

# MÍDIAS NO ENSINO E PESQUISA EM GEOGRAFIA

PRESIDENTE DA REPÚBLICA: Dilma Vana Rousseff  
MINISTRO DA EDUCAÇÃO: Aloizio Mercadante

**SISTEMA UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL**  
DIRETOR DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA DA COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO  
DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR – CAPES:  
Jean Marc Georges Mutzig

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE  
UNICENTRO**

REITOR: Aldo Nelson Bona  
VICE-REITOR: Osmar Ambrósio de Souza  
DIRETOR DO CAMPUS CEDETEG: Juliano Tadeu Vilela de Resende  
VICE-DIRETORA DO CAMPUS CEDETEG: Sonia Maria Kurchaidt  
PRÓ-REITOR DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO - PROPESP: Marcos Ventura Faria  
COORDENADORA NEAD/UAB/UNICENTRO: Maria Aparecida Crissi Knüppel  
COORDENADORA ADJUNTA NEAD/UAB/UNICENTRO: Jamile Santinello

**SETOR DE CIÊNCIAS AGRÁRIAS E AMBIENTAIS/GUARAPUAVA**

DIRETOR: Jorge Luiz Favaro  
VICE-DIRETOR: Luiz Gilbereto Bertotti

**CHEFIA DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA/GUARAPUAVA**

CHEFE: Sérgio Fajardo  
VICE-CHEFE: Sandra Lucia Videira Góis

**COORDENAÇÃO DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO E PESQUISA NA  
CIÊNCIA GEOGRÁFICA**

COORDENADOR DO CURSO: Lisandro Pezzi Schmidt  
COORDENADOR DE TUTORIA: Aparecido Ribeiro de Andrade

**COMITÊ EDITORIAL DO NEAD/UAB**

Aldo Bona, Edelcio Stroparo, Edgar Gandra, Jamile Santinello, Klevi Mary Reali,  
Margareth de Fátima Maciel, Maria Aparecida Crissi Knüppel,  
Rafael Sebrian, Ruth Rieth Leonhardt.



PAULO NOBUKUNI

# MÍDIAS NO ENSINO E PESQUISA EM GEOGRAFIA

REVISÃO ORTOGRÁFICA  
Daniela Leonhardt  
Maria Cleci Venturini  
Soely Bettes

PROJETO GRÁFICO E EDITORAÇÃO  
Andressa Rickli  
Espencer Ávila Gandra  
Luiz Fernando Santos

CAPA  
Espencer Ávila Gandra

GRÁFICA UNICENTRO  
180 exemplares

Nota: O conteúdo da obra é de exclusiva responsabilidade dos autores.

# SUMÁRIO

---

INTRODUÇÃO	07
A DISCIPLINA MÍDIAS NO ENSINO E PESQUISA EM GEOGRAFIA, COMO CONTRIBUIÇÃO AO CONHECIMENTO	11
PRANCHAS ELETRÔNICAS SIMPLES NO <i>SHOTCUT</i>	21
SONORIZANDO A NARRAÇÃO NO <i>AUDACITY</i>	35
INSERIR NARRAÇÕES SONORIZADAS NA PRANCHA	57
INSERIR SOM DE FUNDO, COM O <i>AUDACITY</i>	93
SONORIZAÇÃO COMPLETA DA PRANCHA, COM O <i>SHOTCUT</i>	103
LEGENDA NA PRANCHA, COM O <i>SHOTCUT</i>	117
TRANSIÇÕES E FILTROS, COM O <i>SHOTCUT</i>	135
REFERÊNCIAS	149



# INTRODUÇÃO

O presente documento diz respeito à disciplina denominada Mídias no Ensino e Pesquisa em Geografia, que é uma que se soma a outras, compondo-se no Curso de Pós-Graduação em Geografia, *Lato Sensu*, Ensino e Pesquisa na Ciência Geográfica.

Apesar de ter-se na disciplina e no curso em pauta a questão da Geografia, o proposto atende às diversas áreas do conhecimento, no que diz respeito às mídias no ensino e na pesquisa, pois estas podem ser utilizadas em diferentes situações.

Justifica-se a proposição da presente disciplina, pois em diversos diálogos como aqueles com os educadores e educadoras, o corpo discente e outros grupos, constatou-se que existe a necessidade de avançar-se no processo de pesquisa, bem como no de ensino-aprendizagem.

Apesar de que há outras questões que podem melhorar os citados processos, neste momento será tratada a relação entre a pesquisa e o ensino, bem como a questão das mídias.

O objetivo geral da disciplina é que o (a) cursista possa compreender a relação entre a pesquisa e o ensino, bem como a utilização das mídias como algo que auxilia nos processos investigativo e educacional.

Como esse objetivo geral é amplo, ao desdobrá-lo, tem-se que os objetivos específicos são que o (a) cursista venha a: 1. Compreender alguns dos procedimentos para se produzir o conhecimento, por meio da pesquisa;

2. Entender o relacionamento entre o conhecimento produzido por meio da pesquisa, com o processo de ensino-aprendizagem; 3. Lidar com mídias no que diz respeito ao conhecimento.

O material é composto pela Unidade I, na qual se relaciona a pesquisa e a produção do conhecimento, como um processo.

Destaca-se que a pesquisa e a produção do conhecimento são dois elementos relacionados, sendo que o produzido pela investigação científica pode ser utilizado na ministração de aulas, contemplando o ensino.

Explicita-se que na pesquisa, em especial quanto a sua fase de levantamento de dados, pode-se utilizar das mídias e seu aparato, como é o caso das gravações de depoimentos, os ensaios foto-filmográficos e similares.

No processo ensino-aprendizagem, pode-se também utilizar o aparato da mídia, como são os casos de vídeo-documentários, projetores e assemelhados.

No final dessa unidade tem-se uma atividade, que se compõe de um roteiro metodológico, em forma de questionário, que é para o (a) cursista fixar o ministrado.

Na unidade II, passam-se às atividades mais práticas, pois a intencionalidade é que o (a) cursista produza uma prancha eletrônica, vivenciando os diversos procedimentos, que vão desde a inserção de imagens, até o incremento dela com sons e efeitos visuais e sonoros.

Nestas, utilizam-se de dois aplicativos de informática, sendo um o *Shotcut* e o outro o *Audacity*. Ambos são gratuitos e funcionam em múltiplos sistemas operacionais, como é o caso do *Linux*, *Macintosh* e *Windows*.

Existem os locais na rede mundial de computadores onde se podem encontrar e baixar os programas.

No caso do *Shotcut*, o endereço eletrônico é o seguinte:

<http://www.mediafire.com/download/b387y82otc0gcuo/ShotCut1503PortableParaWindowsJulho2015.7z>

A página do *Audacity* é a que segue.

<http://www.mediafire.com/download/kvuwr dm48dkayt6/PortableAudacityParaWindows2.1Junho2015.7z>

Escolha a plataforma que está instalada no computador utilizado, podendo-se optar entre *Linux*, *OSX* ou *Windows*.

Caso necessário, deve-se instalar observando se a máquina tem número de *bit* de 32 ou de 64.

As atividades práticas são acompanhadas por tutoriais, bem como arquivos para que se possa lidar com a prancha eletrônica.



No tutorial 1 apresenta-se como é possível inserir imagens no *Shotcut*, criando uma prancha simples.

No tutorial 2, trata-se da sonorização das narrativas, utilizando-se o *Audacity* - em português, Audacioso.

No tutorial 3, a intencionalidade é que se insiram as narrações sonorizadas na prancha, por meio do *Shotcut*.

No tutorial 4, busca-se inserir som de fundo, assim melhorando as narrações, com o *Audacity*.


No tutorial 5, a intencionalidade é que se insiram as narrações sonorizadas em conjunto com o som de fundo, na prancha, por meio do *Shotcut*.

No tutorial 6, a intencionalidade é que se insiram legendas na prancha, com o *Shotcut*.

No tutorial 7, a intencionalidade é que se insiram efeitos na prancha, usando o *Shotcut*.

Essas atividades propiciam que se produza um simples documentário em meio digital, mas é a base para que o participante avance, dependendo isso de exercícios e da criatividade.





# A DISCIPLINA MÍDIAS NO ENSINO E PESQUISA EM GEOGRAFIA, COMO CONTRIBUIÇÃO AO CONHECIMENTO

## A PESQUISA E A PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO.

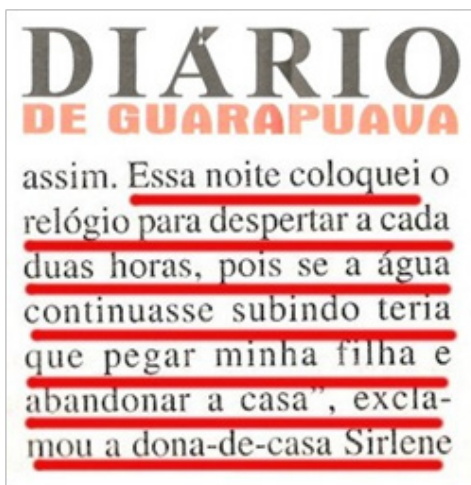
**N**este item, procura-se relacionar a pesquisa e a produção do conhecimento, entretanto, não se tratará isto de modo puramente conceitual, mas como um processo. Para tanto, observe o contido nas ilustrações 1 e 2.

ILUSTRAÇÃO 1: ASPECTO DE INUNDAÇÃO SEVERA EM GUARAPUAVA, PR, EM 1998.



FONTE: CEPLUG (1998).

ILUSTRAÇÃO 2: RELATO DE TRANSTORNOS CAUSADOS PELAS INUNDAÇÕES.



FONTE: TESSEROLI (2007).

Ao questionar, problematizar, a respeito das duas ilustrações, compreende-se que se tratam do resultante das inundações, em Guarapuava, no Estado do Paraná.

Ao se continuar o questionamento, a problematização, compreende-se que as inundações trazem transtornos.

A problematização efetuada sobre as duas ilustrações propicia que se escolha um tema de estudo, que pode ser intitulado Inundações em Guarapuava, PR.

Devido às inundações ocasionarem transtornos, justifica-se estudá-las, pois conhecê-las apresenta certa importância, justamente por suas consequências nefastas.

Portanto, a problematização é uma maneira de levar à escolha de um tema a estudar, bem como justificar a importância em desenvolvê-lo.

Os transtornos decorrentes das inundações, apresentados pelas ilustrações 1 e 2, desencadeiam a sensibilização.

A sensibilização, inerente ao ser humano, deve ser levada em consideração na produção do conhecimento.

Portanto, os transtornos decorrentes das inundações podem ser considerados o ponto inicial, como apregoado por Brandão (1986), quanto trata dos itens geradores para se iniciar um estudo.

Após a sensibilização, o prosseguimento com os questionamentos, a problematização, pode ser em relação ao que leva aos transtornos resultantes das inundações.

Observe o contido nas ilustrações 3 e 4.

#### ILUSTRAÇÃO 3: IMPERMEABILIZAÇÃO E AUMENTO DO ESCOAMENTO SUPERFICIAL.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

#### ILUSTRAÇÃO 4: FUNDO DE VALE INUNDADO.



FONTE: CEPLUG (1998).

Ao problematizar quanto ao que leva aos transtornos resultantes das inundações, observando-se as ilustrações 3 e 4, compreende-se que o uso inadequado do solo, como é o caso exacerbado da sua impermeabilização, bem como o assentamento em várzeas, constituem dois dos motivos que resultam nos contratemplos que foram evidenciados.

Portanto, a problematização e a sensibilização, além de levarem à escolha de um tema a estudar, bem como à justificativa da importância em desenvolvê-lo, ainda indicam alguns dos motivos que propiciam a ocorrência das inundações.

É justamente isso que as ilustrações 3 e 4 propiciam, pois auxiliam a compreender alguns dos motivos que levam à ocorrência das inundações.

No caso, a má ocupação do solo é demonstrada pela impermeabilização deste, bem como pela ocupação de uma várzea, ou seja, uma área de preservação permanente.

Ao compreender os motivos que propiciam a ocorrência das inundações, fica implícita a proposta que pode dar a resolução ou a amenização delas, que é evitar a impermeabilização exacerbada do solo e o assentamento em fundo de vale, sujeito a inundar.

Observe o contido nas ilustrações 5 e 6.

### ILUSTRAÇÃO 5: LOCAL RETENDO ÁGUA DA CHUVA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

### ILUSTRAÇÃO 6: POLÍTICA HABITACIONAL, PARA REASSENTAR PESSOAS, ANTES ASSENTADAS EM FUNDO DE VALE.




BRASIL (2014).

Portanto, ao problematizar e sensibilizar, passando-se ao levantamento de alguns dos motivos que propiciam a ocorrência das inundações, permite-se compreender como se pode dar a resolução ou a amenização delas, como exposto nas ilustrações 5 e 6.

Em seguida, devem-se ampliar os estudos sobre o tema, normalmente utilizando-se de fundamentação teórica, como são os casos das leituras.

Finalmente, sistematizar, ajeitar, o que foi levantado em campo, assim como em leituras e similares, tendo-se um exemplo disto, na ilustração 7.

## ILUSTRAÇÃO 7: EXEMPLO DE SISTEMATIZAÇÃO.

<p>Levantado em campo: escoamento superficial</p>	<p>Proposta de resolução/amenização: áreas de retenção de água</p>
	
<p>Fundamentação teórica sobre escoamento superficial:  Segundo Martins (1976)<sup>1</sup>, a água da chuva que não se infiltra escoar na superfície, sendo que quanto mais impermeabilizada for esta, maior será o escoamento superficial, pois a impermeabilização dificulta a infiltração. Ainda no mesmo trecho da mesma obra, esclarece-se que a água escoada na superfície tem por destino final os rios, o que pode levar ao seu transbordamento, causando as inundações.</p> <p><sup>1</sup> MARTINS, J. A. Escoamento superficial. In: PINTO <i>et al.</i> <b>Hidrologia básica</b>. São Paulo: Edgard Blücher; Rio de Janeiro: Fundação Nacional de Material Escolar, 1976.</p>	<p>Fundamentação teórica sobre infiltração:  Segundo Pinto (1976)<sup>2</sup>, a água da chuva retida na superfície evapora-se ou infiltra-se sendo, portanto, necessário terem-se locais que propiciem a infiltração, como são as áreas com cobertura vegetal.</p> <p><sup>2</sup> PINTO, N. L. S. Introdução. In: PINTO <i>et al.</i>, <b>Hidrologia básica</b>. São Paulo: Edgard Blücher; Rio de Janeiro: Fundação Nacional de Material Escolar, 1976.</p>

Nobukuni (2014).

O processo que envolve inicialmente o estranhamento, a novidade, o pouco conhecido, é a primeira atitude que se relaciona ao ato de tentar conhecer, a ficar ciente, a ter ciência.

Como a pesquisa diz respeito a deter-se informações sobre um assunto, como por exemplo, de áreas urbanas inundáveis, tendo ela a finalidade de aprofundar o conhecimento sobre o tema em estudo, constitui-se naquilo que pode responder ao ato de tentar conhecer, a ficar ciente, a ter ciência.

Portanto, a pesquisa e a produção do conhecimento são dois elementos intrinsecamente relacionados.

## A PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO E O ENSINO

A pesquisa tem por finalidade aprofundar o conhecimento sobre um tema, compondo-se em problematizar, levantar dados, como por exemplo, se ocorrem inundações em determinado local, quando acontecem, qual a área atingida, se nela existem edificações e assim por diante.



Esses dados, por serem algo mais solto, sem correlações claras entre as partes, devem passar por uma sistematização para se chegar a um resultado cuja essência é conhecer cada vez mais aquilo que se estuda.

#### ILUSTRAÇÃO 8: PESQUISA.

**PESQUISA = LEVANTAMENTO DE DADOS + SISTEMATIZAÇÃO ⇒ ATINGIR UM RESULTADO, COM INTUITO DE CONHECER MAIS**

Portanto, com a pesquisa produz-se conhecimento, podendo este ser, inclusive, utilizado na ministração de aulas, o que contempla o ensino.

## AS MÍDIAS COMO UM RECURSO NA PESQUISA E NO ENSINO

Ao pesquisar-se algo, como por exemplo, as áreas urbanas inundáveis, o levantamento de dados pode ser efetuado com o auxílio das mídias.

A mídia diz respeito ao suporte relacionado à informação, podendo-se utilizar, por exemplo, o áudio e as imagens.

No levantamento de dados, é possível usar a fotografia, a filmagem, a gravação de áudio e similares; pois atualmente usam-se outras linguagens além da alfanumérica, como é o caso do vídeo, dos ensaios fotográficos e similares, em especial por meio do telefone celular, do computador, de aplicativos de informática, dentre outros itens.

O anteriormente exposto contempla o apregoado por Brasil (1999, p. 16), que esclarece que o fato de “[...] utilizar as novas mídias, não cabe mais discutir. Ninguém mais de bom senso se preocupa com isso.” O que é pertinente é a maneira que se deve “[...] usar, com que objetivos e que alternativas escolher [...]”, pois são “[...] questões que precisam de respostas [...] rápidas, antes que a história [...] atropеле” aqueles que assim não procederem.

O conhecimento produzido pela pesquisa pode ser utilizado na ministração de aulas, no processo ensino-aprendizagem, com a utilização do aparato da mídia, como são os casos de vídeo-documentários, bem como dos projetores.

## QUADRO SINTÉTICO

Resumidamente, nesta unidade, relacionou-se a pesquisa e a produção do conhecimento como um processo.

Inicialmente, questionou-se sobre as consequências das inundações e os transtornos decorrentes delas.

Tais questionamentos propiciam a escolha de um tema a estudar, bem como a justificativa para isso.

Em um terceiro momento, problematizou-se a respeito dos transtornos decorrentes das inundações, com a intencionalidade de sensibilizar-se em relação a tal fato, tendo por base que aqueles podem ser considerados o ponto inicial, o item gerador, para se iniciar um estudo.

A sensibilização tem o objetivo de que o indivíduo procure o que causou os transtornos resultantes das inundações, tendo-se, por exemplo, o uso inadequado do solo, como é o caso da sua impermeabilização exacerbada, bem como o assentamento em várzeas.

Esclarece-se que a compreensão dos motivos que propiciam a ocorrência das inundações, indica, mesmo que implicitamente, a proposta que pode dar a resolução ou a amenização delas, que é evitar a impermeabilização exacerbada do solo e o assentamento em fundo de vale sujeito a inundar.

Em seguida, argumenta-se que se devem ampliar os estudos sobre o tema, normalmente utilizando-se de fundamentação teórica, como são os casos das leituras.

Outro argumento foi em relação que se deve sistematizar, ou seja, ajeitar o que foi levantado em campo, assim como em leituras e similares.

No final do processo, esclarece-se que como a pesquisa diz respeito a deter-se informações sobre um assunto, tendo ela a finalidade de aprofundar o conhecimento sobre o tema em estudo; constitui-se naquilo que pode responder ao ato de tentar conhecer, a ficar ciente, a ter ciência.

Como conclusão, verificou-se que a pesquisa e a produção do conhecimento são dois elementos relacionados.

Argumenta-se que o conhecimento produzido pela pesquisa pode ser utilizado na ministração de aulas, o que contempla o ensino.

Quanto às mídias, ao pesquisar-se, no caso da etapa de levantamento de dados, pode ser com o auxílio daquelas, pois dizem respeito ao suporte relacionado à informação, utilizando-se do áudio, imagens e similares.

O conhecimento produzido pela pesquisa pode ser utilizado no processo ensino-aprendizagem, com a utilização do aparato da mídia, como são os casos de vídeo-documentários, projetores e outros.

Em seguida, tem-se um roteiro metodológico, em forma de questionário.

Na próxima unidade, passar-se-á para atividade mais prática, tratando da produção de prancha eletrônica simples, com o *Shotcut*.

Nome: \_\_\_\_\_

Trabalhe com a Unidade 1: A disciplina *Mídias no ensino e pesquisa em Geografia*, como contribuição ao conhecimento.

1) Do que trata a imagem que segue?



ASPECTO DE INUNDAÇÃO SEVERA EM GUARAPUAVA, PR, EM 1998.

FONTE: CEPLUG (1998).

2) Diga qual é um motivo que levou ao evento demonstrado na imagem apresentada anteriormente.

3) Diga qual é uma proposta para equacionar ou mitigar o ocorrido demonstrado na imagem apresentada anteriormente.

4) Por que se justifica estudar o fato demonstrado na imagem anterior?

5) Para se ampliar os estudos sobre um tema, normalmente o que se utiliza?

6) Qual a primeira atitude que se relaciona ao ato de tentar conhecer, a ficar ciente, a ter ciência sobre um assunto?

7) Quando se trata das mídias, o que se pode utilizar no levantamento de dados, em uma pesquisa?



# PRANCHAS ELETRÔNICAS SIMPLES NO *SHOTCUT*

## PRANCHA ELETRÔNICA SIMPLES COM O USO DO *SHOTCUT*

**E**sta parte da disciplina diz respeito à organização de pranchas eletrônicas, que em inglês denominam-se *slideshow*, servindo elas para potencializar a pesquisa e o ensino.

Para tanto, será utilizado o *Shotcut*, aplicativo gratuito que funciona no *Linux* e no *Windows* e que, além de outras funções, lida com imagens fixas, como fotografias e desenhos.

Com as ilustrações fixas, podem-se criar apresentações de algum conteúdo, em pranchas eletrônicas para usar em sala de aula, exportar para a rede mundial de computadores e outras ações semelhantes.

## CRIAR A PRANCHA

Para elaborar tal atividade, você, prezado (a) cursista, deve criar uma prancha eletrônica no *Shotcut*, tendo por base o tutorial a seguir.

# CRIANDO UM ROTEIRO PARA A PRANCHA

Tendo por base o conteúdo a desenvolver por meio da prancha, crie um breve texto, em forma de roteiro, tendo, no máximo, 10 minutos de leitura pausada. Normalmente, para o exercício proposto, utilizam-se 2 a 5 minutos.

Cada frase deve ter em torno de 4 segundos de leitura, bem como deve ter um comprimento semelhante de escrita, como se tem no exemplo a seguir.

Pode-se criar um roteiro próprio ou utilizar o que segue, pois o objetivo será que o (a) cursista venha a produzir a prancha simples.

Um estudo realizado sobre o processo da ocorrência da inundação.

As inundações podem resultar em muitos transtornos à população.

Uma causa das inundações é a grande impermeabilização da terra.

A impermeabilização da terra aumenta o escoamento superficial.

Caso ocorra grande escoamento superficial, aumenta o nível do rio.

Uma das resoluções para evitar as inundações é captar a água.

A água captada ainda pode ser utilizada na irrigação de plantas.

Autoria do vídeo: Ana Siqueira, Paulo Nobukuni e Tamara de Ré.

Ensaio fotográfico: Ana Siqueira, Paulo Nobukuni e Tamara de Ré.

Edição da película: Ana Siqueira, Paulo Nobukuni e Tamara de Ré.

Direção do presente documentário digital: Paulo Nobukuni.

Agradecimento: CNPq, Colégio Estadual Padre Chagas e UNICENTRO.

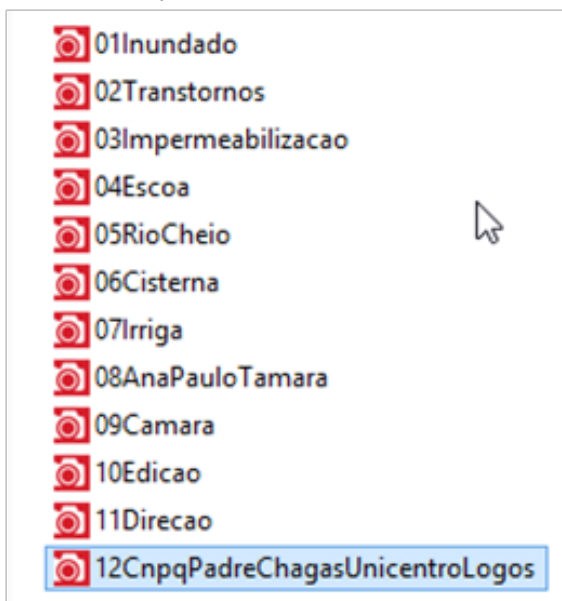
# ORGANIZANDO UM ENSAIO DE IMAGENS FIXAS PARA A PRANCHA

Tendo por base o roteiro, produza um ensaio fotográfico para a produção da prancha. Caso achar necessário, some às fotografias, os desenhos, mapas e similares.

Para guardar essas imagens, crie uma pasta, podendo nominá-la como ImagensFixasCursistaImagens.

Como essas imagens serão inseridas na prancha, seguindo o roteiro, numere-as de acordo com ele, sendo que na frente do nome daquela que deseja que venha em primeiro lugar, deve-se colocar 01, além de nominá-la. Na que venha em segundo lugar, colocar 02 e também dar um nome e assim sucessivamente. Isso é notado na ilustração a seguir:

## ILUSTRAÇÃO 9: ENSAIO ORGANIZADO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Caso não deseje produzir um ensaio próprio, utilize as imagens contidas na pasta que tem por nome UabImagensProntas, pois o objetivo será apenas que o (a) cursista venha a produzir a prancha.

## INSERINDO AS IMAGENS NO *SHOTCUT* PARA PRODUZIR A PRANCHA ELETRÔNICA

A versão utilizada é a do *Shotcut* 1503, portátil, baixada em julho de 2015, não necessitando instalação, pois funciona a partir de uma mídia como *DVD*, *pendrive* e similares, ou em uma pasta do computador. Ela é para *Windows*, funcionando tanto na versão de 32 como de 64 *bits*.

Abra o *Shotcut* pressionando duplamente o seu ícone, com o botão esquerdo do rato. Tente dessa forma. Caso não abra, talvez seja preciso efetuar outra operação, que será explicada após esta.

## ILUSTRAÇÃO 10: ACIONANDO O PROGRAMA.

Nome	Data de modificaç...	Tipo	Tamanho
lib	02/08/2015 17:20	Pasta de arquivos	
share	02/08/2015 17:21	Pasta de arquivos	
!shotcut	03/03/2015 14:35	Aplicativo	2.801 KB
avcodec-55.dll	03/03/2015 14:17	Extensão de aplica...	10.280 KB
avdevice-55.dll	03/03/2015 14:17	Extensão de aplica...	129 KB
avfilter-4.dll	03/03/2015 14:17	Extensão de aplica...	953 KB
avformat-55.dll	03/03/2015 14:17	Extensão de aplica...	1.665 KB
avutil-52.dll	03/03/2015 14:17	Extensão de aplica...	345 KB
COPYING	03/03/2015 14:35	Documento de Te...	35 KB
ffmpeg	03/03/2015 14:17	Aplicativo	240 KB
freetype6.dll	27/12/2010 23:12	Extensão de aplica...	526 KB
iconv.dll	31/12/2010 08:34	Extensão de aplica...	868 KB
icudt51.dll	22/04/2013 18:03	Extensão de aplica...	21.854 KB
icuin51.dll	22/04/2013 18:03	Extensão de aplica...	3.291 KB
icuuc51.dll	22/04/2013 18:03	Extensão de aplica...	1.933 KB
intl.dll	12/09/2010 15:22	Extensão de aplica...	149 KB
libasprintf-0.dll	12/09/2010 15:21	Extensão de aplica...	89 KB
libatk-1.0-0.dll	19/07/2011 03:25	Extensão de aplica...	160 KB
libcairo-2.dll	22/11/2011 19:48	Extensão de aplica...	1.264 KB
libcairo-gobject-2.dll	22/11/2011 19:49	Extensão de aplica...	44 KB
libcairo-script-interpreter-2.dll	22/11/2011 19:50	Extensão de aplica...	179 KB
libdl.dll	15/12/2010 09:24	Extensão de aplica...	10 KB

FONTE: NOBUKUNI (2015).

Não abrindo, pressionar o botão direito do rato no ícone do programa, para aparecer uma aba, como a seguir:

## ILUSTRAÇÃO 11: ABA.

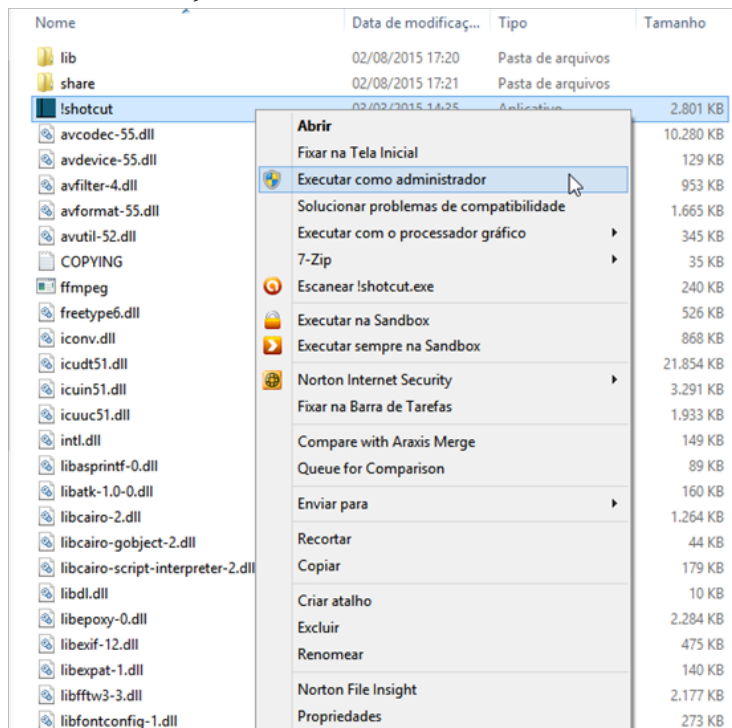
Nome	Data de modificaç...	Tipo	Tamanho
lib	02/08/2015 17:20	Pasta de arquivos	
share	02/08/2015 17:21	Pasta de arquivos	
!shotcut	03/03/2015 14:35	Aplicativo	2.801 KB
avcodec-55.dll	03/03/2015 14:17	Extensão de aplica...	10.280 KB
avdevice-55.dll	03/03/2015 14:17	Extensão de aplica...	129 KB
avfilter-4.dll	03/03/2015 14:17	Extensão de aplica...	953 KB
avformat-55.dll	03/03/2015 14:17	Extensão de aplica...	1.665 KB
avutil-52.dll	03/03/2015 14:17	Extensão de aplica...	345 KB
COPYING	03/03/2015 14:35	Documento de Te...	35 KB
ffmpeg	03/03/2015 14:17	Aplicativo	240 KB
freetype6.dll	27/12/2010 23:12	Extensão de aplica...	526 KB
iconv.dll	31/12/2010 08:34	Extensão de aplica...	868 KB
icudt51.dll	22/04/2013 18:03	Extensão de aplica...	21.854 KB
icuin51.dll	22/04/2013 18:03	Extensão de aplica...	3.291 KB
icuuc51.dll	22/04/2013 18:03	Extensão de aplica...	1.933 KB
intl.dll	12/09/2010 15:22	Extensão de aplica...	149 KB
libasprintf-0.dll	12/09/2010 15:21	Extensão de aplica...	89 KB
libatk-1.0-0.dll	19/07/2011 03:25	Extensão de aplica...	160 KB
libcairo-2.dll	22/11/2011 19:48	Extensão de aplica...	1.264 KB
libcairo-gobject-2.dll	22/11/2011 19:49	Extensão de aplica...	44 KB
libcairo-script-interpreter-2.dll	22/11/2011 19:50	Extensão de aplica...	179 KB
libdl.dll	15/12/2010 09:24	Extensão de aplica...	10 KB
libepoxy-0.dll	15/12/2010 09:24	Extensão de aplica...	2.284 KB
libexif-12.dll	15/12/2010 09:24	Extensão de aplica...	475 KB
libexpat-1.dll	15/12/2010 09:24	Extensão de aplica...	140 KB
libfft-3.dll	15/12/2010 09:24	Extensão de aplica...	2.177 KB
libfontconfig-1.dll	15/12/2010 09:24	Extensão de aplica...	273 KB

FONTE: NOBUKUNI (2015).



Na aba, pressionar o botão esquerdo do rato em Executar como administrador.

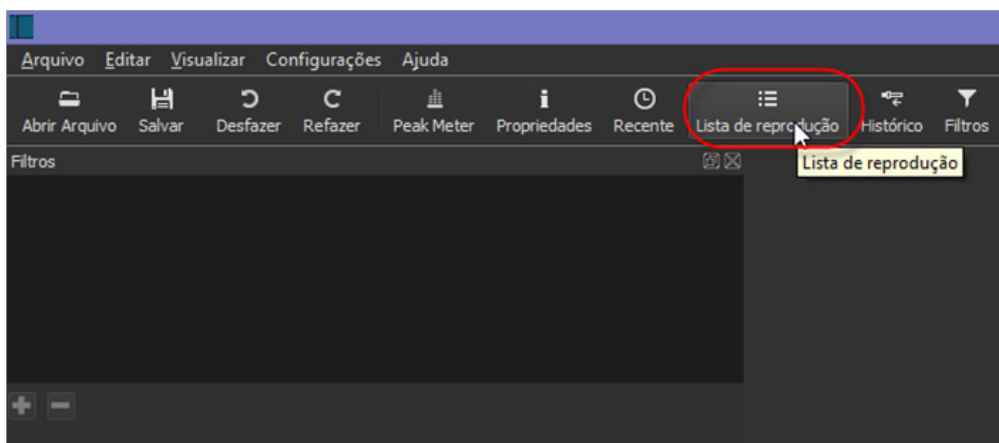
ILUSTRAÇÃO 12: ABA COMO ADMINISTRADOR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato na aba Lista de reprodução.

