, você pode clicar com o botão direito do mouse/pressionar a tecla Ctrl e clicar no marcador do botão, na Linha de tempo e selecionar Limpar marcador de menu.

Especificar definições de texto

Você pode alterar as propriedades do texto dos títulos e botões do menu, incluindo fonte, tamanho, estilo e cor.

1. Na parte inferior do painel Layout do disco, clique na miniatura do menu que você deseja alterar.
2. Selecione um título de menu ou texto de botão.
3. Execute um destes procedimentos no painel Propriedades:
   - Selecione uma fonte no menu Alterar fonte de texto. Talvez seja necessário selecionar o triângulo ao lado do Texto para ver as opções

dos atributos de texto.

- Selecione um estilo de texto no menu Alterar estilo de fonte ou clique nos ícones Negrito, Itálico ou Sublinhado. Você pode clicar em mais de um ícone.
- Escolha um tamanho de texto no menu Alterar tamanho de texto.
- Clique no ícone Alterar cor de texto próximo ao menu Alterar tamanho de texto e escolha uma cor do Selecionador de cores do Adobe.

4. Para aplicar as configurações de texto aos itens de texto similares em todos os menus, clique em Aplicar a todos os botões de cenas, Aplicar a todos os botões de texto ou Aplicar a todos os botões marcadores.

Animar botões

Você poderá adicionar vídeo aos botões do menu principal e do menu de cenas se o modelo contiver botões que exibam miniaturas.

1. Na parte inferior do painel Layout do disco, clique na miniatura do menu que você deseja alterar.
2. Selecione um botão no painel Layout do disco.
3. Na exibição Propriedades do painel Tarefas, selecione o Botão do menu animado.
4. Defina o ponto de Entrada onde o clipe deve iniciar a reprodução quando o menu for exibido. Você pode usar o botão Reproduzir/Parar para exibir o clipe na miniatura ou editar o campo Timecode do ponto de Entrada.
5. Para definir a duração do clipe a ser reproduzido, clique no fundo do menu e no modo de exibição Propriedades, abaixo do Botão do menu animado e edite o campo Timecode de duração.
   Nota: *A duração que você definir para um botão de menu animado será aplicada a todos os menus animados no disco.*

Para o início

Alternar para um modelo de menu diferente

Se você não gostar da sua escolha de menus de disco, mude facilmente para um modelo diferente. Você perderá todas as alterações que tenha feito nos títulos dos menus, nos nomes de botões não marcadores (botão Reproduzir ou Cenas) e nas definições de texto (fonte, cor, estilo etc). Você não perderá as alterações que tenha feito nos fundos e nos botões marcadores (marcadores do menu principal e marcadores de cenas). Ao editar o texto do botão, você muda o nome do marcador de menu e o novo nome do marcador é usado ao gerar os novos menus.

1. Clique no botão Tema do menu no painel do menu Filme.
2. Selecione um modelo de menu e clique Continuar. O Premiere Elements exibe os novos menus no painel Layout do disco.

Para o início

Alterar de um disco com base em menu para um disco de reprodução automática

Se você decidir que não deseja usar os menus em um DVD ou disco Blu-ray, redefina o layout para criar um disco de reprodução automática.

Nota: *Embora um disco de reprodução automática não contenha menus com vínculo ao marcador, os marcadores de menu e de cena existentes no projeto podem ser úteis. Os botões Próximo e Anterior em um controle remoto de Blu-ray ou DVD player avançam ou retrocedem para os marcadores do menu principal e os marcadores de cenas. Os marcadores de parada são ignorados.*

❖ No painel Ajustar, clique em reprodução automática.

Os menus são removidos do painel Ajustar e os marcadores são como pontos de capítulo em um disco de reprodução automática.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SR

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Visualização de menus

Visão geral do painel Visualizar disco
Visualizar um DVD ou disco Blu-ray com base em menu

Visão geral do painel Visualizar disco

Para o início

É sempre uma boa idéia visualizar um disco antes de gravar. O painel Visualizar disco contém controles que simulam os comandos de um controle remoto de Blu-ray ou DVD player. Com esses controles, você pode testar cada botão nos menus e exibir o vídeo ao qual deseja vincular. Você pode visualizar um disco em uma janela ou na tela inteira.

Visualizar um DVD ou disco Blu-ray com base em menu

Para o início

Você pode visualizar um disco com base em menu em qualquer ponto depois de arrastar um modelo para o painel Layout do disco.

1. Clique em Ferramentas na barra de Ação e escolha Menu do filme do painel Ferramentas, se necessário, para abrir o painel de Layout do disco.
2. No painel Menu do filme, clique em Visualizar.
   Nota: *Se receber uma notificação referente a uma sobreposição de botões, consulte Alterar o posicionamento e tamanho dos itens de menu.*
3. Na janela Visualizar disco, use os controles de navegação ou o seu mouse para clicar em cada botão e exibir cada cena ou vídeo. Se as miniaturas do menu ou botão tiverem vídeo ou áudio, tais clipes serão reproduzidos de modo que você possa visualizá-los antes de gravar o disco.
4. Clique no ícone Reproduzir em tela cheia para visualizar o disco em tela cheia.
5. Mova o mouse. Isso abre um painel de controle do Disco que você pode usar, mesmo no modo tela inteira, para emular o controle remoto para um CD player.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Salvar e compartilhar os filmes

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Compartilhamento do painel Publicar e compartilhar

O painel Publicar e compartilhar contém tudo de que você precisa para salvar e compartilhar (exportar) o seu projeto terminado. Você pode salvar seu projeto para exibição na Web, em um telefone celular, computador, DVD e Blu-ray Disc.

Você pode iniciar um novo compartilhamento clicando em qualquer opção de compartilhamento: Web DVD, Disco, On-line, Computador, Celulares e Players. Cada uma dessas opções abre uma caixa de diálogo que fornece opções e configurações específicas para compartilhar no respectivo tipo de mídia.

Nota: *O painel Publicar e compartilhar simplifica o compartilhamento e a exportação, fornecendo predefinições dos formatos e configurações usados com mais frequência. Se você desejar especificar configurações exclusivas para qualquer formato, poderá clicar em Opções avançadas e fazer alterações.*

Painel Publicar e compartilhar

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Criar arquivos DVD para a web

Criar arquivos de DVD na web salvos na área de trabalho

arquivos de DVD na web são arquivos de DVD reproduzidos online. Você pode compartilhar seus clipes como arquivos de DVD na web que podem ser incorporados em páginas da web. Os clipes de filme são exportados no formato Flash. Os arquivos podem ser reproduzidos em qualquer navegador da Web compatível com Flash Player 9.x ou versões posteriores.

Criar arquivos de DVD na web salvos na área de trabalho

Para o início

1. Clique em Publicar e compartilhar para abrir o painel Publicar e compartilhar.
2. Clique em DVD na web.
3. Selecionar Salvar para pasta no computador.
4. Selecione uma predefinição no menu Predefinir.
5. No Nome do projeto, digite o nome do seu projeto.
6. Em Salvar em, clique em Procurar para selecionar uma local para os arquivos de saída de DVD.

O Painel Criação Concluída é exibido quando a criação é concluída. Clique no link para visualizar no navegador o arquivo de DVD na web gerado.

Exibir o arquivo de DVD na web

(cc) BY-NC-SR

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Compartilhamento com DVD ou Blu-ray Disc

Gravação de disco
Diretrizes e compatibilidade para gravar disco

Depois que você visualizar seu filme e estiver satisfeito com a finalização, poderá gravar o projeto em um DVD ou Blu-ray disc. Verifique se o disco selecionado é compatível com seu gravador e player. Além disso, é necessário ter espaço em disco suficiente para acomodar os arquivos compactados, assim como arquivos de disco de trabalho criados durante a exportação. Se você não tiver espaço livre em disco em uma partição de uma unidade, poderá especificar uma partição diferente para os arquivos de disco de trabalho usando o comando Editar > Preferências > Discos de trabalho / Adobe Premiere Elements > Preferências > Discos de trabalho. (Você pode verificar o espaço necessário na caixa de diálogo Superexposição.)

Nota: *Se o seu gravador de DVD não for compatível com Adobe Premiere Elements, você poderá gravar o projeto em uma pasta de DVD e, em seguida, gravar a pasta no DVD usando o software fornecido com o gravador.*

Para o início

Gravação de disco

Dependendo da complexidade e do tamanho do projeto e da velocidade do seu computador, a codificação (compactação) de vídeo e áudio para um disco pode levar horas. Se você planeja gravar vários discos com conteúdo e qualidade iguais, poderá poupar tempo gravando-os na mesma sessão, que compacta o projeto apenas uma vez.

O Premiere Elements converte todo o áudio na taxa de amostragem de 48 kHz e profundidade de 16 bits necessária para DVDs e Blu-ray discs. Para obter os melhores resultados, grave o áudio usando essas configurações.

Gravar em DVD ou Blu-ray Disc

1. Antes de iniciar o Premiere Elements, conecte-se e ligue todos os gravadores de DVD e Blu-ray externos.
2. No painel Publicar e compartilhar, clique em Disco para abrir o modo de exibição de Disco.
3. Na exibição Disco, escolha DVD ou Blu-ray no menu.
4. Selecione Disco como opção Gravar em.
5. Digite um nome para o disco. Esse nome será exibido se você inserir o disco em um computador depois que a gravação do DVD for concluída. (O nome padrão é uma estampa de data e hora no formato de 24 horas: AAAAMMDD_hhmmss.)
6. Selecione um gravador no menu Local do gravador.
7. Verifique se um disco compatível foi inserido na unidade. Se você inserir um disco, clique em Verificar novamente para verificar se todos os gravadores conectados têm mídia válida.
8. Na caixa Cópias, insira o número de discos que deseja gravar durante essa sessão. Você será solicitado a inserir novos discos até que todos sejam gravados. A codificação de vídeo e áudio ocorre apenas uma vez.
9. Para uma Seleção de predefinição, selecione a opção para o padrão de televisão usado no local geográfico do seu público.
10. (Opcional) Selecione Ajustar conteúdo no espaço disponível. Se estiver gravando em um DVD, você poderá cancelar a seleção dessa opção e arrastar o seletor para escolher a qualidade de vídeo desejada. (Por padrão, essa opção é selecionada para DVD e não selecionada para Blu-ray.)
11. Clique em Gravar para começar a converter o projeto ao formato DVD ou Blu-ray e gravar o disco. Se estiver gravando um DVD e o gravador não estiver disponível, você poderá gravar em uma pasta DVD e, depois, gravar os arquivos resultantes no DVD, quando o gravador ficar disponível.

    Importante: *A codificação de vídeo e áudio para saída de disco pode levar várias horas.*

Gravar em uma pasta DVD

Se seu gravador de DVD não for compatível com o Premiere Elements, você poderá gravar o projeto em uma pasta. Dessa forma, será criado um arquivo compatível com DVD que pode ser gravado no disco com um programa de autoria, como o Adobe Encore.

Nota: *Você pode gravar somente um projeto de DVD em uma pasta. Não é possível gravar um disco de Blu-ray em uma pasta.*

1. Se o modo de exibição de Disco não for exibido, clique em Publicar e compartilhar para exibir o painel Publicar e compartilhar e, em seguida, clique em Disco.
2. No menu Gravar em, escolha uma das opções de pasta como destino para o projeto. Para projetos de filme maiores que um disco de 4,7 GB de camada única, escolha Pasta (8,5 GB), que pode acomodar discos de camada dupla.

3. Digite um nome para a pasta.
4. Clique em Procurar para especificar um local para a pasta.
5. Clique em Gravar para começar a criar a pasta.

   Importante: *A codificação de vídeo e áudio para saída de disco pode levar várias horas.*

Exportar como AVCHD e gravar em DVD

Use AVCHD se desejar exportar seu vídeo para um formato de alta definição que possa ser gravado em DVD. Os arquivos gerados são compatíveis com Blu Ray e podem ser reproduzidos com um Blu Ray player compatível com AVCHD.

Como alternativa, você pode exportar os arquivos gerados para uma pasta no computador.

Nota: *Você pode copiar os arquivos exportados em um pen drive e reproduzi-los conectando o pen drive na porta USB de um Blu Ray player. Também pode reproduzir os arquivos no computador usando um media player com suporte a arquivos Blu Ray.*

O procedimento para gravar seu projeto no formato AVCHD é o mesmo que o procedimento para gravar em discos ou pastas. Para obter mais informações, consulte as seções associadas sobre gravação em discos e pastas.

Nota: *O Adobe Premiere Elements oferece suporte a marcadores de parada apenas em DVD. Se o seu projeto inclui marcadores de parada de menu, eles estarão disponíveis apenas se você gravar o projeto em um DVD. Os marcadores de parada não estarão disponíveis se você gravar o projeto em um disco blu-ray ou AVCHD.*

Para o início

Diretrizes e compatibilidade para gravar disco

Se um gravador compatível for conectado ao seu computador, ele poderá criar um DVD ou Blu-ray disc diretamente do Premiere Elements. Você pode reproduzir o disco que cria em uma TV ou player de disco de computador. O Premiere Elements cria discos de vídeo. (Ele não cria discos de áudio ou dados). Gravadores de DVD de desktops usam um DVD de 5 discos (DVD+/-R) com capacidade de 4,7 GB e podem reter até duas horas de vídeo com definição padrão de alta qualidade.

Geralmente, um Blu-ray Disc tem capacidade de 25 GB e pode reter 135 de vídeo de alta definição usando MPEG-2 mais 2 horas de material de bônus com definição padrão, ou pode reter um total de 10 horas de conteúdo de definição padrão. Os Blu-ray Discs são fornecidos em formatos BD-R (graváveis) e BD-RE (regraváveis).

O Premiere Elements oferece suporte a DVDs de 4,7 GB de camada única dos seguintes tipos: DVD+R, DVD+RW, DVD-R e DVD-RW. Ele ainda oferece suporte a discos DVD+R de 8,5 GB de camada dupla. Escolha a mídia suportada pelo seu gravador de DVD e o player de DVD em que planeja reproduzir o DVD. Nem todos os gravadores de DVD e players de DVD suportam todos os tipos de DVDs. Por exemplo, muitos, mas nem todos, players de TV DVD reconhecem discos DVD+R.

DVD-R Esse formato usa discos graváveis uma vez e é compatível com players de DVD independentes e unidades de DVD-ROM. Os discos DVD-R estão disponíveis em dois tipos de mídia: Uso geral e Autoria. A maioria dos gravadores de DVD-R usa discos de uso geral mais baratos e alguns gravadores profissionais usa discos de Autoria. Você deve usar o tipo de mídia correto para seu gravador. No entanto, depois de gravados, os discos devem ser lidos em qualquer tipo de player ou unidade de DVD. (O DVD-R de uso geral é criado para impedir o backup de DVDs comerciais criptografados.)
DVD+R Esse formato não regravável é compatível com a maioria das unidades de DVD e DVD-ROM. A primeira geração de gravadores +RW não oferecem suporte a gravação de DVD+R e provavelmente não podem ser atualizadas para isso. No entanto, todos os modelos atuais de gravadores DVD+RW suportam a gravação de DVD+R. A compatibilidade de discos DVD+R em players de DVD independentes é similar à do DVD-R.
DVD-RW/DVD+RW Esses formatos são similares em funcionalidade e compatibilidade com gravadores e players de DVD. DVD-RW e DVD+RW usam discos regraváveis que podem regravar mais de 1.000 vezes em situações ideais. A maioria dos players de DVD independentes reproduz vídeo gravado em DVD-RW e DVD+RW, mas a compatibilidade não é tão alta com DVD-R e DVD+R. Gravadores de DVD-RW atuais também podem gravar em DVD-R.
Nota: *Se seu gravador de DVD não for compatível com o Premiere Elements, você poderá gravar o projeto em uma pasta que permita usar o software incluído com o gravador para gravar o DVD final.*

Problemas de compatibilidade para DVDs

Ao escolher mídia e hardware, considere os seguintes problemas de compatibilidade:

- Os formatos DVD+R e DVD-R são compatíveis com mais players conversores que DVD+RW e DVD-RW.
- As unidades de DVD-ROM são compatíveis com mais formatos de DVD que players de DVD, frequentemente porque computadores podem atualizar firmware e drivers mais facilmente que o player conversor.
- Players de DVD mais antigos suportam menos formatos de DVD.