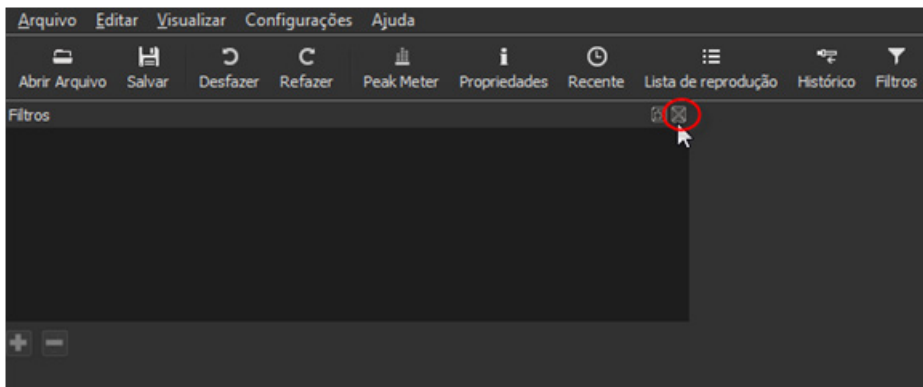
ILUSTRAÇÃO 13: ABA LISTA DE REPRODUÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Caso tenha uma ou mais janela abertas, que não seja a da Lista de reprodução, feche o que está aberto, pressionando o botão esquerdo do rato no X na caixa correspondente. No exemplo, têm-se abertos os filtros.

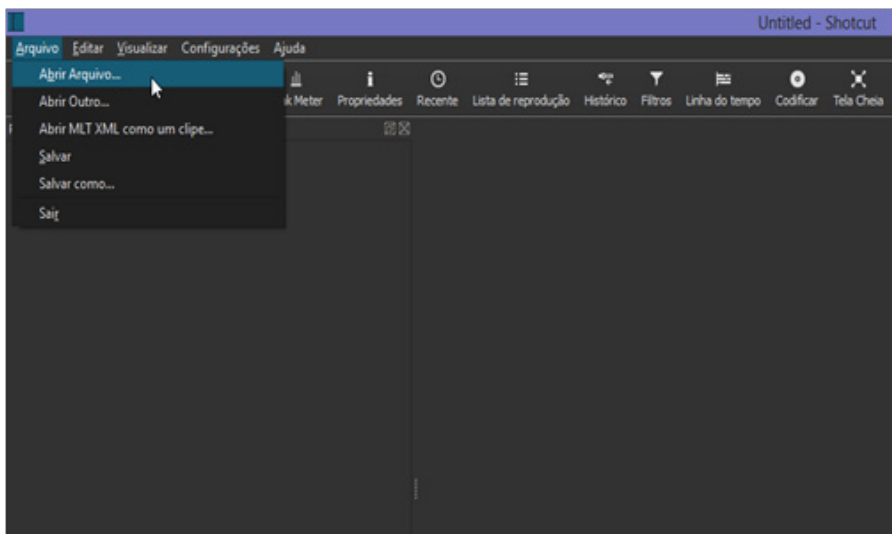
ILUSTRAÇÃO 14: FECHANDO O ITEM FILTROS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para abrir um arquivo, pressione com o botão esquerdo do rato em Arquivo e na aba surgida, fazer o mesmo em Abrir Arquivo...

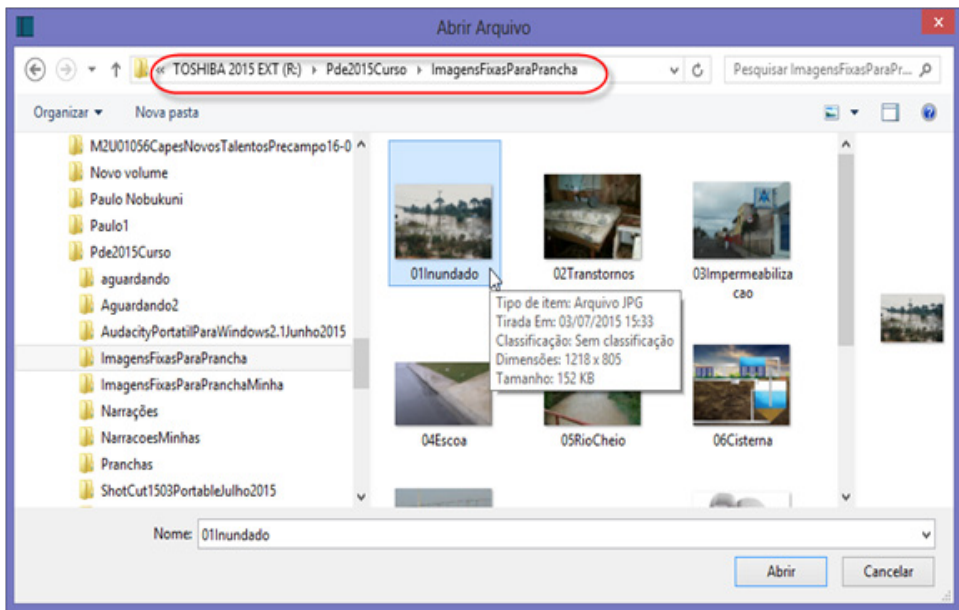
ILUSTRAÇÃO 15: ABRINDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na janela Abrir Arquivo, procure onde está o que pretende abrir. Pressione o botão esquerdo do rato no 1º arquivo.

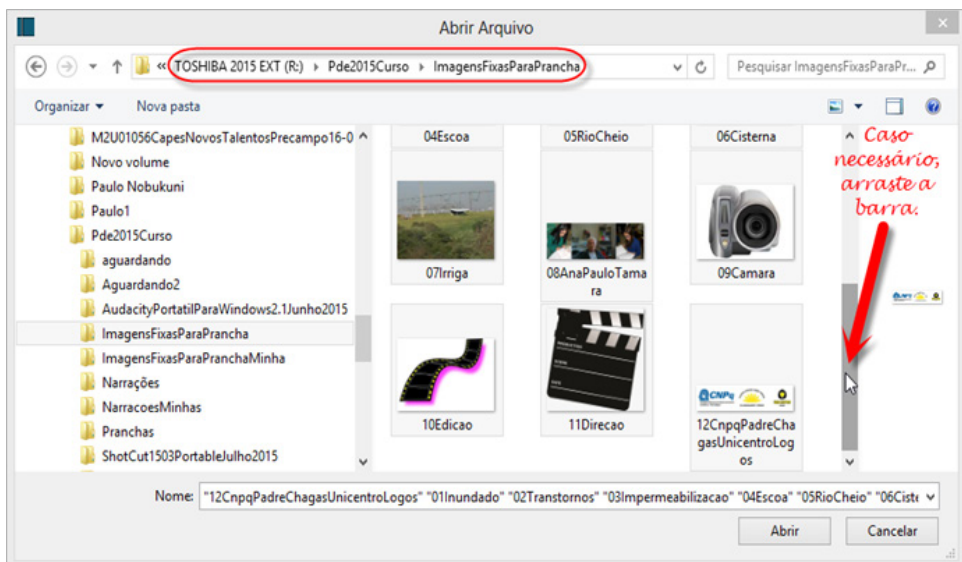
## ILUSTRAÇÃO 16: CAIXA ABRIR ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Procure o último arquivo. Caso necessário arraste a barra deslizante. Pressione a tecla *Shift* do teclado do computador. Com ela pressionada, pressione o botão esquerdo do rato no último arquivo. Pressione o botão esquerdo do rato em Abrir.

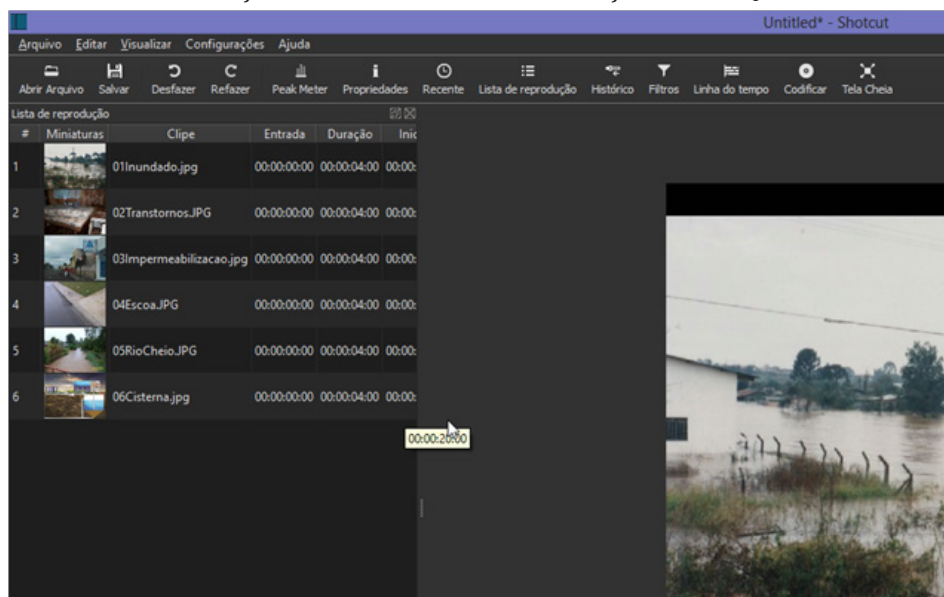
## ILUSTRAÇÃO 17: INSERINDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Os arquivos começam a ser inseridos. Aguarde, até inserir todos.

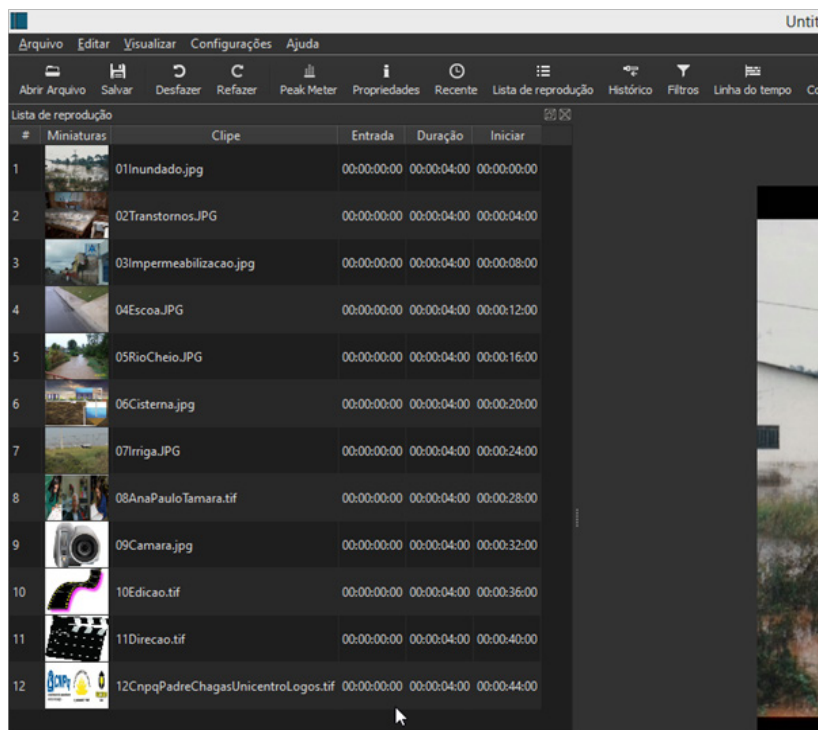
## ILUSTRAÇÃO 18: PROCESSO DE INSERÇÃO DE ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Verifique se todos os arquivos foram inseridos. Não inserindo algo, pressione Abrir Arquivo, marque o que não se inseriu e repita as operações de inserção.

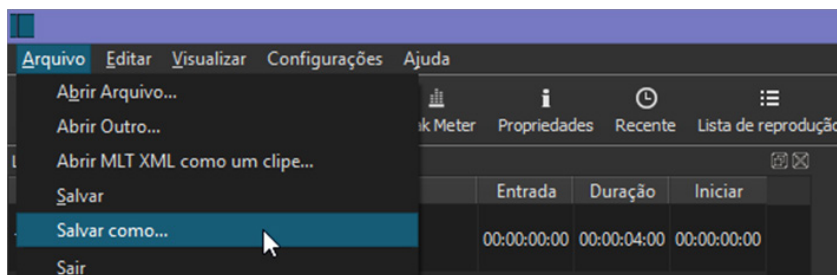
## ILUSTRAÇÃO 19: VERIFICANDO ARQUIVOS INSERIDOS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Salvar o projeto com extensão *mlt*, pressionando em Arquivo e ali, em Salvar como...

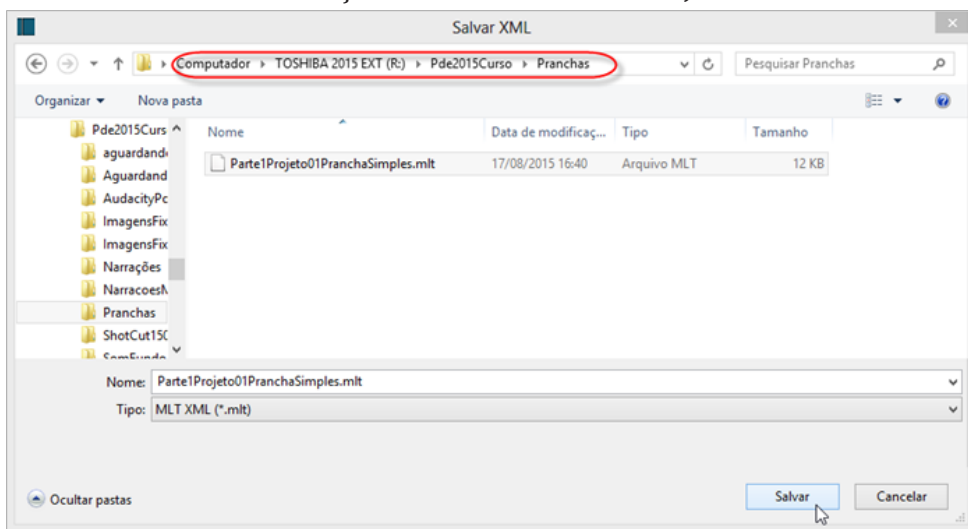
ILUSTRAÇÃO 20: SALVANDO O PROJETO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, procure um local onde salvar. Em Nome, digite um nome, podendo ser 01PranchaSimples. Pressione Salvar.

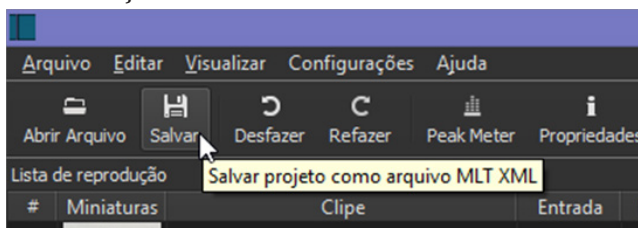
ILUSTRAÇÃO 21: NOMEANDO O PROJETO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

É recomendável salvar sempre o trabalho, a cada curto espaço de tempo, para não perder o já produzido. Para tanto, basta pressionar Salvar.

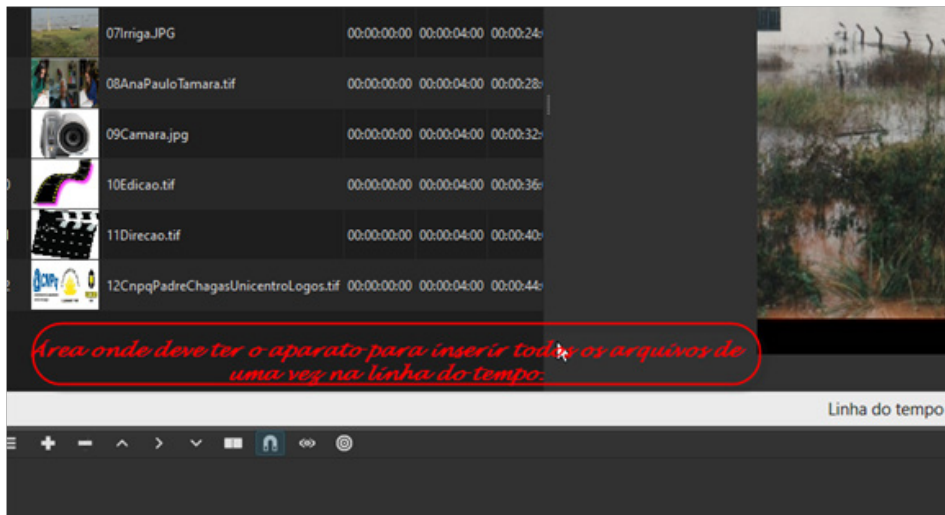
ILUSTRAÇÃO 22: SALVANDO PELO BOTÃO SALVAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para inserir todos os arquivos de uma vez na linha do tempo, primeiro observe se o aparato para tal está em branco ou não, como na ilustração a seguir.

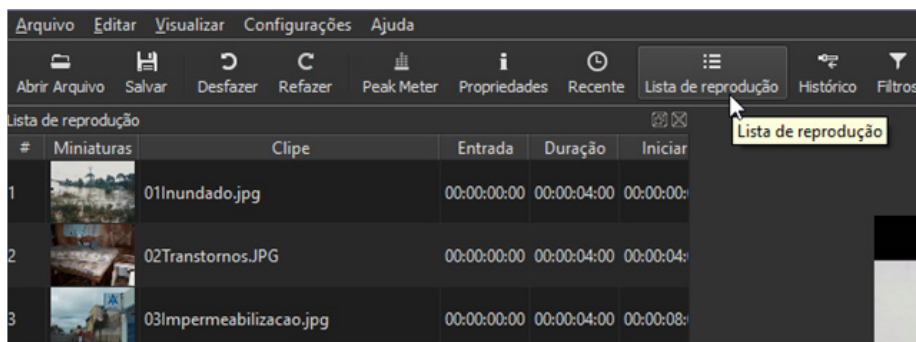
ILUSTRAÇÃO 23: ÁREA A SER OBSERVADA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Estando em branco o aparato para inserir todos os arquivos de uma vez na linha do tempo, como na ilustração anterior, ir à aba Lista de reprodução e ali pressionar com o botão direito do rato.

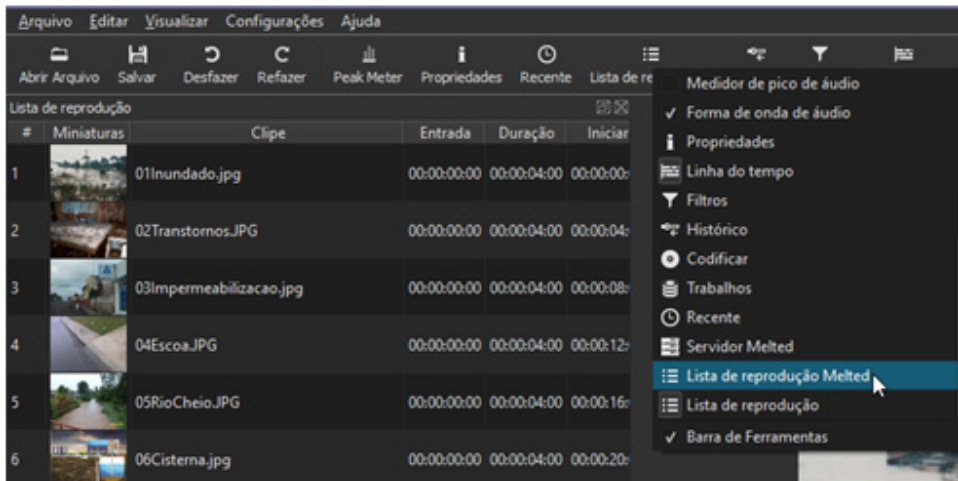
ILUSTRAÇÃO 24: PRESSIONANDO COM O BOTÃO DIREITO DO RATO NA ABA LISTA DE REPRODUÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato no item Lista de reprodução *Melted*, como apontado pela seta branca.

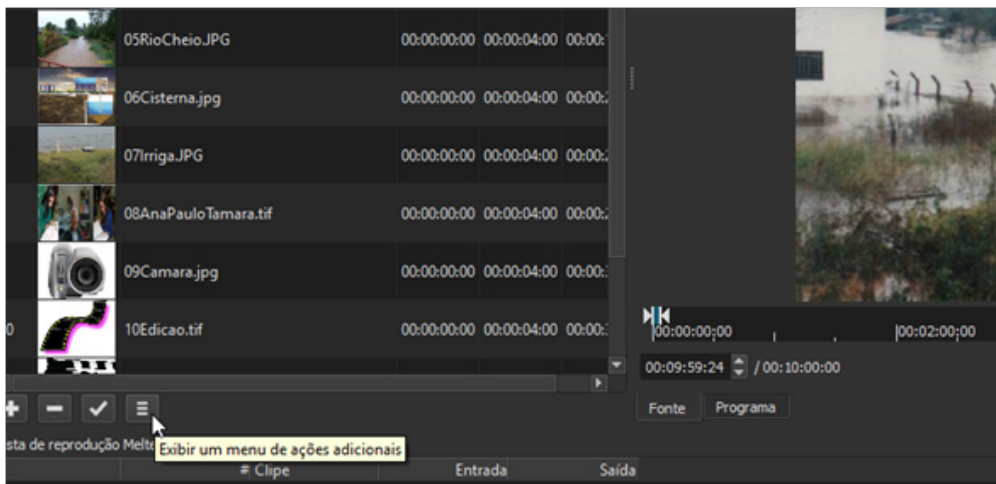
## ILUSTRAÇÃO 25: ACIONANDO A LISTA DE REPRODUÇÃO MELTED.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para inserir todos os arquivos de uma vez na linha do tempo, pressione o botão esquerdo do rato no ícone em forma de lista, pertencente à Lista de reprodução, que fica logo abaixo dela, como apontado pela seta branca.

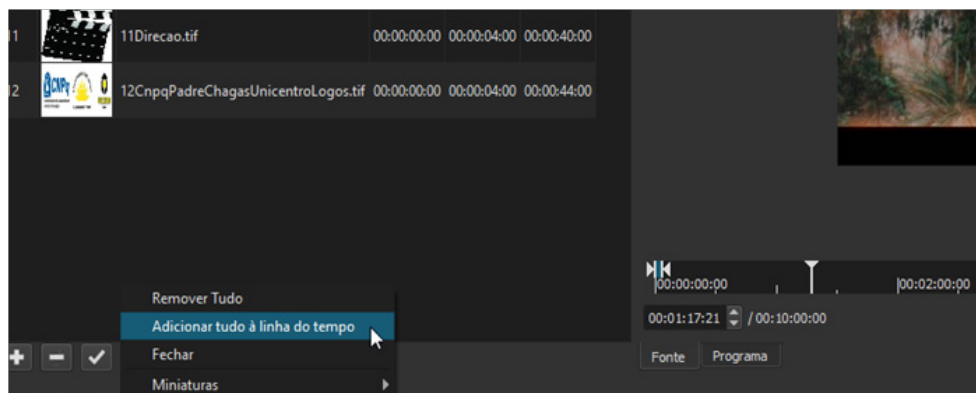
## ILUSTRAÇÃO 26: MENU DE AÇÕES ADICIONAIS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na aba surgida, pressione o botão esquerdo do rato em Adicionar tudo à linha do tempo. Aguarde até adicionar.

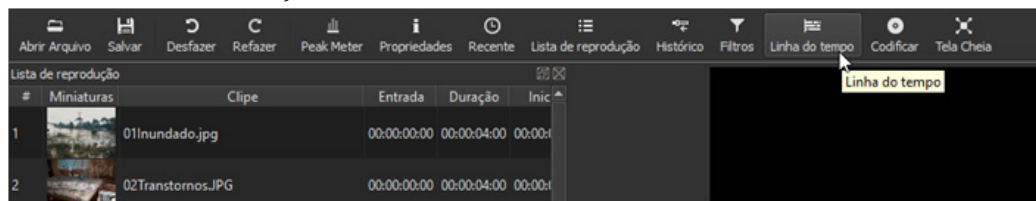
## ILUSTRAÇÃO 27: ADICIONANDO TUDO À LINHA DO TEMPO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Todos os arquivos são adicionados à linha do tempo, que fica na base da tela do programa. Caso não surgir o referido aparato, pressionar o botão esquerdo do rato na aba Linha do tempo.

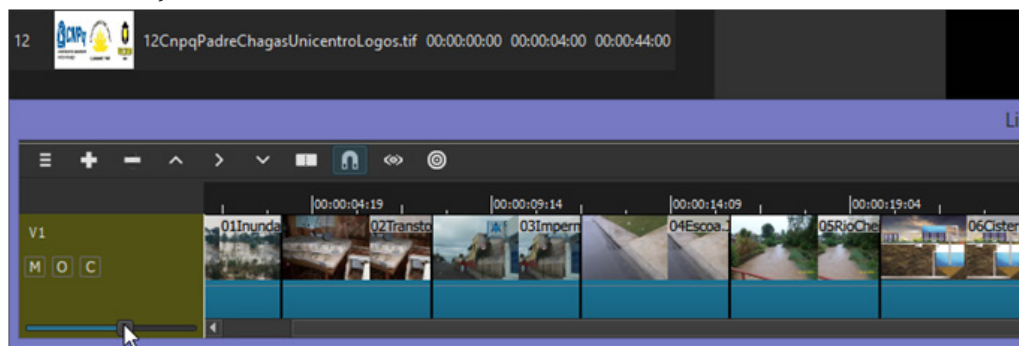
## ILUSTRAÇÃO 28: ACIONANDO PARA A LINHA DO TEMPO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Não visualizando todos os arquivos na Linha do tempo, pressione o aparato deslizante no canto inferior esquerdo com o botão esquerdo do rato e, com ele pressionado, arrastar onde deseja. Esse item que se desliza serve para tornar a Linha do tempo mais longa, quando acionado para a direita, ou curta, quando arrastado para a esquerda.

## ILUSTRAÇÃO 29: BOTÃO PARA ALONGAR OU DIMINUIR A LINHA DO TEMPO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).



Para visualizar arquivos no *player* do programa, pressione o botão esquerdo do rato na agulha de tocar e, com ele pressionado, arraste-a, até o filme voltar ao início.

ILUSTRAÇÃO 30: AGULHA DE TOCAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Tem-se a prancha no início da linha do tempo.

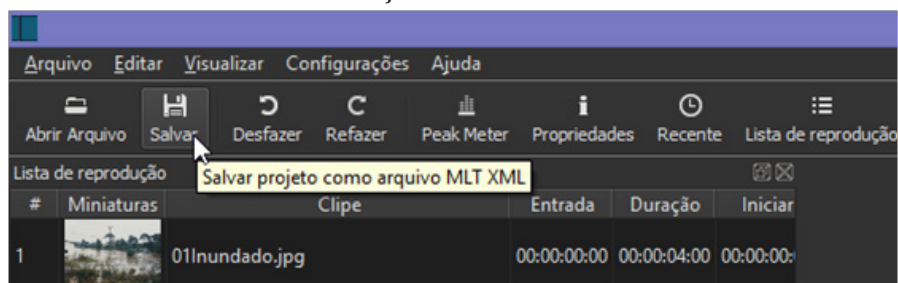
ILUSTRAÇÃO 31: AGULHA DE TOCAR NO INÍCIO ESTANDO-SE PRONTO PARA SE ACIONAR A PRANCHA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressionar Salvar.

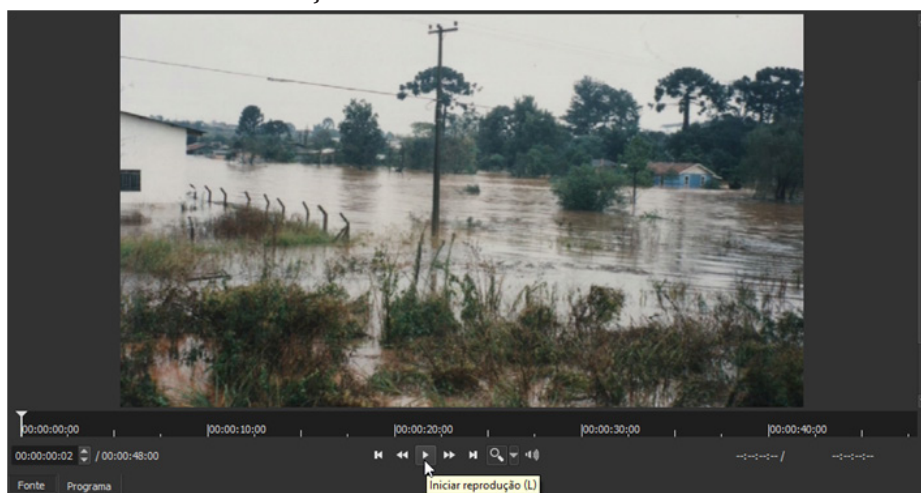
## ILUSTRAÇÃO 32: SALVANDO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para acionar a prancha, pressione com o botão esquerdo do rato, no item Iniciar reprodução. Ela ainda é algo muito simples, mas será melhorado, o que será feito seguindo-se outro tutorial.

## ILUSTRAÇÃO 33: ACIONANDO A PRANCHA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

## QUADRO SINTÉTICO

Resumidamente, nesta unidade tratou-se da inserção de imagens com o *Shotcut* na prancha eletrônica, servindo ela para potencializar a pesquisa e o ensino.

Além disso, deve-se criar uma prancha eletrônica no *Shotcut*, tendo por base o tutorial apresentado

No tutorial 2, passar-se-á para atividade mais prática, tratando-se da sonorização das narrações, no *Audacity*.

# SONORIZANDO A NARRAÇÃO NO *AUDACITY*

## SONORIZANDO A NARRAÇÃO COM O USO DO *AUDACITY*

**E**sta parte da disciplina diz respeito à sonorização da narração, para potencializar a pesquisa e o ensino, utilizando-se o *Audacity* - em português, Audacioso.

É gratuito, funcionando no *Linux* e no *Windows*. Além de outras funções, ele lida com gravação e edição de sons, permitindo sonorizar apresentações de algum conteúdo em pranchas eletrônicas, para usar em sala de aula, exportar para a rede mundial de computadores e outras ações similares.

## SONORIZAR A PRANCHA

Para elaborar tal atividade, você, prezado (a) cursista, deve criar gravações para a prancha eletrônica produzida no *Shotcut*, tendo por base o tutorial a seguir.

# GRAVAR SOM E EXPORTÁ-LO NO *AUDACITY*

Crie uma pasta, podendo ser denominada NarracoesMinhas, para salvar nela as gravações.

Tendo por base o conteúdo a desenvolver por meio da prancha, crie um breve texto, em forma de roteiro, tendo entre 5 a 10 minutos de leitura pausada. Tem em torno de 1 minuto.

Cada frase deve ter no máximo 4 segundos de leitura, bem como deve ter um comprimento semelhante.

Caso não desejar criar um roteiro próprio, utilize o que segue, pois o objetivo será que o (a) cursista venha a criar a sonorização do roteiro, para inserir na prancha.

Um estudo realizado sobre o processo da ocorrência da inundação.

As inundações podem resultar em muitos transtornos à população.

Uma causa das inundações é a grande impermeabilização da terra.

A impermeabilização da terra aumenta o escoamento superficial.

Caso ocorra grande escoamento superficial aumenta o nível do rio.

Uma das resoluções para evitar as inundações é captar a água.

A água captada ainda pode ser utilizada na irrigação de plantas.

Autoria do vídeo: Ana Siqueira, Paulo Nobukuni e Tamara de Ré.

Ensaio fotográfico: Ana Siqueira, Paulo Nobukuni e Tamara de Ré.

Edição da película: Ana Siqueira, Paulo Nobukuni e Tamara de Ré.

Direção do presente documentário digital: Paulo Nobukuni.

Agradecimento: CNPq, Colégio Estadual Padre Chagas e Unicentro.

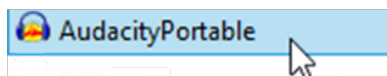
Recomenda-se utilizar o *Audacity* portátil, que funciona em *Windows* de 32 *bits* como o de 64, podendo ser acionado de mídia externa, como *DVD*, *pendrive*, bem como de um local qualquer do computador, não sendo necessário instalá-lo.

No caso usa-se um *Windows* 8.1, de 64 *bits*.

Para abri-lo pressione o executável duplamente com o botão esquerdo do rato.

Aguarde um tempo.

ILUSTRAÇÃO 34: EXECUTÁVEL.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Surgindo a caixa a seguir, pressione com o botão esquerdo do rato em *OK*.

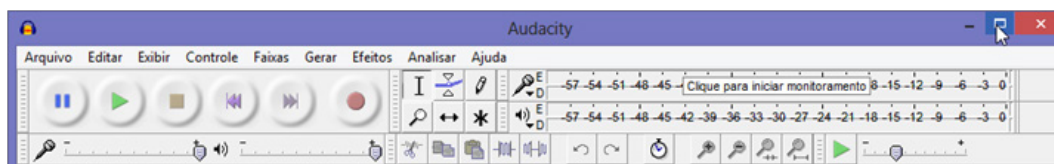
ILUSTRAÇÃO 35: CAIXA DE BOAS VINDAS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Aberto o *Audacity*, caso estiver com tela pequena, pressione o quadrinho à direita, no canto superior.

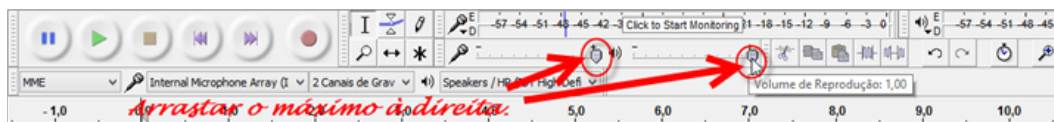
ILUSTRAÇÃO 36: MAXIMIZANDO O PROGRAMA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Tendo o roteiro em mãos, pressione com o botão esquerdo do rato, em cada um dos botões deslizantes que ficam na parte de cima do programa, arrastando-os para a direita.

ILUSTRAÇÃO 37: MAXIMIZANDO O SOM.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione no botão Gravar.

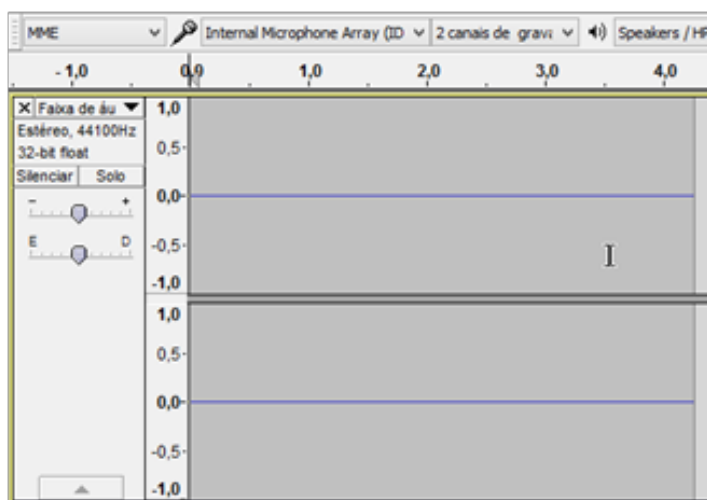
ILUSTRAÇÃO 38: ACIONANDO O BOTÃO GRAVAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Surgem duas linhas de cor azulada. Deixe avançar um pouco.