Selecione a predefinição para um determinado formato de acordo com o espaço disponível na mídia de destino e as necessidades do público-alvo.

Codificação de vídeo para DVDs e Blu-ray Discs

Criar um DVD ou Blu-ray Disc envolve codificar seu vídeo no formato MPEG-2 ou no formato H.264 (somente Blu-ray). A compactação reduz os

arquivos de áudio e vídeo para ocupar menos espaço de armazenamento. Por exemplo, um vídeo de 60 minutos no Premiere Elements ocupa cerca de 13 GB. No entanto, um DVD de camada única ocupa apenas 4,7 GB. (DVDs de camada dupla ocupam 8,5 GB.) Para manter qualidade máxima, o Premiere Elements compacta o filme somente o necessário para que ele caiba no disco. Quanto menor o filme, menos compactação será necessária e maior será a qualidade do vídeo no disco.

Nota: *As predefinições do Blu-ray são adequadas para exportar arquivos na qualidade AVCHD.*

A compactação de vídeo e áudio para uso em um disco é bem demorada, mesmo em sistemas dedicados de high-end. O tempo necessário varia dependendo da velocidade do processador do computador, da memória disponível e da complexidade e extensão do projeto. A gravação de um projeto de vídeo padrão de 60 minutos pode demorar de 4 a 6 horas. Muitos produtores de DVD e Blu-ray disc gravam projetos durante a noite.

Nota: *O formato Blu-ray H.264 demanda muito do computador e, portanto, sua codificação é muito demorada. No entanto, a compactação é alta e permite mais dados de vídeo por MB. O MPEG-2 não demanda muito do computador, portanto é mais rápido, mas a quantidade de informações de vídeo é menor.*

Criação de discos para regiões geográficas diferentes

Se você estiver compartilhando DVD ou Blu-ray disc com uma pessoa de um país diferente, poderá ser necessário gravar o disco usando um padrão de TV diferente. Geralmente, os dispositivos de vídeo (de filmadoras para players de DVD ou Blu-ray) estão em conformidade com um ou dois padrões de TV: NTSC, no Japão e na América do Norte, ou PAL, na maior parte da Europa e Oriente Médio.

O Premiere Elements pode criar filmes em NTSC e PAL, portanto você pode criar os filmes apropriados para sua região ou outras partes do mundo. No entanto, você obterá os melhores resultados se o vídeo capturado corresponder ao padrão de TV para o qual você planeja exportar.
NTSC América do Norte, parte da América do Sul, Japão, Filipinas, Taiwan, Coréia do Sul, Guam, Myanmar e outros.
PAL Europa, Oriente Médio e partes dos seguintes continentes: Ásia, África, América do Sul.

Diretrizes para uma gravação de disco bem-sucedida

Quando o filme contiver a edição e navegação desejadas, o processo de gravação estará pronto para prosseguir. No entanto, dispositivos e mídias e incompatíveis ou fatores de tempo inesperados podem afetar a qualidade da finalização. Para obter uma experiência bem-sucedida, considere as diretrizes a seguir ao gravar discos.

Nota: *Se ocorrerem erros de codificação, consulte a seção de Solução de problemas da Ajuda.*

- Reserve tempo suficiente. A codificação de vídeo e áudio de um disco pode levar horas. Considere gravar durante a noite. Se você planeja gravar vários DVDs ou Blu-ray discs, grave-os na mesma sessão, usando a opção Cópias da caixa de diálogo Gravar, de forma que codifique o projeto apenas uma vez.
- Atualize os drivers e o firmware. Verifique se instalou os drivers e firmware mais recentes (o software contido é um dispositivo somente leitura, que possui instruções para controlar a operação de dispositivos periféricos) no seu gravador. É possível baixar atualizações da Internet.
- Escolha um gravador compatível. Para fazer um DVD ou Blu-ray disc noPremiere Elements, você deve ter um gravador compatível. Primeiro, verifique se o sistema tem um gravador, e não apenas uma unidade de CD-ROM, CD-R, DVD-ROM, ou unidade de Blu-ray disc. Em seguida, verifique se a unidade é compatível com o Premiere Elements procurando por ela no menu Local do gravador, depois que você escolher Disco no painel Publicar e compartilhar.
- Ao gravar um DVD, escolha a mídia de gravação de DVD com qualidade e um formato de mídia de DVD compatível. Nem todos os gravadores de DVD e players de DVD suportam todos os tipos de DVDs. No entanto, você não pode gravar DVDs se o gravador de DVD não suportar o formato do disco. Por exemplo, um gravador que suporte somente discos +R ou +RW não grava discos -R ou -RW. O mesmo se aplica a players de DVD. Muitos players de DVD mais antigos não reconhecem alguns discos regraváveis criados em um gravador mais recente.
- Forneça espaço em disco livre e desfragmentado suficiente. É necessário ter espaço em disco suficiente para acomodar os arquivos compactados, assim como arquivos do disco de trabalho criados durante a exportação. Os requisitos de espaço para o seu projeto são exibidos na caixa de diálogo Gravar.
- Evite visualizações desnecessárias. As visualizações da linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista são úteis para verificar como será a reprodução e a aparência do filme finalizado, mas requerem tempo de criação e não são usadas no processo de gravação.
- Teste os discos. Se você cometer um erro com um disco reproduzível, deverá usar outro disco; se você cometer um erro com um disco regravável, poderá reutilizá-lo. Por isso, considere usar um disco DVD-RW ou BD-RE (regravável) para fazer discos de teste e, depois, passar para um disco DVD-R de uso geral para as cópias finais ou extras. O DVD-R para uso geral tem formato de reprodução com gravação única que fornece excelente compatibilidade com players de DVD independentes e unidades de DVD-ROM.
- Evite executar tarefas de computador não essenciais durante a exportação. Desative protetores de tela e economizadores de energia. Evite verificar vírus, baixar atualizações, pesquisar na Web, jogar etc.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SR

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Compartilhamento para reprodução no PC

Compartilhe um filme para reprodução em um PC
Exporte para AVCHD para reprodução em um computador
Exportar somente áudio
Exportar um quadro como imagem estática
Exportar um quadro para uma imagem JPEG
Exportar clipes como sequência de imagens estáticas
Exporte somente o áudio usando o comando Publicar e compartilhar > Computador
Exporte o vídeo usando o comando Publicar e compartilhar > Computador

Para o início

Compartilhe um filme para reprodução em um PC

O vídeo que você edita na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista não está disponível como arquivo de vídeo independente até que você o exporte ou compartilhe para um formato de vídeo. Depois que você exportar, poderá reproduzi-lo no seu computador, em outro player de mídia ou em programas de edição e movê-lo para outros computadores.

O compartilhamento de um filme para reprodução em PC geralmente cria arquivos com taxas de dados e tamanhos de arquivo que excedem os limites de reprodução bem-sucedida na Internet, em VCD, SVCD, DVD ou dispositivo portátil. As predefinições de MPEG e MPEG2 são adequadas para exportação de qualidade AVCHD.

1. No painel Publicar e compartilhar, clique no botão Computador.
2. Escolha um formato na lista, na parte superior da exibição de PC. Percorra a lista para ver todas as opções.
3. Especifique uma predefinição, nome de arquivo e local para salvar o arquivo.
4. (Opcional) Clique em Avançados e especifique opções, como desejado.

Para o início

Exporte para AVCHD para reprodução em um computador

Utilizando AVCHD você pode exportar um vídeo para o computador como um arquivo de alta definição no formato MP4 ou M2T. É possível, se necessário posteriormente, importar os arquivos MP4 e M2T para o Premiere Elements.

1. Escolha Compartilhar > Computador.
2. No computador: escolha Local e configurações e selecione AVCHD.
3. Com base em seus requisitos, selecione uma opção no menu Predefinições.
4. Digite um nome para o arquivo AVCHD criado.
5. Especifique um local na opção Salvar em. Clique em Avançado para especificar mais opções de exportação, como necessário, e clique em OK.
6. Selecione Compartilhar somente barra de área de trabalho se desejar exportar somente a parte do filme selecionada na linha de tempo.

Para o início

Exportar somente áudio

Quando você exporta somente áudio do filme usando o painel Publicar e compartilhar, pode usar o formato de arquivo que escolher.

1. No painel Publicar e compartilhar, clique em Computador ou Celulares e players portáteis.
2. Escolha um formato na lista, na parte superior da tela. Percorra a lista para ver todas as opções.
3. Especifique uma predefinição, nome de arquivo e local para salvar o arquivo.
4. Clique em Avançado e desmarque a opção Exportar vídeo.
5. (Opcional) Clique na guia Áudio e especifique as opções desejadas.

Para o início

Exportar um quadro como imagem estática

Você pode exportar qualquer quadro ou clipe de imagem estática como um arquivo de imagem estática. O quadro é exportado da tempo atual na linha de tempo do modo de exibição de Especialista ou no painel Monitor. Depois da exportação, o quadro aparece no painel Ativos do projeto.

1. Execute um dos seguintes procedimentos:

- Se estiver usando a linha de tempo do modo de exibição Rápida, arraste o indicador de tempo atual do painel Monitor para o quadro que deseja exportar.
- Se você usar a linha de tempo do modo de exibição de Especialista, arraste o indicador de tempo atual para o quadro que deseja exportar.

Para obter melhores resultados, selecione um quadro sem muito movimento.

2. (Opcional) Desentrelace o quadro para aumentar bastante a qualidade da imagem exportada. Na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, selecione o clipe que o contém. Em seguida, selecione Clipe > Opções de vídeo > Opções de campo. Selecione Desentrelaçar e clique em OK.
   Se o Photoshop Elements estiver instalado, você poderá desentrelaçar a imagem exportada nesse aplicativo. No Editor, escolha Filtro > Vídeo > Desentrelaçar.
3. Na parte inferior do painel Monitor, clique na opção Congelar quadro no menu Ferramentas.
4. Escolha as configurações, como necessário, e clique em Exportar.
5. Especifique um nome de arquivo, um local e clique em Salvar. Para cancelar a exportação, pressione Esc. Às vezes, o cancelamento pode levar alguns segundos.

Para o início

Exportar um quadro para uma imagem JPEG

Você pode exportar um quadro para uma imagem JPEG.

1. Posicione o CTI no quadro que deseja exportar e clique em Publicar e compartilhar para exibir o painel Publicar e compartilhar.
2. Clique em Computador pessoal e selecione Imagem na lista.
3. Selecione uma predefinição JPEG.

Para o início

Exportar clipes como sequência de imagens estáticas

Você pode exportar um clipe ou filme como uma sequência de imagens estáticas, com cada quadro como arquivo de imagem estática separado. Exportar como uma sequência pode ser útil nos seguintes casos:

- Quando você desejar usar um clipe em uma animação que não ofereça suporte a formatos de vídeo ou exija sequência de imagens estáticas.
- Quando você desejar usar um clipe em um aplicativo em 3D que não ofereça suporte a formatos de vídeo ou exija sequência de imagens estáticas.

Quando você exporta um clipe, o Premiere Elements numera os arquivos automaticamente.

1. Importe o clipe que você deseja exportar como uma sequência de imagens estáticas para o Adobe Premiere Elements.
2. Arraste o clipe para a linha de tempo do modo de exibição Rápida.
3. Clique em Publicar e compartilhar > Computador> Imagem.
4. Selecione uma predefinição do menu (JPEG) e clique em Avançado.
5. Na caixa de diálogo Avançado, selecione Exportar como sequência.
6. Clique em OK para salvar a predefinição.
7. Selecione a predefinição recém-criada, especifique um local para os arquivos de imagens estáticas exportadas, especifique o nome do arquivo e clique em Salvar. É melhor especificar uma pasta vazia para que os arquivos de sequência não se misturem com os demais.

Nota: *Para definir a numeração da sequência, digite um nome de arquivo numerado. Para especificar o número de dígitos no nome do arquivo, determine os dígitos requeridos para numerar os quadros e adicione mais zeros como for necessário. Por exemplo, se você desejar exportar 20 quadros com o nome de arquivo contendo cinco dígitos, digite Car000 para o primeiro nome de arquivo (os arquivos restantes são automaticamente nomeados como Car00001, Car00002, ..., Car00020).*

Para o início

Exporte somente o áudio usando o comando Publicar e compartilhar > Computador

Você pode exportar somente o áudio do seu filme usando o comando Publicar e compartilhar > Computador > Áudio. Quando você escolhe esta opção, o Adobe Premiere Elements ajuda a salvá-lo como um arquivo Windows Waveform (.wav), arquivo MP3 (.mp3), arquivo AAC (.aac) ou arquivo AIFF (.aiff). Se você desejar salvá-lo como arquivo MP3 ou AAC (por exemplo, para um podcast de áudio), exporte o áudio usando a opção Celulares e dispositivos portáteis no painel Publicar e compartilhar.

1. Selecione a linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista e escolha Publicar e compartilhar > Computador > Áudio.
2. Selecione uma opção no menu Predefinições. Por exemplo, para salvar o arquivo no formato MP3 selecione MP3 Alta qualidade. Especifique um local na opção Salvar em e um nome de arquivo. Clique em Avançado para especificar mais opções de exportação, como necessário, e clique em OK.

Para o início

Exporte o vídeo usando o comando Publicar e compartilhar > Computador

Ao exportar um vídeo usando Publicar e compartilhar > Computador, você pode alterar as configurações e salvar as configurações personalizadas.

1. Escolha Publicar e compartilhar > Computador > selecione a mídia que você deseja exportar.
2. Selecione uma predefinição de exportação para a qual deseja exportar e clique em Avançado.
3. Faça as alterações desejadas para a predefinição padrão e clique em OK para salvar as alterações.

   Embora um clipe não seja salvo nessa etapa, o Premiere Elements aplicará as novas configurações a quaisquer exportações subsequentes.

   As configurações de exportação não são atualizadas quando você trabalha no projeto; no entanto, é uma boa idéia verificar se todas as configurações de exportação ainda são apropriadas. Ao alterar uma opção, você cria uma predefinição que poderá alterar o nome, salvar e usar posteriormente em outros projetos. Todas as predefinições que você cria são listadas no menu Predefinição com as predefinições padrão no modo de exibição Compartilhamento.

   Alguns softwares de placa de captura e plug-ins fornecem as próprias caixas de diálogo com opções específicas. Se as opções exibidas forem diferentes das descritas neste guia do usuário, consulte a documentação da placa de captura ou do plug-in.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Compartilhamento na Web

Compartilhar um filme no YouTube

O Premiere Elements permite exportar seu filme para formatos adequados para entrega na Internet. Usando o painel Publicar e compartilhar, você pode carregar o seu vídeo diretamente na Web. Premiere Elements fornece predefinições de formatos como, por exemplo, Adobe Flash Video (.flv), Flash Renamed MP4 file (.f4v) e QuickTime (.mov), frequentemente utilizados para integrar vídeos em páginas e aplicações web.

A predefinição de Flash Video para Web abrange os requisitos da maioria dos servidores, largura de banda e opções de player disponíveis para a maioria dos espectadores. Usar a predefinição fornecida é a maneira mais rápida de exportar seu filme. Você também pode personalizar as configurações para corresponder a uma situação específica. Lembre-se, no entanto, de verificar se a taxa de dados do seu filme é apropriada para a mídia de reprodução pretendida.

Para o início

Compartilhar um filme no YouTube

O Adobe Premiere Elements simplifica o rápido upload de filmes diretamente no YouTube. Você pode configurar uma conta e especificar as configurações de qualidade da primeira vez que fizer um upload para o YouTube.

1. Clique em Publicar e compartilhar para exibir o painel Publicar e compartilhar e escolha On-line.
2. Selecione a opção para carregar seu vídeo no YouTube.
3. Selecione uma predefinição para usar no YouTube e clique em Avançar.
4. Insira o nome de usuário e senha de sua conta do YouTube e clique em Avançar.
5. Insira as informações necessárias sobre o projeto: Título, Descrição, Marcas e Categoria e escolha um idioma. Clique em Avançar.
6. Escolha se deseja permitir que seu projeto seja visto pelo público e clique em Compartilhar.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Compartilhamento com telefones celulares e players

Compartilhe um filme com um dispositivo móvel
Sobre formatos móveis

Compartilhe um filme com um dispositivo móvel

Para o início

Você pode exportar filmes para reprodução em telefones celulares, alguns PDAs e players de mídia portáteis, como dispositivos iPods de vídeo, e PlayStation Portable (PSP). O Premiere Elements tem predefinições que atendem automaticamente diversos dispositivos como esses. Você também pode personalizar predefinições para corresponder a requisitos de formato de um determinado dispositivo.