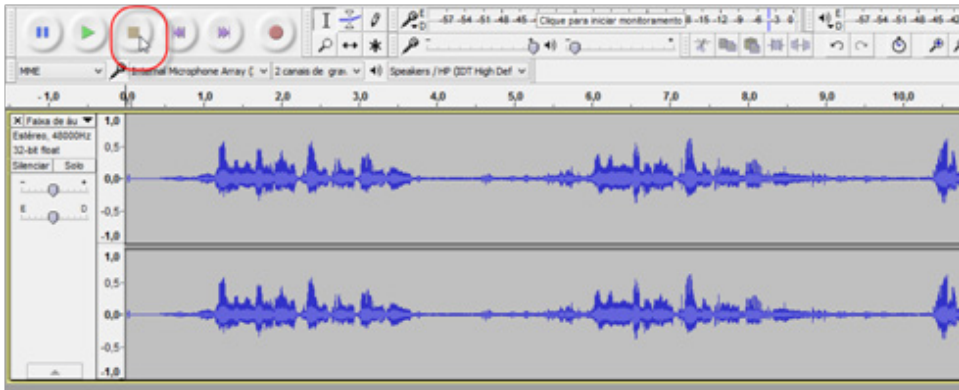
ILUSTRAÇÃO 39: INÍCIO DE TRILHA SONORA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Leia o título do documentário, de modo pausado, firme, em no máximo 4 segundos. Caso erre, repita, pois é possível cortar os trechos que não se desejam. As linhas de cor azulada vibram, em forma de onda. Terminando de ditar, deixe avançar um pouco, em torno de 2 segundos. Dite cada um dos outros trechos do roteiro, usando o mesmo procedimento. Terminado de ditar todos os trechos, pressione no botão para parar.

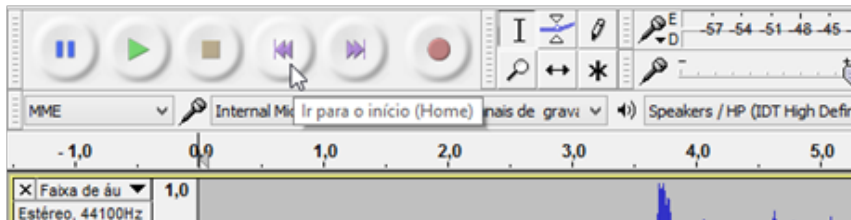
#### ILUSTRAÇÃO 40: ACIONANDO PARAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

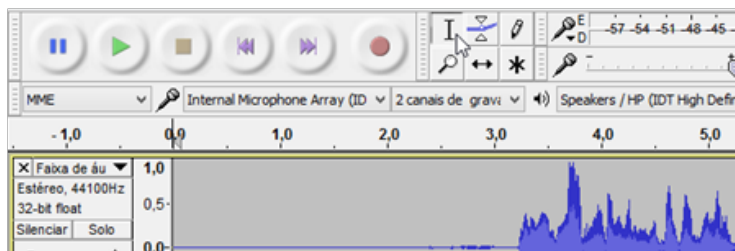
Pressione o botão Ir para o início.

#### ILUSTRAÇÃO 41: INDO AO INÍCIO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

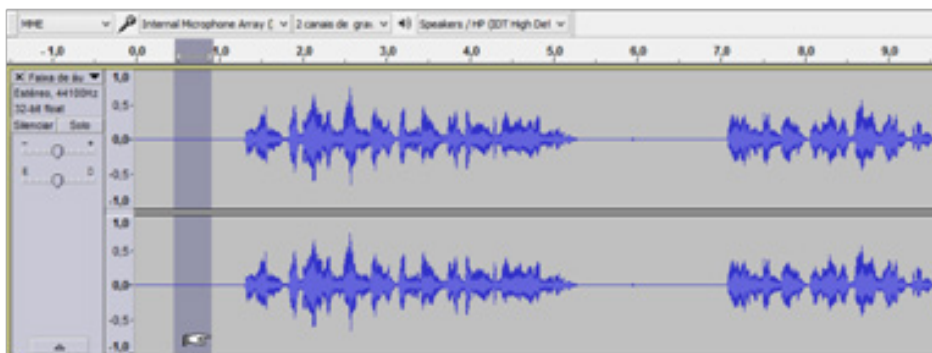
#### ILUSTRAÇÃO 42: FERRAMENTA SELEÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Posicione o cursor do rato no início da trilha e pressione o botão esquerdo do rato aí e, com ele pressionado, arraste-o sobre um pequeno trecho da gravação, não devendo atingir nada do gravado de fato. Na realidade, pode-se pressionar qualquer pequeno trecho, desde que nele nada tenha de gravado de fato.

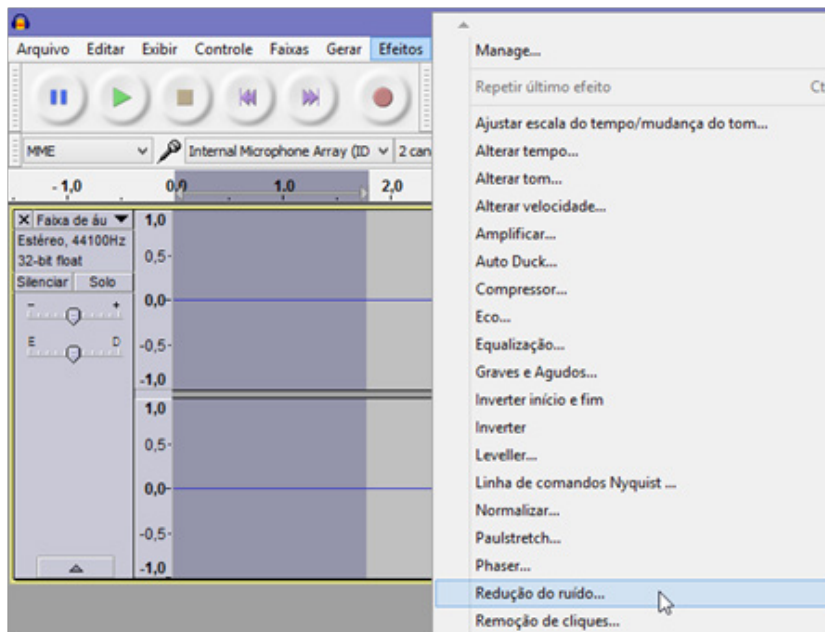
### ILUSTRAÇÃO 43: SELECIONANDO UM PEQUENO TRECHO DA TRILHA SONORA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato em Efeitos e na aba que surgir, faça o mesmo no item Redução do ruído.

### ILUSTRAÇÃO 44: SELECIONANDO UM TRECHO INICIAL DA TRILHA SONORA.

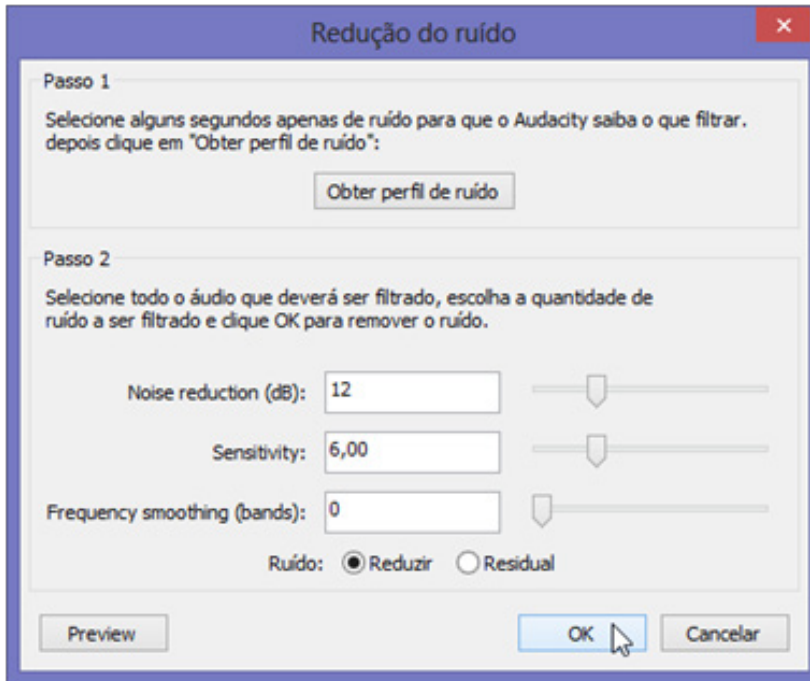


FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione com o botão esquerdo do rato em OK. Caso o item OK não habilitar, pressione em Obter perfil de ruído.



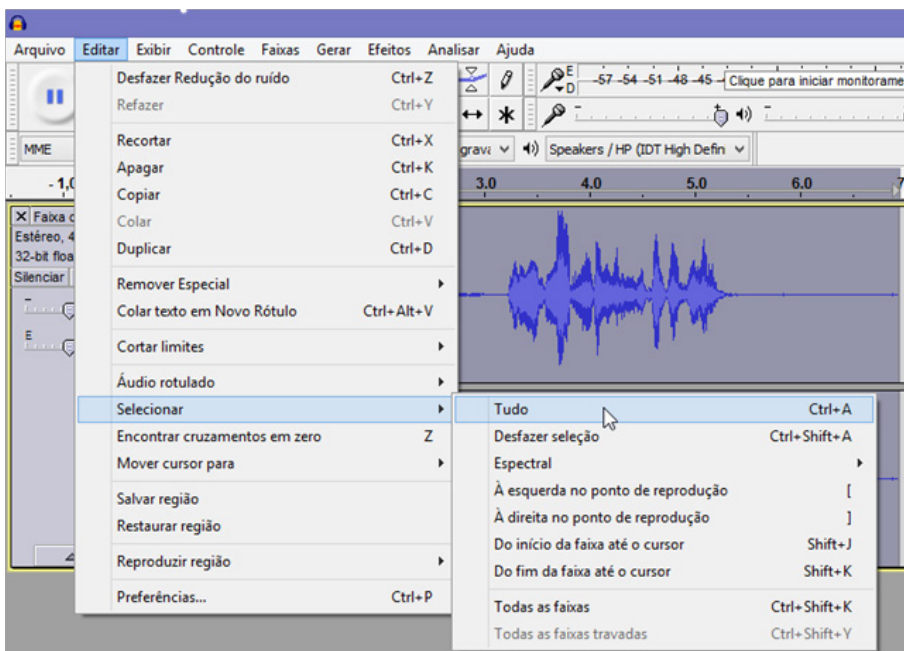
#### ILUSTRAÇÃO 45: OBTENDO-SE O PERFIL DO RUÍDO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione com o botão esquerdo do rato em Editar. Na aba surgida, faça o mesmo em Selecionar. Na subaba que aparece, faça o mesmo em Tudo.

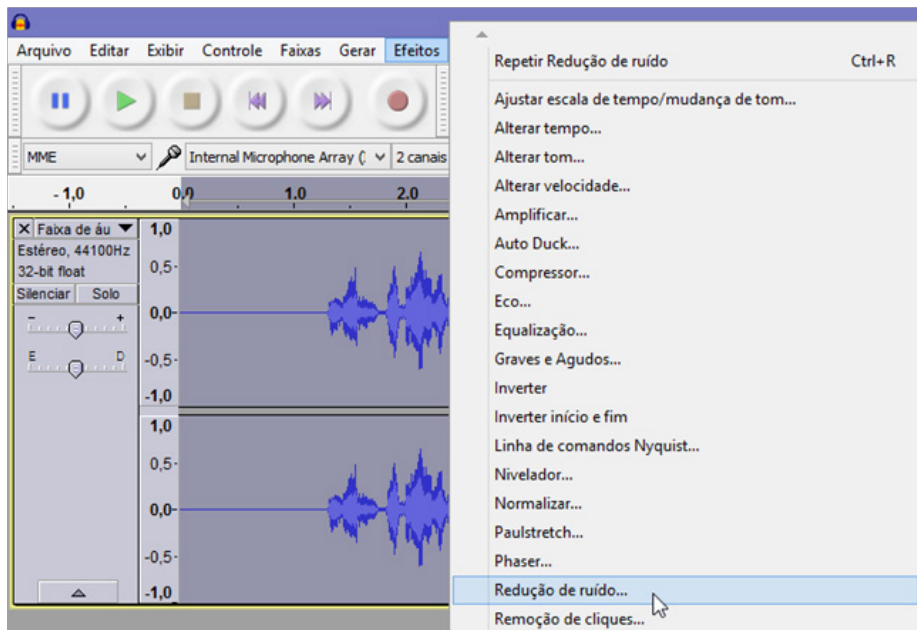
#### ILUSTRAÇÃO 46: REDUZINDO O RUÍDO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato em Efeitos e na aba que surgir, faça o mesmo no item Redução do ruído.

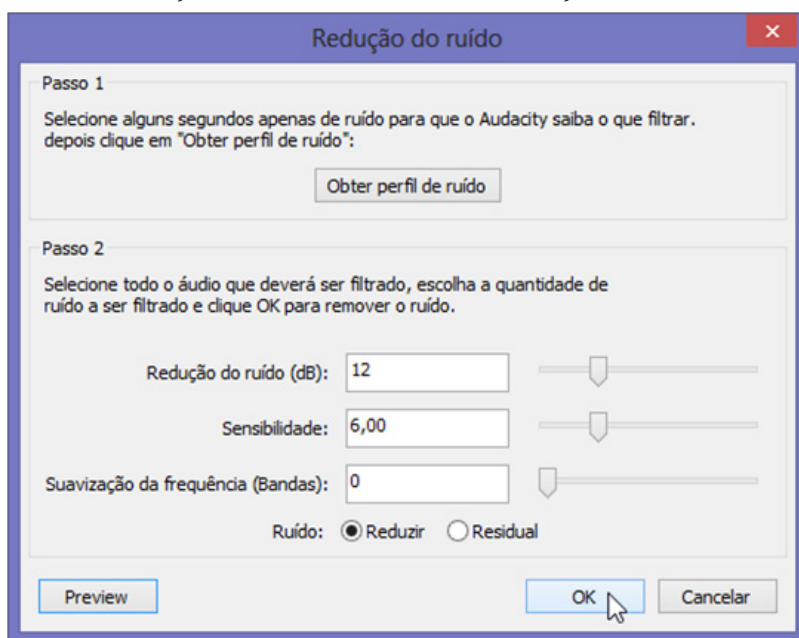
ILUSTRAÇÃO 47: REDUZINDO RUÍDO NA FASE 2.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato em OK.

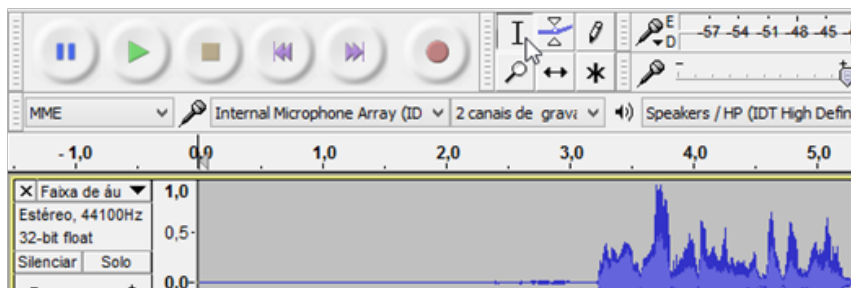
ILUSTRAÇÃO 48: FINALIZANDO A REDUÇÃO DE RUÍDO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione a ferramenta Seleção, com o botão esquerdo do rato.

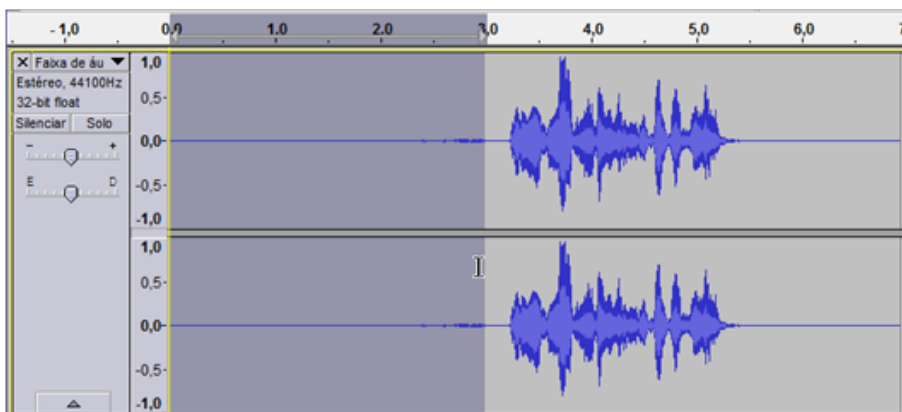
ILUSTRAÇÃO 49: FERRAMENTA SELEÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Posicione o cursor do rato no início da trilha e pressione o botão esquerdo do rato aí e, com ele pressionado, arraste-o sobre um trecho da gravação, até chegar bem próximo do gravado de fato.

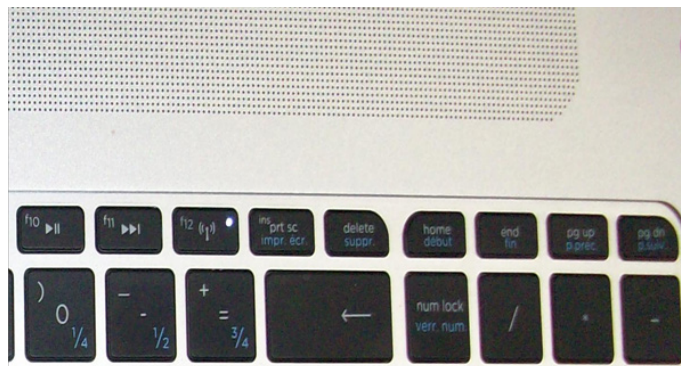
ILUSTRAÇÃO 50: SELECIONANDO UM TRECHO INICIAL DA TRILHA SONORA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No teclado do computador pressione a tecla *Delete*.

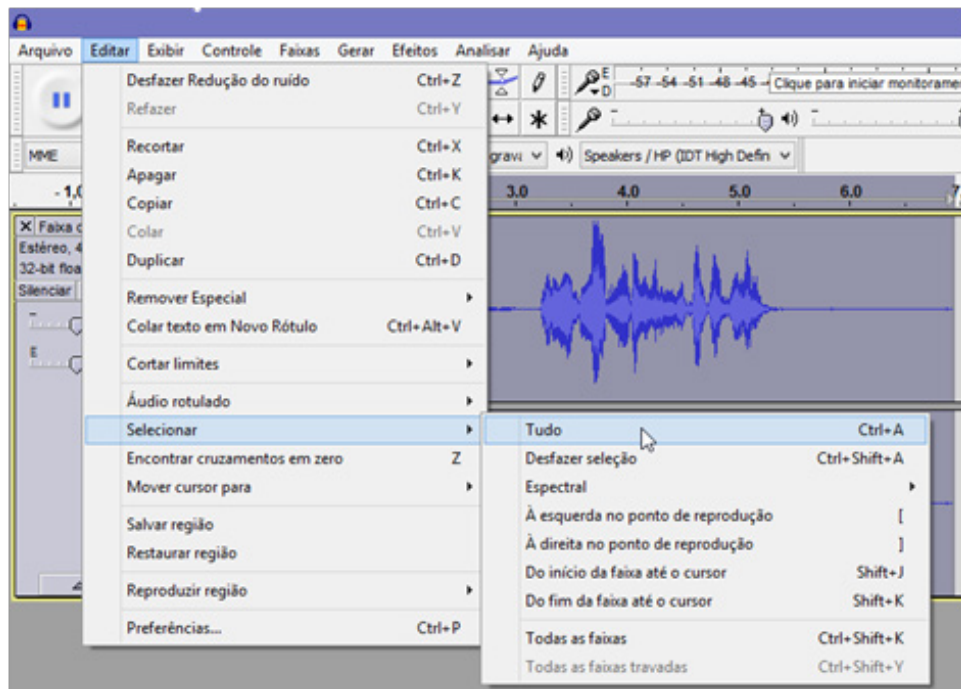
ILUSTRAÇÃO 51: ACIONANDO O APAGAMENTO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione com o botão esquerdo do rato em Editar. Na aba surgida, faça o mesmo em Selecionar. Na subaba que aparece faça o mesmo em Tudo.

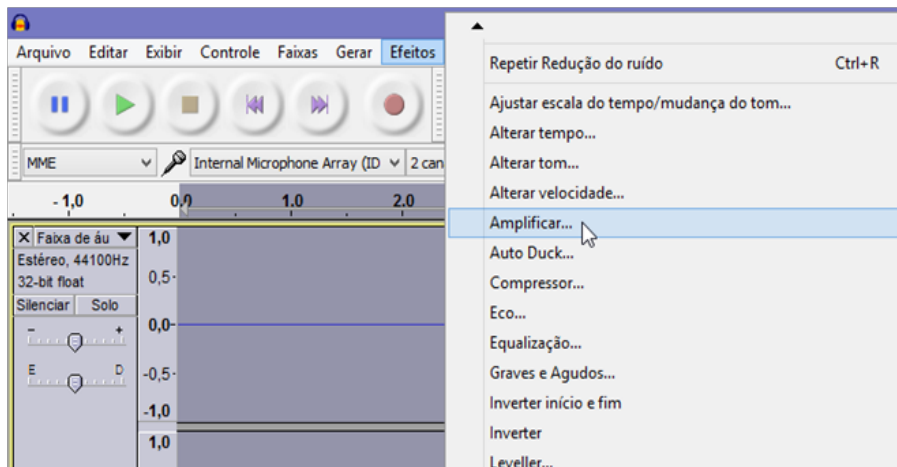
ILUSTRAÇÃO 52: SELECIONANDO TUDO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato em Efeitos e na aba que surgir, faça o mesmo no item Amplificar.

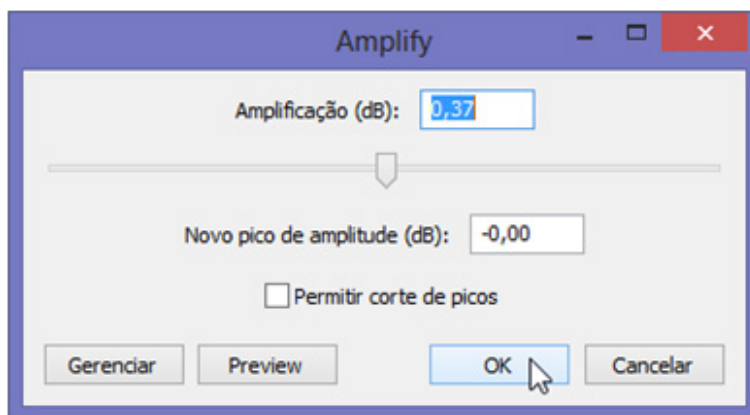
ILUSTRAÇÃO 53: AMPLIFICANDO O SOM.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, acione OK.

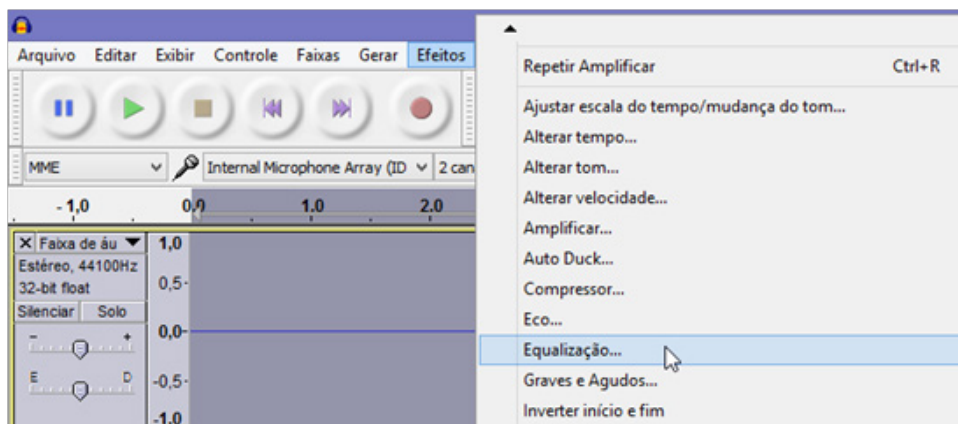
ILUSTRAÇÃO 54: ENCERRANDO A AMPLIFICAÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato em Efeitos e na aba que surgir, faça o mesmo no item Equalização.

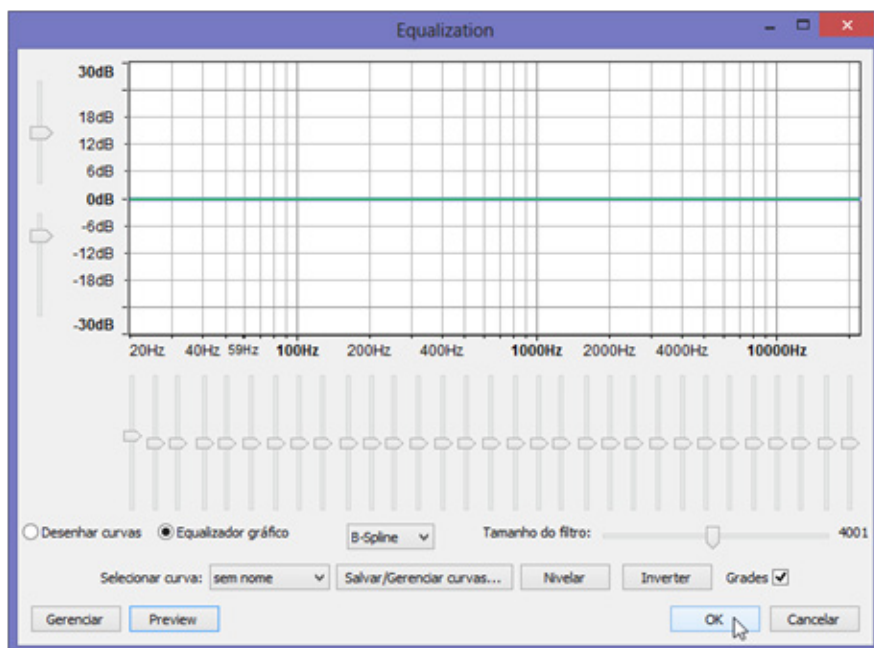
ILUSTRAÇÃO 55: EQUALIZANDO O SOM.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Configure como a seguir. Acione *OK*.

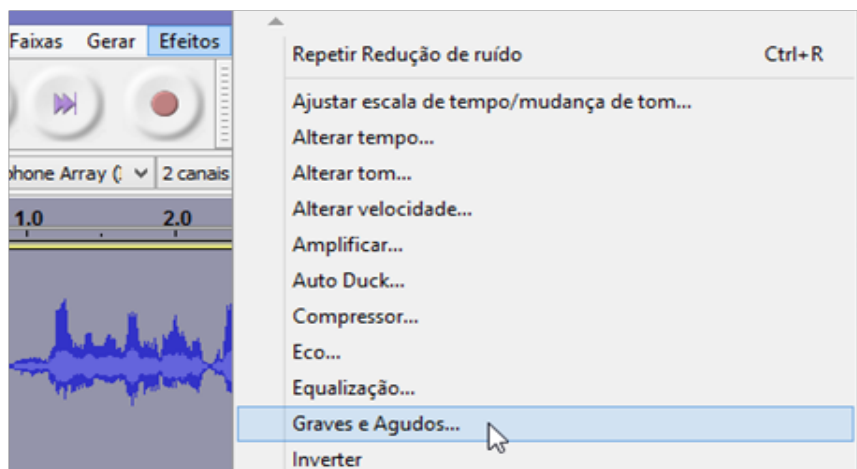
### ILUSTRAÇÃO 56: ENCERRANDO A EQUALIZAÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato em Efeitos e na aba que surgir, faça o mesmo no item Graves e Agudos.

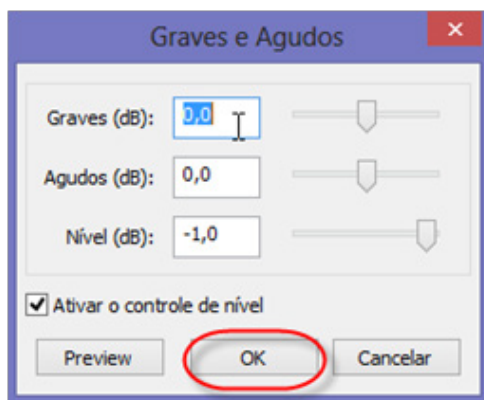
### ILUSTRAÇÃO 57: LIDANDO COM GRAVES E AGUDOS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Acione *Preview*. Caso estiver com som bom, pressione *OK*. Do contrário, vá ao próximo procedimento.

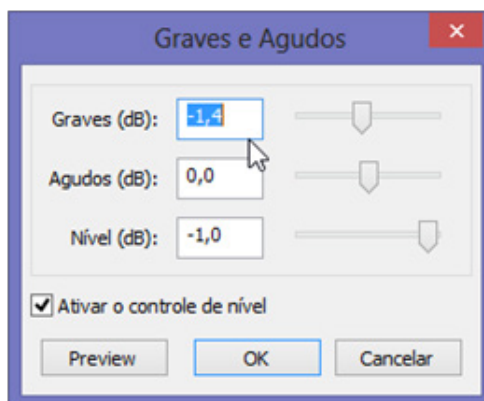
ILUSTRAÇÃO 58: ENCERRANDO O PROCESSO DE GRAVES E AGUDOS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Caso estiver com um som metalizado, por exemplo, coloque o item Graves em negativo, uma ou duas vezes, ou como desejar. Sempre, pressione *Preview* para ver se não fica ruim. Estando a contento, pressione *OK*.

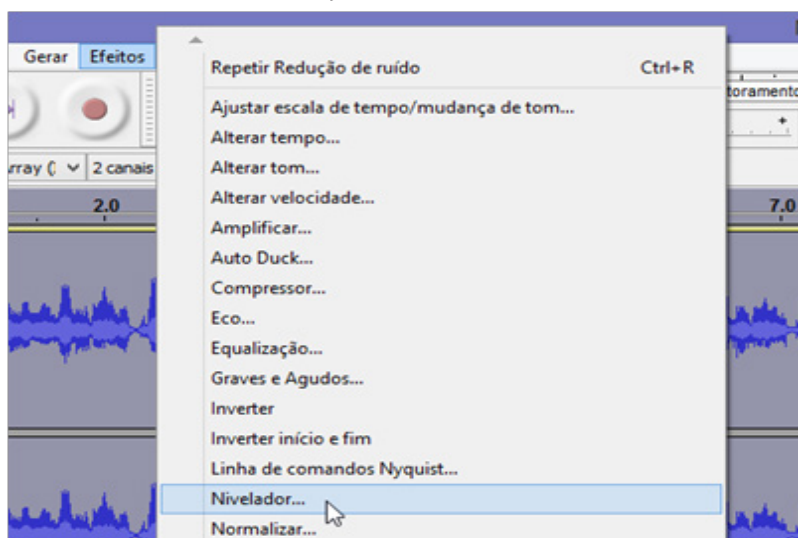
ILUSTRAÇÃO 59: MELHORANDO O PROCESSO DE GRAVES E AGUDOS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato em Efeitos e na aba que surgir, faça o mesmo no item Nivelador.

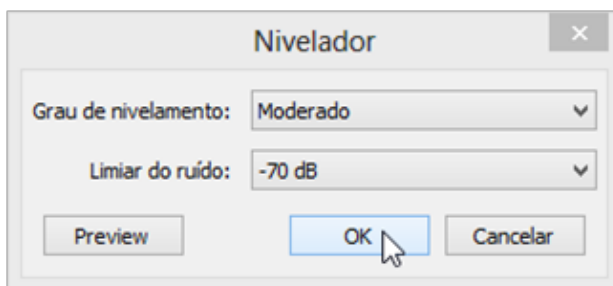
## ILUSTRAÇÃO 60: NIVELANDO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Ação *OK*.

## ILUSTRAÇÃO 61: ENCERRANDO O PROCESSO DE NIVELAMENTO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Vá ao final da trilha. Sendo necessário, pressione o botão esquerdo do rato na barra deslizante e, com ele pressionado, arraste-a até chegar ao final do gravado.



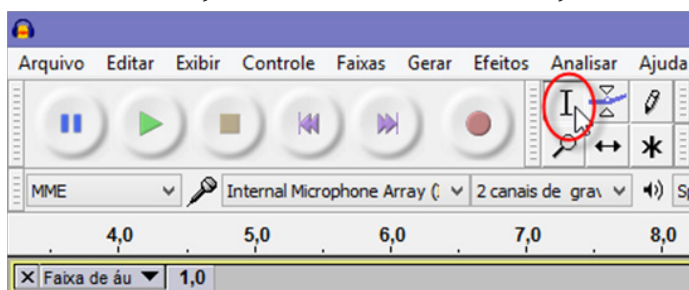
ILUSTRAÇÃO 62: ÍNDO AO FINAL DA TRILHA SONORA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione a ferramenta Seleção, com o botão esquerdo do rato.

ILUSTRAÇÃO 63: FERRAMENTA SELEÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Posicione o cursor do rato no final da trilha e pressione o botão esquerdo dele. Com o botão pressionado, arraste-o até bem próximo do trecho final da gravação.

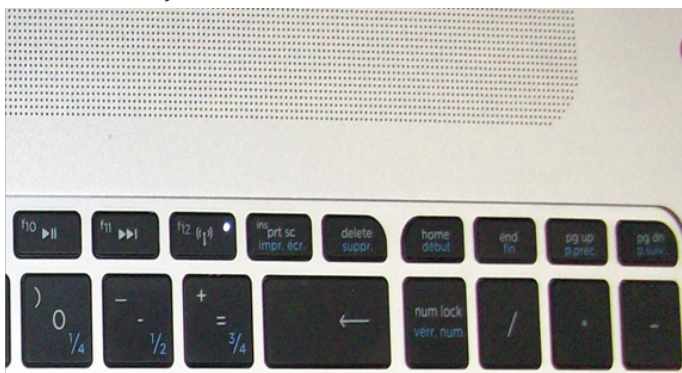
ILUSTRAÇÃO 64: FERRAMENTA SELEÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No teclado do computador pressione a tecla *Delete*.