Exporte usando uma predefinição de iPod ou PSP para produzir seus podcasts de vídeo (também chamados de vodcasts).

1. Consulte o guia do usuário para o dispositivo para determinar os formatos de vídeo suportados.
2. Clique em Publicar e compartilhar para exibir o painel Publicar e compartilhar. Então, clique em Celulares e players portáteis.
3. Selecione seu player na lista, na parte superior da tela.
4. Selecione uma predefinição no menu Predefinir. Os detalhes, como tipo de arquivo e velocidade de projeção, são exibidos abaixo do nome da predefinição.
5. Digite um nome para o arquivo e clique em Procurar para especificar um local para salvar o arquivo.
6. (Opcional) Clique em Avançados e especifique opções, como desejado.
7. Você pode salvar suas alterações em uma predefinição como uma nova predefinição para utilização futura.
   Nota: *Pode ser necessário personalizar uma predefinição de 3GP para exportar vídeo que será reproduzido em um telefone 3GP específico. Verifique os requisitos do seu celular no seu guia do usuário. Nem todos os celulares suportam o formato 3GP exportado pelo Premiere Elements.*
8. Clique em Salvar. O Premiere Elements processa seu filme em um arquivo que você copia no dispositivo.

Sobre formatos móveis

Para o início

O Premiere Elements permite exportar rapidamente seu filme em formatos adequados para uso em dispositivos móveis específicos, fornecendo predefinições otimizadas para dispositivos específicos. Use as predefinições fornecidas para obter os melhores resultados. Se o seu projeto exigir configurações especiais, você pode clicar no botão Avançadas e fazer alterações.

Todos os arquivos móveis são compactados com o padrão de compactação H.264. Para ajudá-lo a decidir qual predefinição escolher, as configurações específicas de todas as predefinições para tipo de arquivo, tamanho do quadro, velocidade de projeção, frequência de áudio, tamanho de arquivo e duração estão listadas abaixo do nome da predefinição. Você pode escolher entre os formatos a seguir, ao compartilhar com um telefone celular ou player.

Apple iPod, iPad e iPhone Cria um arquivo que é reproduzido otimamente de um iPod ou iPhone. Escolha entre iPod e iPhone de Alta Qualidade, iPod e iPhone de Média Qualidade.

Podcast de áudio Cria um arquivo de áudio em formato de filme MPEG-4 para reprodução ideal do iPod ou outros players de áudio e telefones celulares. Escolha entre Podcast de áudio - Alta qualidade, Podcast de áudio - Qualidade média, Podcast de áudio MP3 - Alta qualidade, Podcast de áudio MP3 - Mono de qualidade média e Podcast de áudio MP3 - Qualidade média.

Pocket PC (Somente Windows) Cria um arquivo do Windows Media Video (.wmv) para reprodução ideal no em um Pocket PC.

Smartphone (Somente Windows) Cria um arquivo do Windows Media Video (.wmv) para reprodução ideal no em um smartphone Escolha entre a predefinição retrato ou paisagem.

Sony PSP (PlayStation Portable) Cria um arquivo de filme MPEG-4 para reprodução ideal em um dispositivo Sony PSP.

Telefone celular Cria um arquivo de filme MPEG-4 para reprodução ideal em telefone celular. Escolha uma predefinição com base no tamanho de quadro final desejado.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Tipos de arquivo suportados para salvar e exportar

Formatos de vídeo com suporte para exportação
Formatos de imagens estáticas com suporte para exportação
Formatos de sequência com suporte para exportação
Formatos de áudio suportados para exportação

Os tipos de arquivo a seguir estão disponíveis para exportação ou compartilhamento. Outros tipos de arquivo podem estar disponíveis com sua placa captura de vídeo ou plugins de terceiros.

Formatos de vídeo com suporte para exportação

Para o início

- 3GP
- Adobe® Flash® Video (.flv)
- Adobe Flash Video (.f4v)
- GIF animado - Somente Windows
- Microsoft AVI (.avi)
- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG-1 (Compatível com multimídia)
- MPEG-2 (Compatível com multimídia .mpg)
- MPEG-2 (compatível com DVD .mpg)
- MPEG-2 (HDV .m2ts e .m2t: 1080i 25, 1080i 30, 720p 25, 720p 30)

  Nota: *O Mac® OS não oferece suporte à exportação HDV.*
- MPEG-4 (.mp4, .mov, .avi)
- QuickTime (.mov)
- Windows Media (.wmv) - Somente Windows

Formatos de imagens estáticas com suporte para exportação

Para o início

- Adobe Title Designer (.prtl)

Formatos de sequência com suporte para exportação

Para o início

- Sequência JPEG

Formatos de áudio suportados para exportação

Para o início

- Compactação adaptável de várias taxas (.amr)
- Advanced Audio Coding (.aac)
- Microsoft AVI (.avi) - Somente Windows
- Áudio Mp3® (.mp3)
- MPEG-4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- Windows Waveform (.wav)
- Audio Interchange File Format (.aiff)

Nota: *O Premiere Elements pode importar áudio Dolby AC-3 em um arquivo .ac3 independente com arquivos .vob (DVD) ou .mod (filmadoras baseadas em SD), mas exporta áudio somente como Dolby Digital Stereo.*

Nota: *Use Mp3 ou AAC para exportações somente de áudio para podcasts.*
Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Pontos básicos sobre compactação e taxa de dados

Sobre compactação
Sobre a taxa de dados
Sobre quadros-chave de compactação

Sobre compactação

Para o início

Ao exportar um filme, escolha um codec para compactar as informações para armazenamento e transferência (como em um DVD) e para descompactar as informações para que possam ser novamente exibidas. O nome "codec" vem da abreviação da sua função de compactação e descompactação. Durante a compactação, informações repetitivas e desnecessárias do arquivo original são descartadas, fazendo com que ele perca informações. Por esse motivo, considera-se que a maioria dos codecs causa perdas. Alguns codecs, embora causem perdas, ainda permitem que o arquivo retenha um alto nível de qualidade. Os codecs DV e MPEG são especialmente bons para manter a qualidade excelente. A compactação de vídeo reduz o tamanho do arquivo e a taxa de transferência de dados, facilitando a reprodução uniforme e reduzindo requisitos de armazenamento. Existem vários codecs disponíveis; nenhum deles é o melhor para todas as situações. Por exemplo, o melhor codec para compactar desenho animado geralmente não é eficiente para compactar vídeo de ação. Quando você exporta do Premiere Elements, geralmente deve escolher sua mídia de entrega e o aplicativo seleciona o codec ideal.

Se você pretende que o filme exportado seja reproduzido de um disco rígido ou CD, verifique se o codec usado para exportar o vídeo está disponível para o público-alvo do filme. A maioria dos codecs para vídeo digital e para a Web está disponível na maioria dos sistemas. No entanto, se você estiver usando um codec nativo de um produto específico, verifique se seu público-alvo usa o mesmo produto ou se pode obter facilmente o codec que você usou.

Se pretender criar um DVD ou gravar uma fica, a compatibilidade de codec é irrelevante. O seu público só precisa ter o hardware necessário para reproduzir o arquivo.

Sobre a taxa de dados

Para o início

Com alguns codecs de vídeo, você pode especificar a taxa de dados, que controla a quantidade de informações de vídeo processada a cada segundo da reprodução. A especificação da taxa de dados no Premiere Elements define a taxa de dados máxima, pois a taxa de dados real varia de acordo com o conteúdo visual de cada quadro.

A taxa de dados especificada depende da finalidade do vídeo. A lista a seguir descreve as diretrizes da taxa de dados para alguns usuários:

Produção de DVD A taxa de dados deve maximizar a qualidade, ajustando todo o programa dentro do espaço disponível no DVD. Por padrão, o Premiere Elements ajusta automaticamente a taxa de dados de DVD.

Produção de fita não DV A taxa de dados deve estar dentro da taxa de transferência do seu disco rígido, pois o vídeo será reproduzido novamente do disco rígido para o dispositivo de gravação. Consulte a documentação para obter informações sobre a taxa de transferência de dados do disco rígido.

Reprodução em disco rígido Determine a taxa de transferência de dados dos discos rígidos do seu público-alvo e defina a taxa de dados apropriadamente. Geralmente, discos rígidos de 7200 rp, têm taxas de dados sustentadas de 20 a 35 MB por segundo, o que é alto. Comparativamente, a taxa de dados média de vídeo digital é de 3,6 MB por segundo. Portanto, para obter alta qualidade de reprodução, não é preciso definir a taxa de dados tão alta quanto 20 a 35 MB por segundo. No entanto, se você estiver exportando vídeo para uso em outro sistema de edição ou aplicativo de composição, como Adobe After Effects, exporte com qualidade máxima. Use um codec sem perdas, que compacta sem descartar informações, e especifique a taxa de dados que o sistema de edição suporta para edição e captura de vídeo.

Reprodução em CD-ROM A taxa de dados depende da velocidade da unidade de CD. Por exemplo, se você estiver preparando um arquivo de vídeo final para uma unidade de CD-ROM de velocidade dupla (300 kilobytes por segundo), pode especificar entre 150 e 200 kilobytes por segundo para dar conta da taxa de dados da unidade e da sobrecarga de sistema necessária para mover os dados.

Reprodução em intranet A taxa de dados pode ser de 100 kilobytes por segundo ou mais rápida, dependendo da velocidade da sua intranet. Uma intranet é uma rede privada ou doméstica que usa protocolos de rede de Internet. Como são limitadas em escopo, as intranets geralmente usam linhas de comunicação de qualidade mais alta que as linhas telefônicas padrão, portanto são geralmente mais rápidas que a Internet.

Vídeo de fluxo contínuo na Web Embora haja menos usuários com conexão discada que nos anos anteriores, você ainda deve considerar ajustar a taxa de dados para usuários que ainda usam esse método de acesso à Internet, caso deseje que seu arquivo seja visto pelo maior número de usuários. O vídeo de fluxo contínuo na Web é restringido pela largura de banda limitada (56 KB ou menos) da maioria dos modems de consumidores. Use uma taxa de bits mais alta se souber que o público-alvo tem acesso à Internet de banda larga, como serviço DSL ou modem a cabo.

Reprodução em dispositivo portátil A taxa de dados é muito importante devido ao tamanho relativamente pequeno, à capacidade e à velocidade menor dos dispositivos portáteis. A taxa de dados pode variar de 8 a 90 kilobits por segundo, dependendo do dispositivo. Você pode escolher as opções de exportação do QuickTime predefinidas no Premiere Elements para exportar um arquivo otimizado para reprodução em um dispositivo portátil.

Download de um arquivo de vídeo na Web A taxa de dados é menos importante que o tamanho do arquivo de vídeo, pois a principal preocupação é o tempo de download necessário. No entanto, ainda pode ser desejável reduzir a taxa de dados para vídeo baixado, pois isso reduz o tamanho do arquivo de vídeo, tornando o download mais rápido.

Para o início

Sobre quadros-chave de compactação

Os quadros-chaves de compactação são diferentes dos quadros-chaves usados para controlar as propriedades de clipe ou faixa, como volume de áudio ou rotação do clipe. Quando você exporta um filme, o Premiere Elements insere automaticamente quadros-chaves de compactação em intervalos regulares do filme. Durante a compactação, esses quadros-chaves são armazenados como quadros completos. Os quadros entre os quadros-chaves são chamados de quadros intermediários. O Premiere Elements compara cada quadro intermediário quadro a quadro antes disso, e armazena somente os dados diferentes. Esse processo pode reduzir fortemente o tamanho do arquivo, dependendo do espaçamento entre os quadros-chaves. Os quadros-chaves e quadros mais intermediários resultam em tamanhos de arquivos de tamanho menor, com imagens e reprodução com qualidade inferior. Mais quadros-chaves e menos quadros intermediários resultam em tamanhos de arquivo significativamente maiores, com imagens de qualidade e reprodução mais altas.

Por exemplo, um vídeo de uma pessoa falando tem um tamanho de arquivo menor que um vídeo com muita ação, pois somente a boca e algumas expressões faciais alteram quadro a quadro. Em contraste, um vídeo de um evento esportivo requer diversos quadros-chaves e intermediários, pois a ação muda consideravelmente quadro a quadro. Isso resulta em tamanho de quadro maior ou qualidade de reprodução menor, dependendo do quanto você compacta o vídeo.

Escolher as configurações de compactação é um ato de equilíbrio. Você deve ajustar a configuração dependendo do tipo de material de vídeo, do formato de entrega de destino e do público-alvo pretendido. Com frequência, a configuração de compactação ideal é obtida por meio de tentativa e erro.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Configurações comuns para compartilhamento

Personalizar configurações para compartilhamento
Personalizar configurações avançadas de compartilhamento
Opções alternadas e públicos-alvos
Ativar um componente para compartilhamento

Personalizar configurações para compartilhamento

Para o início

Independentemente do tipo de arquivo escolhido para compartilhar, as predefinições (configurações padrão) são adequadas para a maioria dos aplicativos e produzem resultados de qualidade alta. No entanto, você pode alterá-las se tiver requisitos específicos não cobertos pelas predefinições. Você pode especificar configurações personalizadas ao compartilhar usando as opções Computador ou Celulares e players.

Importante: *Alterar as configurações avançadas sem um conhecimento profundo de vídeo pode produzir resultados indesejáveis durante a reprodução.*

As configurações de exportação não são atualizadas quando você trabalha no projeto; no entanto, é uma boa idéia verificar se todas as configurações de exportação ainda são apropriadas. Quando você alterar uma opção, poderá criar uma predefinição que poderá nomear, salvar e usar posteriormente em outros projetos. Todas as predefinições que você cria são listadas no menu Predefinição com as predefinições padrão no painel Publicar e compartilhar.

Alguns softwares de placa de captura e plug-ins fornecem as próprias caixas de diálogo com opções específicas. Se as opções vistas forem diferentes das descritas neste guia do usuário, consulte a documentação da placa de captura ou plug-in.

Personalizar configurações avançadas de compartilhamento

Para o início

Quando você compartilha um arquivo usando uma das opções do painel Publicar e compartilhar, poderá personalizar as opções e salvar as predefinições personalizadas na caixa de diálogo Configurações de exportação.

1. No painel Publicar e compartilhar, clique em Computador ou Celulares e players portáteis.
2. Especifique o formato em que deseja salvar e clique no botão Avançado.
3. Na caixa de diálogo Configurações de exportação, selecione Exportar vídeo, Exportar áudio ou ambos, na parte superior da caixa de diálogo, para indicar quais tipos de trilha exportar.
4. Clique na guia para a categoria que deseja ajustar (Formato, Vídeo, Áudio, Multiplexador ou Públicos-alvos) e ajuste as opções correspondentes no painel. As guias e opções exibidas dependem do tipo de exportação escolhido.
5. Depois de ajustar as opções, clique em OK.
6. Na caixa de diálogo Escolher nome, digite um nome para sua predefinição e clique em OK.

Configurações de vídeo

As opções a seguir estão disponíveis no painel Vídeo da caixa de diálogo Configurações de exportação (você as verá ao compartilhar um projeto usando as opções Computador ou Telefones celulares e players). Nem todas as opções estão disponíveis para todas as predefinições.

Exportar vídeo Exporta as trilhas de vídeo. Cancele a seleção para impedir a exportação de trilhas de vídeo.

Exportar áudio Exporta trilhas de áudio. Cancele a seleção para impedir a exportação de trilhas de áudio.

Codec de vídeo Especifica o codec, ou esquema de compactação, disponível no seu sistema.

Qualidade Especifica o nível de qualidade do arquivo final. Uma configuração de 3.0 é uma configuração ideal; no entanto, vídeo com muito movimento pode se beneficiar de uma configuração mais alta. Quanto mais alta a configuração de qualidade, mais tempo ela demorará para renderizar o arquivo.

Padrão de TV Coloca o resultado em conformidade com o padrão NTSC ou PAL.

Largura do quadro [pixels] Escala o aspecto horizontal do quadro de saída para a largura especificada.

Altura do quadro [pixels] Escala o aspecto vertical do quadro de saída para a altura especificada.