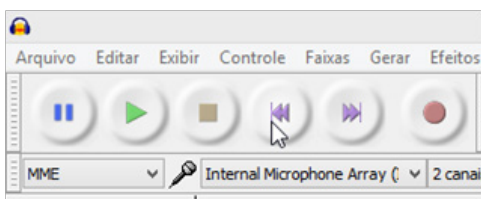
#### ILUSTRAÇÃO 65: ACIONANDO O APAGAMENTO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para testar o som pressione o botão Ir para o início.

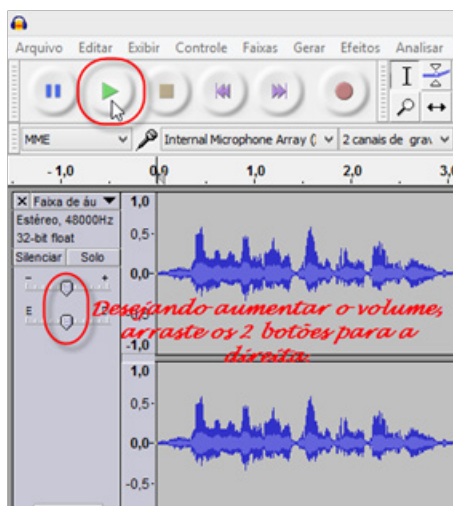
#### ILUSTRAÇÃO 66: VOLTANDO AO INÍCIO DA TRILHA SONORA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão verde para ouvir o resultado inicial do tratamento do som. Caso necessário, lide com os dois botões deslizantes que ficam em frente da trilha, que servem para aumentar ou diminuir o volume.

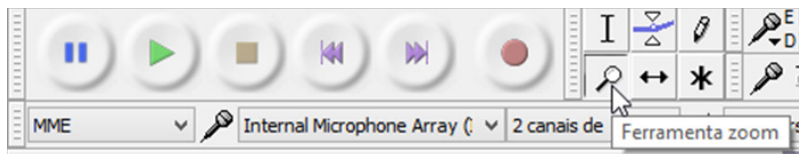
#### ILUSTRAÇÃO 67: VERIFICANDO RESULTADO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Onde se tem espaço vazio muito grande entre os trechos de gravação, pode-se apagar. O mesmo procedimento pode ser feito até no interior de um trecho de uma gravação. Caso queira aumentar a onda sonora, para melhor visualização, pressione na lupa.

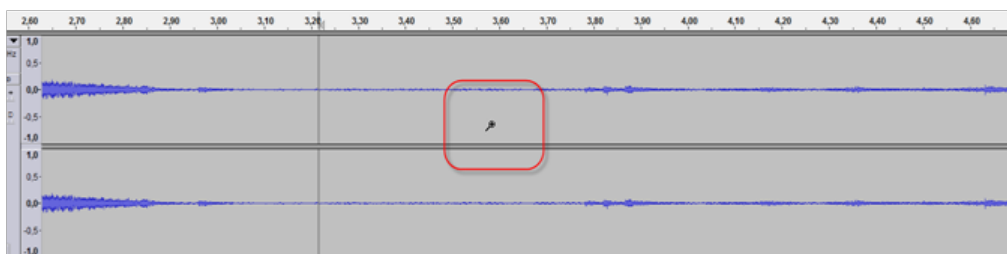
ILUSTRAÇÃO 68: FERRAMENTA ZOOM.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressione sobre a trilha, aumentando-a, assim. Para diminuir, faça o mesmo, só que com o botão direito do rato.

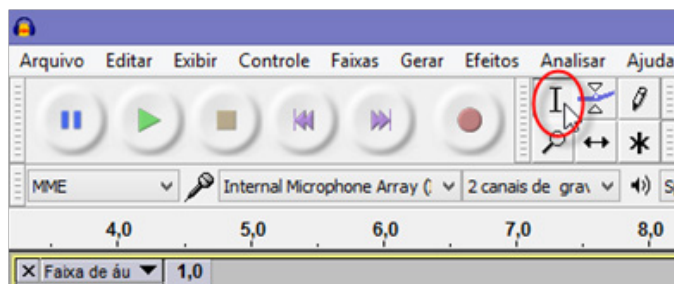
ILUSTRAÇÃO 69: PRESSIONANDO COM A LUPA NA TRILHA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para iniciar o apagamento de trechos, pressione a ferramenta Seleção, com o botão esquerdo do rato.

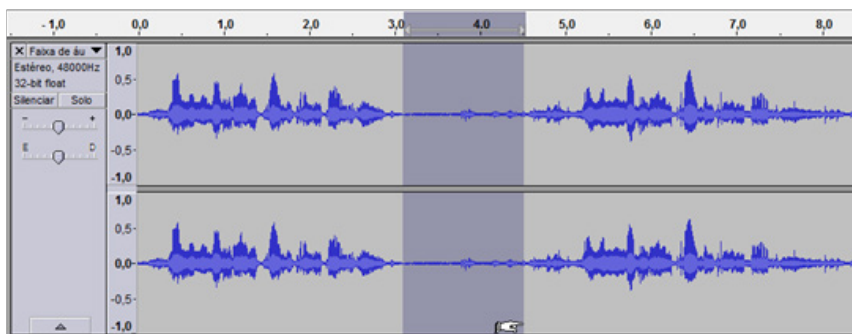
ILUSTRAÇÃO 70: FERRAMENTA SELEÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Posicione o cursor do rato no início do trecho onde deseja começar a apagar e pressione o botão esquerdo dele aí e, com ele pressionado, arraste-o até o final do trecho que quer que se apague. Solte o botão do rato.

### ILUSTRAÇÃO 71: FERRAMENTA SELEÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No teclado do computador pressione a tecla *Delete*.

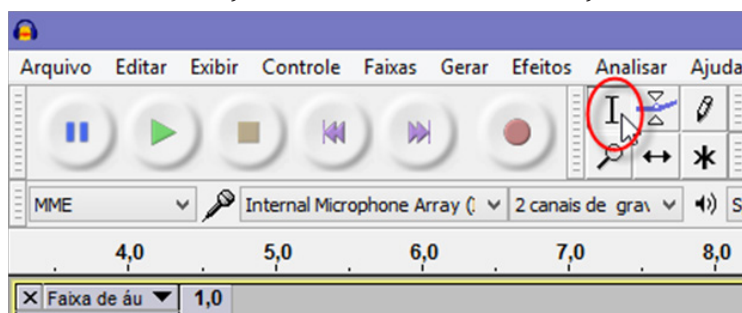
### ILUSTRAÇÃO 72: ACIONANDO O APAGAMENTO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Deve-se separar cada trecho gravado. Para tanto, acione a ferramenta de seleção, com o botão esquerdo do rato.

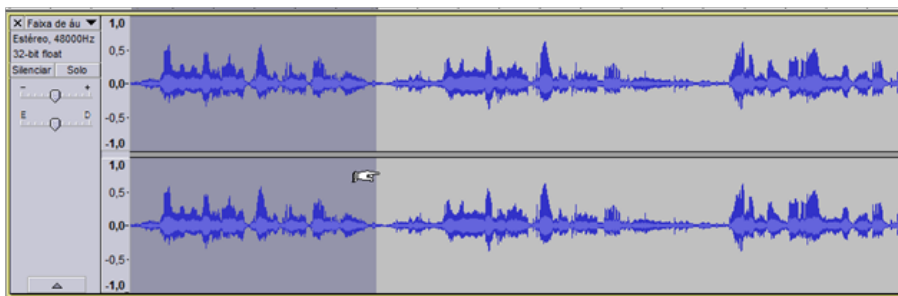
### ILUSTRAÇÃO 73: FERRAMENTA SELEÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Posicione o cursor do rato no início do trecho que deseja exportar e pressione o botão esquerdo dele aí e, com ele pressionado, arraste-o até o final do trecho que quer que se exporte. Solte o botão do rato.

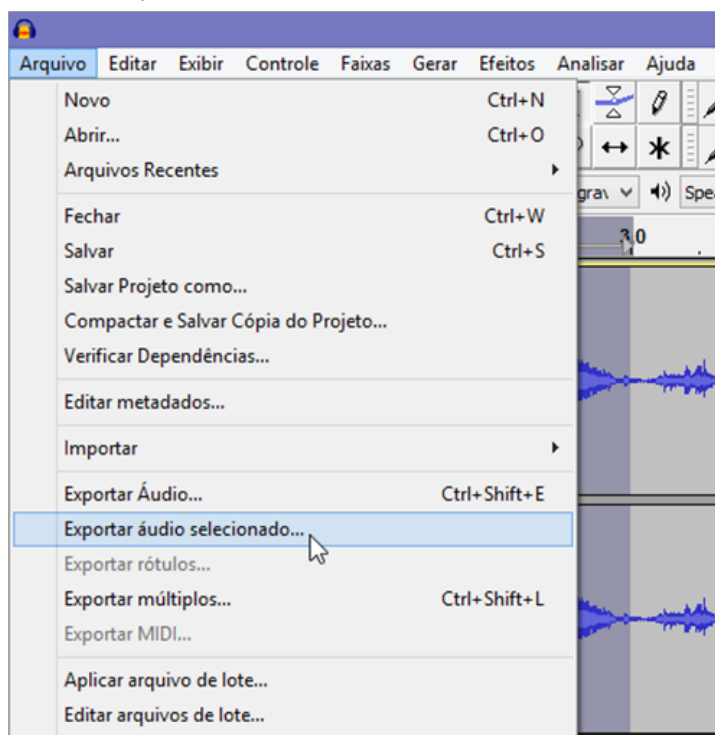
ILUSTRAÇÃO 74: FERRAMENTA SELEÇÃO EM TRECHO A EXPORTAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato em Arquivo e, na aba surgida, faça o mesmo em Exportar áudio selecionado.

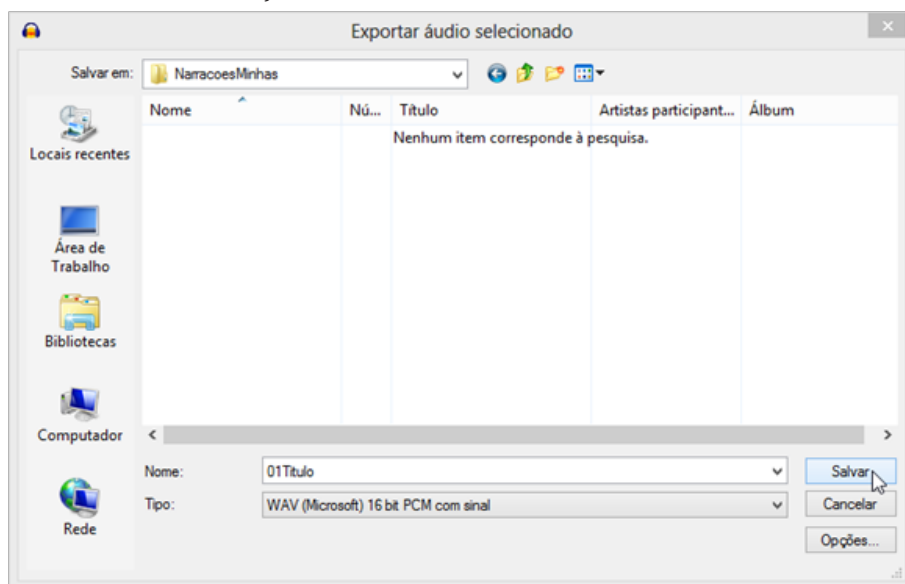
ILUSTRAÇÃO 75: EXPORTANDO ÁUDIO SELECIONADO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, procurar onde guardar o som, podendo ser em uma pasta criada e nomeada *CursistaProducoesAudacityNarracoes*. Em Nome: digitar um nome, podendo ser *01Titulo*. Em tipo, pode-se escolher *WAV (Microsoft) 16 bit PCM com sinal*. Pressione Salvar.

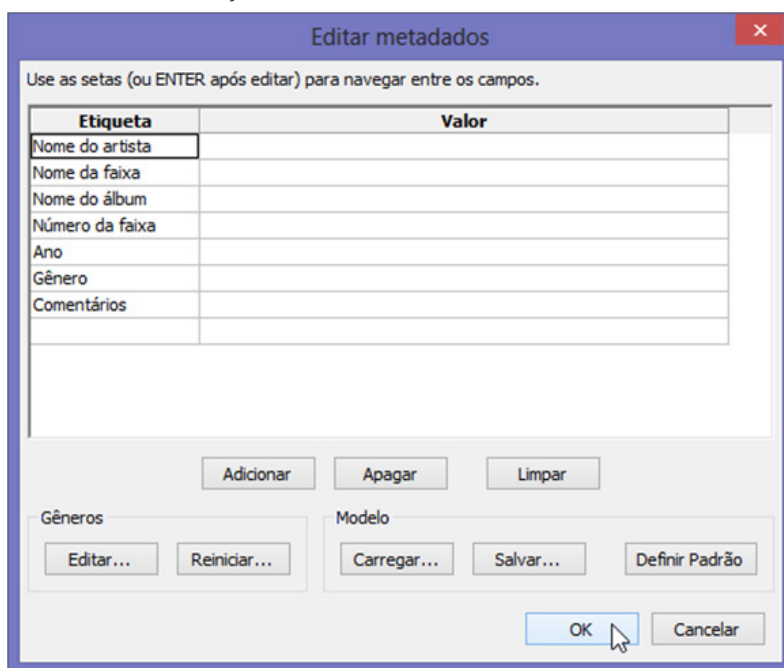
## ILUSTRAÇÃO 76: ESCOLHENDO ONDE EXPORTAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressionar *OK*.

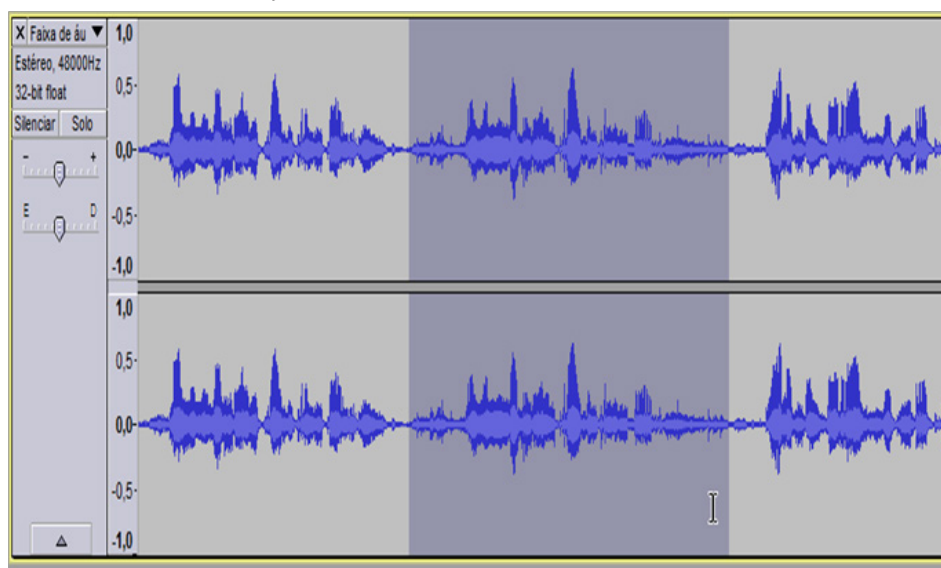
## ILUSTRAÇÃO 77: ENCERRANDO O PROCESSO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Repita com os outros trechos, salvando o segundo deles como 02, acrescido do nome; o terceiro como 03, também acrescido do nome e assim sucessivamente.

ILUSTRAÇÃO 78: ÍNDO ATÉ O FINAL DO PROCESSO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Repita com os outros trechos.

ILUSTRAÇÃO 79: MODELO DE ARQUIVOS SONORIZADOS.

Nome
01Titulo
02Transtornos
03Causa
04Escoa
05Rio
06Capta
07Irriga
08Autoria
09Ensaio
10Edicao
11Diretor
12Agradece

FONTE: NOBUKUNI (2015).

Vá onde salvou os arquivos sonoros e teste-os, pressionando-os duplamente.

Estando tudo correto, em seguida, podem-se inserir as narrações na prancha eletrônica, utilizando o *Shotcut*, sendo que a instruções para isto estão em outro tutorial.

# QUADRO SINTÉTICO

Resumidamente, nesta unidade, tratou-se da sonorização da narração, para potencializar a pesquisa e o ensino, utilizando-se o *Audacity*.

Na unidade a seguir, tem-se um tutorial para que se insiram as narrações na prancha eletrônica.





# INSERIR NARRAÇÕES SONORIZADAS NA PRANCHA

## INSERINDO NARRAÇÕES

**E**sta parte do curso diz respeito à inserção de narrações sonorizadas na prancha eletrônica.

## SONORIZAR A PRANCHA COM NARRAÇÕES

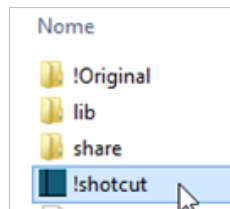
Para elaborar tal atividade, você, prezado (a) cursista, deve sonorizar a prancha eletrônica no *Shotcut*, com narrações, tendo por base o tutorial a seguir.

# INSERINDO SOM NO *SHOTCUT* PARA SONORIZAR COM NARRAÇÕES A PRANCHA ELETRÔNICA.

A versão utilizada é a do *Shotcut* 1503, portátil, baixada em julho de 2015, não necessitando de ser instalada, pois funciona de uma mídia como *DVD*, *pendrive* e similares, ou em uma pasta do computador. Ela é para *Windows*, funcionando tanto na versão de 32 como de 64 *bits*.

Abra o *Shotcut*, pressionando duplamente o seu ícone, com o botão esquerdo do rato. Tente dessa forma. Caso não abra, talvez seja preciso efetuar outra operação, que será explicada após esta.

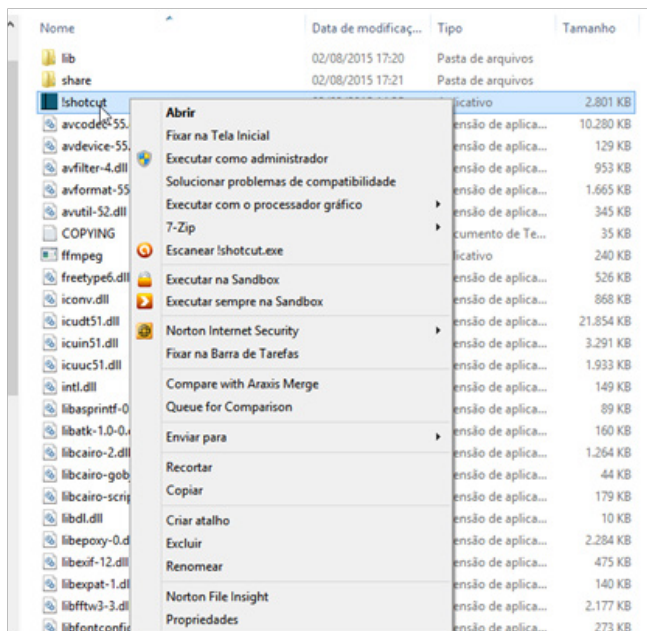
ILUSTRAÇÃO 80: AÇIONANDO O PROGRAMA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Não abrindo, pressionar o botão direito do rato no ícone do programa, para aparecer uma aba, como a seguir:

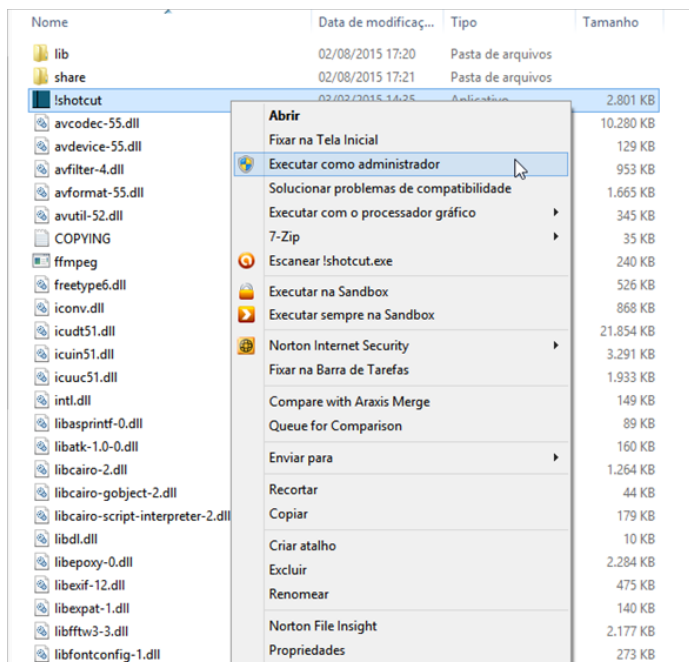
ILUSTRAÇÃO 81: ABA QUE PERMITE EXECUTAR COMO ADMINISTRADOR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na aba, pressionar o botão esquerdo do rato em Executar como administrador.

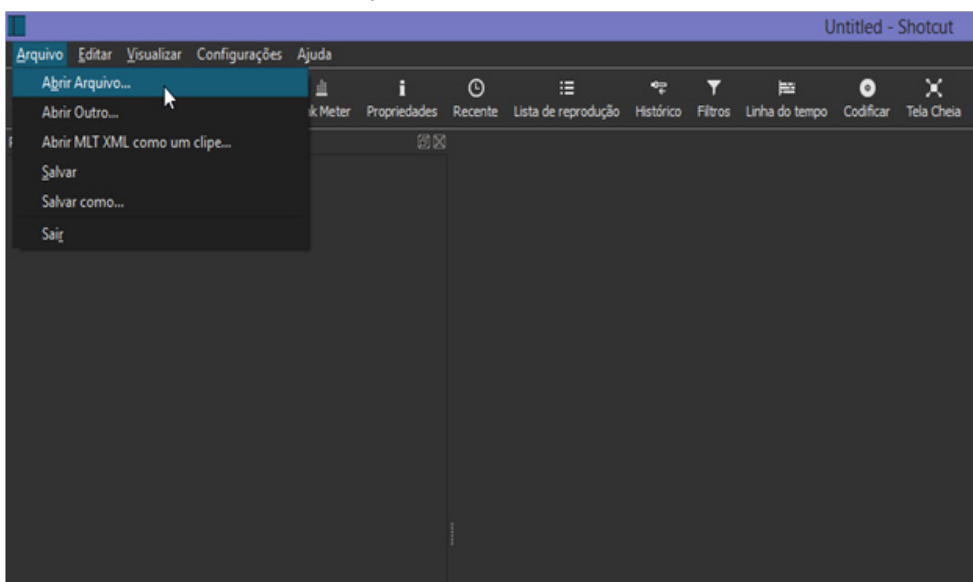
ILUSTRAÇÃO 82: EXECUTANDO COMO ADMINISTRADOR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para abrir um arquivo no *Shotcut*, pressione com o botão esquerdo do rato em Arquivo e na aba surgida, fazer o mesmo em Abrir Arquivo.

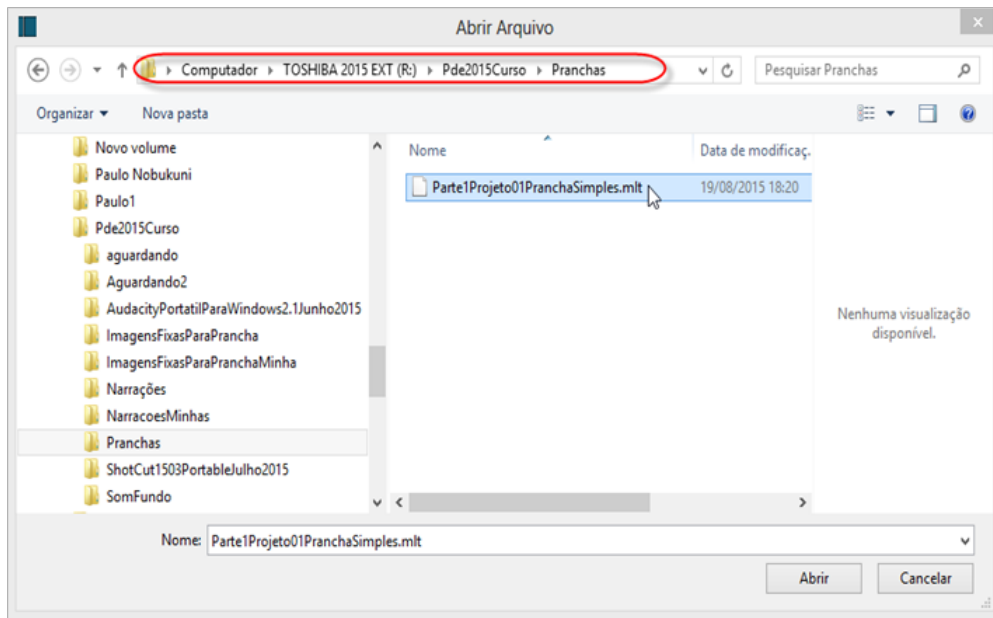
ILUSTRAÇÃO 83: ABRINDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na janela Abrir Arquivo, procure onde está o que pretende abrir. No caso, é o arquivo Parte1Projeto01PranchaSimples.mlt. Pressione-o duplamente com o botão esquerdo do rato. Aguarde um pouco.

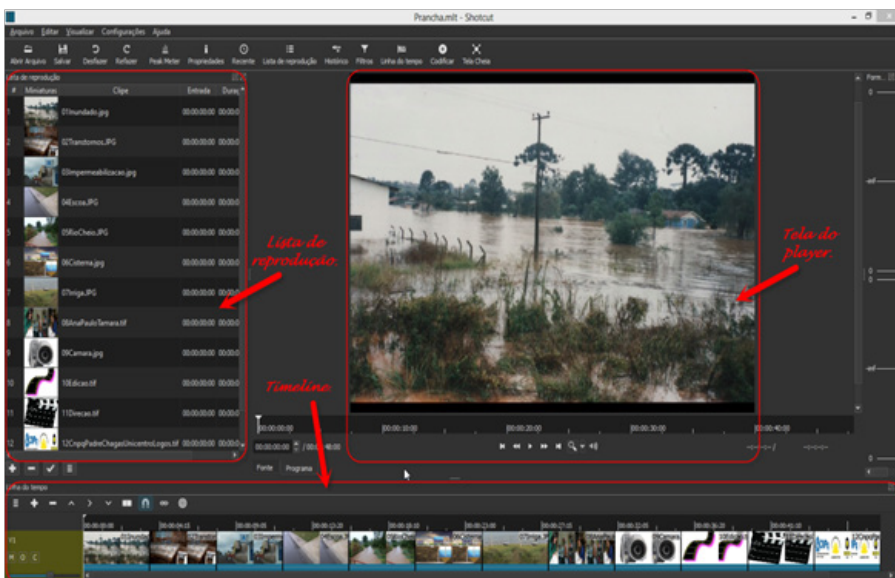
ILUSTRAÇÃO 84: CAIXA ABRIR ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Provavelmente o programa abre-se como a seguir, devendo-se observar os itens em destaque.

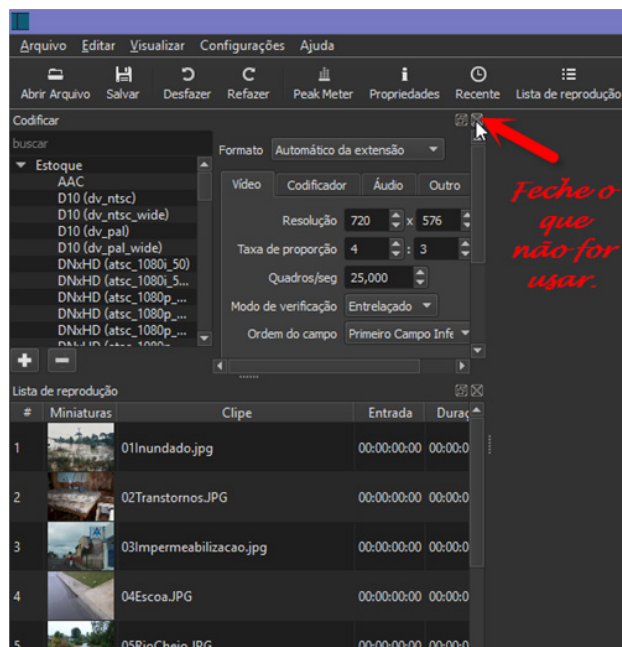
ILUSTRAÇÃO 85: PROGRAMA COM ARQUIVOS ABERTOS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pode ser que haja algo faltando dos três elementos essenciais da imagem anterior, ou que a tela esteja com muita coisa aberta. Nesse último caso, feche o que não for usar. No exemplo, é o quadro Codificar, pois será utilizada somente a Lista de reprodução. Assim, pressione com o botão esquerdo do rato no X no canto superior direito do quadro Codificar.

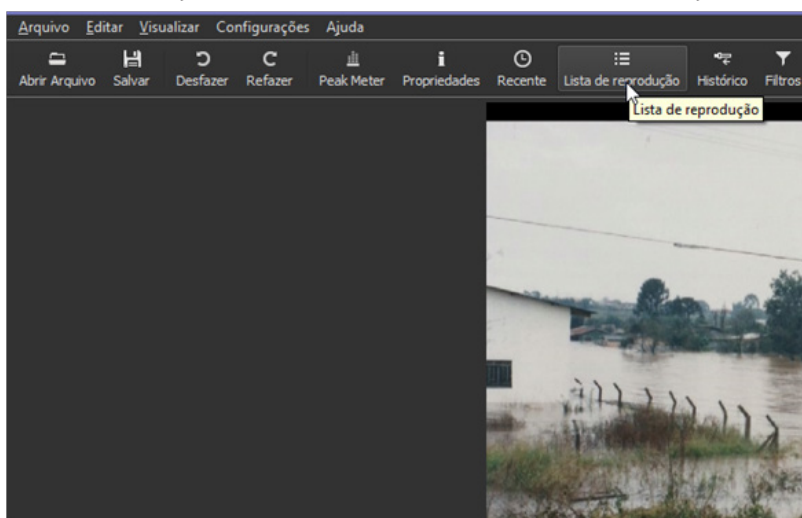
ILUSTRAÇÃO 86: FECHANDO ITENS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione na aba Lista de reprodução, que fica normalmente à esquerda, caso ela não apareça.

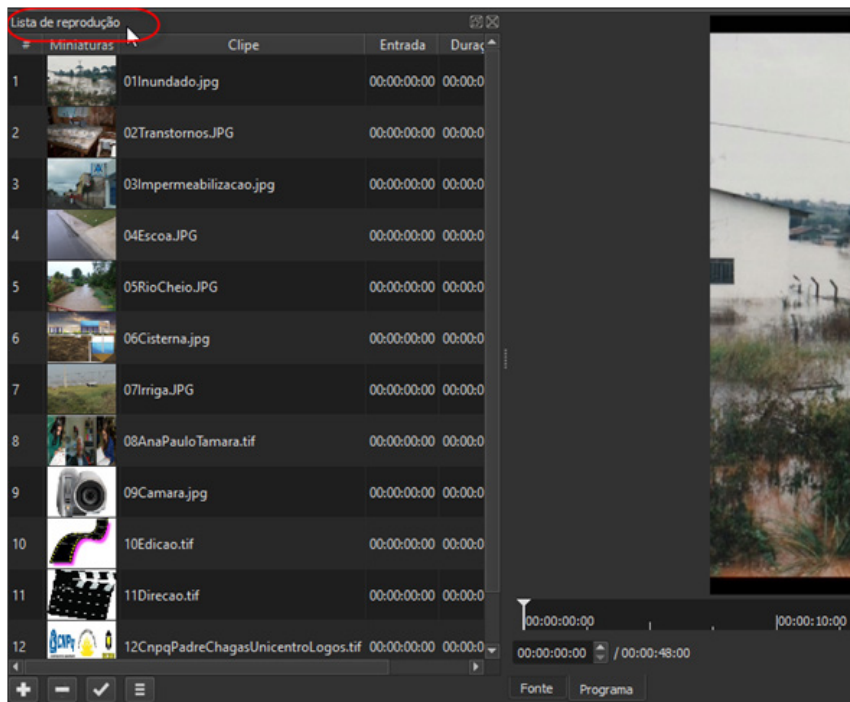
ILUSTRAÇÃO 87: ACIONANDO LISTA DE REPRODUÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

A Lista de reprodução surge.

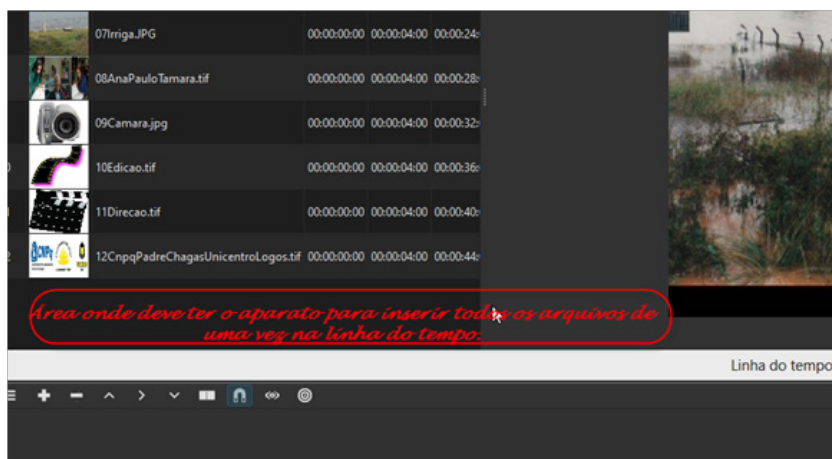
ILUSTRAÇÃO 88: LISTA DE REPRODUÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para lidar com os arquivos, observe se o aparato para tal está em branco ou não. Na ilustração, está em branco.