Velocidade de projeção [fps] Especifica a velocidade de projeção da saída para formatos NTSC ou PAL.

Ordem de campo (ou campos) Especifica se os quadros do arquivo de saída são entrelaçados e, se forem, se o campo superior ou inferior é dominante. Sem campos (Progressive Scan) é o equivalente à progressive scan, configuração correta para exibição em computador e filmes. Escolha Campo superior primeiro ou Campo inferior primeiro (padrão) ao exportar vídeo para uma mídia entrelaçada como NTSC, PAL ou SECAM. O filme DV é geralmente Campo inferior primeiro. No entanto, algumas filmadoras sem fita produzem vídeo com a ordem de campo inversa, portanto não deixe de consultar a documentação da filmadora.

Proporções de pixel Especifica a proporção de cada largura de pixel à sua altura, o que determina o número de pixels necessários para obter uma proporção de aspecto de quadro. Alguns formatos especificam pixels quadrados, enquanto outros usam pixels não quadrados.

Intervalos de quadros-chave (segundos) Especifica o número de segundos depois que o codec criará um quadro chave na exportação do vídeo.

Codificação de taxa de bit Especifica se o codec atinge uma taxa de bit variável ou constante no arquivo exportado.

CBR A taxa de bit constante (CBR) mantém a taxa de dados do arquivo exportado constante, dentro de um limite fixo especificado. Como as seções complexas são mantidas na mesma taxa de bits que as simples, provavelmente mostrarão os artefatos de degradação de qualidade da compactação.

VBR A taxa de bits variável (VBR) permite que a taxa de dados do arquivo exportado varie em um intervalo especificado, alocando taxas de bits mais altas e, portanto, menos compactação, para as seções mais complexas e taxas de bits menores para as menos complexas.

Em geral, um quadro é complexo e mais difícil de compactar de forma eficiente se contiver grandes detalhes, ou se for muito diferente dos quadros ao redor, como ocorreria em uma cena contendo movimento.

Nota: *Comparando arquivos CBR e VBR do mesmo conteúdo e tamanho de arquivo, um arquivo CBR pode ser reproduzido de maneira mais confiável em uma faixa maior de sistemas, pois uma taxa fixa de dados é menos exigente em um player de mídia e processador de computador. No entanto, um arquivo VBR tende a ter uma qualidade mais alta de imagem, pois o VBR é adequado à quantidade de compactação do conteúdo de imagem.*

Taxa de bits Especifica o número de megabits por segundo do arquivo codificado. Essa opção só é exibido se você selecionar CBR como opção de Codificação de taxa de bits.

As opções a seguir são exibidas somente se você selecionar VBR como opção de Codificação de taxa de bits.

Taxa de bits mínima [Mbps] Especifica o número mínimo de megabits por segundo que você deseja que o codificador permita. A taxa de bits mínima difere de acordo com o formato. Para DVD MPEG2, a taxa de bit mínima deve ser de pelo menos 1,5 Mbps.

Taxa de bits de destino [Mbps] Especifica o número de megabits por segundo (Mbps) do arquivo codificado.

Taxa de bits máxima [Mbps] Especifica o número máximo de megabits por segundo que você deseja que o codificador permita.

Quadros M Especifica o número de quadros B (quadros bidirecionais) entre os quadro I (intraquadros) consecutivos e os quadros P (quadros previstos). Essa opção está disponível apenas para formatos MPEG.

Quadros N Especifica o número de quadros entre quadros I (intraquadros). Esse valor deve ser múltiplo do valor de quadros M. Essa opção está disponível apenas para formatos MPEG.

GOP fechado a cada Especifica a frequência de cada Grupo fechado de imagens (GOP fechado), que não pode referenciar quadros fora do GOP fechado. Um GOP consiste em uma sequência de quadros I, B e P. (Essa opção está disponível quando você escolhe as predefinições compatíveis com multimídia [MPEG1 ou MPEG2 compatíveis com multimídia] na caixa de diálogo Exportar MPEG e clica em Avançado.)

Posicionamento automático de GOP Quando selecionado, define o posicionamento do Grupo de imagens (GOP) automaticamente. (Essa opção está disponível quando você escolhe as predefinições compatíveis com multimídia MPEG na caixa de diálogo Exportar MPEG e clica em Avançado.)

Nota: *Os formatos MPEG1 e MPEG2 incluem diversas opções avançadas não listadas aqui. Na maioria dos casos, selecionar um formato ou predefinição criado para seu resultado de destino define as opções apropriadas automaticamente. Para obter informações detalhadas sobre opções não listadas, consulte as especificações da indústria para formatos MPEG1 e MPEG2.*

Configurações de áudio

As opções a seguir estão disponíveis no painel Áudio da caixa de diálogo Configurações de exportação (você as verá ao compartilhar um projeto usando as opções Computador ou Telefones celulares e players). Nem todas as opções estão disponíveis para todas as predefinições.

Formato de áudio Especifica o tipo de saída de áudio, como Dolby Digital ou MP3, e pode determinar qual codec de áudio é usado.

Codec de áudio Especifica o codec para Premiere Elements aplicar quando compactar áudio. Os codecs disponíveis dependem do tipo de arquivo especificado no painel Geral da caixa de diálogo Configurações de exportação. Alguns tipos de arquivo e placas de captura suportam somente áudio não compactado, que tem qualidade mais alta, mas usam menos espaço em disco. Consulte a documentação da placa de captura antes de escolher um codec de áudio.

Taxa de amostragem Especifica a taxa para exportar. Escolha uma taxa mais alta para obter qualidade de áudio melhor em um arquivo exportado, ou uma taxa mais baixa para reduzir o tempo de processamento e os requisitos de espaço em disco. A qualidade de CD é de 44,1 kHz. Refazer a amostragem, definindo uma taxa diferente do áudio original, também requer mais tempo de processamento. Evite refazer a amostragem capturando áudio na taxa final.

Tipo de amostra Especifica a profundidade de bits para a exportação. Escolha uma profundidade de bits e estéreo mais altos para obter melhor qualidade, ou escolha profundidade de bits mais baixa para reduzir o tempo de processamento e os requisitos de espaço em disco. A qualidade do CD é estéreo de 16 bits.

Canais Especifica quantos canais de áudio estão no arquivo exportado. Por padrão, o estéreo fornece dois canais de áudio; mono fornece um. Se você escolher exportar uma trilha estéreo como mono, o áudio será mixado.

Intercalação Especifica com que frequência as informações de áudio são inseridas entre quadros de vídeo no arquivo exportado. Consulte a documentação da placa de captura para obter a configuração recomendada. Um valor de 1 quadro significa que, quando um quadro é reproduzido, o áudio para duração desse quadro é carregado na RAM, de forma que ele possa ser reproduzido até o próximo quadro aparecer. Se o áudio for interrompido durante a reprodução, o valor de intercalação poderá fazer com que o computador processe áudio mais frequentemente do que ele suporta. Aumentar o valor permite que o Premiere Elements armazene segmentos de áudio mais longos, que devem ser processados com menos frequência, embora valores de intercalação mais altos demandem mais RAM. Discos rígidos mais atuais operam melhor com intercalações de 1/2 a 1 segundo.

Taxa de bits Especifica o número de megabits por segundo do arquivo codificado. Geralmente, taxas de bit mais altas aumentam a qualidade e o tamanho do arquivo. Essa opção está disponível par Dolby Digital Stereo, MPEG e alguns codecs do Windows Media Audio.

Nota: *As opções não documentadas aqui são específicas para o formato selecionado. Para obter informações detalhadas, consulte as*

especificações do mercado para o formato selecionado.

Modo de taxa de bits Especifica se o codec atinge uma taxa de bit variável ou constante no arquivo exportado. A taxa de bit constante mantém a taxa de dados do arquivo exportado constante, dentro de um limite fixo especificado. Como as seções complexas são mantidas na mesma taxa de bits que as simples, provavelmente mostrarão os artefatos de degradação de qualidade da compactação. A taxa de bits variável permite que a taxa de dados do arquivo exportado varie em um intervalo especificado, alocando taxas de bits mais altas e, portanto, menos compactação, para as seções mais complexas e taxas de bits menores para as menos complexas.

Em geral, um quadro é complexo e mais difícil de compactar de forma eficiente se contiver grandes detalhes, ou se for muito diferente dos quadros ao redor, como ocorreria em uma cena contendo movimento.

Nota: *Comparando arquivos CBR e VBR do mesmo conteúdo e tamanho de arquivo, um arquivo CBR pode ser reproduzido de maneira mais confiável em uma faixa maior de sistemas, pois uma taxa fixa de dados é menos exigente em um player de mídia e processador de computador. No entanto, um arquivo VBR tende a ter uma qualidade mais alta de imagem, pois o VBR é adequado à quantidade de compactação do conteúdo de imagem.*

Passagens de codificação Especifica o número de vezes que o codificador analisa o clipe antes da codificação. Várias passagens aumentam o tempo de codificação do arquivo, mas geralmente resultam em uma compactação mais eficiente e em qualidade de imagem mais alta.

Nota: *As opções não documentadas aqui são específicas para o formato selecionado. Para obter informações detalhadas, consulte as especificações do mercado para o formato selecionado.*

Configurações de multiplexação

A multiplexação combina diversos fluxos de dados em um sinal. Alguns formatos, como Apple iPod, incluem uma ou mais das seguintes opções de Multiplexação:

Multiplexação Especifica o tipo de multiplexação que você deseja usar. Escolha o formato do qual planeja reproduzir o vídeo: DVD, 3GPP ou MP4. Se você não desejar usar a multiplexação, escolha Nenhum.

Compatibilidade de fluxo contínuo Especifica a mídia da qual o vídeo será reproduzido: PSP (PlayStation Portable), iPod ou padrão.

Para o início

Opções alternadas e públicos-alvos

Especificar um codec de mídia de transmissão no formato do Windows Media ativa as opções de Públicos-alvos, enquanto os codecs de transmissão de mídia do QuickTime ativam um conjunto similar de opções chamado de Alternativos. Ambos permitem produzir variações de um filme adequado a diferentes velocidades de rede. O software do player associado com o formato detecta e selecione a versão mais apropriada para garantir reprodução uniforme. Por exemplo, o Windows Media inclui Públicos-alvos como "Modems dial-up (56 Kbps)" e "Banda larga ou modem a cabo/DSL (384 Kbps)". O QuickTime gera filmes específicos adequados para cada tipo de exportação. O Windows Media gera um único filme que armazena as variações.

Nota: *Algumas configurações específicas do codec não são documentadas aqui. Para obter informações mais detalhadas com relação a um codec específico, verifique a documentação fornecida por seu desenvolvedor.*

Especificar opções de público-alvo do Windows Media

1. No painel Publicar e compartilhar, escolha Computador. Em seguida, escolha QuickTime ou Windows Media.
2. Escolha uma opção de transmissão no menu Predefinição.
3. No painel Público-alvo, especifique uma opção para Saída:
   Compactado Especifica se o codec selecionado na guia Vídeo foi aplicado. Essa é a configuração padrão e mais apropriada para a maioria dos usuários.

   Não compactado Especifica que não foi aplicada compactação. Como essa configuração resulta em arquivos muito grandes, não é apropriada para a maioria dos usuários.

Para o início

Ativar um componente para compartilhamento

O Premiere Elements inclui diversos componentes, como codecs, que devem ser ativados na primeira vez que forem usados. Por exemplo, na primeira vez que você tentar exportar um determinado formato, será solicitado a ativar um componente.

Se você estiver conectado à Internet, a ativação do componente ocorrerá automaticamente. Se não estiver conectado à Internet, será exibida a caixa de diálogo Ativando componente.

1. Quando a caixa de diálogo Ativando componente for exibida, conecte-se à Internet.
2. Na caixa de diálogo Ativando componente, clique em Copiar para copiar o número de série.
3. Clique no URL para ir até o site de ativação.
4. Cole o número de série na caixa ID do site.
5. Selecione o País/região e produto. Clique em Enviar.

   O site de ativação exibirá uma chave de desbloqueio.
6. Copie a chave de desbloqueio, cole-o na caixa de diálogo Ativação de componente e clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Arquivamento de projetos

Arquivar um projeto
Sobre projetos arquivados

Arquivar um projeto

Para o início

1. Escolha Arquivo > Arquivador de projeto.
2. Na caixa de diálogo Arquivador de projeto, selecione Arquivar projeto para copiar uma versão aparada do projeto ou Copiar projeto para copiar uma versão não aparada, incluindo todos os ativos, em um novo local.
3. Para especificar uma pasta para o projeto, clique em Procurar e localize a pasta. Na caixa de diálogo Pasta, você pode clicar em Fazer pasta para criar uma nova pasta.
4. Depois de especificar uma pasta, clique em OK e clique em OK novamente para fechar a caixa de diálogo Arquivador de projeto.

O Premiere Elements coloca os novos arquivos em uma pasta com nome que inicia com *Aparado*, se você escolher Arquivar projeto, ou *Copiado*, se você escolher Copiar projeto.

Sobre projetos arquivados

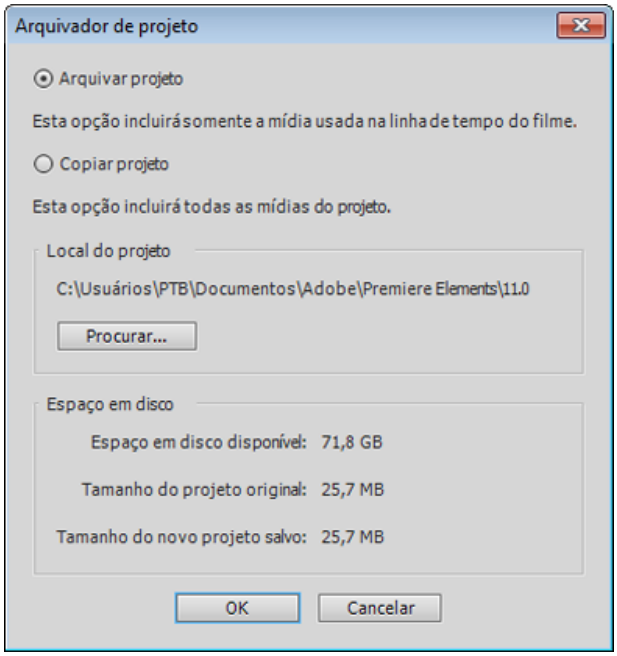
Para o início

O Arquivador de projeto copia seu projeto e sua mídia em uma pasta para edição e armazenamento futuros. Você pode usá-lo para preparar um projeto incompleto para edição em outro computador, para reunir em uma pasta cópias de mídia que podem estar localizadas em diversas pastas ou drivers ou para aparar a mídia em um projeto completo somente até as partes usadas, antes de salvar o projeto em um arquivo. O Arquivador de projeto tem duas opções, Arquivar projeto e Copiar projeto. Como Copiar projeto não apara o projeto, essa opção sempre resulta em uma pasta contendo mais arquivos e maiores que Arquivar projeto.

Arquivar projeto Cria uma nova pasta contendo um novo arquivo de projeto e um novo clipe para cada clipe usado na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista no seu tamanho editado. O projeto aparado inclui até 30 quadros de vídeo extra, chamados de alças, antes do ponto de entrada e depois do ponto de saída de cada clipe aparado, caso você queira realizar pequenos ajustes depois do arquivamento do projeto. Um projeto aparado exclui quaisquer visualizações renderizadas e visualizações de áudio (áudio conformado), assim como mídia não usada. O Premiere Elements cria automaticamente novas visualizações de áudio (mas não visualizações renderizadas) quando você abre o projeto aparado. Os clipes em um projeto aparado são renomeados de forma que seus nomes de arquivo correspondam ao nome de arquivo do projeto. Use essa opção para preparar um projeto concluído para armazenamento, antes de removê-lo do disco rígido.
Nota: *O Arquivador de projeto retém os quadros-chaves de efeito e marcadores de clipes que existem além dos pontos de entrada e saída de um clipe aparado.*

Copiar projeto Cria uma pasta contendo um novo arquivo de projeto e cópias completas de todas as mídias exibidas no painel Ativos do projeto no projeto original, se elas forem ou não usados na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou de Especialista. Diferente de Arquivar projeto, Copiar projeto não salva todos os arquivos de visualização renderizados. Use essa opção para agregar cópias de todos os arquivos que pertençam a um projeto em uma única pasta. Ela pode ser transferida facilmente para outro computador, ou aberta para edição futura.