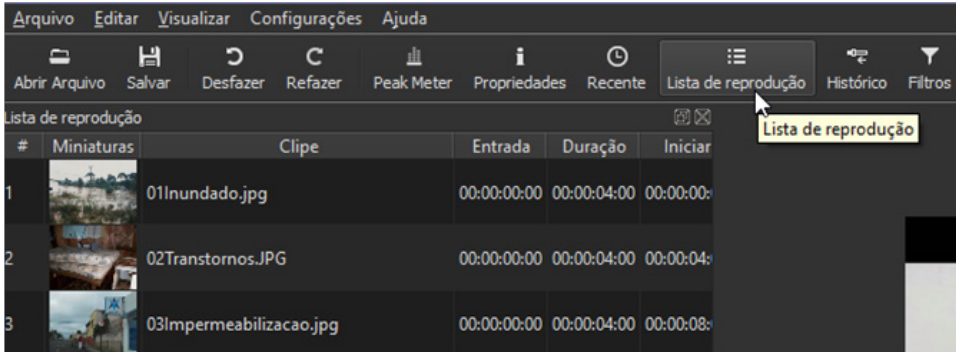
ILUSTRAÇÃO 89: ÁREA A SER OBSERVADA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Estando em branco o aparato, como na ilustração anterior, ir à aba Lista de reprodução e ali pressionar com o botão direito do rato.

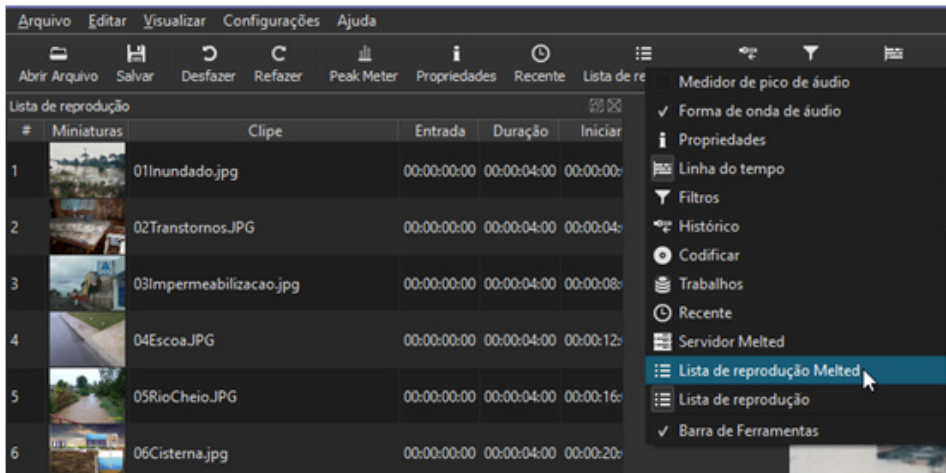
## ILUSTRAÇÃO 90: PRESSIONANDO COM O BOTÃO DIREITO DO RATO NA ABA LISTA DE REPRODUÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato no item Lista de reprodução *Melted*, como apontado pela seta branca.

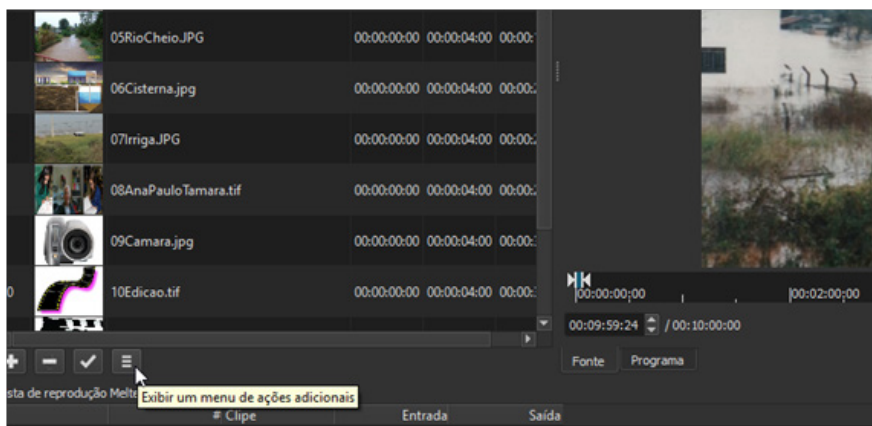
## ILUSTRAÇÃO 91: ACIONANDO A LISTA DE REPRODUÇÃO MELTED.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Como no caso deseja-se remover os arquivos de figuras para depois inserir os de narrações, pressione o botão esquerdo do rato no ícone em forma de lista, pertencente à Lista de reprodução, que fica abaixo dela, como apontado pela seta.

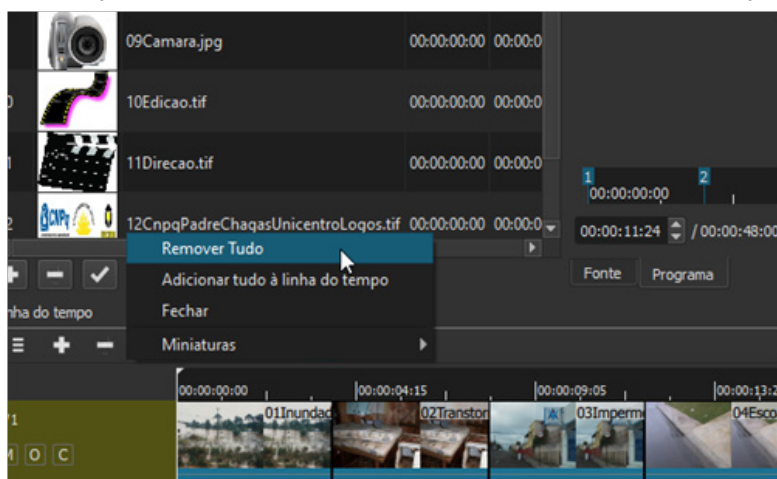
## ILUSTRAÇÃO 92: MENU DE AÇÕES ADICIONAIS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na aba surgida, pressione o botão esquerdo do rato em Remover Tudo, pois no caso têm-se arquivos de imagem e deseja-se removê-los, para inserir os de narrações.

## ILUSTRAÇÃO 93: REMOVENDO TUDO DA LISTA DE REPRODUÇÃO.

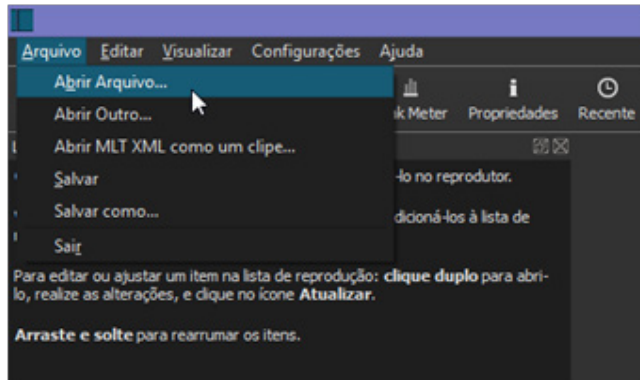


FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressione em Arquivo. Na aba surgida, faça o mesmo com Abrir Arquivo.



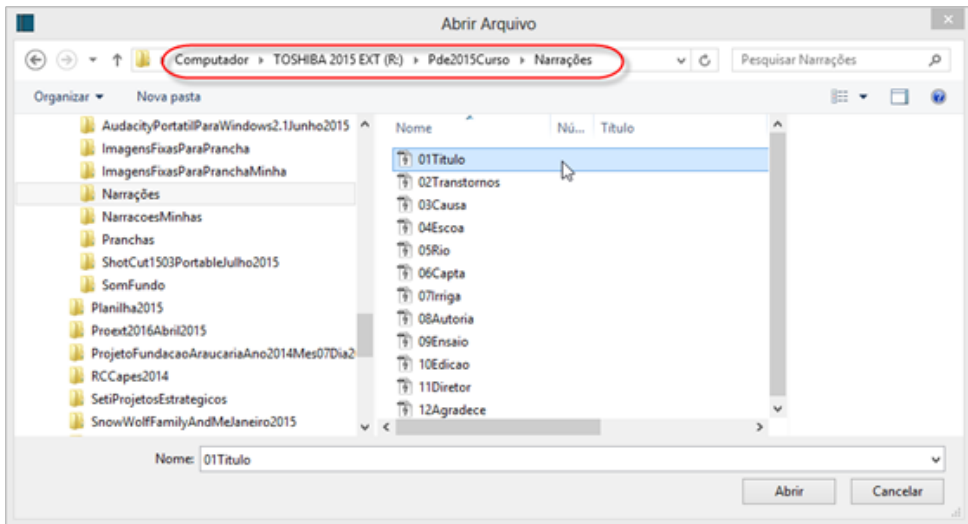
## ILUSTRAÇÃO 94: ADICIONANDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Procure onde estão as narrações. Pressione o botão esquerdo do rato no primeiro arquivo a inserir.

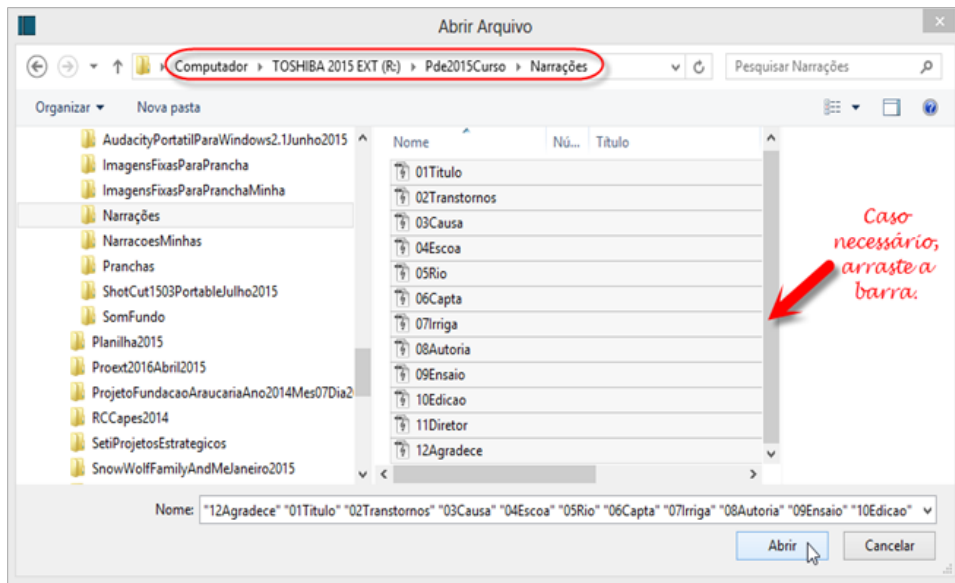
## ILUSTRAÇÃO 95: MARCANDO O 1º ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione a tecla Shift do teclado do computador e, com ela pressionada, pressione o botão esquerdo do rato no último arquivo a inserir. Com o botão esquerdo do rato, pressione em Abrir.

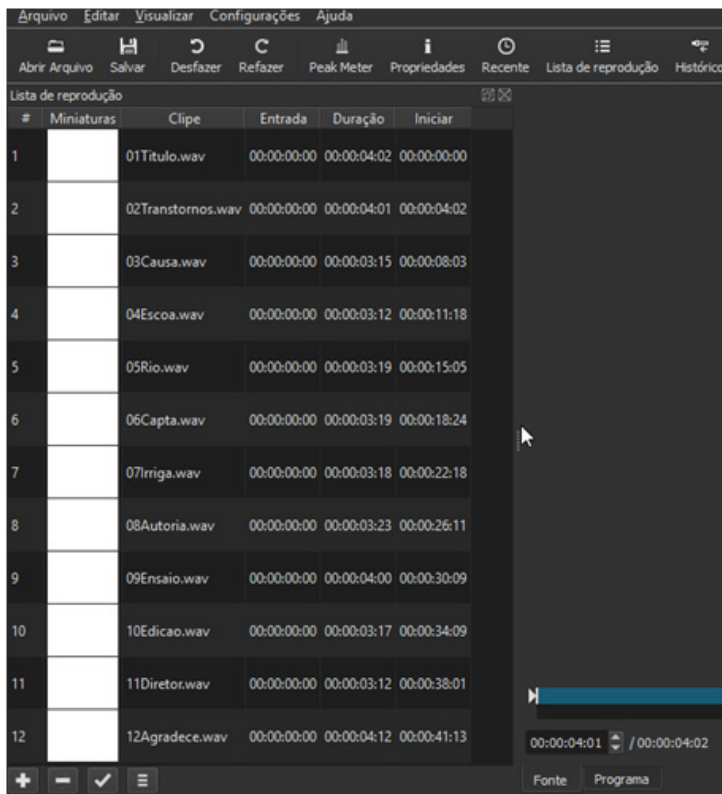
## ILUSTRAÇÃO 96: INSERINDO ARQUIVOS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Os arquivos começam a ser inseridos. Aguarde, até inserir todos.

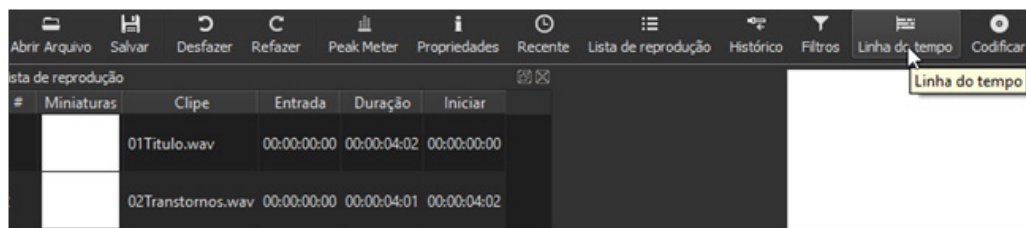
## ILUSTRAÇÃO 97: ARQUIVOS INSERIDOS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Caso a Linha do tempo não estiver aparecendo, com o botão esquerdo do rato, pressione na aba Linha do tempo.

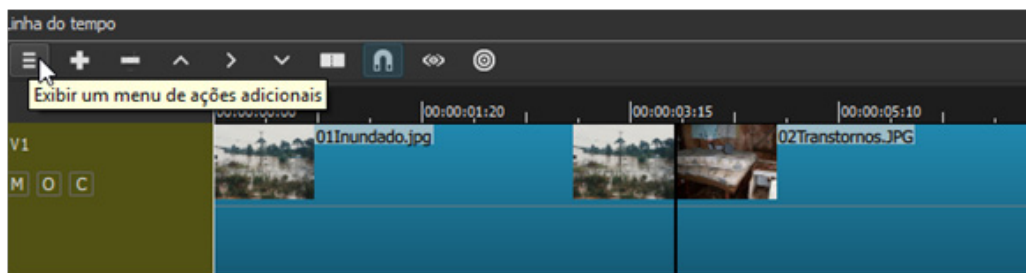
ILUSTRAÇÃO 98: A ABA LINHA DO TEMPO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato no ícone em forma de lista, pertencente à linha do tempo, como apontado pela seta branca.

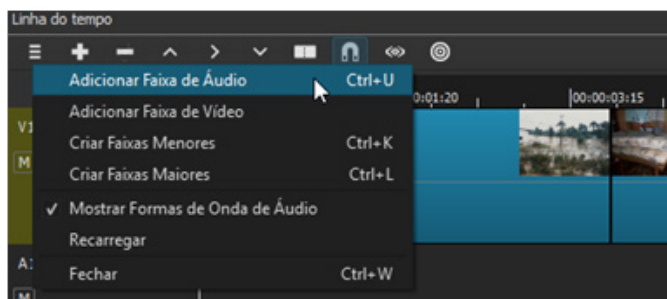
ILUSTRAÇÃO 99: ACIONANDO AÇÕES ADICIONAIS À LISTA PERTENCENTE À LINHA DO TEMPO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na aba surgida, pressione o botão esquerdo do rato em Adicionar Faixa de Áudio.

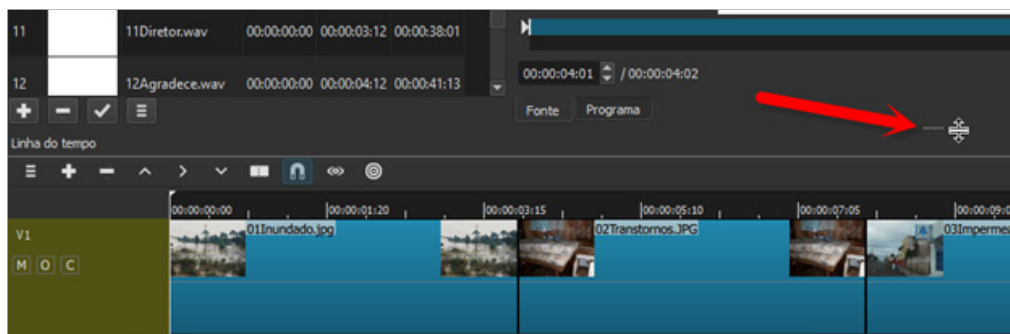
ILUSTRAÇÃO 100: ADICIONANDO FAIXA DE ÁUDIO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Caso o local de linha do tempo estiver muito estreito, posicione o cursor do rato sobre os pontinhos acima de tal linha que contém as imagens, até ele transformar-se em dois traços pretos com duas setas. Pressione com o botão esquerdo dele aí e com ele pressionado, arraste para cima, para mostrar a trilha inserida.

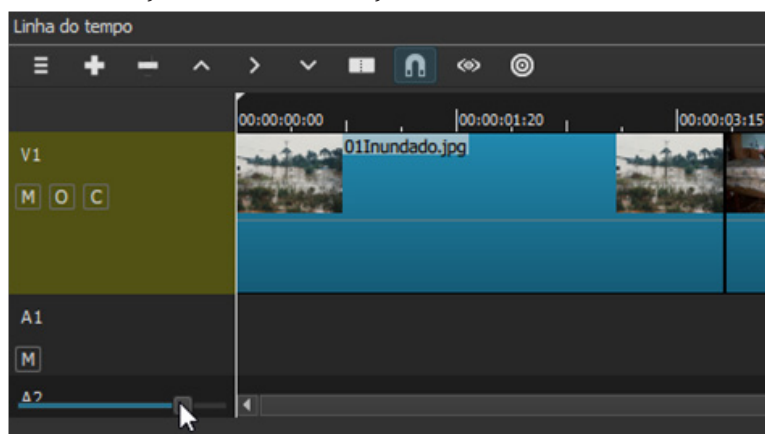
## ILUSTRAÇÃO 101: POSICIONANDO NOS PONTINHOS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione com o botão esquerdo do rato no aparato deslizante abaixo da trilha e, com ele pressionado, arraste para a direita, para ampliar horizontalmente a trilha.

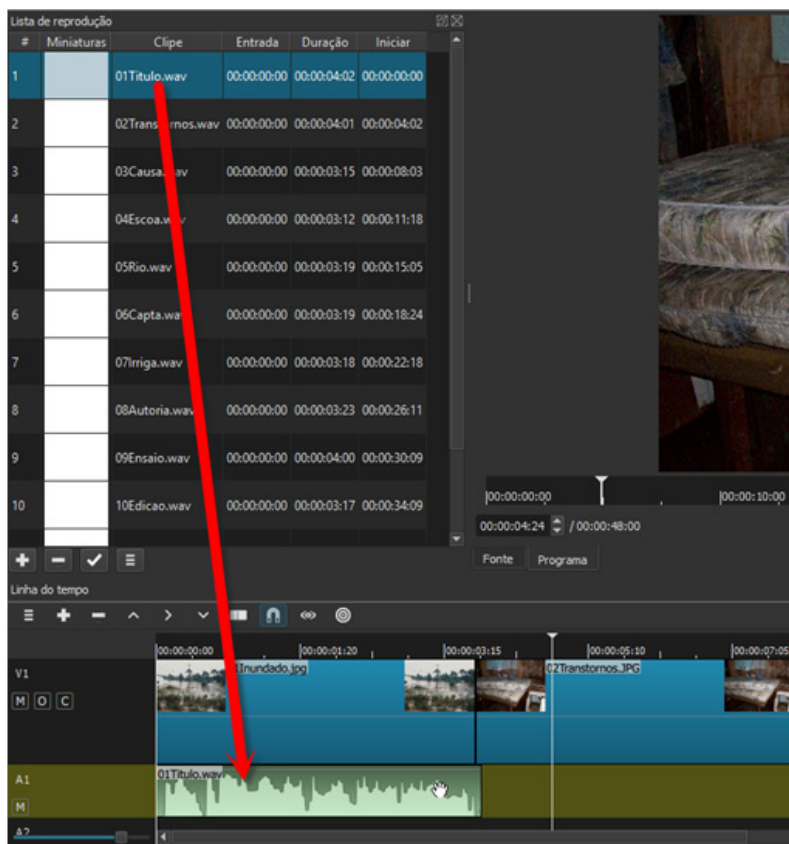
## ILUSTRAÇÃO 102: AMPLIAÇÃO HORIZONTAL DA TRILHA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressionar o 1º arquivo e, com ele pressionado, arraste sob a imagem que lhe diz respeito. Solte-o aí. Caso necessário, pressione-o com o botão esquerdo do rato e, com ele pressionado, arraste-o horizontalmente para ficar certo.

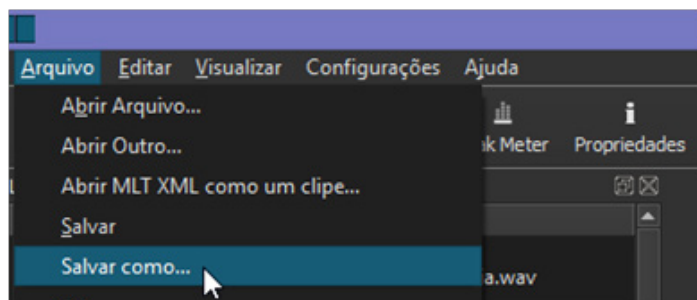
### ILUSTRAÇÃO 103: ACERTANDO O SOM COM A IMAGEM.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Salve o trabalho, pressionando em Arquivo e ali em Salvar como.

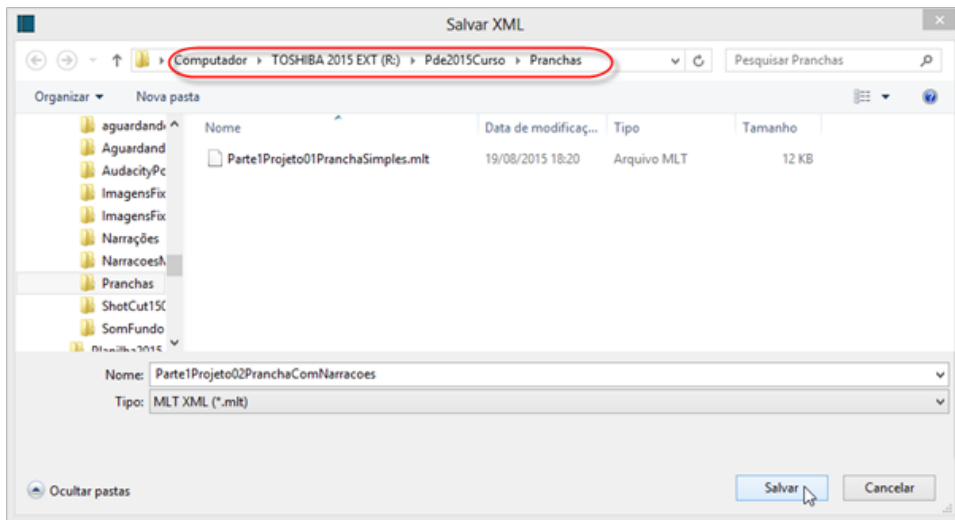
### ILUSTRAÇÃO 104: SALVANDO COMO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Salvar. Dê o nome 02PranchaNarrada, pressionando em Salvar.

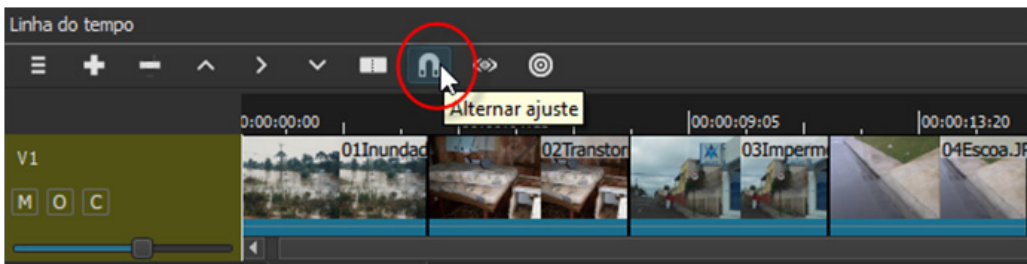
## ILUSTRAÇÃO 105: SALVANDO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato no ícone em forma de ímã, como apontado pela seta branca, para desmarcá-lo, devendo ele desligar-se.

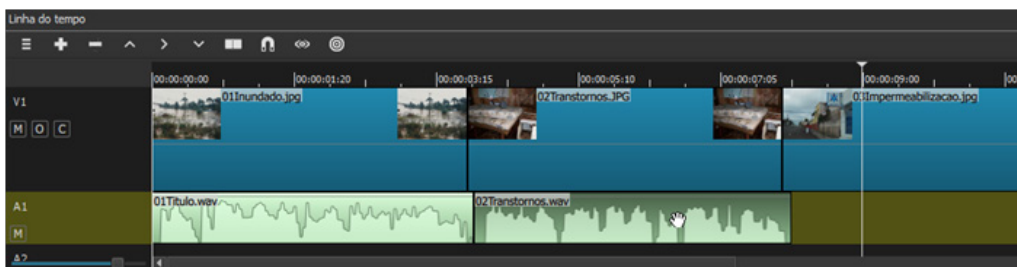
## ILUSTRAÇÃO 106: DESACIONANDO O ÍMÃ.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o ímã desacionado, com o botão esquerdo do rato, pressione o segundo arquivo e, com ele pressionado, arraste sob a imagem que lhe diz respeito. Solte-o aí. Caso necessário, pressione-o com o botão esquerdo do rato e, com ele pressionado, arraste-o horizontalmente para ficar certo.

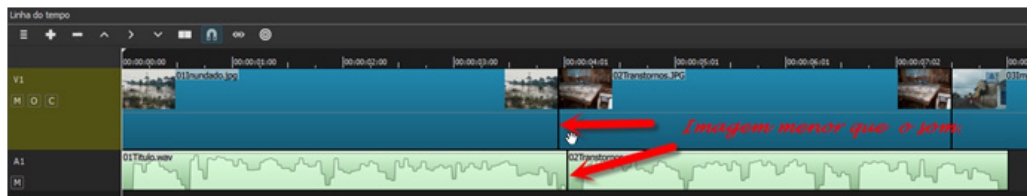
## ILUSTRAÇÃO 107: A 2ª NARRAÇÃO NA LINHA DO TEMPO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

A imagem pode ficar menor que o som. Isto causa um descompasso dela com o som, o que se denomina de dessincronia, podendo-se arrumar. Caso fique maior que o som, não se tem problema. Continue o trabalho. Salve a cada curto espaço de tempo.

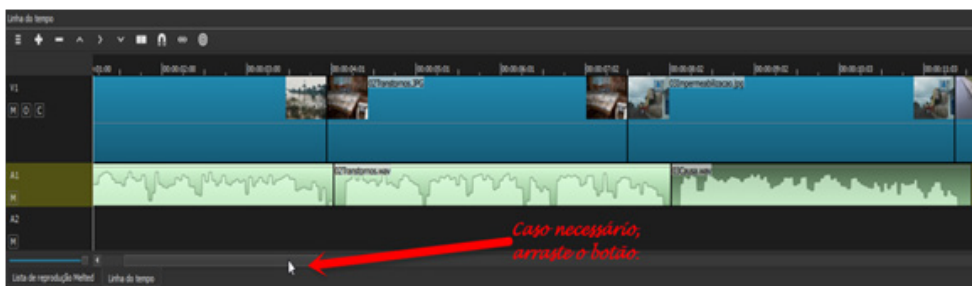
ILUSTRAÇÃO 108: IMAGEM MENOR QUE O SOM.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressionar o terceiro arquivo e, com ele pressionado, arraste sob a imagem que lhe diz respeito. Solte-o aí. Caso necessário, pressione o botão esquerdo do rato no aparato deslizante que fica na base da linha do tempo e, com ele pressionado, arraste aquele para a direita.

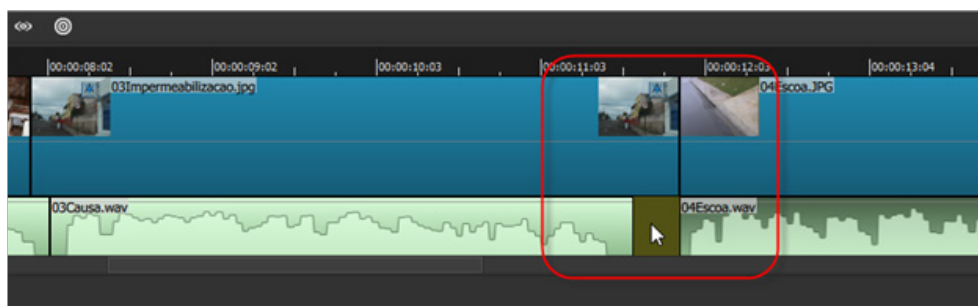
ILUSTRAÇÃO 109: INSERINDO OUTROS ARQUIVOS SONOROS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressionar o quarto arquivo e repetir a operação. Nota-se que entre o terceiro e o quarto arquivos sobra um espaço, o que não gera nenhum problema. Caso isto ocorrer, pode-se inserir sempre o som sob sua respectiva imagem.

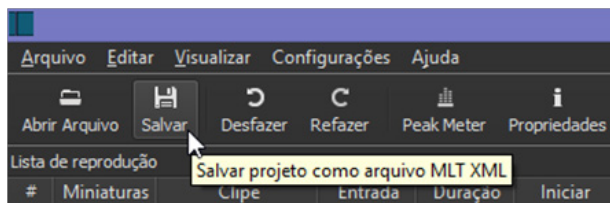
ILUSTRAÇÃO 110: ESPAÇOS ENTRE OS SONS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Faça o mesmo para todos os arquivos sonoros. Salve o trabalho, pressionando na aba Salvar.

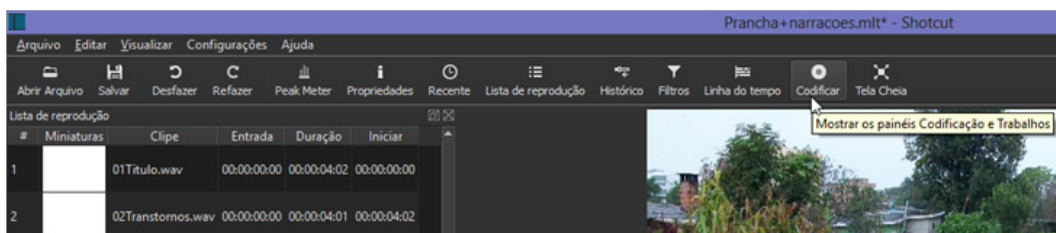
ILUSTRAÇÃO 111: SALVAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Ir à aba Codificar.

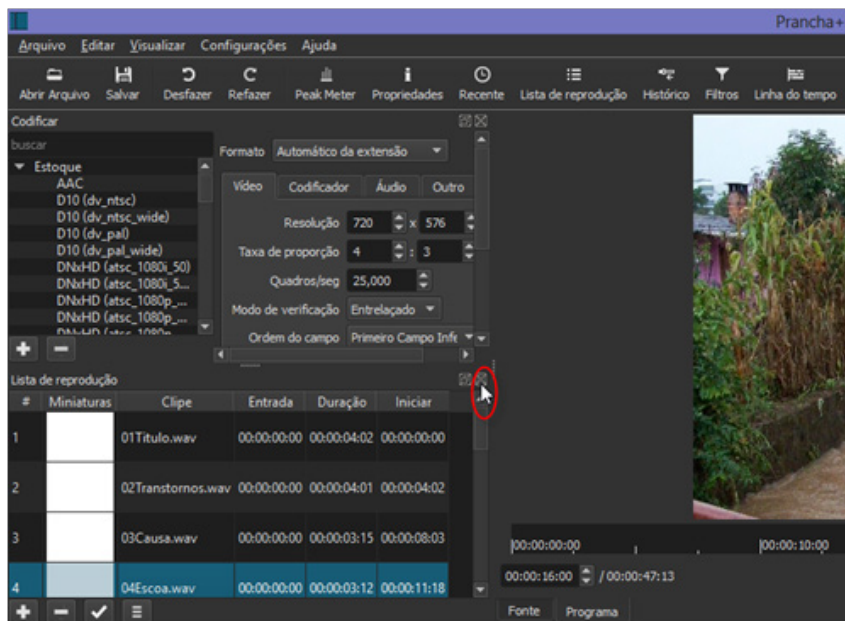
ILUSTRAÇÃO 112: CODIFICAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Surge o aparato a seguir. Caso tenha janelas extras, além da denominada Codificar, feche pressionando o botão esquerdo do rato no X do canto superior direito do quadro, como é o caso do denominado Lista de reprodução.

ILUSTRAÇÃO 113: FECHANDO JANELAS EXTRAS.

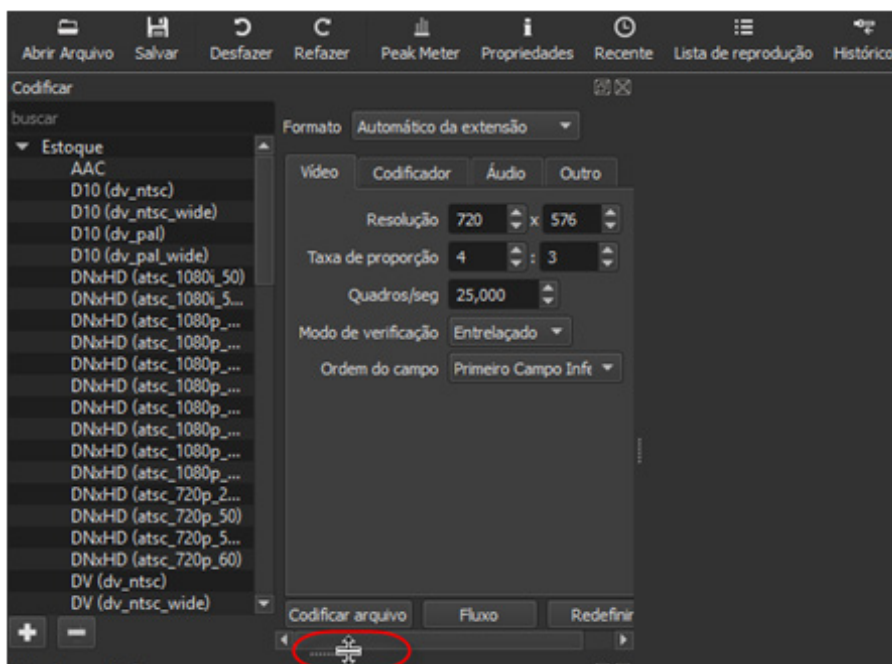


FONTE: NOBUKUNI (2015).