As pastas de projetos arquivados podem ser grandes, portanto é recomendável arquivar em um disco rígido portátil quando você desejar transferir um projeto entre computadores. Usando um programa de gravação de disco, você também pode gravar pastas de projetos aparados ou copiados em DVDs para arquivar ou transferir para outros computadores.



Caixa de diálogo Arquivador de projeto

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Trabalho com projetos

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Trabalhar com discos de trabalho

Sobre os Discos de trabalho
Tipos de discos de trabalho
Configurar um disco de trabalho
Maximização do desempenho do disco de trabalho

Para o início

Sobre discos de trabalho

Ao editar um projeto, o Premiere Elements usa o espaço em disco para guardar arquivos de trabalho de seu projeto. Estes incluem vídeo e áudio capturados, áudio em conformidade e arquivos de visualização. O Adobe Premiere Elements usa arquivos de áudio em conformidade e arquivos de visualização para otimizar o desempenho, permitindo edição em tempo real, alta qualidade de processamento e saída eficiente. Todos os arquivos do disco de trabalho são preservados nas sessões de trabalho. Se você excluir os arquivos de áudio em conformidade, o Premiere Elements automaticamente os recriará. Se você excluir arquivos de visualização, eles não serão recriados automaticamente.

Por padrão, os arquivos de trabalho são armazenados onde você salva o projeto. O espaço necessário no disco de trabalho aumenta à medida que seu filme fica maior ou mais complexo. Se o seu sistema tiver o acesso a vários discos, escolha Editar > Preferências > Discos de trabalho / Adobe Premiere Elements 12> Preferências> Discos de trabalho. Especifique os discos que o Premiere Elements usa para estes arquivos. Para obter os melhores resultados, configure os discos de trabalho bem no começo de um projeto, antes de realizar capturas ou edições.

Para o início

Tipos de discos de trabalho

Além de o desempenho poder ser melhorado configurando-se cada tipo de disco de trabalho para um disco diferente, você pode também especificar pastas no mesmo disco. Selecione Editar > Preferências > Discos de trabalho / Adobe Premiere Elements 12 > Preferências > Discos de trabalho para definir as seguintes opções de disco de trabalho.

Vídeo capturado Pasta ou disco para arquivos de vídeo e de imagem estática stop motion capturados com o uso do painel Capturar.

Áudio capturado Pasta ou disco para arquivos de áudio capturados com o uso do painel Capturar.

Visualizações de vídeo Pasta ou disco de arquivos de visualização de vídeo. Estes arquivos são criados quando você utiliza o comando Linha de tempo > Renderizar área de trabalho, exporta para um arquivo de filme ou exporta para um dispositivo DV. Se a área visualizada incluir efeitos, estes serão renderizados na qualidade máxima no arquivo de visualização.

Execuções de áudio Pasta ou disco de arquivos de visualização áudio. Estes arquivos são criados quando você utiliza o comando Linha de tempo > Renderizar área de trabalho. Eles também se criam quando você escolhe Clipe > Opções de áudio > Renderizar e substituir, exporta para um arquivo de filme ou para um dispositivo DV. Se a área visualizada incluir efeitos, estes serão renderizados na qualidade máxima no arquivo de visualização.

Cache de mídia Pasta ou disco para arquivos de pico de áudio, arquivos de conformidade de áudio e outros arquivos que o Premiere Elements cria para melhorar o desempenho ao ler arquivos de mídia.

Codificação de DVD Pasta ou disco para arquivos de áudio e vídeo codificados gerados quando se cria um DVD.

Observação: *O Premiere Elements coloca arquivos de visualização, codificados, de cache de mídia e outros tipos de arquivos nas subpastas das pastas especificadas para esses tipos. Cada subpasta é nomeada para o tipo de arquivos de trabalho que ela contém.*

Para o início

Configurar um disco de trabalho

Configure discos de trabalho no painel Discos de trabalho da caixa de diálogo Preferências. Para verificar a quantidade do espaço em disco livre no volume selecionado, veja caixa à direita do caminho. Se o caminho for muito longo para ser lido, posicione o ponteiro sobre o caminho para que o caminho completo apareça em uma dica de ferramenta.

1. Escolha Editar > Preferências > Discos de trabalho / Adobe Premiere Elements 12 > Preferências > Discos de trabalho.

2. Para cada tipo de disco de trabalho, especifique um local para o disco para que o Premiere Elements armazene os arquivos correspondentes. Escolha uma destas opções no menu pop-up:

   Meus documentos Armazena arquivos de trabalho na pasta Meus documentos.

   O mesmo do projeto Armazena arquivos de trabalho na mesma pasta onde o projeto está armazenado.

   Personalizada Indica que o caminho atual não está no menu pop-up. O caminho atual não será alterado até você clicar em Procurar para especificar um local em disco disponível.

Para o início

Maximização do desempenho do disco de trabalho

- Caso o seu computador tenha apenas um disco rígido, considere deixar todas as opções de disco de trabalho em suas configurações padrão.
- Se houver mais de um, escolha discos rígidos secundários maiores para os discos de trabalho e não a unidade de carregamento principal. No Premiere Elements, você pode inserir cada tipo do arquivo de trabalho em seu próprio disco. Por exemplo, você copia o vídeo em um disco e o áudio em outro.
- Desfragmente os discos de trabalho regularmente usando a ferramenta Desfragmentador de disco do Windows ou um utilitário de terceiros. Para usar a ferramenta Desfragmentador de disco, selecione Iniciar > Todos os programas > Acessórios > Ferramentas do sistema > Desfragmentador de disco. Para obter mais instruções, consulte a documentação fornecida com o Windows ou com o utilitário de terceiros.
- Especifique os discos rígidos mais rápidos para capturar mídia e armazenar os arquivos de trabalho. Você pode usar um disco mais lento para executar arquivos de áudio e o arquivo de projeto.
- Especifique apenas os discos conectados ao seu computador. O rendimento de um disco rígido em uma rede é muito baixo. Evite usar mídias removíveis como discos de trabalho porque o Premiere Elements sempre requer acesso aos arquivos de disco de trabalho. Os arquivos de disco de trabalho são preservados para cada projeto, mesmo quando você fecha o projeto. O Premiere Elements reutiliza esses arquivos quando você reabre o projeto associado a eles. Se os arquivos do disco de trabalho estiverem armazenados em mídia removível e a mídia for removida da unidade, o disco de trabalho não fica disponível para o Premiere Elements.
- É possível dividir um único disco em partições e configurar cada partição como um disco de trabalho virtual. No entanto, o particionamento não melhora o desempenho porque o mecanismo da unidade é um gargalo. Para obter os melhores resultados, configure os volumes de disco de trabalho em unidades separadas reais.

(cc) BY-NC-SR As publicações no Twitter ™ e no Facebook não são cobertas pelos termos da Creative Commons.

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Exibição das propriedades do clipe

Consultar uma visão geral das propriedades básicas do clipe
Exibição de informações abrangentes sobre o arquivo
Propriedades da exibição Personalizar lista
Exibição dos detalhes sobre propriedades de efeito

Consultar uma visão geral das propriedades básicas do clipe

Para o início

Para visualizar as propriedades básicas de um clipe, clique com o botão direito do mouse/pressione Ctrl e clique no clipe no painel de Ativos do Projeto e escolha Propriedades.

Exibição de informações abrangentes sobre o arquivo

Para o início

Premiere Elements contém ferramentas que podem ser usadas para avaliar um arquivo em qualquer formato compatível armazenado dentro ou fora de um projeto. Por exemplo, você pode determinar se um clipe exportado tem um taxa de dados apropriada para distribuição na Internet. As propriedades de arquivo de vídeo podem incluir o tamanho do arquivo, o número de faixas de vídeo e áudio, duração, taxa de quadros média, taxa de amostragem de áudio, taxa de dados de vídeo e configurações de compactação. Além disso, elas incluem informações sobre quadros ignorados nos clipes capturados.

Use o recurso Obter propriedades para verificar se há quadros ignorados em um clipe capturado. Use os gráficos Análise de taxa de dados para avaliar o índice de correspondência da taxa de dados de saída com os requisitos do meio de entrega. Os gráficos representam a taxa de quadros-chave de renderização, diferença entre os quadros-chave de compactação e os quadros diferenciados (quadros existentes entre os quadros-chave). Eles também representam os níveis de taxa de dados em cada quadro.

❖ Execute um dos seguintes procedimentos:

- Se o clipe estiver na linha de tempo do modo de exibição de Especialista, selecione-o e escolha Arquivo > Obter propriedades para > Seleção.
- Se o clipe não estiver no projeto, escolha Arquivo > Obter propriedades para > Arquivo. Localize o clipe que deseja analisar e em seguida clique em Abrir.

Propriedades da exibição Personalizar lista

Para o início

Você pode personalizar a exibição Lista para exibir apenas as informações que deseja ver. Você pode também renomear colunas, adicionar colunas suas, reorganizar colunas e alterar a largura das colunas.

Especifique quais propriedades aparecem no modo de exibição Lista

A propriedade Nome aparece por padrão e exibe o nome do clipe no disco. Não é possível remover a propriedade Nome usando a caixa de diálogo Editar colunas. Você pode alterar o nome que o clipe usa dentro do projeto.

1. Abra o painel de Ativos do Projeto.
2. Mantenha pressoianda a tecla Ctrl, clique com o botão direito no modo de exibição Projeto e selecione Editar colunas. Certifique-se de clicar em uma área do lado de fora das linhas que contêm os ativos.
3. Selecione qualquer uma das propriedades a seguir que deseja visualizar no modo de exibição Mídia e, em seguida, clique em OK:
   Usado Exibe uma marca de seleção se o clipe for usado no projeto.

   Tipo de mídia Mídia, como, por exemplo, filme ou imagem estática.

   Velocidade do Quadro A taxa de quadros do clipe, como 29,97 qps.

   Duração da mídia Tamanho da mídia capturada em disco, expressa no formato de exibição especificado na seção Geral da caixa de diálogo Configurações do projeto.
   Nota: *No Premiere Elements, todas as durações em um painel incluem os quadros especificados pelo ponto de entrada e pelo ponto de saída. Por exemplo, a definição do Ponto de entrada e do Ponto de saída para o mesmo quadro resulta em um duração de um quadro.*

   Duração do vídeo A duração do clipe definida pelo ponto de entrada e pelo ponto de saída do vídeo. Incorpora qualquer ajuste aplicado no Premiere Elements, como a alteração da velocidade do clipe.

   Duração do áudio A duração do clipe definida pelo ponto de entrada e pelo ponto de saída do áudio. Incorpora qualquer ajuste aplicado no Premiere Elements, como a alteração da velocidade do clipe.

Informações do vídeo O tamanho do quadro e a proporção de aspecto do clipe e se um canal alfa está presente.

Informações do áudio As especificações de áudio do clipe.

Uso do vídeo O número de vezes que o componente de vídeo de um clipe é usado no filme.

Uso do áudio O número de vezes que o componente de áudio de um clipe é usado no filme.

Status Especifica se um clipe está on-line ou off-line. Se um clipe estiver off-line, esta opção também indicará o porquê.

Cliente Campo para adicionar o nome de um cliente ou outros detalhes.

Ajuste de colunas no modo de exibição Lista

Use a exibição Lista para avaliar, localizar ou organizar clipes rapidamente com base em propriedades específicas.

1. Abra o painel de Ativos do Projeto.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Para alterar a largura de uma coluna, posicione o ponteiro sobre uma linha divisória entre os cabeçalhos de coluna até o ícone Redimensionamento de coluna ser exibido. Em seguida, arraste horizontalmente.
   - Para criar uma coluna, clique com o botão direito do mouse/clique pressionando a tecla Ctrl e escolha Editar colunas, clique em Adicionar e selecione um nome de coluna (após esse nome, um nome de coluna será exibido). Digite um nome e selecione um tipo para a nova coluna e clique em OK. As colunas de texto podem conter qualquer texto digitado. As colunas de booleano apresentam uma caixa de seleção.
   - Para exibir uma coluna, clique no botão direito do mouse/clique pressionando a tecla Ctrl e escolha Editar colunas. Em seguida, clique na caixa próxima ao nome da coluna que deseja exibir.
   - Para ordenar colunas em ordem crescente ou decrescente, clique em seus títulos.
   - Para reorganizar colunas, clique no botão direito do mouse/clique pressionando a tecla Ctrl e escolha Editar colunas, selecione um nome de coluna e clique em Mover para cima ou em Mover para baixo.

     Nota: *Premiere Elements bloqueia alguns atributos da coluna. Não é possível localizar ou alterar estes atributos na caixa de diálogo "Editar colunas". Por exemplo, é possível alterar os nomes das colunas adicionadas, mas não os nomes das colunas criadas no Premiere Elements.*

Para o início

Exibição dos detalhes sobre propriedades de efeito

1. Excluir um clipe na linha de tempo do modo de exibição Rápida ou do modo de exibição de Especialista.
2. Clique no botão "Efeitos aplicados" e visualize as propriedades no painel de Efeitos aplicados.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Verificação dos arquivos de um projeto

Visão geral do painel de Ativos do Projeto
Renomear um arquivo de origem em um projeto
Localizar um item em um projeto
Localizar arquivos ausentes de um projeto
Exclusão de um clipe

Para o início

Visão geral do painel de Ativos do Projeto

O painel de Ativos do Projeto permite visualizar o material de origem dos projetos. Selecione o modo de exibição de Especialista e em seguida clique em Ativos do Projeto.

Você pode exibir o conteúdo de um projeto usando o modo de exibição de lista ou grade. Use o menu de opções do painel para alternar entre os modos de exibição.

O modo de exibição de grade exibe um instantâneo do vídeo importado para o projeto. O painel Ativos do projeto indica os arquivos que você usa na linha de tempo do modo de exibição de Especialista com um ícone verde. Use a caixa Pesquisar para procurar arquivos dentro do painel.

Exibição e organização de itens de mídia

No painel de Ativos do Projeto, é possível exibir itens do modo de exibição Lista. O modo de exibição Lista permite exibir mais itens simultaneamente e classificar itens por propriedades como tipo de mídia e duração.

- Para classificar os itens no modo de exibição Lista, clique no cabeçalho da coluna que deseja classificar os itens. (Por exemplo, clique em Tipo de mídia para classificar itens por tipo.) Se as pastas forem expandidas, os itens serão classificados do nível superior e para baixo na hierarquia do painel de Ativos do Projeto. Para inverter a ordem de classificação, clique no cabeçalho da coluna novamente.
- Para ver mais dos cabeçalhos da coluna no modo de exibição Lista, arraste o lado direito do painel de Ativos do Projeto para a direita. Como alternativa, arraste a barra de rolagem na parte inferior do painel para a direita.

Organização de clipes em pastas

O painel de Ativos do Projeto pode conter pastas, que podem ser usadas para organizar o conteúdo do projeto da mesma forma que as pastas no Windows Explorer. As pastas podem conter arquivos de mídia ou subpastas. Considere o uso de pastas para organizar tipos de mídia, como capturas DV, imagens estáticas do Adobe Photoshop Elements e arquivos de áudio.

✥ No painel de Ativos do Projeto, siga um destes procedimentos:
Nota: *Para acessar o painel de Ativos do Projeto, selecione Ativos do Projeto no modo de exibição de Especialista.*

- Para adicionar uma pasta, clique no botão Nova pasta na parte inferior do painel Ativos do projeto. No modo de exibição de lista, se você clicar em Nova pasta várias vezes em uma linha, cada nova pasta será aninhada dentro da nova pasta anterior.
- Para mover um item para dentro de uma pasta, arraste-o para o ícone Pasta. É possível mover pastas para dentro de outras pastas a fim de aninhá-las.
- Para exibir o conteúdo de uma pasta, clique duas vezes nela. Como alternativa, no modo de exibição Lista, clique no triângulo ao lado do ícone Pasta para expandir a pasta.
- Para navegar para as pastas pai, clique no ícone apropriado. Você pode clicar e manter pressionado esse botão para visualizar uma lista com todas as pastas acima da pasta relacionada atualmente. Você também pode pular para uma pasta ao colocá-la em destaque e soltar o botão do mouse.