Caso necessário ampliar o item Codificar, pressione o botão esquerdo do rato nas reticências, na parte inferior do aparato, até ele transformar-se em duas linhas e duas setas pretas. Com ele pressionado, arrastar para baixo.

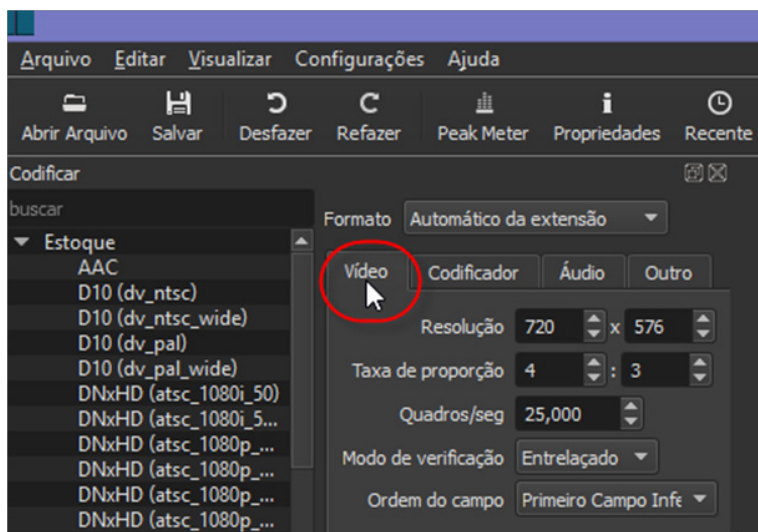
ILUSTRAÇÃO 114: AMPLIANDO O ITEM CODIFICAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Caso transcorreu tudo certo, com as imagens sendo iguais ou maiores que o som, pressione com o botão esquerdo do rato na aba Vídeo. Caso as imagens forem menores que o som, deve-se optar por Áudio.

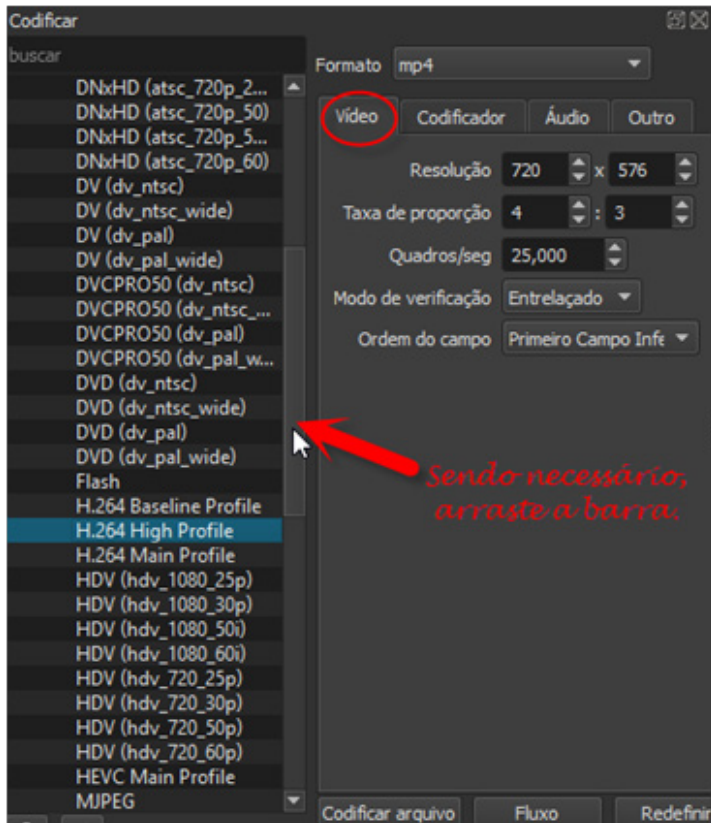
ILUSTRAÇÃO 115: OPÇÕES DE CODIFICADOR DE VÍDEO OU DE ÁUDIO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Nos próximos procedimentos, estar-se-á lidando com a opção de vídeo. Nesse caso, em primeiro plano, pode-se escolher o codificador e, sendo necessário, arraste o item deslizante para ver todos os codificadores. No segundo momento, pode-se salvar codificando como *H.264 High Profile*, como indicado à esquerda, destacado em azul, bastando pressione o botão esquerdo do rato aí.

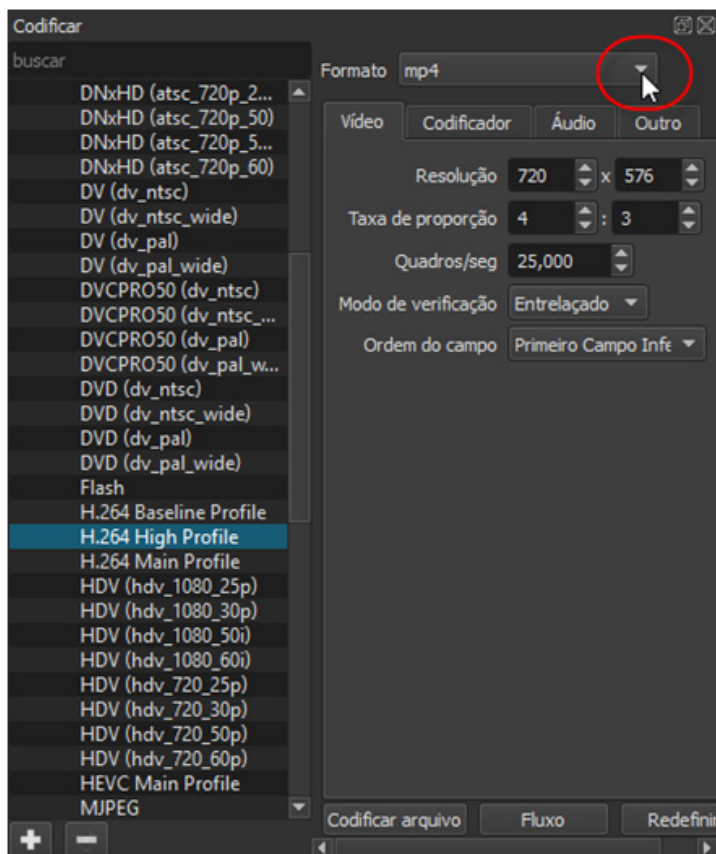
ILUSTRAÇÃO 116: CODIFICADORES.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No terceiro instante, no item Formato, escolher como automático. Para tanto pressione na setinha preta.

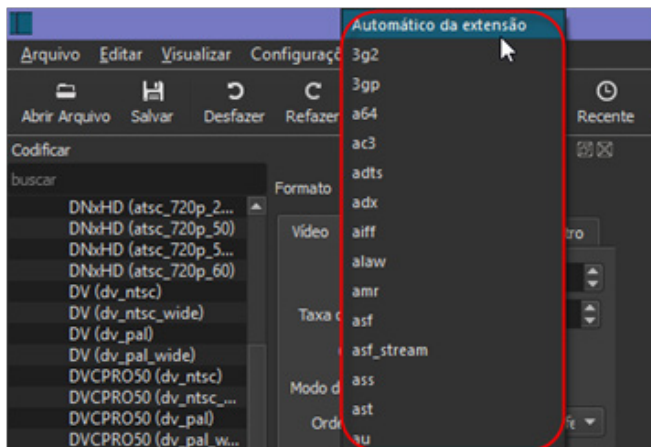
ILUSTRAÇÃO 117: ACIONANDO UM FORMATO AUTOMÁTICO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na lista que surgir, posicione o cursor do rato nela. Rode a rodinha central do rato para frente, escolhendo como automático, que é o primeiro item da lista. Pressione com o botão esquerdo do rato, optando por automático.

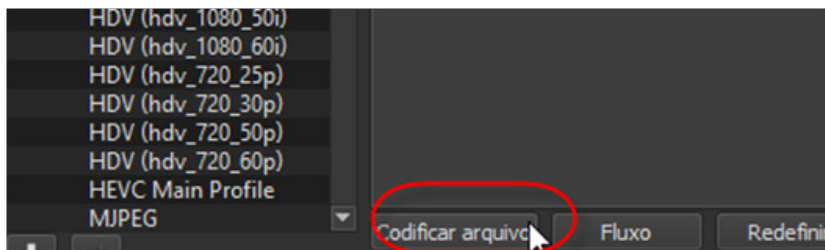
ILUSTRAÇÃO 118: ACIONANDO COMO AUTOMÁTICO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No quarto momento, na base do aparato de codificação, com o botão esquerdo do rato, pressione em Codificar arquivo.

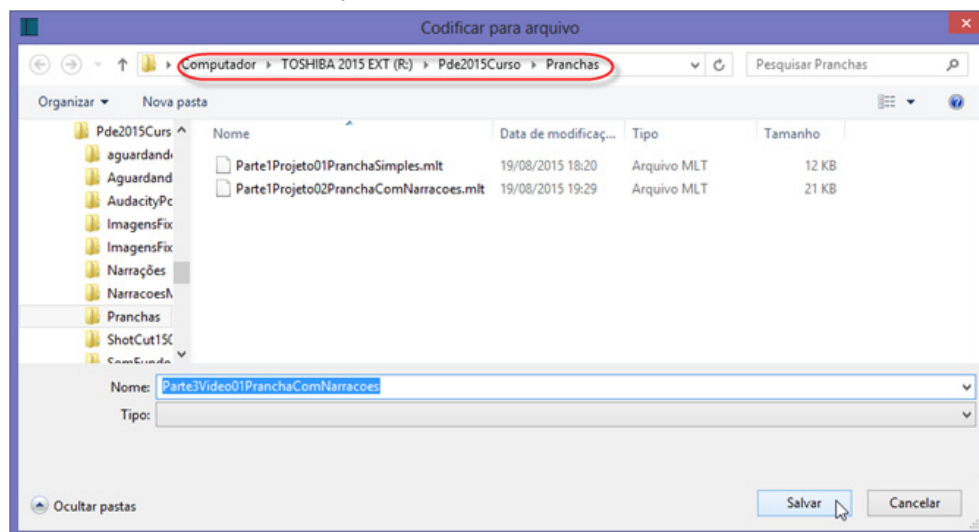
ILUSTRAÇÃO 119: INICIANDO O CODIFICADOR DE VÍDEO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No quinto instante, na caixa surgida, procure um local onde salvar. Em Nome, pode ser 02PranchaNarrada. Pressione Salvar.

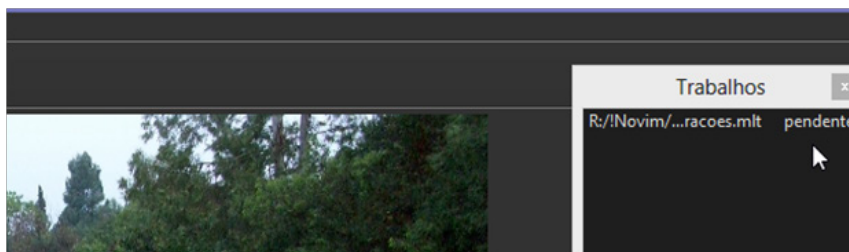
ILUSTRAÇÃO 120: CAIXA PARA CODIFICAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No lado superior direito, pode aparecer como pendente. Aguarde, pois pode demorar um tempo.

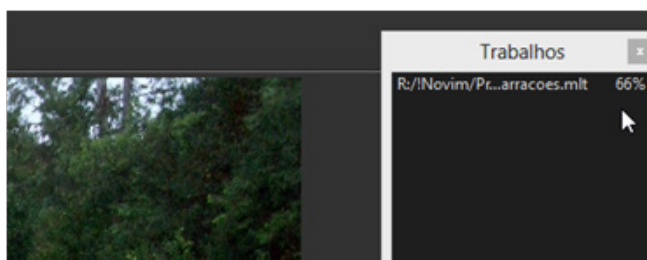
ILUSTRAÇÃO 121: PENDENTE.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Em seguida, pode surgir o percentual. Espere.

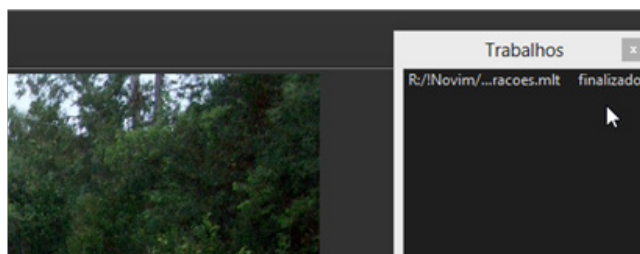
ILUSTRAÇÃO 122: PORCENTAGEM DE CODIFICAÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Terminando, pode surgir finalizado.

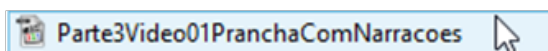
ILUSTRAÇÃO 123: CODIFICAÇÃO FINALIZADA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Ele salva com extensão de vídeo. Ir até onde se salvou a película e testar, pressionando duplamente no arquivo. Caso tem-se algum problema, tente codificar com outra extensão, como *mpeg2*, por exemplo.

ILUSTRAÇÃO 124: ACIONANDO O RESULTADO.



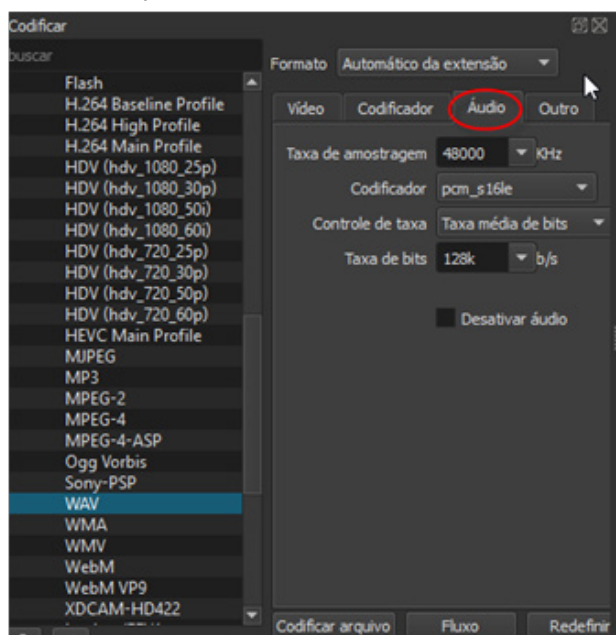
FONTE: NOBUKUNI (2015).

A prancha fica com som das narrações, mas ainda é possível inserir algo, como som de fundo, o que se verá no próximo módulo.

No momento, prosseguirá, caso opte-se por codificar como áudio, se alguma imagem ficou menor que o som.

Para codificar como áudio, em primeiro plano, acione codificar como tal, conforme circundado. Em segundo lugar, escolha o codificador, que pode ser *WAV*. No item Formato, escolha como automático. Finalmente, pressione em Codificar arquivo.

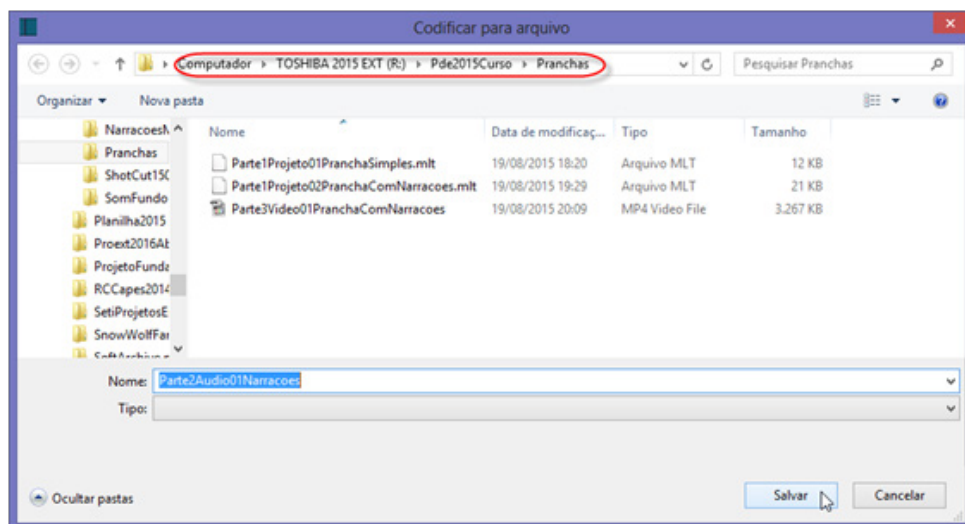
## ILUSTRAÇÃO 125: ACIONANDO COMO ÁUDIO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, salvar em um local adequado. Em Nome, digite 02Narracoes+Fundo. Pressione Salvar.

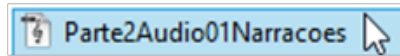
## ILUSTRAÇÃO 126: SALVANDO COMO ÁUDIO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Ir onde se salvou o som e pressionar duplamente o arquivo. Tendo problema, repetir o processo para o item sonoro.

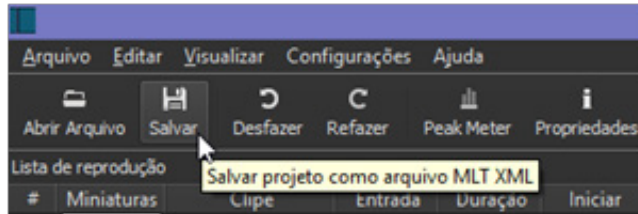
### ILUSTRAÇÃO 127: ACIONANDO O RESULTADO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Salve o trabalho, pressionando na aba Salvar.

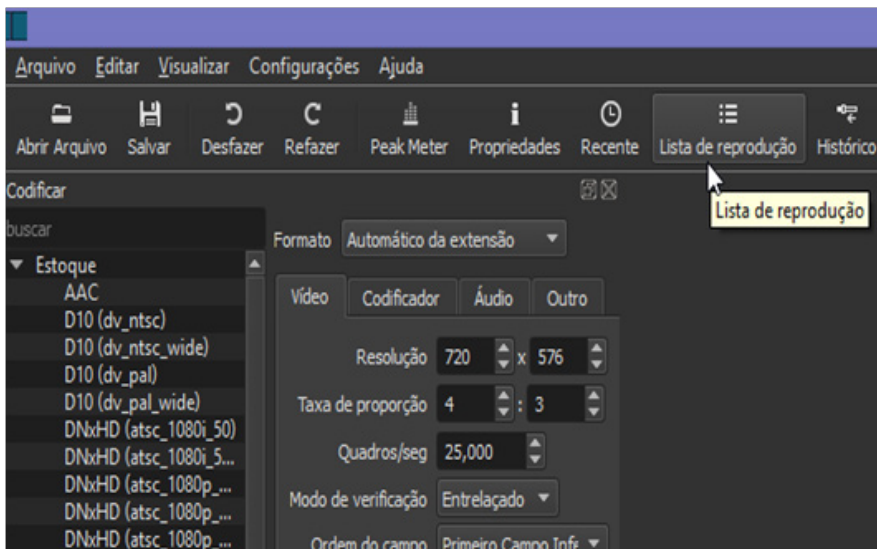
### ILUSTRAÇÃO 128: SALVAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Este som será inserido no *Shotcut* novamente, para corrigir a dessincronia do documentário. Para tanto, feche o *Shotcut*. Abra-o novamente, para corrigir a dessincronia do documentário. Pressione na aba Lista de reprodução.

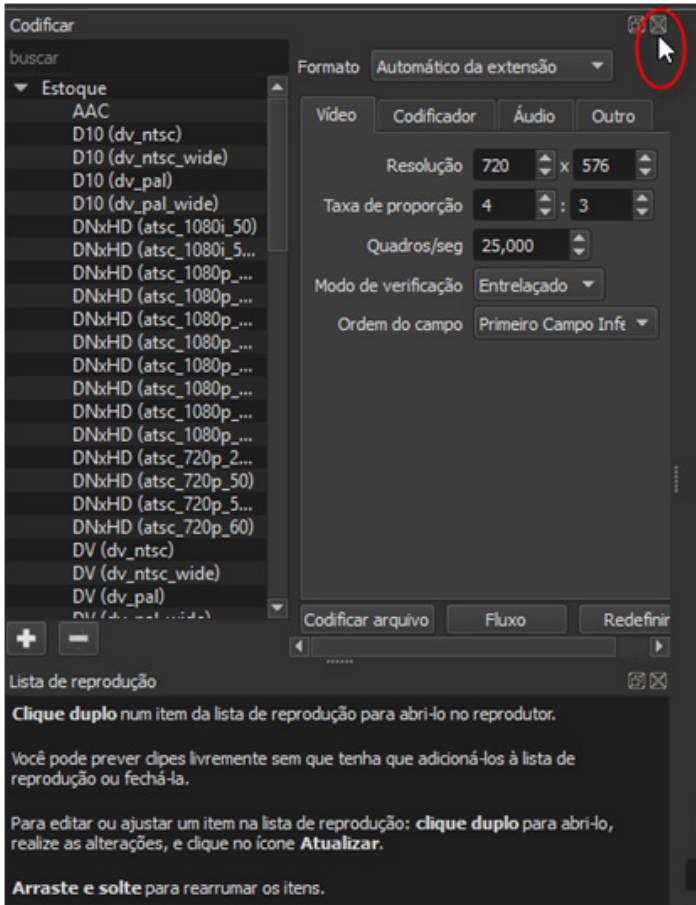
### ILUSTRAÇÃO 129: ACIONANDO A LISTA DE REPRODUÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Tendo outras janelas abertas além da Lista de reprodução, feche-as, pressionando no X de seu canto superior direito.

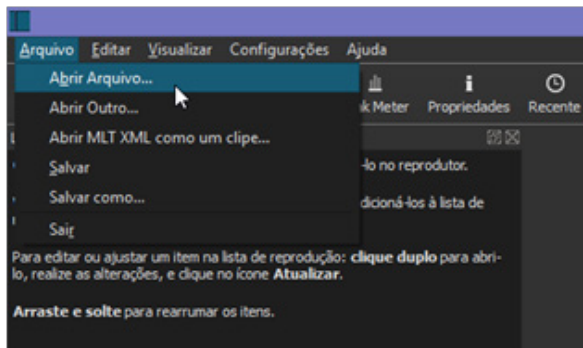
ILUSTRAÇÃO 130: FECHANDO EXTRAS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressione em Arquivo. Na aba surgida, faça o mesmo com Abrir Arquivo.

ILUSTRAÇÃO 131: ABRINDO ARQUIVO.

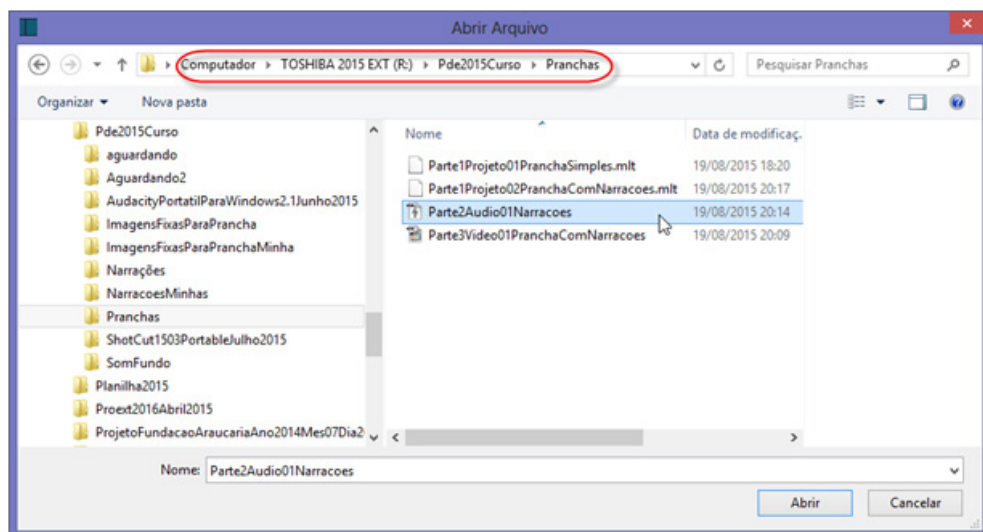


FONTE: NOBUKUNI (2015).



Procure onde está o arquivo sonoro salvo anteriormente.

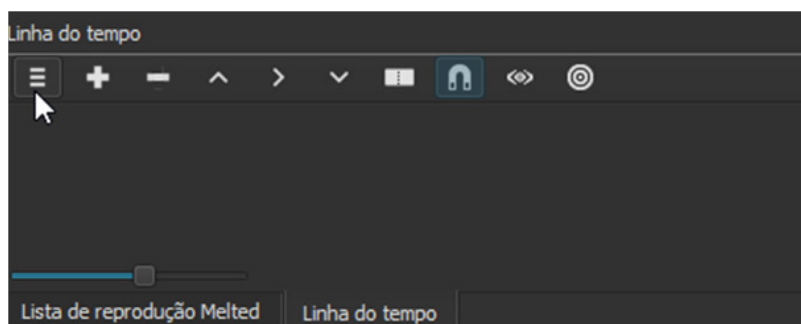
ILUSTRAÇÃO 132: ADICIONANDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato no ícone em forma de lista, pertencente à linha do tempo, como apontado pela seta branca.

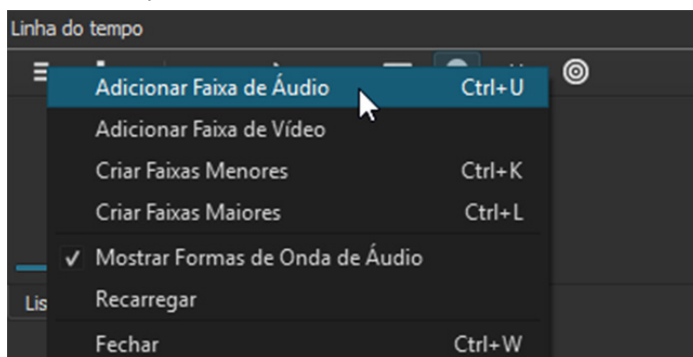
ILUSTRAÇÃO 133: ACIONANDO AÇÕES ADICIONAIS À LISTA PERTENCENTE À LINHA DO TEMPO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na aba surgida, pressione o botão esquerdo do rato em Adicionar Faixa de Áudio.

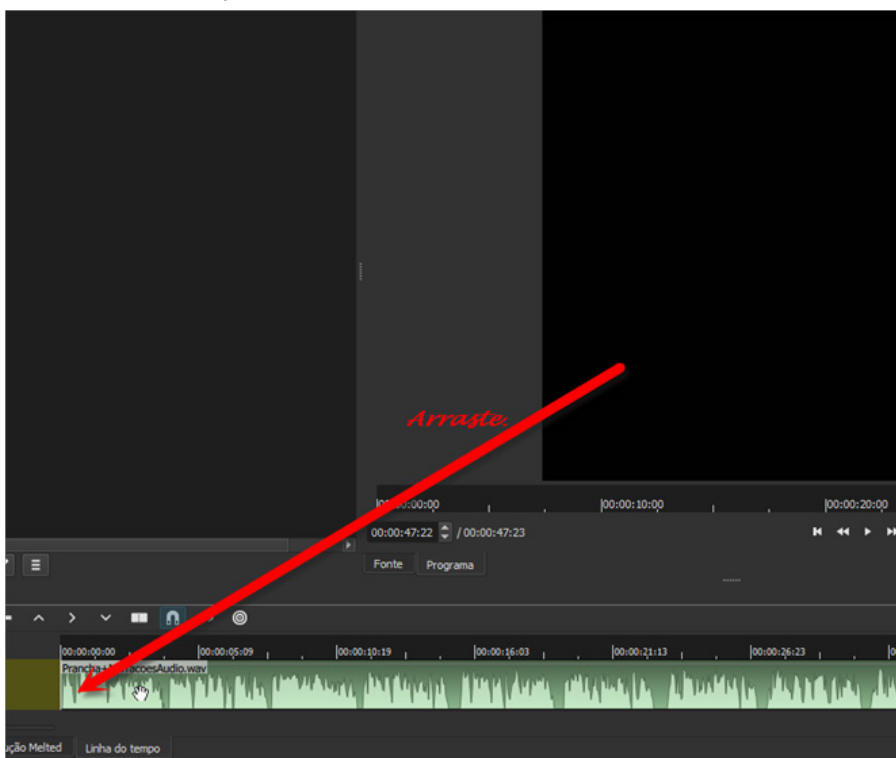
ILUSTRAÇÃO 134: ADICIONANDO FAIXA DE ÁUDIO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressionar na tela do *player* do programa e, com ele pressionado, arrastar para o início da trilha. Solte o arquivo aí. Caso necessário arrumar, pressione o botão esquerdo do rato no arquivo e, com ele pressionado, deslize na horizontal.

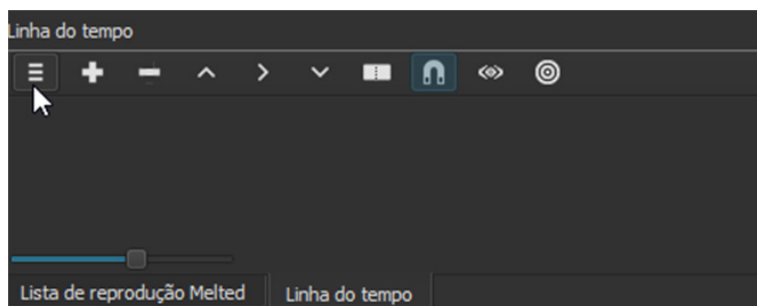
ILUSTRAÇÃO 135: ADICIONANDO O ÁUDIO NA TRILHA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato no ícone em forma de lista, pertencente à linha do tempo, como apontado pela seta branca.

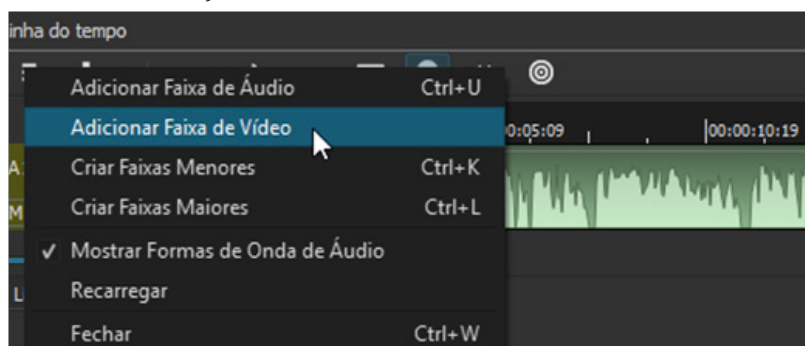
ILUSTRAÇÃO 136: ACIONANDO AÇÕES ADICIONAIS À LISTA PERTENCENTE À LINHA DO TEMPO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na aba surgida, pressione o botão esquerdo do rato em Adicionar Faixa de Vídeo.

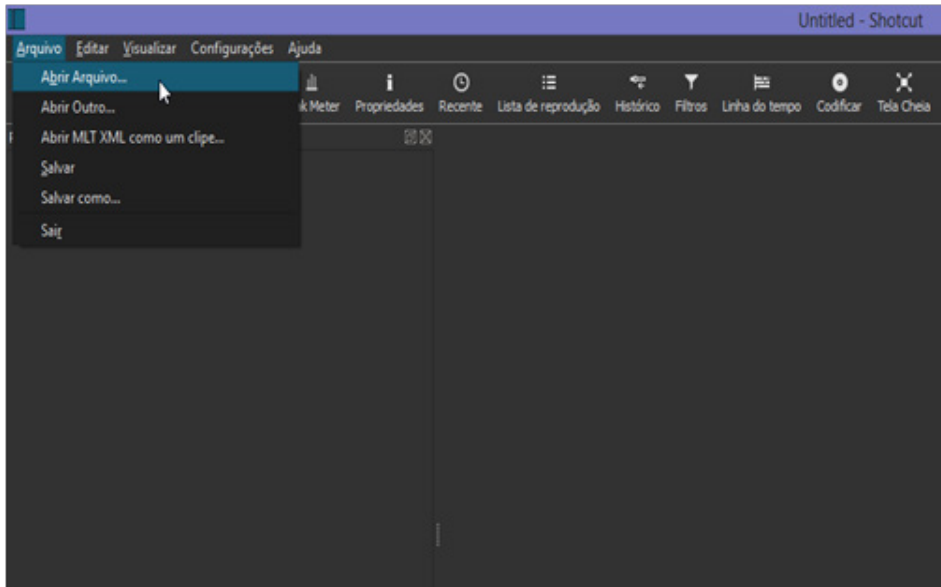
ILUSTRAÇÃO 137: ADICIONANDO FAIXA DE VÍDEO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione com o botão esquerdo do rato em Arquivo e na aba surgida, fazer o mesmo em Abrir Arquivo.

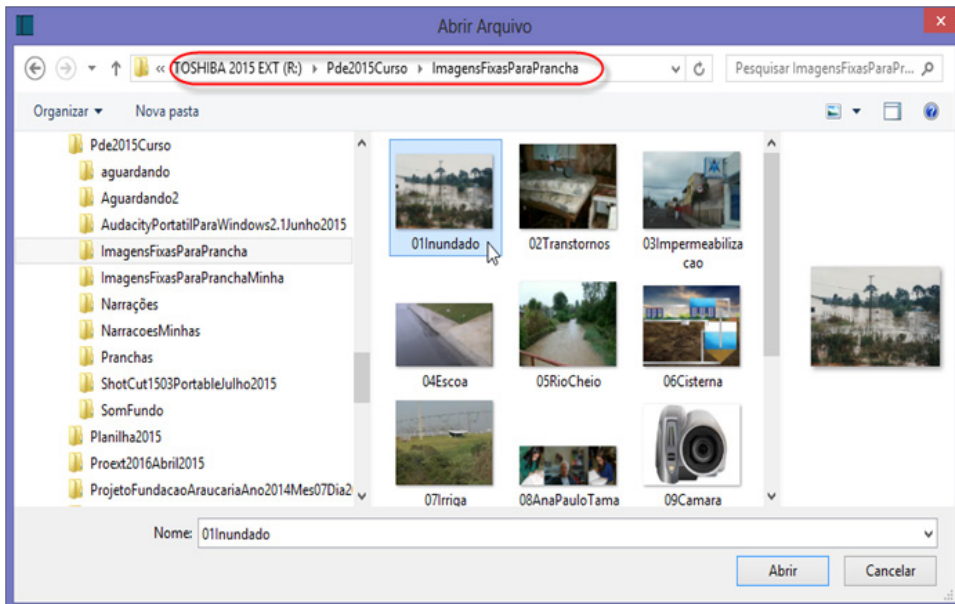
## ILUSTRAÇÃO 138: ABRINDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na janela Abrir Arquivo, procure onde está o que pretende abrir, que no caso são as imagens fixas. Pressione o botão esquerdo do rato no primeiro arquivo.

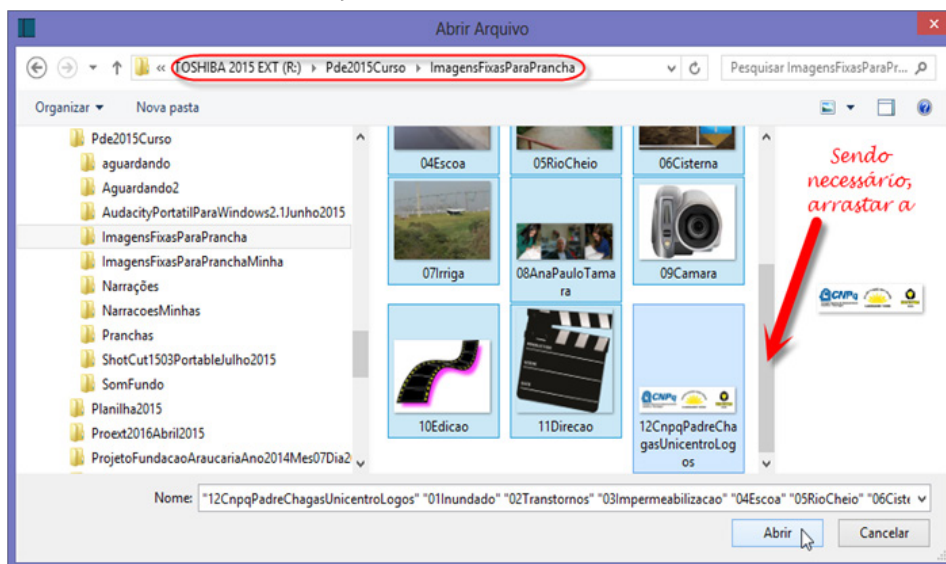
## ILUSTRAÇÃO 139: CAIXA ABRIR ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Procure o último arquivo. Caso necessário arraste a barra deslizante. Pressione a tecla *Shift* do teclado do computador. Com ela pressionada, pressione o botão esquerdo do rato no último arquivo. Pressione em Abrir.

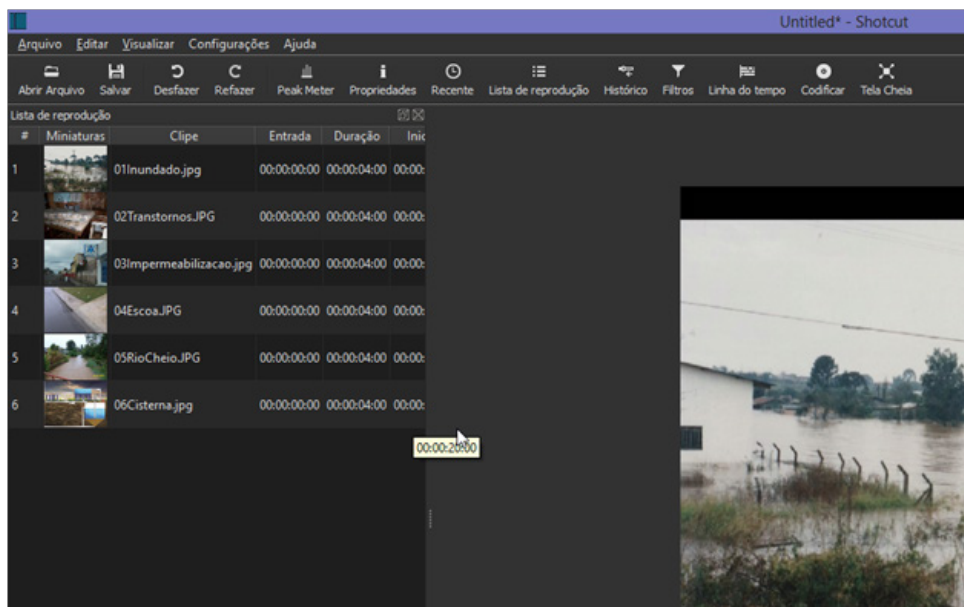
ILUSTRAÇÃO 140: INSERINDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Os arquivos começam a ser inseridos. Aguarde, até inserir todos.

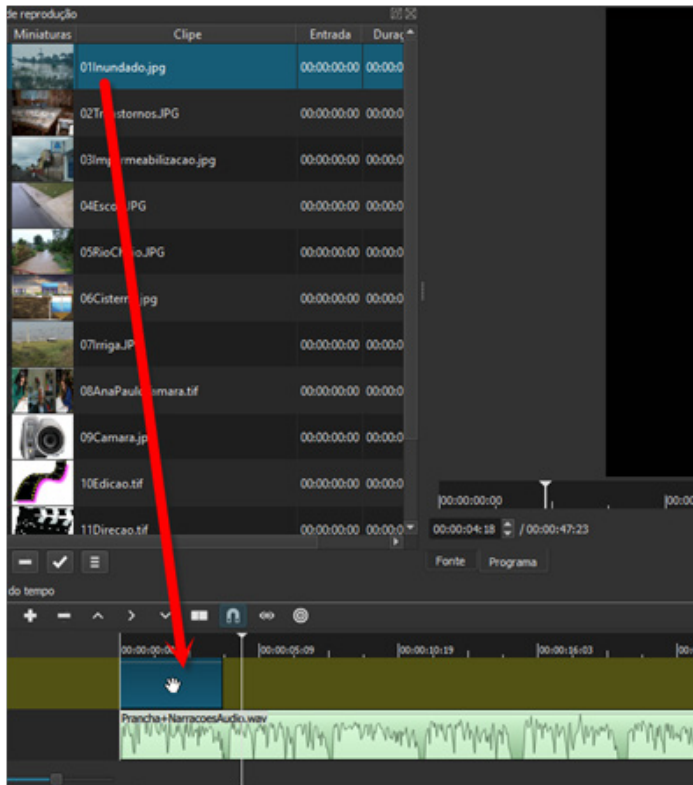
ILUSTRAÇÃO 141: PROCESSO DE INSERÇÃO DE ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressionar no 1º arquivo e, com ele pressionado, arraste-o para o início da trilha. Solte-o aí. Caso necessário arrumar, pressione o botão esquerdo do rato no arquivo e, com ele pressionado, deslize na horizontal.

ILUSTRAÇÃO 142: PROCESSO DE INSERÇÃO DE ARQUIVO NA TRILHA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para melhor visualizar os arquivos na Linha do tempo, pressione o aparato deslizando no canto inferior esquerdo com o botão esquerdo do rato e, com ele pressionado, arrastar para a direita.

ILUSTRAÇÃO 143: PROCESSO DE EXPANSÃO DA TRILHA NA HORIZONTAL.

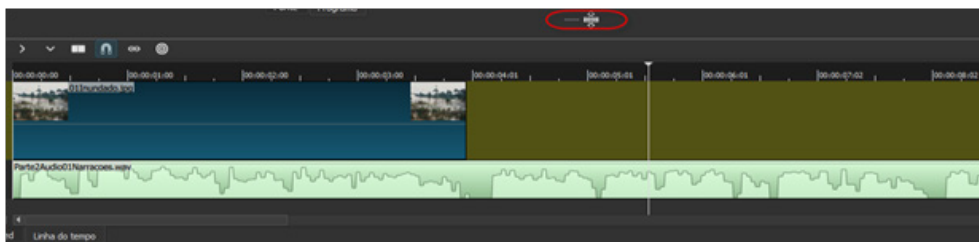


FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para melhor visualizar os arquivos na Linha do tempo, posicione o cursor do rato nos pontinhos acima de tal linha, até ele transformar-se em dois traços e duas setas na cor preta. Pressione o botão esquerdo do rato aí e,

com ele pressionado arraste o aparato para cima, até visualizar as trilhas de imagens e de som.

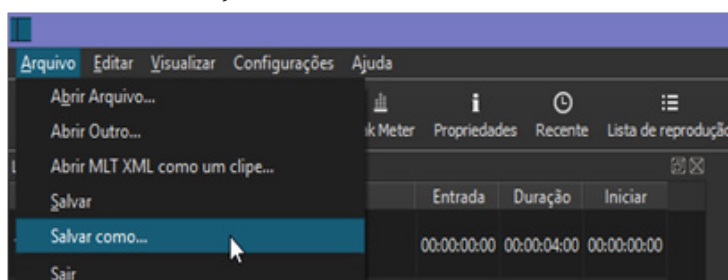
ILUSTRAÇÃO 144: PROCESSO DE EXPANSÃO DA TRILHA NA VERTICAL.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato em Arquivo e, na aba surgida, faça o mesmo quanto ao item Salvar como.

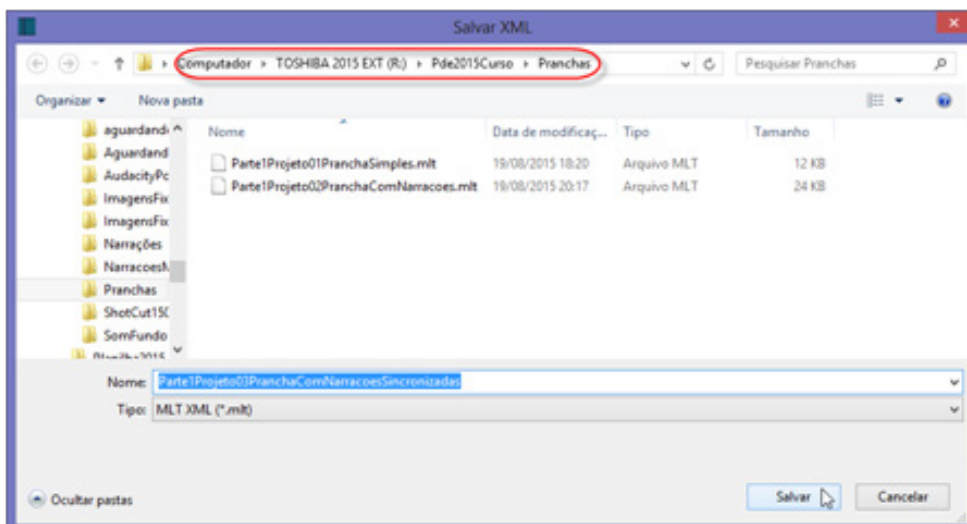
ILUSTRAÇÃO 145: SALVANDO O PROJETO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, procure um local onde salvar. Em Nome, digite um nome, podendo ser 03PranchaNarradaSincronizadas. Pressione Salvar.

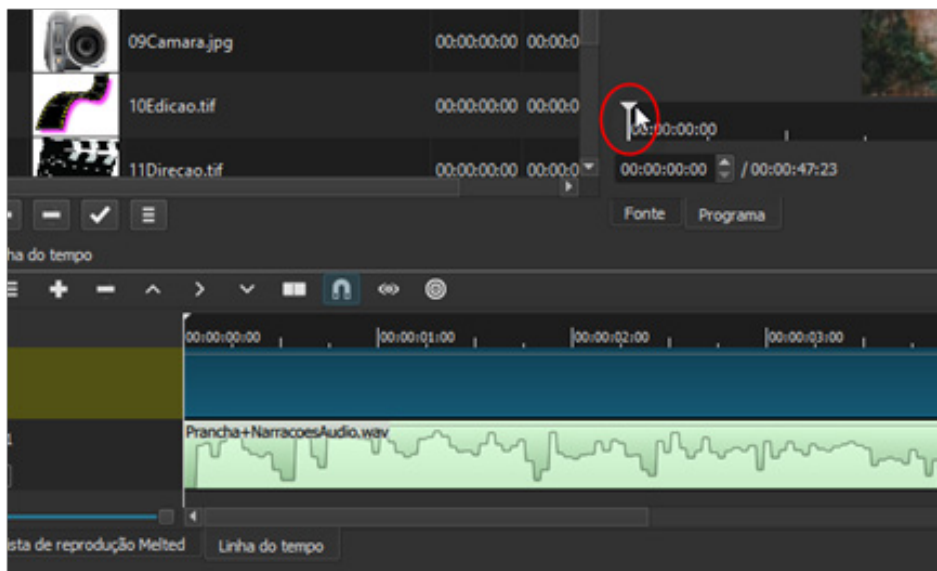
ILUSTRAÇÃO 146: ESCOLHENDO DADOS PARA SALVAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o aparato deslizante do player com o botão esquerdo do rato e, com ele pressionado, arrastar para o início.

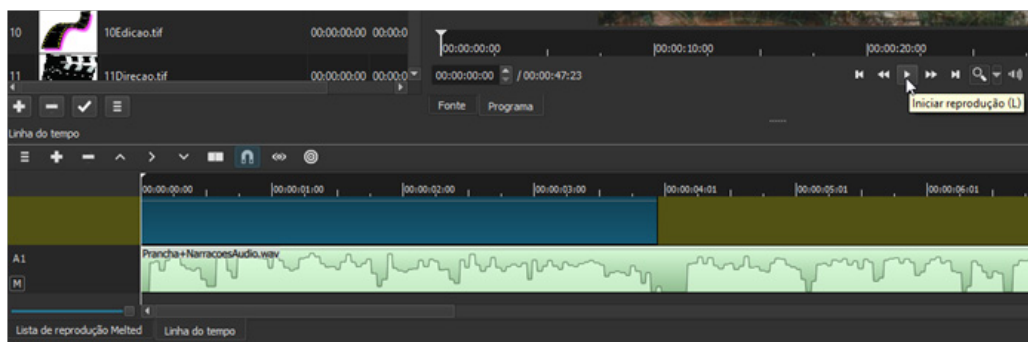
ILUSTRAÇÃO 147: PROCESSO DE VOLTAR A TRILHA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o aparato Iniciar reprodução (L) do *player*, com o botão esquerdo do rato, para verificar se o som está de acordo com a primeira imagem.

ILUSTRAÇÃO 148: VERIFICANDO A SINCRONIA DA 1ª IMAGEM, COM O SOM.

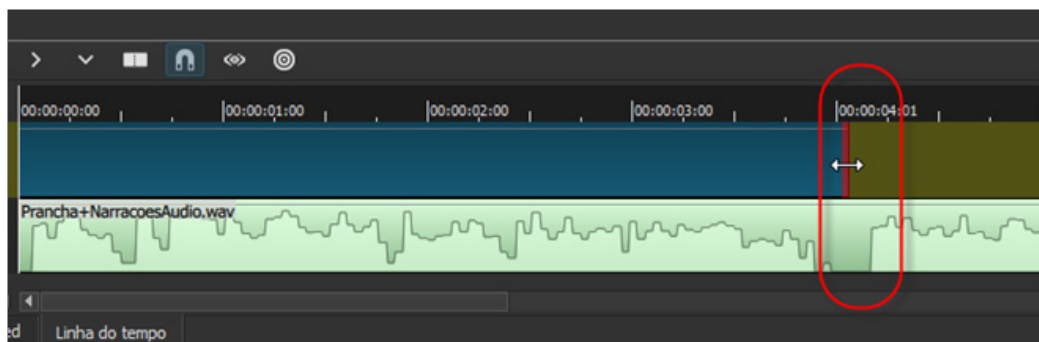


FONTE: NOBUKUNI (2015).

Estando a primeira imagem mais curta do que o som referente a ela, posicione o cursor do rato no seu final até ele ficar com aparência de uma seta branca com duas pontas. Pressione-a com o botão esquerdo do rato e, com ele pressionado, arraste a borda da primeira imagem, até ficar de acordo com o som referente a ela. Salvar a curtos espaços de tempo.



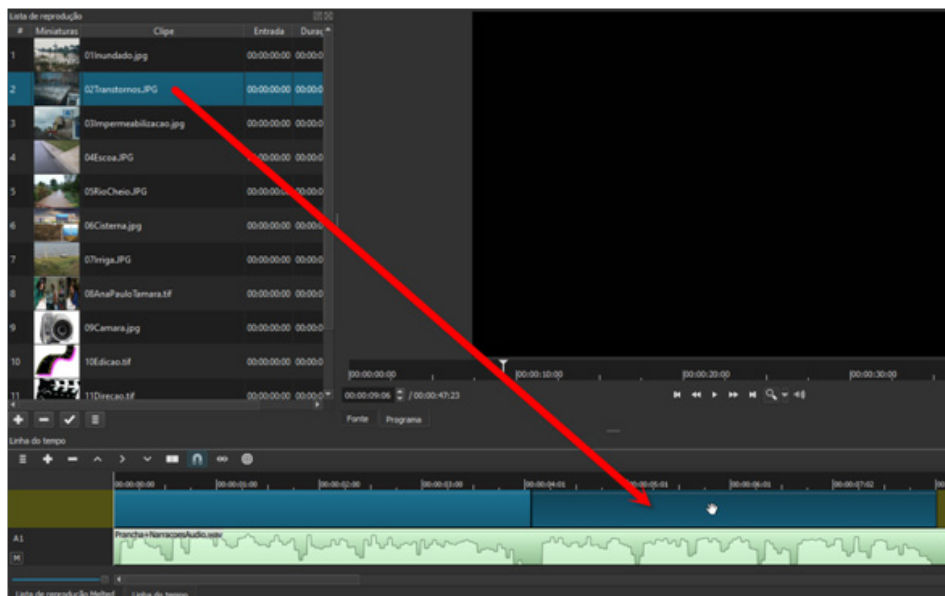
ILUSTRAÇÃO 149: SINCRONIZANDO A PRIMEIRA IMAGEM, COM O SOM.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressionar no segundo arquivo e, com ele pressionado, arraste-o para a trilha. Solte-o aí. Caso necessário arrumar, pressione o botão esquerdo do rato no arquivo e, com ele pressionado, deslize na horizontal.

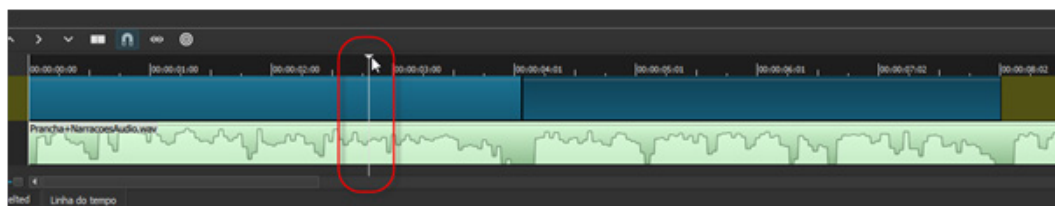
ILUSTRAÇÃO 150: PROCESSO DE INSERÇÃO DO SEGUNDO ARQUIVO NA TRILHA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o aparato deslizante da agulha de tocar, com o botão esquerdo do rato e, com ele pressionado, arrastar para antes do limite da primeira com a segunda imagem. Pressione o aparato Iniciar reprodução (L) do *player*, com o botão esquerdo do rato, para verificar se o som está de acordo com a segunda imagem.

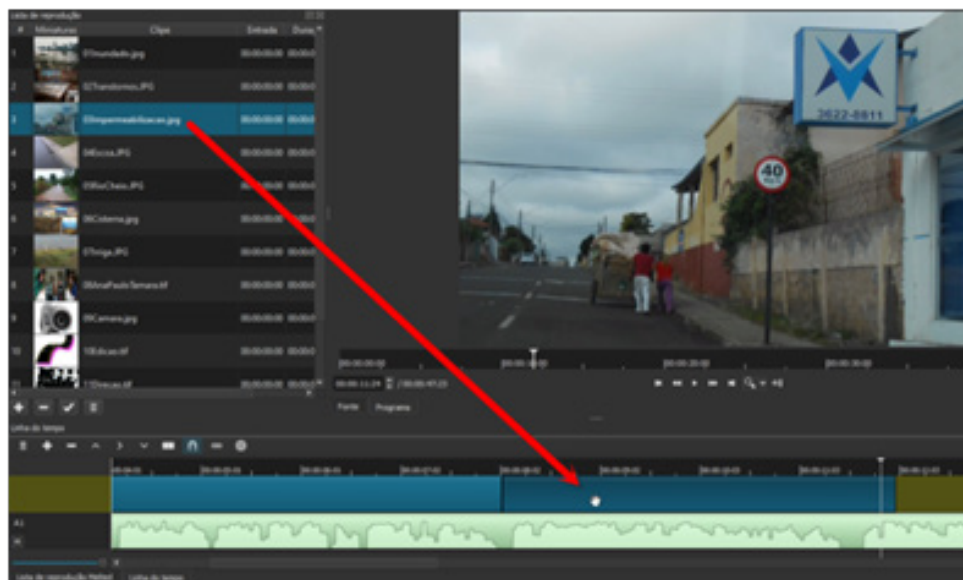
ILUSTRAÇÃO 151: VERIFICANDO A SINCRONIA DO SEGUNDO ARQUIVO NA TRILHA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressionar no terceiro arquivo e, com ele pressionado, arraste-o para a trilha. Solte-o aí. Caso necessário arrumar, pressione o botão esquerdo do rato no arquivo e, com ele pressionado, deslize na horizontal.

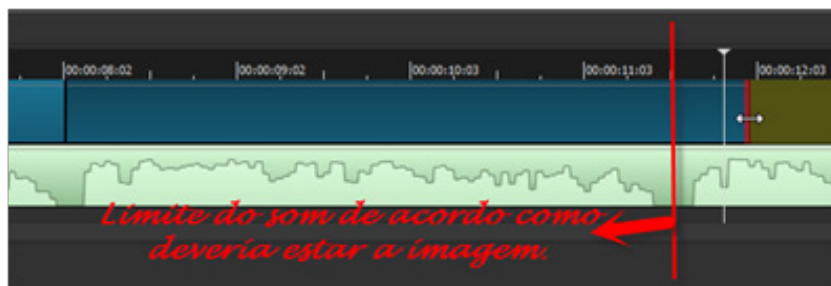
ILUSTRAÇÃO 152: PROCESSO DE INSERÇÃO DO TERCEIRO ARQUIVO NA TRILHA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Estando a terceira imagem mais longa do que o som referente a ela, posicione o cursor do rato no seu final até ele ficar com aparência de uma seta branca com duas pontas. Pressione-a com o botão esquerdo do rato e, com ele pressionado, arraste a borda da primeira imagem, até ficar de acordo com o som referente a ela. Neste caso, deve-se arrastar para a esquerda, pois a imagem está maior que o som.

ILUSTRAÇÃO 153: SINCRONIZANDO A TERCEIRA IMAGEM, COM O SOM.

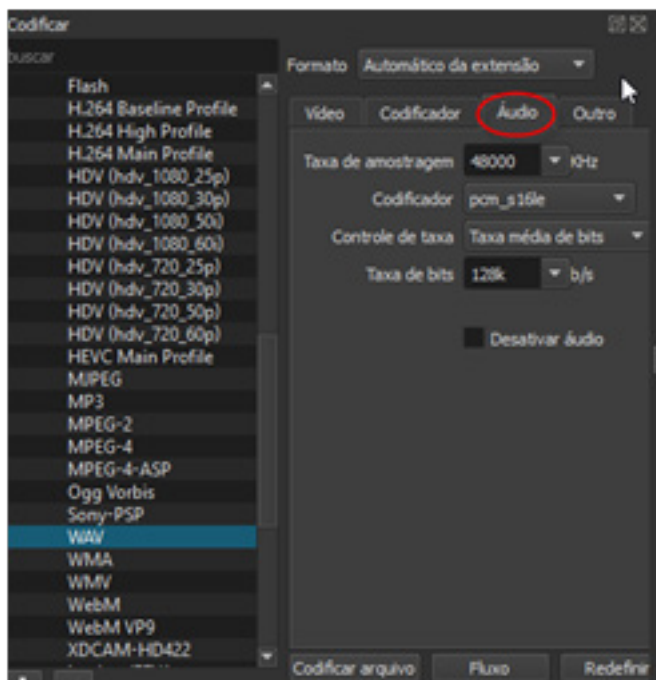


FONTE: NOBUKUNI (2015).

Repita as operações para as outras imagens. Salvar sempre.

Para codificar como áudio, em primeiro plano, acionando codificar como tal, conforme circundado. Em segundo lugar, escolher o codificador, que pode ser WAV. No item Formato, escolha como automático. Finalmente, pressione em Codificar arquivo.

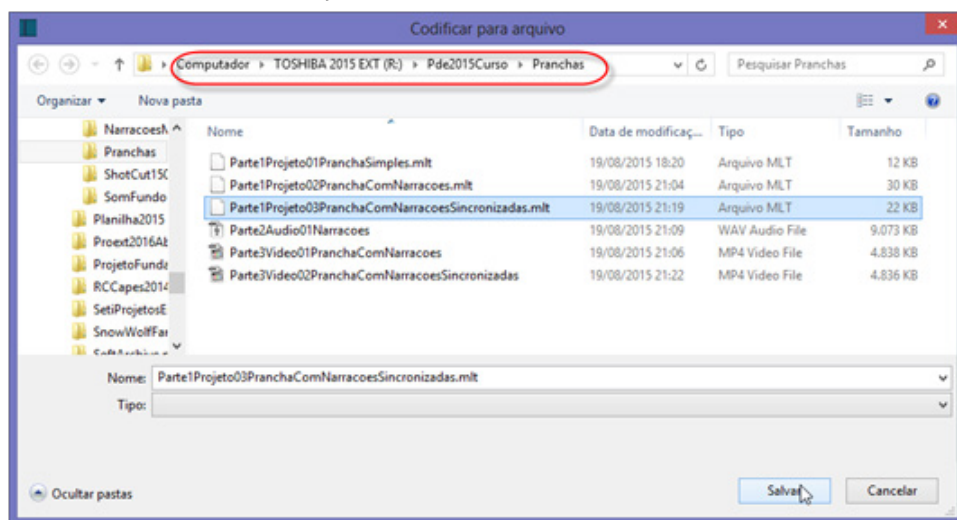
ILUSTRAÇÃO 154: ACIONANDO COMO ÁUDIO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, procure um local onde salvar. Em Nome, digite um nome, podendo ser 03PranchaNarradaSincronizada. Pressione Salvar.

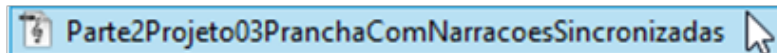
## ILUSTRAÇÃO 155: SALVANDO COMO ÁUDIO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Salve com extensão de áudio. Vá até onde se salvou o som e teste, pressionando duplamente no arquivo. Caso tenha algum problema, repita o processo para se conseguir o arquivo sonoro.

## ILUSTRAÇÃO 156: ACIONANDO O RESULTADO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

# QUADRO SINTÉTICO

Resumidamente, nesta unidade tratou-se da inserção de narrações na prancha eletrônica, utilizando-se o *Shotcut*.

Tem-se uma atividade, que é inserir as narrações na prancha eletrônica com o *Shotcut*.

A seguir, tem-se um tutorial para que se insiram sons de fundo.



# INSERIR SOM DE FUNDO, COM O *AUDACITY*

## INSERINDO SOM DE FUNDO COM O USO DO *AUDACITY*.

**E**sta parte da disciplina diz respeito à inserção de som de fundo, com o *Audacity*.

## INSERIR SOM DE FUNDO

Para elaborar tal atividade, você, prezado (a) cursista, deve lidar com som de fundo, tendo por base o tutorial a seguir.

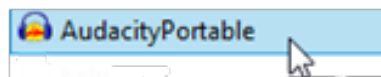
# A INSERÇÃO DE SOM DE FUNDO E EXPORTAÇÃO DELE NO AUDACITY

Recomenda-se utilizar o *Audacity* portátil. Ele funciona tanto para Windows de 32 *bits* como o de 64, podendo-se colocá-lo em mídia externa, como *DVD*, *pendrive*, bem como em um local qualquer do computador, não sendo necessário instalar o programa.

No caso usa-se um *Windows* 8.1, com número de *bit* de 64.

Para abri-lo pressione o executável duplamente com o botão esquerdo do rato. Aguarde um tempo.

ILUSTRAÇÃO 157: EXECUTÁVEL.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Surgindo a caixa a seguir pressione com o botão esquerdo do rato em *OK*.

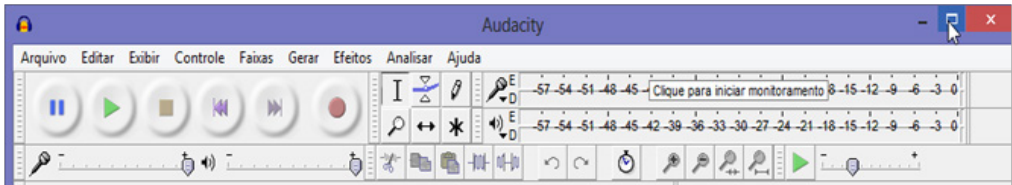
ILUSTRAÇÃO 158: CAIXA DE BOAS VINDAS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Aberto o *Audacity*, caso estiver com tela pequena, pressione o quadrinho à direita, no canto superior.

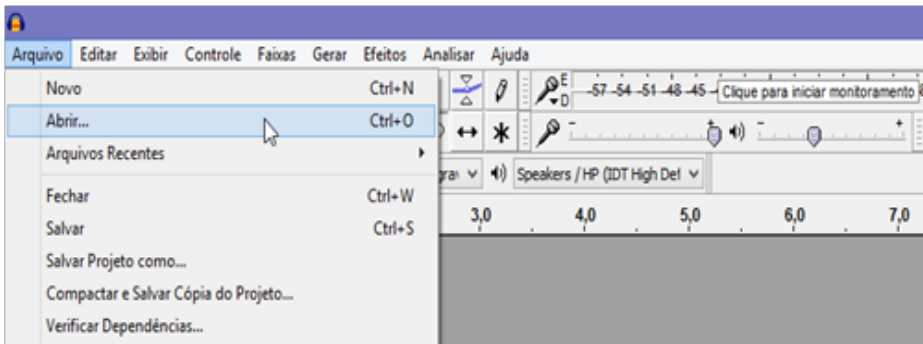
## ILUSTRAÇÃO 159: MAXIMIZANDO O PROGRAMA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione com o botão esquerdo do rato em Arquivo e, na aba surgida, faça o mesmo em Abrir.

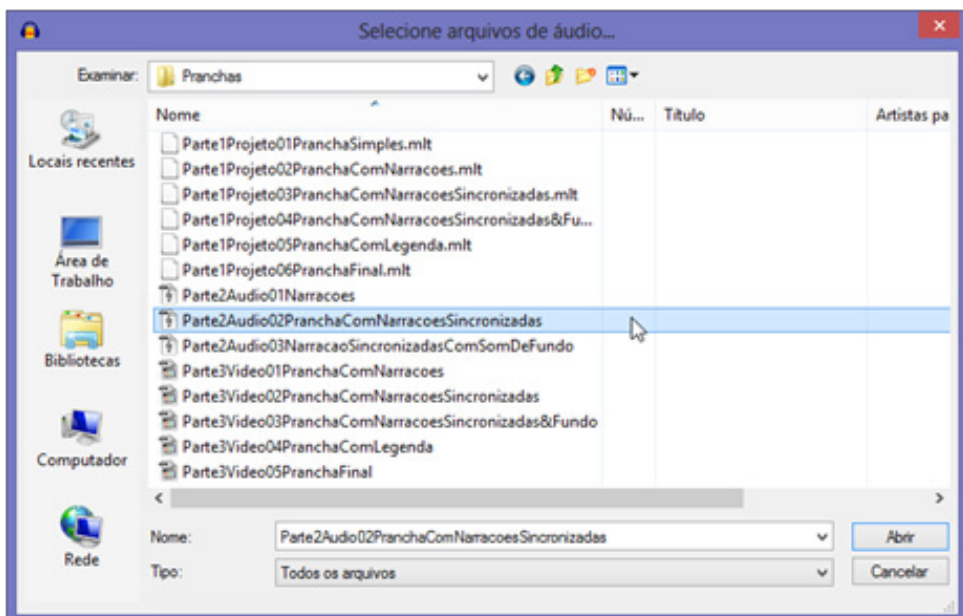
## ILUSTRAÇÃO 160: ABRINDO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, procure o lugar onde está o arquivo de áudio salvo anteriormente no *Shotcut*, na pasta Pranchas, pressionando-o duplamente com o botão esquerdo do rato.

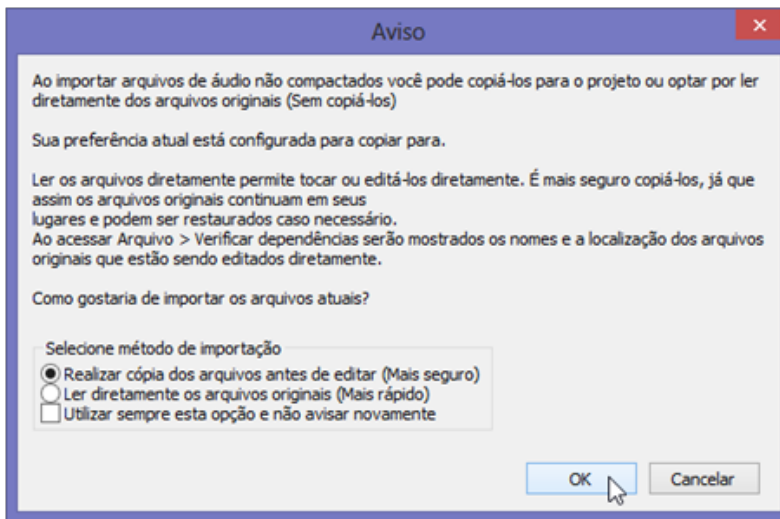
## ILUSTRAÇÃO 161: PROCURANDO O QUE INSERIR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Açione OK.

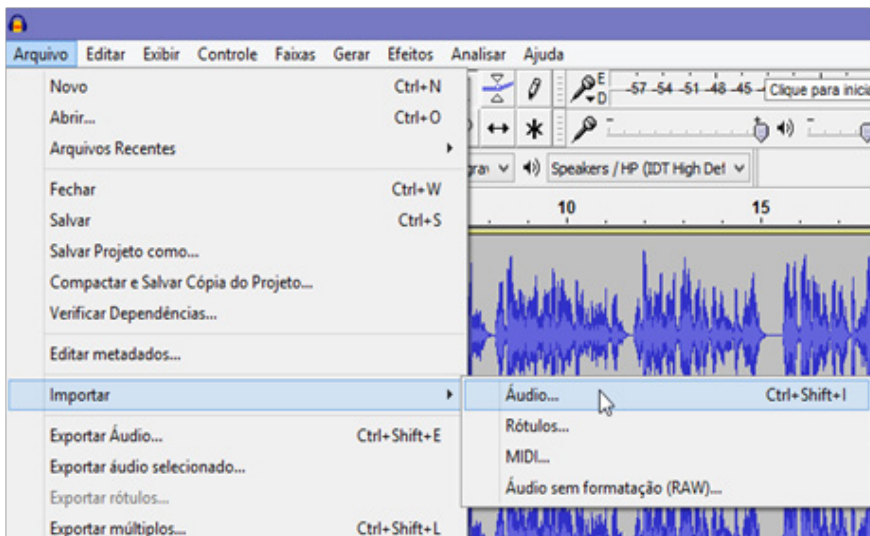
ILUSTRAÇÃO 162: AVISO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressionar o botão esquerdo do rato em Arquivo. Na aba surgida, fazer o mesmo em Importar. Na subaba, fazer o mesmo em Áudio.

ILUSTRAÇÃO 163: IMPORTAR ÁUDIO.

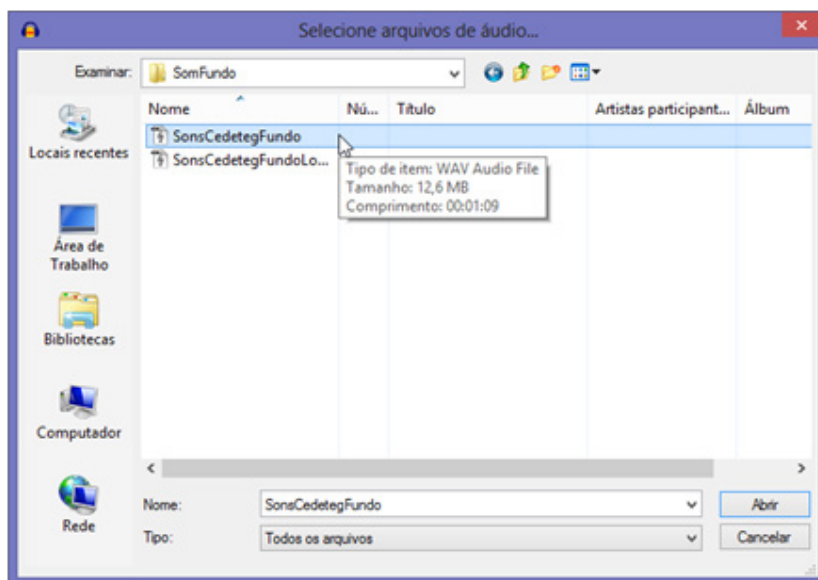


FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, procure o lugar onde está o arquivo de som de fundo, pressionando-o duplamente com o botão esquerdo do rato.



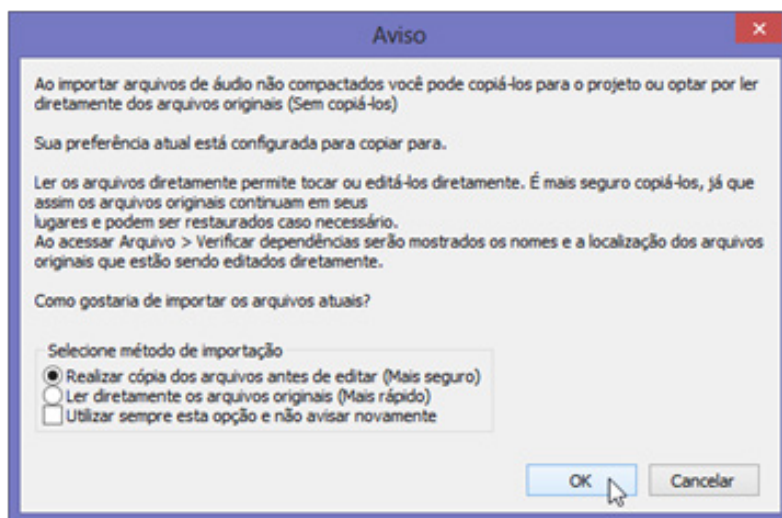
## ILUSTRAÇÃO 164: PROCURANDO O QUE INSERIR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Açione *OK*.

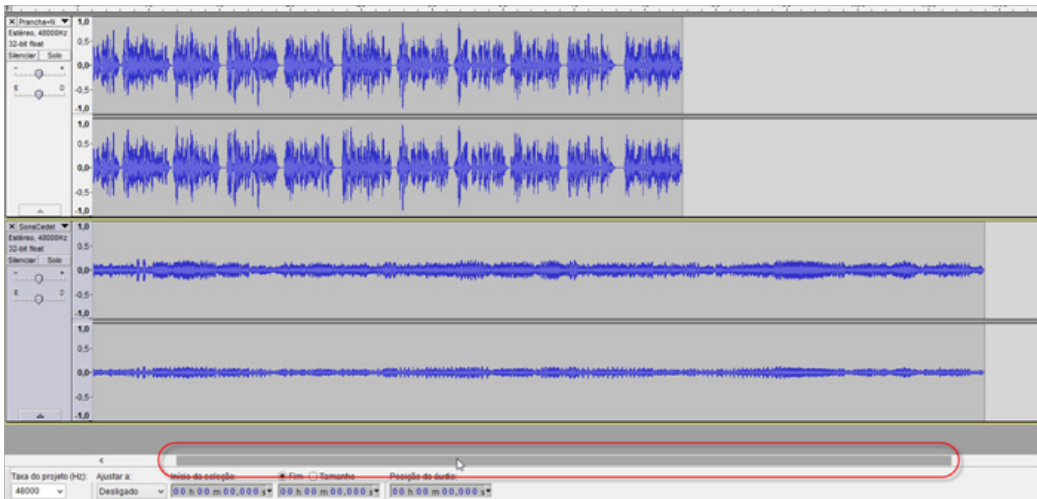
## ILUSTRAÇÃO 165: AVISO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Caso necessário, pressione com o botão esquerdo do rato na barra deslizante e, com ele pressionado, arraste-a.

## ILUSTRAÇÃO 166: BARRA DESLIZANTE.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione a ferramenta Seleção, com o botão esquerdo do rato.

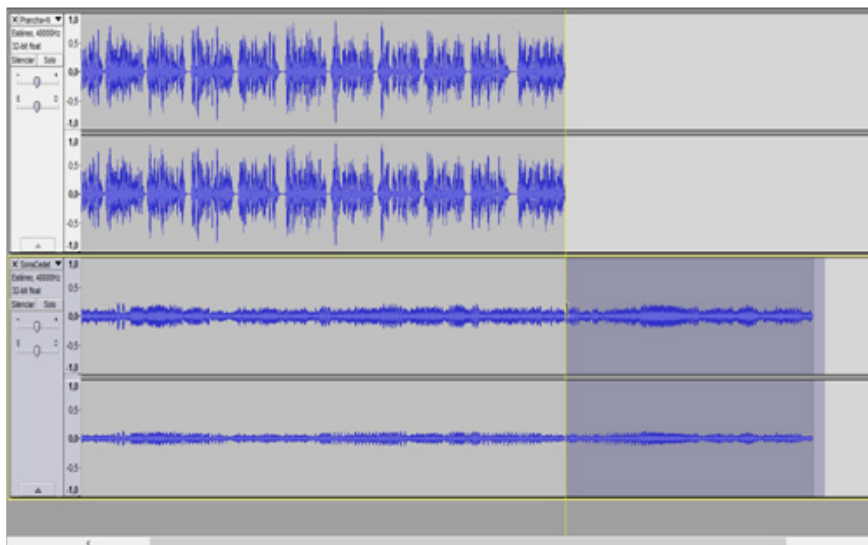
## ILUSTRAÇÃO 167: FERRAMENTA SELEÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Posicione o cursor do rato no final da trilha e pressione o botão esquerdo do rato aí e, com ele pressionado, arraste-o sobre um trecho da gravação que é maior que da outra trilha.

### ILUSTRAÇÃO 168: SELECIONANDO UM TRECHO DA TRILHA SONORA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione a tecla *Delete* do teclado do computador.

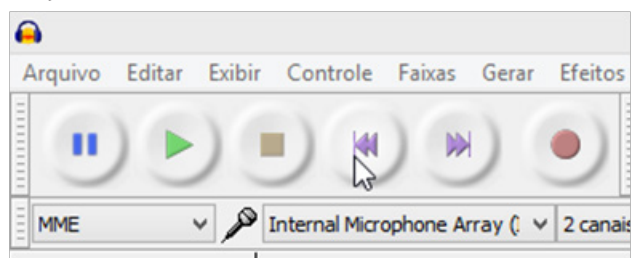
### ILUSTRAÇÃO 169: ACIONANDO O APAGAMENTO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para testar o som pressione o botão Ir para o início.

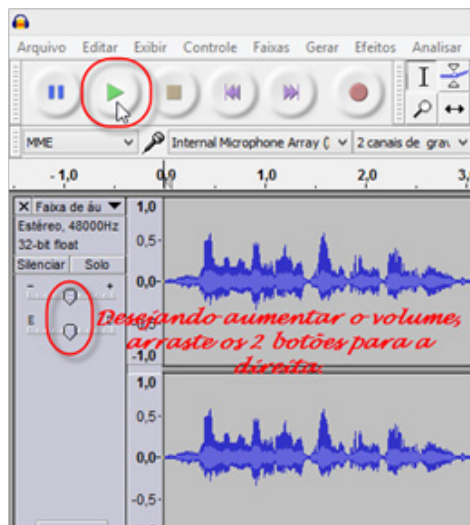
### ILUSTRAÇÃO 170: VOLTANDO AO INÍCIO DA TRILHA SONORA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão verde para ouvir o resultado do tratamento do som. Caso necessário, lide com os dois botões deslizantes que ficam em frente da trilha, que servem para aumentar ou diminuir o volume.

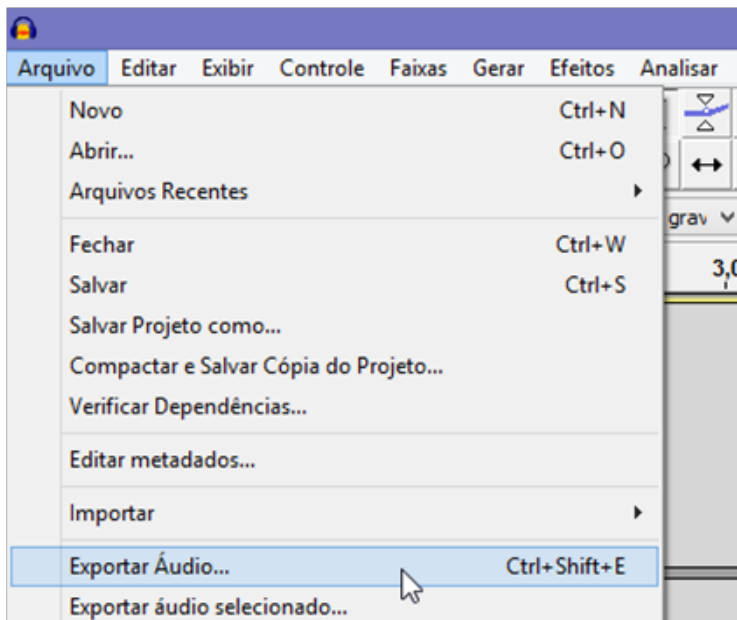
ILUSTRAÇÃO 171: ACIONANDO O VOLUME DE GRAVAÇÃO DO SOM.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Exporte o som, pressionando em Arquivo. Na aba surgida, acione Exportar Áudio.

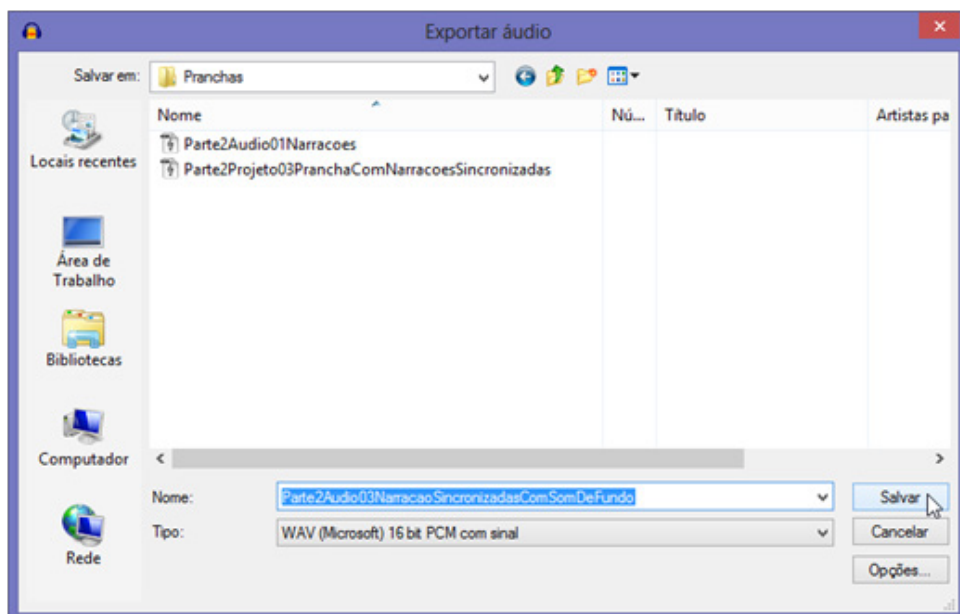
ILUSTRAÇÃO 172: EXPORTANDO O SOM.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, procurar onde guardar o som, Em Nome: digitar um nome, podendo ser 02NarracaoFundoSincronizada. Em tipo pode-se escolher WAV (Microsoft) 16 bit PCM com sinal. Pressionar Salvar.

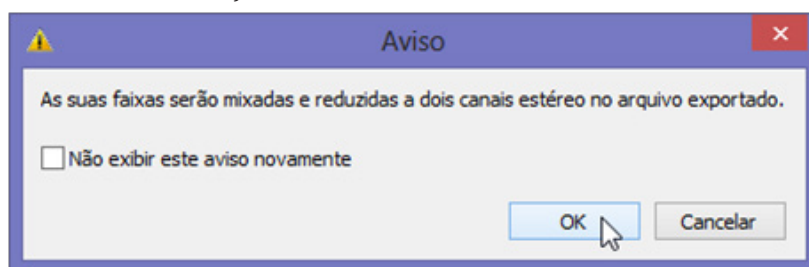
ILUSTRAÇÃO 173: ESCOLHENDO ONDE EXPORTAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressionar OK.

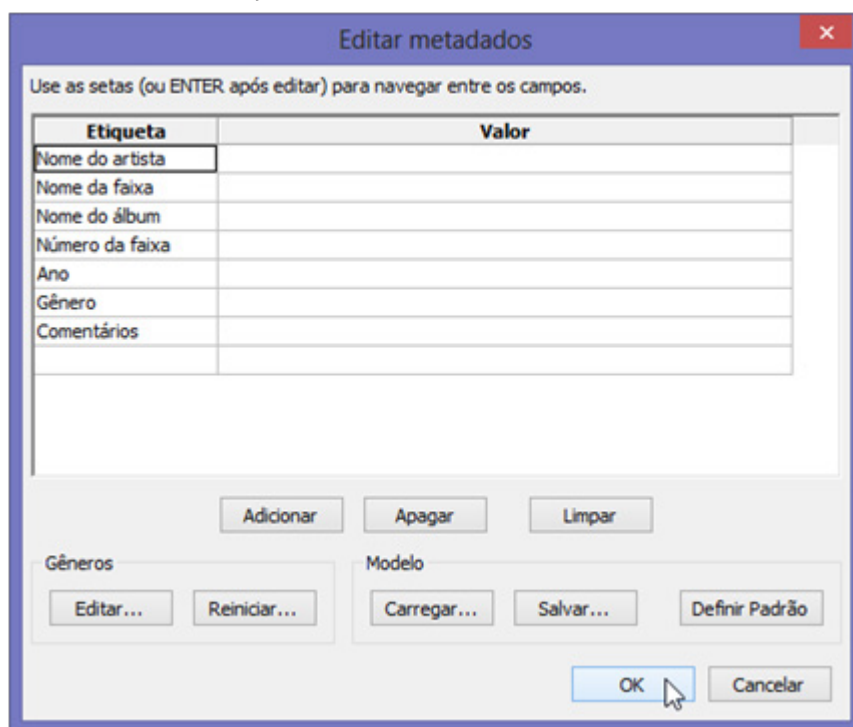
ILUSTRAÇÃO 174: ENCERRANDO O PROCESSO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressionar OK.

## ILUSTRAÇÃO 175: ENCERRANDO O PROCESSO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Vá onde salvou o arquivo sonoro e teste-o, pressionando-o duplamente.

Estando tudo correto, em seguida, podem-se inserir as narrações e o fundo na prancha eletrônica, utilizando o *Shotcut*, sendo que a instruções para isto estão em outro tutorial.

## QUADRO SINTÉTICO

Resumidamente, nesta unidade tratou-se da inserção de som de fundo, com o *Audacity*.

Tem-se uma atividade que é inserção de som de fundo, com o *Audacity*.

No próximo tutorial será tratado sobre a sonorização total da prancha.



# SONORIZAÇÃO COMPLETA DA PRANCHA, COM O *SHOTCUT*

## SONORIZAÇÃO COMPLETA DA PRANCHA

**E**sta parte da disciplina diz respeito à sonorização completa da prancha eletrônica, utilizando-se o Shotcut.

## SONORIZAR COMPLETAMENTE A PRANCHA

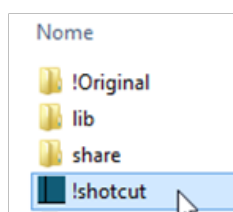
Para elaborar tal atividade, você, prezado (a) cursista, deve sonorizar a prancha eletrônica no *Shotcut*, com narrações e som de fundo, tendo por base o tutorial a seguir.

# INSERINDO SOM DE FUNDO COM O *SHOTCUT*

A versão utilizada é a do *Shotcut* 1503, portátil, baixada em julho de 2015, não necessitando de ser instalada, pois funciona de uma mídia como *DVD*, *pendrive* e similares, ou em uma pasta do computador. Ela é para *Windows*, funcionando tanto na versão de 32 como de 64 *bits*.

Abra o *Shotcut* pressionando duplamente o seu ícone, com o botão esquerdo do rato. Tente dessa forma. Caso não abra, talvez seja preciso efetuar outra operação, que será explicada após esta.

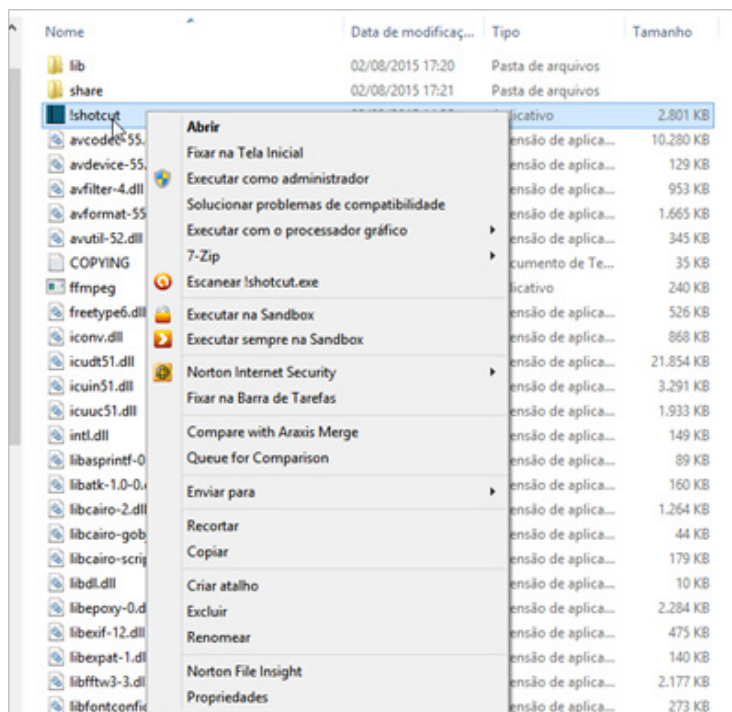
ILUSTRAÇÃO 176: ACIONANDO O PROGRAMA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Não abrindo, pressionar o botão direito do rato no ícone do programa, para aparecer uma aba, como a seguir:

ILUSTRAÇÃO 177: ABA QUE PERMITE EXECUTAR COMO ADMINISTRADOR.

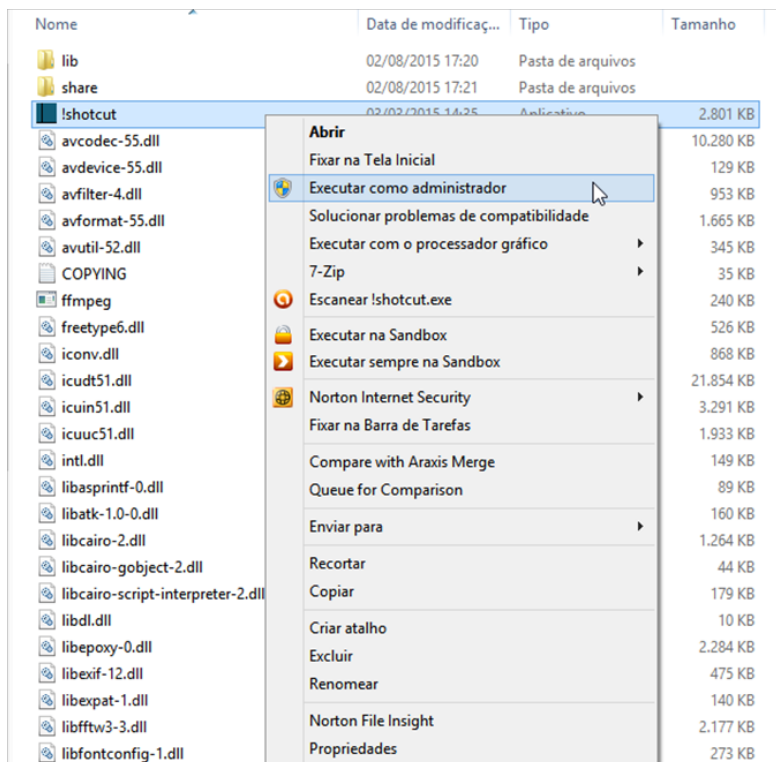


FONTE: NOBUKUNI (2015).



Na aba, pressionar o botão esquerdo do rato em Executar como administrador.

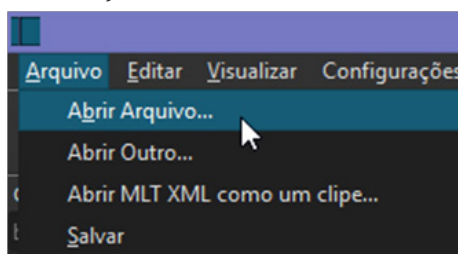
ILUSTRAÇÃO 178: EXECUTANDO COMO ADMINISTRADOR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para abrir um arquivo no *Shotcut* pressione com o botão esquerdo do rato em Arquivo e na aba surgida, fazer o mesmo em Abrir Arquivo.

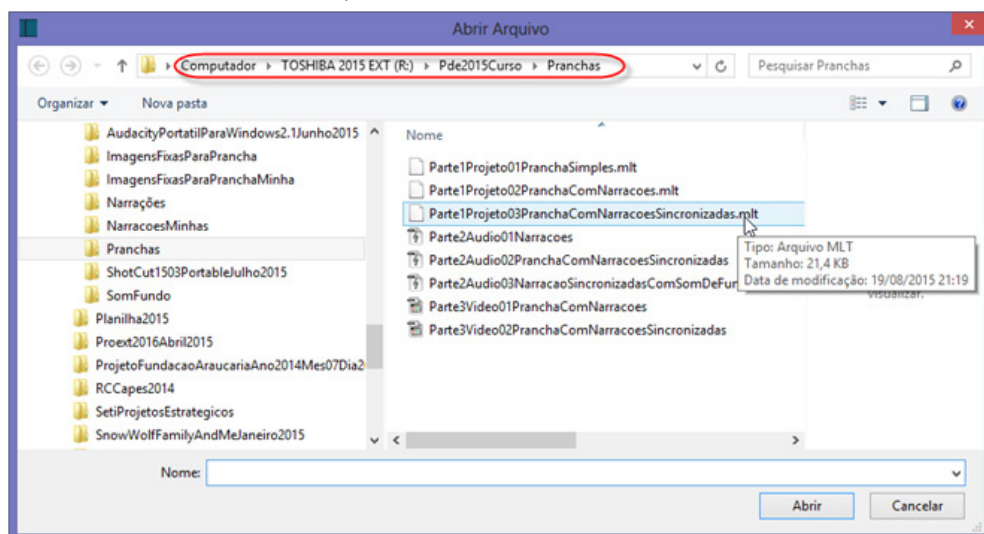
ILUSTRAÇÃO 179: ABRINDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na janela aberta procure o arquivo salvo por último no *Shotcut*, com extensão *mlt*. Pressione-o duplamente com o botão esquerdo do rato. Aguarde um pouco.

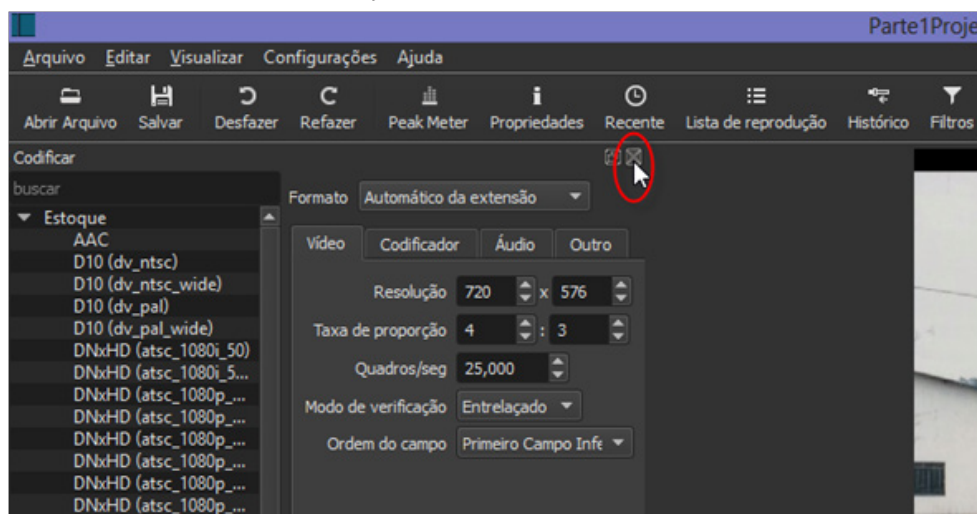
## ILUSTRAÇÃO 180: CAIXA ABRIR ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pode ser que a tela esteja com muita coisa aberta. Feche o que não for usar. No exemplo, é o quadro Codificar. Assim, pressione com o botão esquerdo do rato no X no canto superior direito do quadro Codificar.

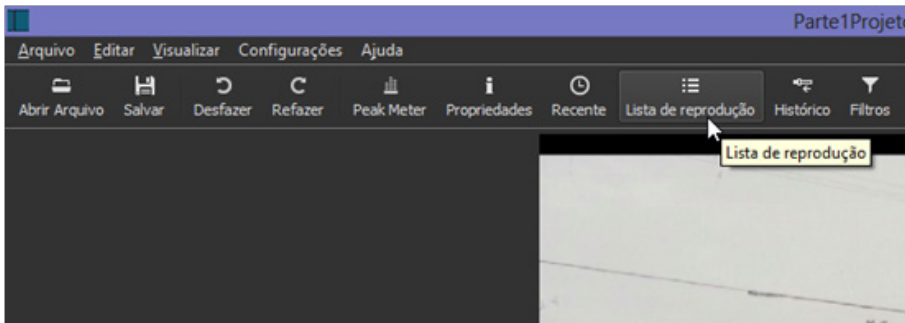
## ILUSTRAÇÃO 181: FECHANDO ITENS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione na aba Lista de reprodução.

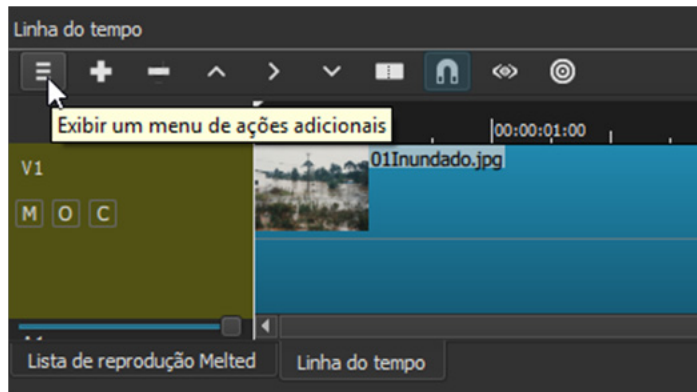
## ILUSTRAÇÃO 182: ACIONANDO LISTA DE REPRODUÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Acima da linha do tempo, pressione o botão esquerdo do rato no ícone Exibir um menu de ações adicionais.

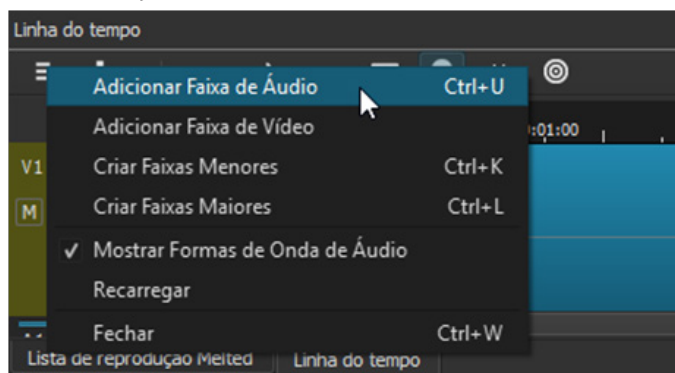
## ILUSTRAÇÃO 183: ACIONANDO MENU DE AÇÕES ADICIONAIS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na aba surgida, pressione o botão esquerdo do rato em Adicionar Faixa de Áudio.

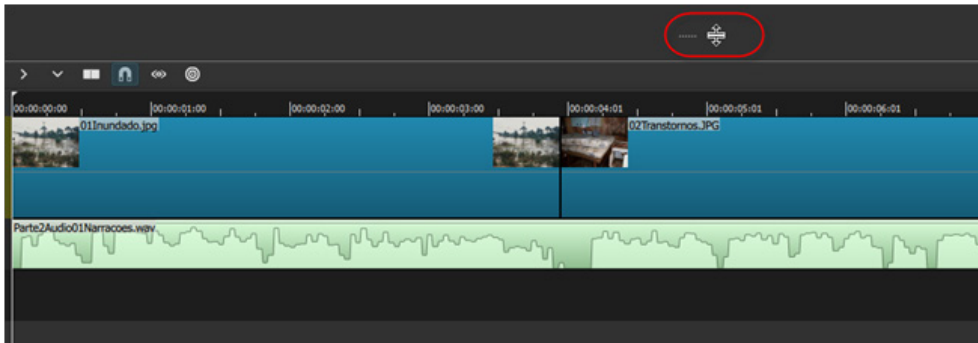
## ILUSTRAÇÃO 184: ADICIONANDO FAIXA DE ÁUDIO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Posicione o cursor do rato nos pontinhos acima da linha do tempo até ele transformar-se em dois riscos e duas setas pretas. Com o botão esquerdo do rato, pressione nesse aparato e, com ele pressionado, arraste-o para cima, para visualizar a trilha inserida.

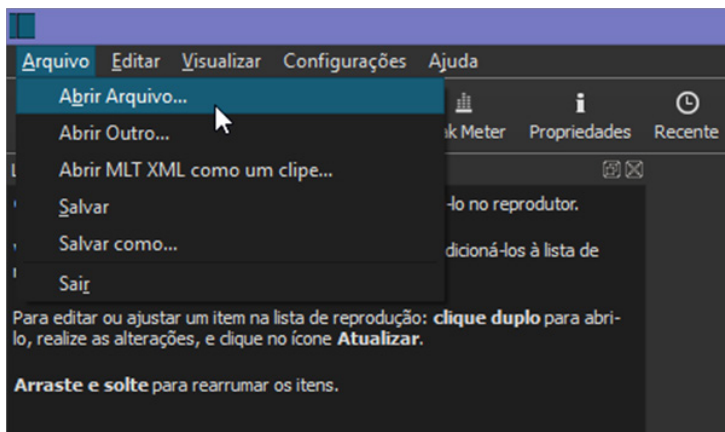
ILUSTRAÇÃO 185: AMPLIANDO ESPAÇO DE FAIXAS NA VERTICAL.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressione em Arquivo. Na aba surgida, faça o mesmo com Abrir Arquivo.