Para o início

Renomear um arquivo de origem em um projeto

- Para renomear um clipe, selecione-o, escolha Clipe > Renomear, digite o novo nome e pressione Enter. (A alteração afeta apenas as referências usadas no projeto. O nome do arquivo de origem original na área de trabalho Projeto e no Windows permanece o mesmo.)
- Para renomear um arquivo de origem original, feche Premiere Elements e renomeie o arquivo no Windows. Na próxima vez em que você abrir o projeto, Premiere Elements solicitará que localize o arquivo.
  É possível também renomear um clipe selecionado clicando no seu nome uma vez para selecionar o texto, digitando o novo nome e pressionando Enter.

Para o início

Localizar um item em um projeto

❖ Clique com o botão direito em um item na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e selecione Exibir no projeto.

Para localizar um item no disco rígido, clique com o botão direito no clipe, selecione Arquivo > Obter propriedades e anote o caminho na parte superior do painel Propriedades.

Para o início

Localizar arquivos ausentes de um projeto

O Premiere Elements não armazena arquivos de origem originais em um projeto; ele faz referência ao nome de arquivo e ao local de cada arquivo de origem quando você o importa. Se posteriormente você mover, renomear ou excluir um arquivo de origem no Windows, a caixa de diálogo Onde está o arquivo será exibida na próxima vez em que o projeto for aberto.

Além de arquivos de origem, um projeto também faz referência a arquivos de visualização. Os arquivos de visualização permitem visualizar efeitos em tempo real sem precisar renderizá-los (é um processo que pode levar horas). Os arquivos de visualização podem ser criados novamente se necessário.

Nota: *Após a criação do filme final, você pode excluir os arquivos de origem se não tiver planos de usá-los novamente. Caso pretenda editar o filme novamente no futuro, arquive o projeto com o Arquivador de Projeto antes de excluir os arquivos de origem.*

❖ Na caixa de diálogo Onde está o arquivo, escolha uma das seguintes opções:

Exibir somente correspondências de nome exatas Exibe apenas os arquivos correspondentes ao nome do arquivo ausente quando o projeto foi fechado pela última vez. Se você souber que o nome de um arquivo mudou, desmarque esta opção.

Selecionar Substitui o arquivo ausente pelo arquivo original ou de substituição.

Localizar Inicia o recurso Pesquisar do Windows XP.

Ignorar visualizações Ignora os arquivos de visualização ausentes para que você não seja solicitado a localizá-los.

Ignorar Substitui o arquivo ausente por um arquivo off-line. O arquivo off-line funciona como um espaço reservado para clipes relacionados no painel Ativos do projeto e na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Ignorar tudo Substitui todos os clipes ausentes por arquivos off-line sem pedir a sua confirmação.

Para o início

Exclusão de um clipe

Como o Premiere Elements não armazena arquivos de mídia reais no projeto, a exclusão de um clipe de um projeto remove todas as instâncias de um filme. No entanto, o Premiere Elements não exclui o arquivo de origem do clipe da área de trabalho do Windows. Para economizar espaço em disco, exclua o arquivo de origem.

Para excluir um arquivo de mídia da área de trabalho do Projeto, execute um dos seguintes procedimentos:

- Selecione o arquivo no painel e clique no ícone Excluir.
- Clique com o botão direito do mouse/pressione Ctrl e clique na linha de tempo do modo de exibição de Especialista e escolha Excluir. Você também pode excluir selecionando o arquivo e pressionando a tecla Delete. O arquivo é excluído do Elements Organizer, mas não é excluído do disco rígido.

  Para identificar itens não utilizados em um projeto, observe as colunas Uso de vídeo e Uso do áudio no modo de exibição Lista. Para exibir essas colunas, role para a direita. Uma marca de seleção verde (modo de exibição em lista) e um ponto verde (modo de exibição de grade) indicam que o ativo está sendo usado no projeto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Desfazer alterações

Desfazer alterações de maneira incremental
Desfazer qualquer alteração anterior

Desfazer alterações de maneira incremental

Para o início

Caso você mude de idéia sobre uma edição ou um efeito, Premiere Elements oferecerá várias formas de desfazer o trabalho. Você pode desfazer apenas as ações que alteram o conteúdo do vídeo; por exemplo, é possível desfazer uma edição, mas não é possível desfazer a rolagem de um painel.

- Para desfazer ou refazer a alteração mais recente, escolha Editar > Desfazer. (Você pode desfazer sequencialmente uma série de alterações recentes.)
- Para desfazer uma alteração e todas as alterações sucessivas ocorridas desde que o projeto foi aberto pela última vez, exclua-a do painel Histórico.
- Para parar uma alteração sendo processada por Premiere Elements (por exemplo, quando você vir uma barra de progresso), pressione Esc.
- Para desfazer todas as alterações efetuadas desde quando o projeto foi salvo pela última vez, escolha Arquivo > Reverter.

Para desfazer as alterações efetuadas antes de ter salvado o projeto pela última vez, tente abrir uma versão anterior na pasta Salvamento automático do Adobe Premiere. Em seguida, escolha Arquivo > Salvar como para armazenar o projeto fora da pasta Salvamento automático do Adobe Premiere. O número de alterações que podem ser desfeitas depende das configurações de preferência de Salvamento automático.

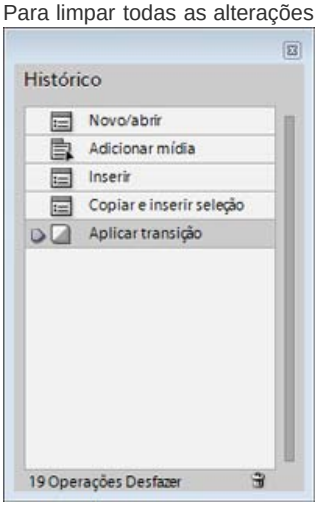
Desfazer qualquer alteração anterior

Para o início

O painel Histórico registra as alterações efetuadas em um projeto. Toda vez que você adicionar um clipe, inserir um marcador ou aplicar um efeito, o painel Histórico adicionará essa ação à lista. A ferramenta ou o comando usado aparece no painel junto com um ícone de identificação. Você pode usar o painel para desfazer rapidamente várias alterações. Quando uma alteração é selecionada no painel, o projeto retorna ao estado do projeto no momento dessa alteração. As alterações mais recentes ficam esmaecidas e desaparecem quando você efetua a alteração seguinte.

O painel Histórico registra as alterações somente da sessão atual. O encerramento de um projeto ou a escolha do comando Reverter limpa o painel Histórico. Embora o painel mostre a maioria das alterações, ele não lista as alterações individuais em alguns painéis e também não lista as alterações realizadas no programa, como as configurações de Preferências.

- Para exibir o painel Histórico, escolha Janela > Histórico.
- Para selecionar uma alteração no painel Histórico, clique nela.
- Para excluir uma alteração selecionada, clique em e, em seguida, clique em OK.
- Para mover o painel Histórico, arraste o seletor ou a barra de rolagem do painel. Ou escolha Avançar ou Retroceder no menu do painel Histórico.
- Para limpar todas as alterações do painel Histórico, escolha Limpar histórico no menu do painel Histórico e clique em OK.



Lista de alterações no painel Histórico

(cc) BY-NC-SA

Salvamento e backup de projetos

Salvamento de um projeto
Backup de um projeto com Salvamento automático
Abrir um projeto salvo por Salvamento automático

Salvamento de um projeto

Para o início

O salvamento de um projeto salva as decisões de edição, a referências a arquivos de origem e a organização mais recente de painéis. Proteja o seu trabalho salvando-o com frequência.

- Para salvar o projeto aberto atualmente, escolha Arquivo > Salvar.
- Para salvar uma cópia de um projeto, escolha Arquivo > Salvar como, especifique um local e nome do arquivo e clique Salvar.
- Para salvar uma cópia de um projeto e continuar trabalhando no projeto original, escolha Arquivo > Salvar como, especifique um local e um nome de arquivo e clique em Salvar.

  Para especificar onde o Premiere Elements armazena os arquivos de projeto relacionados, como o áudio e o vídeo capturados e as visualizações de áudio e vídeo, configure um disco de trabalho.

Backup de um projeto com Salvamento automático

Para o início

Para rever as decisões de edição ou recuperar de uma falha, ative a opção Salvamento automático. Esta opção salva automaticamente os arquivos de projeto na pasta Salvamento automático do Adobe Premiere Elements em intervalos de tempo especificados. Por exemplo, você pode definir o Premiere Elements para que salve uma cópia de backup a cada 15 minutos.

O salvamento automático serve como uma alternativa para o comando Desfazer, dependendo das alterações no projeto entre cada salvamento. Como os arquivos de projeto são menores quando comparados a arquivos de vídeo de origem, o arquivamento de muitas versões de um projeto consome menos espaço em disco.

1. Escolha Editar > Preferências > Salvamento automático.
2. Execute um dos procedimentos a seguir e clique em OK.
   - Selecione Salvar projetos automaticamente e insira o tempo em minutos depois do qual o Adobe Premiere Elements salva o projeto.
   - Digite um número para Versões máximas de projeto, a fim de especificar quantas versões de cada arquivo de projeto você deseja salvar. Por exemplo, se você digitar 5, Premiere Elements salvará 5 versões de cada projeto aberto.

     Nota: *Toda vez que um projeto for aberto, salve-o pelo menos uma vez antes de a opção Salvamento automático entrar em operação.*

Abrir um projeto salvo por Salvamento automático

Para o início

1. Escolha uma das seguintes opções:
   - Inicie o Adobe Premiere Elements Na tela Bem-vindo, clique em "Editor de vídeo" e selecione "Projeto existente".
   - No Adobe Premiere Elements, escolha Arquivo > Abrir projeto.
2. Na pasta de projetos, abra o arquivo na pasta Salvamento automático do Adobe Premiere Elements. (Se nenhum arquivo estiver disponível, a preferência Salvamento automático possivelmente está desativada.)
   Nota: *Quando inicia Premiere Elements após uma falha, uma mensagem pergunta se deseja abrir a versão mais recente do projeto de seu projeto.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Configurações e predefinições de projeto

Sobre configurações e predefinições de projeto
Predefinição dinâmica de sequências.
Criar ou alterar as predefinições do projeto
Verificar configurações do projeto

Sobre configurações e predefinições de projeto

Para o início

As configurações de projeto determinam as propriedades de seus ativos de projeto de vídeo e áudio. Por exemplo, determinam seu formato (DV, HDV, AVCHD), origem (disco rígido ou filmadora de memória flash) e proporção (padrão ou vídeo de tela panorâmica). As configurações de projeto também especificam a taxa de quadros, a taxa de amostragem de áudio, o primeiro campo superior ou inferior e a profundidade de bits do projeto.

Ao iniciar um novo projeto, Premiere Elements aplica uma predefinição de projeto a ele. A predefinição de projeto é uma coleção de configurações de projeto predefinidas. Você pode usar a predefinição de projeto para o padrão de televisão para a versão do Premiere Elements instalada em seu computador.

NTSC (National Television Standards Committee) é o padrão de televisão para as Américas, o Caribe, o Japão, a Coréia do Sul e Taiwan.

PAL (Phase Alternating Line) é o formato padrão para a Europa, a Rússia, a África, o Oriente Médio, a Índia, a Austrália, a Nova Zelândia, o Pacífico Sul, a China e outras partes da Ásia.

Como não é possível alterar a predefinição de projeto após o início de um projeto, verifique o formato da gravação de origem antes de selecionar uma predefinição de projeto.

Se você especificar configurações de qualidade mais baixa para a saída (como vídeo web de fluxo contínuo), não altere as configurações do seu projeto. Em vez disso, altere as configurações de exportação.

Predefinição dinâmica de sequências.

Para o início

Quando você adiciona um clipe de filme à linha de tempo do modo de exibição de Especialista, o Adobe Premiere Elements altera automaticamente suas configurações de projeto em segundo plano para corresponder às propriedades do clipe. Elas incluem dimensão, fps, proporção de pixel e classificação dos campos,

Criar ou alterar as predefinições do projeto

Para o início

O Adobe Premiere Elements inclui predefinições de projeto padrão a mídias de origens comuns, incluindo filmadoras DV, câmeras, discos de DVD, e celulares. Não é possível criar predefinições de projeto personalizadas ou alterar uma predefinição de projeto depois de selecionar uma predefinição e iniciar um projeto.

Para alterar a predefinição de projeto iniciando um novo projeto, clique no botão Alterar configurações na caixa de diálogo Novo projeto. Selecione a predefinição que corresponda a sua gravação.

Uma mensagem será exibida se você adicionar um clipe de filme cuja predefinição não corresponde à predefinição do projeto da linha de tempo do modo de exibição de Especialista. Clique em Sim para permitir que o Adobe Premiere Elements altere as configurações do projeto para corresponderem às predefinições mais próximas. Para obter mais informações, consulte Predefinição de sequência dinâmica.

Selecionar uma predefinição de projeto

Por padrão, o Premiere Elements usa um AVCHD predefinido para o padrão de televisão especificado ao se instalar o programa. Selecione uma nova predefinição para criar projetos em um formato, padrão de televisão ou proporção de aspecto de quadro diferentes.

A predefinição selecionada se torna a padrão, e será usada para todos os projetos novos até você selecionar outra predefinição. Se escolher uma predefinição temporariamente, altere-a quando terminar de usá-la.

1. Iniciar o Premiere Elements
2. Na tela Bem-vindo, clique em "Editor de vídeo" e selecione "Novo projeto". (Ou, escolha Arquivo > Novo > Projeto.)
3. Na caixa de diálogo Novo projeto, clique em Alterar configurações.
4. Selecione a predefinição correspondente ao formato e ao padrão da gravação que deseja editar. Por exemplo, para editar a maioria das gravações HDV de filmadoras 1080i, escolha HDV 1080i 30 ou HDV 1080i 25.
5. Clique em OK.

6. Forneça um nome e local para seu projeto e clique em OK.

Altere a configuração de um projeto aberto

Depois de criar um projeto, você pode fazer apenas alterações secundárias relacionadas à exibição nas configurações de projeto.

Nota: *Não é possível alterar o modo de Edição e o formato dos Arquivos de visualização depois de criar um projeto.*

1. Escolha Editar > Configurações do Projeto > Geral.
2. Na caixa de diálogo Configurações de projeto, especifique as configurações de projeto para Geral, Capturar, Renderização de vídeo.
3. Clique em OK.

Para o início

Verificar configurações do projeto

As predefinições de projeto incluem configurações de projeto de três categorias: Geral, Captura, e Renderização de vídeo. Após iniciar um projeto, você não poderá alterar a maioria das configurações de projeto, como taxa de quadros, tamanho e proporção de aspecto. No entanto, é possível revisar as configurações para ter certeza de que a mídia que deseja adicionar ao projeto é compatível.

❖ Abra o projeto em Premiere Elements e escolha Editar > Projeto Configurações > [categoria].
Nota: *Produtos de terceiros, como PCs, placas de captura ou hardwares às vezes incluem predefinições personalizadas. Consulte a documentação dos terceiros para obter detalhes.*

Predefinições NTSC versus PAL

As predefinições NTSC estão em conformidade com o padrão NTSC, em que cada quadro de vídeo inclui 525 linhas horizontais exibidas a 29,97 quadros por segundo. A predefinição NTSC Padrão se aplica a gravações que tenham uma proporção de aspecto 4:3. A predefinição NTSC Tela panorâmica se aplica a gravações que tenham uma proporção de aspecto 16:9.

As predefinições PAL estão em conformidade com o padrão PAL, em que cada quadro de vídeo inclui 625 linhas horizontais exibidas a 25 quadros por segundo.

Configurações gerais

As configurações gerais (Editar > Configurações de projeto> Geral) controlam as características fundamentais de um projeto. Elas incluem o modo de edição usado para processar vídeo, tamanho do quadro, proporções de aspecto, tempo de contagem (Formato de exibição) e configurações de reprodução (Base de tempo). Estas configurações correspondem à mídia de origem mais comum em seu projeto. Por exemplo, se grande parte da gravação for DV, use o modo de edição Reprodução de DV. Se você alterar estas configurações arbitrariamente, a qualidade de seu vídeo pode se deteriorar.

As configurações incluem as seguintes opções.

Modo de edição Identifica o padrão de televisão e o formato para o projeto. Não é possível alterar as configurações de visualização de Base de tempo, Tamanho do quadro, Proporção de aspecto de pixel, Campos e Taxa de amostragem. O modo de edição determina estas configurações.
Nota: *A configuração Modo de edição representa as especificações da mídia de origem, não as configurações de saída finais. Especifique as configurações de saída ao exportar um projeto.*

Base de tempo Especifica as divisões de tempo usadas para calcular a posição de tempo de cada edição (PAL: 25, NTSC: 29,97).

Configurações da reprodução Este botão ficará disponível se você usar uma predefinição de DV, um modo de edição de DV ou instalar um plug-in que forneça funções de reprodução adicionais. Para um modo de edição de DV, esta opção indica onde você deseja reproduzir as visualizações. Para obter informações sobre as configurações de reprodução para plug-ins de terceiros, consulte a documentação do desenvolvedor.

Tamanho do quadro Especifica os pixels do quadro da reprodução de seu projeto. Na maioria dos casos, o tamanho do quadro do projeto corresponde ao da mídia de origem. Não é possível alterar o tamanho do quadro para compensar uma reprodução lenta. No entanto, você pode ajustar as configurações de reprodução: clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no monitor e escolha Configurações da reprodução. Ajuste o tamanho do quadro de saída alterando as configurações de Exportação.

Proporções de pixel Define a proporção de aspecto de pixels. O formato do vídeo (PAL ou NTSC) determina esta proporção. Se você usar uma proporção de aspecto de pixel diferente do seu vídeo, o vídeo poderá parecer distorcido ao ser reproduzido e renderizado.

Campos Especifica o domínio de campo ou a ordem em que os dois campos entrelaçados de cada quadro são desenhados. Premiere Elements captura gravação de DV com campos, mesmo se a gravação tiver sido gravada como varredura progressiva.

Formato de exibição (vídeo) Especifica como o tempo é exibido em todo o projeto. As opções de exibição de tempo correspondem aos padrões para edição de vídeo e filmes. Para vídeo NTSC DV, escolha o timecode Ignorar quadro de 30 fps. Para vídeo PAL DV, escolha o timecode de 25 fps.

Área de segurança de título Especifica a área de borda de quadro para marcar como uma zona segura para títulos, para que os títulos não sejam cortados em televisões que dão zoom na imagem. Um retângulo com cursor de mira marca a zona de segurança do título quando você clica no botão Zonas de segurança no monitor. Os títulos necessitam-se uma zona segura maior do que a ação.

Área de segurança de ação Especifica a área de borda de quadro para marcar como uma zona segura para a ação para que as televisões que dão zoom na imagem não excluam a ação. Um retângulo marca a zona de segurança da ação quando você clica no botão Zonas de segurança no monitor.

Taxa de amostragem Identifica a taxa de amostragem de áudio pela predefinição do projeto. Em geral, taxas mais altas oferecem melhor qualidade de áudio em projetos, mas elas exigem mais espaço em disco e processamento. Grave o áudio em uma taxa de amostragem de alta

qualidade e capture o áudio na taxa em que ele foi gravado.

Formato de exibição (áudio) Especifica se a exibição do tempo de áudio é medida com o uso de amostragens de áudio ou de milissegundos. Por padrão, o tempo é exibido em amostragens de áudio. No entanto, você pode exibir o tempo em milissegundos para precisão em nível de amostragem quando você estiver editando o áudio.

Configurações de captura

As configurações de captura (Editar > Configurações de projeto > Captura) controlam como o vídeo e o áudio são transferidos diretamente de uma fita ou uma filmadora DV. (Outros painéis de configurações de projeto não afetam a captura.)

Configurações de Renderização de vídeo

As configurações de Renderização de vídeo controlam a qualidade da imagem, as configurações de compactação e a intensidade das cores usadas pelo Premiere Elements ao reproduzir vídeo da linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Para acessar as configurações de Renderização de vídeo, escolha Editar > Configurações de Projeto > Renderização de vídeo. Essas configurações incluem as seguintes opções:

Profundidade máxima de bits Permite que Premiere Elements utilize processamento de até 32 bits, mesmo se o projeto utilizar uma profundidade de bits menor. A seleção desta opção aumenta a precisão, mas diminui o desempenho.

Formato de arquivo Especifica o formato de visualização do vídeo.

Compactador Identifica o codec (compactador/descompactador) que o Premiere Elements aplica para gerar visualizações de filme. A predefinição de projeto define o codec. Não é possível alterá-lo, pois ele deve estar em conformidade com o padrão de DV.

Nota: *Se você não aplicar efeitos a seu clipe ou alterar as suas características de quadro/tempo, o Adobe Premiere Elements usa o codec original do clipe para a reprodução. Se as suas modificações exigirem o recálculo de quadro, o Adobe Premiere Elements aplica o codec identificado aqui.*

Otimizar quadros Selecione esta opção para usar imagens estáticas eficientemente nos projetos. Por exemplo, você pode usar uma imagem com uma duração de 2 segundos em um projeto de 30 fps. O Premiere Elements cria um quadro de 2 segundos em vez de 60 quadros, cada um com uma duração de 1/30 de segundo. Desmarque esta opção se os projetos encontrarem problemas de reprodução ao exibirem imagens estáticas.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

A criação de um projeto

Projetos
Verificar configurações e predefinições de projeto
Iniciar um novo projeto
Abrir um projeto

Projetos

Para o início

O Premiere Elements cria um arquivo de projeto para cada novo projeto que você quer publicar ou salvar para trabalhar nele depois. Você também pode criar um projeto antes de importar mídia.

O arquivo de projeto faz referência à mídia que você adiciona a um projeto, incluindo vídeos, imagens, títulos e temas.

Os arquivos de projeto são de tamanho pequeno. Eles incluem arquivos de título e referências aos arquivos de origem que você capturar ou importar. Como os arquivos de projeto armazenam referências, evite mover, renomear ou excluir os arquivos de origem para que o Premiere Elements possa localizá-los.

Verificar configurações e predefinições de projeto

Para o início

Quando você cria um projeto, pode verificar as predefinições e configurações padrão clicando no botão "Alterar configurações" na caixa de diálogo "Novo projeto". O Adobe Premiere Elements ajusta automaticamente as configurações de seu projeto baseado no tipo da mídia que você importar.

1. No Premiere Elements, selecione Arquivo > Novo projeto.
2. Clique em "Alterar configurações".

Iniciar um novo projeto

Para o início

1. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Na tela Bem-vindo, clique em "Editor de vídeo" e selecione "Novo projeto".
   - Se o Premiere Elements estiver aberto, selecione Arquivo > Novo projeto.
2. (Opcional) Para alterar as configurações do projeto, clique em "Alterar configurações", selecione uma predefinição diferente e clique em OK.
   Nota: *Depois de alterar as configurações de seu projeto, você não pode modificá-las depois.*

   Se você não alterar as configurações de projeto, o Adobe Premiere Elements usa as configurações de seu projeto anterior. Como alternativa, ele cria um projeto NTS/PAL AVCHD em Full HD, baseado em suas configurações de região.

   Você pode importar um clipe com configurações que não correspondam às configurações de um projeto vazio. O Adobe Premiere Elements substitui as configurações do projeto pelas configurações de seu clipe quando você o solta na linha de tempo do modo de exibição de Especialista.

Por padrão, a pasta em que você salva seu projeto também armazena visualizações renderizadas, arquivos de áudio em conformidade e áudio e vídeo capturados. Esses arquivos são grandes, portanto, salve-os na unidade de disco rígido maior e mais rápida. Para armazenar os arquivos separadamente dos projetos, escolha Editar > Preferências > Discos de trabalho.

Abrir um projeto

Para o início

É possível abrir apenas um projeto por vez. Para garantir que o Premiere Elements possa abrir um projeto existente, verifique se o arquivo de projeto (.PRE) e os arquivos de origem podem ser acessados no computador.

❖ Execute um dos seguintes procedimentos:

- Na tela Bem-vindo, clique em "Editor de vídeo" e selecione "Projeto existente". Escolha o nome do projeto. (Se o projeto não estiver listado, escolha Abrir, selecione o arquivo de projeto e clique em Abrir.)
- Se Premiere Elements estiver aberto, escolha Arquivo > Abrir projeto ou Abrir projeto recente; em seguida, selecione o arquivo de projeto e clique em Abrir.
- No Windows®, clique duas vezes no arquivo de projeto.

Nota: *Premiere Elements pode abrir projetos criados em versões anteriores do programa. No entanto,versões anteriores do programa não conseguem abrir projetos criados em versões posteriores. Se houver mais de uma versão do Premiere Elements instalada, abra um projeto de dentro do software. Como alternativa, clique com o botão direito do mouse/pressione a tecla Ctrl e clique no arquivo e escolha o aplicativo.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legais | Política de privacidade on-line

Keyboard shortcuts

Using default shortcuts

About keyboard shortcuts
Find the keyboard shortcut for a tool, button, or menu command

To the top

About keyboard shortcuts

For many tasks, using keyboard shortcuts is quicker than using a mouse. Premiere Elements provides a default set of keyboard shortcuts that you can view and modify by using the Edit > Keyboard Customization command.

To the top

Find the keyboard shortcut for a tool, button, or menu command

- Do one of the following:
  - For a tool or button, hold the pointer over the tool or button until its tool tip appears. If a shortcut is available, it appears after the tool description.
  - For menu commands, look for the keyboard shortcut at the right of the command.
  - For keyboard shortcuts not shown in tool tips or menus, choose Edit > Keyboard Customization/Adobe Premiere Elements 12 > Keyboard Customization.

Adobe also recommends

(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Customizing shortcuts

Create custom keyboard shortcuts
Remove shortcuts
Switch to a different set of shortcuts

To the top

Create custom keyboard shortcuts

In addition to using the default set of keyboard shortcuts, you can assign your own custom shortcuts to nearly any menu command, button, or tool. You can save different sets of shortcuts and restore the default settings.

1. Choose Edit > Keyboard Customization.
2. In the Keyboard Shortcuts dialog box, choose an option from the pop-up menu:
   - Application displays commands found in the menu bar, organized by category.
   - Windows displays commands associated with window buttons and pop-up menus.
3. In the Command column, view the command for which you want to create a shortcut. If necessary, click the triangle next to the name of a category to reveal the commands it includes.
4. Click in the item's shortcut field to select it.
5. Do any of the following:
   - To add a shortcut, type it.

     ***note**: If the shortcut was used by another command, an alert appears at the bottom of the dialog box.*
   - To erase a shortcut, click Clear.
   - To reverse either of the actions above, click Undo.
6. Repeat the procedure to enter as many shortcuts as you want. When you're finished, click Save As, type a name for your Key Set, and click Save.

   ***Note:** Some commands are reserved by the operating system and cannot be reassigned to Premiere Elements. Likewise, you cannot assign numbers or the plus (+) and minus (–) keys on the numeric keypad because they are necessary for entering relative timecode values. You can assign these keys on the keyboard, however.*

To the top

Remove shortcuts

- In the Keyboard Customization dialog box, do one of the following:
  - To remove a single shortcut, select it and click Clear.
  - To remove a custom set of shortcuts, select the key set you want to remove from the Set pop-up menu and click Delete. When asked, confirm your choice by clicking Delete.

To the top

Switch to a different set of shortcuts

- Choose Edit > Keyboard Customization, and choose the set of shortcuts you want to use from the Set pop-up menu.

Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Glossary

Glossary

3GP Third generation platform. A file format for video recorded by mobile phones.

16:9 The aspect ratio of widescreen TV.

AC3 See Dolby Digital.

ADC (Analog-to-Digital Converter) The hardware that converts an analog audio or video signal into a digital signal that you can process with a computer.

AGP slot Accelerated graphics port slot. A connector on a computer's motherboard for use with a GPU card. See GPU.

aliasing Undesirable jagged or stair-stepped appearance of angled lines in an image, graphic, or text.

alpha channel Stores a *matte* (also known as a mask), which defines transparent areas of a computer graphic or clip. Color information is stored in the three color channels, red, green, and blue (RGB). See also channel.

analog video Video that consists of a continuous electrical signal. Most TVs and VCRs are analog video devices. To be stored and manipulated on a computer, analog video must be converted to *digital video*.

anti-aliasing The smoothing of edges in an image, graphic, or text. Anti-aliased edges appear blurred up close but smooth at normal viewing distance. Anti-aliasing is important when working with high-quality graphics for broadcast.

artifact Distortion in a picture or a sound signal. With *digital video*, artifacts can result from overloading the input device with too much signal or from excessive or improper *compression*.

aspect ratio The ratio of an image's width to its height. For example, a standard video display has an aspect ratio of 4:3. Most motion pictures use the more elongated aspect ratio of 16:9. See also widescreen.

audio lead See J-cut.

audio sample rate The number of samples taken per second to reproduce audio digitally. The higher the sample rate, the higher the quality of the digital audio. A rate of 44,100 samples per second produces CD-quality audio and captures the range of human hearing.

AVI Audio Video Interleave. The standard, uncompressed video file format on the Microsoft® Windows® platform.

AV-to-DV converter An electronic device that converts *analog video* signals to *digital video* signals. Compare to DV-to-AV converter.

bit depth In digital graphics and video, bit depth indicates the number of colors an image can display. A high-contrast (no gray tones) black and white image is 1bit, meaning it can be off or on, black or white. As bit depth increases, more colors become available. 24-bit color allows for millions of colors to be displayed.

Similarly, in digital audio, bit depth indicates the number of bits per sample. The higher the number, the better the sound quality.

bitmap A graphic image comprised of individual pixels, each of which has values that define its brightness and color.

Blu-ray An optical disc format that has five times the storage capacity of DVDs. It can store 25GB on a single-layer disc or 50GB on a dual-layer disc. It gets its name from the blue-violet laser it uses (as opposed to the red laser used by other optical discs).

bluescreen See keying.

camcorder A digital video camera—that is, a device that records sequences of continuous pictures and generates a signal for display or transfer of video footage.

capture The process of transferring source video from a *camcorder* or tape deck to a computer. If the source video is analog, the capture process converts the video to digital.

capture card Sometimes called a capture or video board. A card installed into a computer and used to digitize video. Or, for video that is already digitized, the device that simply transfers the file to the hard disk.

channel Stores color information for a computer graphic. Each graphic contains three separate channels (red, green, and blue) that can be adjusted independently. Additional channels, called *alpha channels*, can be added to define transparent areas.

chroma Short for chrominance.

chroma key A video effect that removes an area of specific color. This effect is often used during newscasts to insert a weather map behind a meteorologist.

chrominance The color information in a video signal that comprises the hue (phase angle) and saturation (amplitude).

Cinepak® A commonly used codec for compression of video files on CD-ROM. Cinepak offers temporal and spatial compression and data-rate limiting.

clip A digitized or captured portion of video, audio, or both.

codec Short for compressor/decompressor. A device or program that uses algorithms to compress video and sound files, making them easier to work with and store, and to decompress files for playback. Common codecs convert analog video signals to compressed digital video files (for example, MPEG) or analog sound signals to digital sound files (for example, RealAudio®). See also compression.

color bars See NTSC color bars.

color correction The process of altering the color of video, especially if it was shot under less than ideal conditions, such as low light.

compositing The process of combining images to yield a resulting “composite” image.

compression The process of reducing data, such as in an audio or video file, into a form that requires less space.

current-time indicator In Adobe Premiere Elements, a gray pointer with a red line in Timeline and Properties, and a gray pointer with a gray line in the Monitor. You drag this indicator to navigate through clips and identify specific frames.

cut The simplest type of *transition,* in which the last frame of one clip is followed by the first frame of the next.

D1 Stands for Digital 1, a digital video format that has a 4:3 frame aspect ratio and a 0.9:1 pixel aspect ratio. D1 pixels are rectangular (non-square), unlike analog pixels, which are square. D1 is an international TV standard: D1-NTSC uses a frame size of 720 x 486 pixels, and D1-PAL uses a frame size of 720 x 576 pixels. See also digital video and square-pixel footage.

data rate The amount of data moved over a period of time (for example, 10 MB per second). Often used to describe a hard drive's ability to retrieve and deliver information.

decode To divide an encoded video signal into its separate components. See also encode.

deinterlace To remove *artifacts* that result from interlaced video. See also interlacing.

digital video Video that consists of a binary signal, encoded as a series of zeroes and ones. All data that a computer processes must be digital, so *analog video* must first be converted to digital video before it can be edited on a computer. See also analog video, AV-to-DV converter, and DV-to-AV converter.

digitize To convert analog video or audio to digital form.

dissolve A fade from one *clip* into another.

dithering Alternating the colors of adjacent pixels to approximate intermediate colors. (For example, displaying adjacent blue and yellow pixels to approximate green.) Dithering enables monitors to approximate colors they are unable to display.

Dolby Digital Standard lossy audio format for DVD video. Supports mono and stereo audio, but is most commonly used to compress 5.1 surround sound with the AC-3 codec. See also lossy.

drop-frame A *timecode* adjustment that drops certain frames to compensate for the uneven, 29.97 frames-per-second format of color video. Drop-frame timecode is critical in broadcast applications. See also non-drop-frame and dropped frames.

drop-out An area of magnetic tape where information is missing. Drop-outs may occur due to dust, overuse, or physical damage. They can cause random, flashing color pixels in affected frames. To avoid drop-outs, use a head-cleaning tape regularly in your camcorder.

dropped frames Missing frames lost during the process of digitizing or capturing video. Dropped frames can be caused by a hard drive with a low data transfer rate.

DV-to-AV converter An electronic device that converts *digital video* signals into *analog video* signals. Compare to AV-to-DV converter.

DTV Digital TV. Occasionally used to refer to desktop video.

DV Generally refers to *digital video*, but also connotes the type of compression used by DV systems and formats. DV also describes the tape cartridge used in DV camcorders and tape decks.

DV in The DV input on a camcorder.

DV via USB Capability that allows DV camcorders to transfer video using USB 2.0.

DVD Abbreviation for digital video disc and digital versatile disc. DVDs look like CDs, but have a much larger storage capacity—more than enough for a feature-length film compressed with *MPEG*-2. DVDs require special drives for playback.

DVD formats DVD burners support one or more of the following disc formats: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD+R DL, and DVD-R DL. (Note that -R and +R are different, as are -RW and +RW.) R discs let you record once to the disc. RW discs let you rerecord repeatedly. DL discs are dual layer. Use R discs for broadest compatibility; not all DVD players can read RW discs.

DVD markers See markers.

EBU timecode The timecode system created by the European Broadcasting Union and based on *SECAM* or *PAL* video signals.

encode To merge the individual video signals (for example, red, green, and blue) into a combined signal, or to convert a video file to a different format using a *codec*.

FCC Federal Communications Commission, the bureau that regulates radio and TV broadcast standards in the United States.

fields The sets of alternating horizontal lines that create an interlaced image on a TV screen. A complete TV frame consists of two fields: The odd-numbered lines of field one are interlaced with the even-numbered lines of field two. See also interlacing.

final cut The final video production, assembled from high-quality clips, and ready for export to the selected delivery media. Compare to rough cut.

FireWire The Apple® Computer trade name for IEEE 1394.

fps Frames per second; the standard for measuring the rate of video playback. At 15 fps and lower, the human eye can detect individual frames, causing video to appear jerky.

frame A single still image in a sequence of images that, when displayed in rapid succession, creates the illusion of motion. The more frames per second (fps), the smoother the motion appears.

frame rate The number of frames per second displayed during playback.

frames per second See fps.

frequency The number of audio cycles per second, expressed in hertz (Hz). Frequency determines the pitch of a sound.

gamut The range of color or brightness values allowed for a video signal. Values that exceed the gamut may cause distortion.

grayscale The series of visual tones that range from true black to true white. In video applications, grayscale is usually expressed in 10 steps.

GPU Graphics processing unit. A microprocessor with built-in capabilities for handling 3D graphics more efficiently than a CPU (central processing unit).

HDTV High Definition TV. A broadcast format that allows for a higher resolution signal than the traditional formats, NTSC, PAL, and SECAM.

HDV High Definition Video. The format used to record HDTV-quality data with video camcorders.

hue The distinction between colors (for example, red, yellow, and blue). White, black, and gray tones are not considered hues.

IEEE 1394 The interface standard that enables direct transfer of DV between devices, such as a DV camcorder and a computer. IEEE 1394 also describes the cables and connectors utilizing this standard. Also called *FireWire* or *i.LINK*. See also USB.

i.LINK Sony® trade name for *IEEE 1394.*

image stabilizer Also referred to as electronic image stabilizer. A technique used to remove the movement caused by camera shake.

interframe compression A compression scheme, such as MPEG, that reduces the amount of video information by storing only the differences between a frame and those preceding it.

interlacing A system developed for early TV and still in use in standard TV displays. An electron gun illuminates the phosphors coating the inside of the screen, first drawing the even, and then drawing the odd horizontal lines across the screen. By the time the even lines are dimming, the odd lines are illuminated. We perceive these interlaced *fields* as complete pictures.

interpolation A method for establishing new data points between known data points.

J-cut An edit in which the audio starts before the video, giving the video a dramatic introduction. Also known as an audio lead.

JPEG Joint Photographic Experts Group. Also, a file format defined by that group for compressing still images. Because video is a sequence of still images, JPEG compression can be used to compress video. See also MJPEG.

key A method for creating transparency, such as a bluescreen key or a chroma key.

keyframes Start and end points for animated effects. Adobe Premiere Elements automatically generates the frames between keyframes to create smooth movement. See also interpolation and tweening.

keying Replacing part of one TV image with video from another image. Also called blue screen. See also chroma key.

L-cut An edit in which the video ends before the audio, which acts as a subtle transition from one scene to the next. To perform an L-cut in the Timeline window, hold down the Alt key and drag the right edge of the video to the left; the result looks like the letter *L.*

letterbox A technique used to preserve the original aspect ratio of a motion picture when played on a TV. Letterboxing adds black bars to the top and bottom of the screen.

lossless A compression scheme that doesn't affect signal quality, such as the transfer of DV via an IEEE 1394 connection.

lossy A compression scheme that degrades quality. Lossy algorithms compress digital data by eliminating the data least sensitive to the human eye, and offer the highest compression rates available.

luminance The effect of the combined values for brightness and contrast.

Machinima A method for creating movies that combines traditional filmmaking, animation, and virtual 3D gaming technology. *Machinima* is the combined form of "machine/cinema" or "machine/animation."

markers DVD markers indicate chapters, scenes, and stop points for a DVD menu. In Premiere Elements, DVD markers are also called scene markers. Clip markers signify important points within a clip. Timeline markers indicate scenes, locations for titles, or other significant points within an entire movie. Clip markers and timeline markers are used for positioning and trimming clips.

mask See matte.

matte The transparent area of an image, typically defined by a graphic shape or a bluescreen background. Also called a mask.

MIDI Musical Instrument Digital Interface. A standard used to share data between electronic music equipment and computers.

mini-timeline A timeline that appears at the bottom of the Monitor panel when the Sceneline is displayed. (See also timeline.)

MJPEG Motion *JPEG.* A *compression* standard used to convert each video *frame* into a compressed JPEG image. MJPEG is best suited for broadcast-quality video, and is preferable over MPEG for footage that contains a great deal of movement. See also MPEG.

motion menu A DVD menu that has a moving background image instead of a still image, animated buttons, or both.

MP3 MPEG-1 Audio Layer 3. Both a compression standard and a file format for digital audio.

MPEG Motion Pictures Expert Group. Also, a type of *compression* and a video format. Unlike *JPEG,* where individual frames are compressed, MPEG compression calculates and encodes only the differences between one frame and its preceding frame.

MPEG-1 Compression standard used to convert analog video for use in digital applications. It was designed to deliver near-broadcast-quality video through a standard speed CD-ROM. The compression ratio is about 100:1.

MPEG-2 Extension of the MPEG-1 standard. It was designed to meet the requirements of TV broadcast studios. MPEG-2 is the broadcast-quality video found on DVDs and requires a decoder for playback.

MPEG-3 Developed for *HDTV* but became obsolete when MPEG-2 was discovered to adequately meet HDTV requirements. Often confused with

MP3.

MPEG-4 Builds on previous MPEG standards, adding support for streaming video and improved compression schemes. Often used for video *podcasting*.

native editing Refers to editing originally captured clips, both DV and HDV, at their original, uncompressed quality.

neutral colors The range of grays, from black to white, that have no color. For neutral color areas, RGB values are equal.

noise Distortions of an audio or video signal, usually caused by interference.

noise reduction The reduction of noise during recording or playback.

non-drop-frame Timecode method that uses the color TV frame rate of 29.97 fps. Non-drop-frame timecode is preferred for nonbroadcast applications and most of low-end videotape formats. Compare to drop-frame.

nonlinear editing Random-access editing of video and audio on a computer, enabling edits at any point in the timeline. By contrast, traditional videotape editors are linear because they require editing video sequentially, from beginning to end.

NTSC National Television Standards Committee. Standard for color TV transmission used in North America, Japan, Central America, and some countries in South America. NTSC incorporates an interlaced display with 60 *fields* per second, 29.97 *frames* per second *(fps).*

NTSC color bars The pattern of eight equal-width color bars used to check broadcast transmission paths, recording quality, playback quality, and monitor alignment.

NTSC RGB Interlaced red, green, and blue video signals that meet NTSC standards and represent the primary colors of an image.

offline editing Editing a *rough cut* using low-quality clips, and then producing the final cut with high-quality clips, usually on a more sophisticated editing system than that used for developing the rough.

online editing Doing all editing (including the *rough cut*) on the same clips that will be used to produce the final cut.

PAL Phase alternating line. The TV standard used in most European and South American countries. PAL uses an interlaced display with 50 *fields* per second, 25 *frames per second.*

PCI slot A connection slot for expansion cards found in most computers. Most video capture cards require a PCI slot.

peak file A cache file that contains the waveform image of an audio file. Peak files allow a program to open, save, and redraw audio files more quickly because the program doesn't have to reread the waveform data each time it opens or displays an audio file. Peak files (*.pk) can be deleted without affecting the original audio files.

pixel An abbreviation for *picture element*, the smallest display element on a computer monitor—a point with a specific color and intensity level. Graphics programs use square pixels. However, NTSC and PAL video pixels are rectangular, so computer graphics displayed on a TV screen will be distorted (for example, a circle will appear as an oval) unless the aspect ratio of the graphics is adjusted for video.

pixel shader In 3D graphics, a program that a *GPU* uses to render the lighting and color of individual pixels, creating realistic-looking surfaces. (Not all GPUs support pixel shaders.) Pixel shaders are commonly used in creating graphics for computer games.

plug-in A software module that can extend the features of a software application. In Adobe Premiere Elements, for example, you can use VST plug-ins to add audio effects.

podcasting Delivering audio or video files to mobile devices via the web.

poster frame A single frame of a clip, selected as a thumbnail to indicate the clip's contents.

preview files Files that store information about tracks and effects in a project. Preview files are created during the rendering process and stored on the hard drive. They save time during the final export of a movie because the video edition application can use the information in the preview files rather than render clips again.

printing to tape Recording a digital video file to videotape.

project preset A predefined set of values that can be used for project settings.

QuickTime (MOV) Apple Computer's format for video, sound, and 3D media.

raster A grid of *pixels* forming the image on a TV or computer screen.

raw footage Original, unedited film or video footage that has not been modified.

real time Instantaneous processing of data. In video, real time refers to effects and transitions you can preview without interrupting the *rendering* process.

region coding A DVD feature that restricts playback of a disc to players in a specific region.

rendering The process of applying edits, effects, and transitions to video frames.

resolution The number of pixels in each frame of video (for example, 640 x 480). All other things being equal, a higher resolution will result in a better-quality image.

RGB Red, green, blue. The three primary colors, which are used to display color on a computer monitor or TV screen.

ripple edit The automatic forward or backward movement of clips in the Timeline in relation to an inserted or deleted clip.

rolling edit The automatic change in the duration of an adjoining clip when a clip is inserted or extracted, or when the duration of a clip is altered.

rough cut A preliminary version of a video production, often assembled from lower quality clips than those used for the *final cut.*

sample rate In digital audio, the number of samples per second. The higher the number, the better the sound quality.

saturation The strength or purity of a color. Saturation represents the amount of gray in proportion to the hue, measured as a percentage from 0% (gray) to 100% (fully saturated).

scene detection Automatic detection of scene changes in video clips. You can use scene detection when capturing video (though not when capturing HDV), or you can use it on captured clips. Premiere Elements supports image-based scene detection.

scene markers See markers.

Sceneline Provides a visual layout of media clips so you can quickly arrange your clips, as well as add titles, transitions, and effects.

scrubbing Shuttling audio or video material forward or backward while previewing.

SECAM Systeme Electronique Couleur Avec Memoire, a TV format used mainly in Eastern Europe, Russia, and Africa. In these countries, TVs support both SECAM and PAL, but DV camcorders and DVD players use only PAL. Therefore, Adobe Premiere Elements users in these countries should use the PAL preset for projects and DVDs.

signal-to-noise ratio (S/N) Expressed in decibels (dB), the ratio of noise relative to the desired video or audio signal. The higher the value, the clearer the picture and sound.

slide edit An editing feature that adjusts the Out point of the previous clip and the In point of the next clip without affecting the center clip or program duration. Compare to slip edit.

slip edit An editing feature that adjusts the In and Out points of a clip without affecting the adjacent clips or program duration. Compare to slide edit.

S/N See signal-to-noise ratio (S/N).

snow Random noise on a video screen, often the result of a dirty videotape head or poor TV reception.

source footage Raw, unedited video that has been recorded by a camera.

spatial compression A compression method that reduces the data contained within a single video frame by identifying areas of similar color and eliminating the redundancy. See also codec.

splitscreen A special effect that displays two or more scenes simultaneously on different parts of the screen.

square-pixel footage Footage that has a 1:1 pixel aspect ratio, typically analog video. Most computer graphics have a 1:1 pixel aspect ratio. See also D1.

still frame A single frame of video repeated so it appears to have no motion.

storyboard A series of images representing each clip in a movie. You rearrange the images to change the order in which clips appear. In Adobe Premiere Elements, storyboard-style editing occurs in the Sceneline. (See Sceneline overview.)

straight cut The most common edit; consecutive clips placed one after another in the Timeline window. Straight cuts are preferable to transitions when the scenes are similar and you don't want edits to be noticeable.

streaming The process of playing video from the web as it is received, rather than waiting for an entire file to download prior to playback.

striping Preparing a tape for editing by recording a video signal (for example, black) with a control track and timecode to ensure proper playback. Also known as black stripe.

superimposing Combining images, where one or more layers involve transparency. See also compositing.

S-Video Super-Video. A technology used to transmit video by dividing the video information into two separate signals: one for luminance (brightness) and one for chrominance (color).

temporal compression A compression method that identifies similar areas across video frames and eliminates the redundancy. See also codec.

timecode A time format that measures video in hours, minutes, seconds, and frames (for example, 1:20:24:09), enabling precise editing. See also drop-frame and non-drop-frame.

timeline The graphical element in a video-editing program on which video, audio, and graphics clips are arranged. (See also mini-timeline.)

transcoding Translating a file from one file format into another; that is, reencoding the data.

transforming Changing the position of objects (for example, text or graphics) by moving, rotating, aligning, or distributing them.

transition A change in video from one clip to another. Often these visual changes involve effects in which elements of one clip are blended with another.

transparency Percentage of opacity of a video clip or element.

trimming Removing frames from the beginning, middle, or end of a clip.

tweening A feature that fills in the frames between two images so movement appears smoother. See also keyframes.

uncompressed video Raw digitized video displayed or stored in its native size.

USB Universal Serial Bus. The interface standard that allows a plug-and-play experience, where you can add a new device to your computer without having to install an adapter card or configuring other elements. See also IEEE 1394.

vertex shader In 3D graphics, a program that a *GPU* uses to render effects realistically, relative to an object's position in space. (Not all GPUs support vertex shaders.) Vertex shaders are commonly used in creating graphics for computer games.

video capture card See capture card.

video format A standard that determines the way a video signal is recorded on videotape. Standards include DV, 8-mm, Beta, and VHS.

VOB DVD Video Object. The VOB format is commonly used to distribute movies on DVDs; video, audio, title streams, and menu contents are combined in a single file. The video stream is typically MPEG-2.

widescreen Any aspect ratio for film and video wider than the standard 4:3 format; previously used to refer to wide-aspect film formats; now typically used to refer to the 16:9 format that has become standard widescreen for DVD, because this is the aspect ratio specified for *HDTV.*

zooming Moving the focus of a camera either closer to or farther from a subject while shooting.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy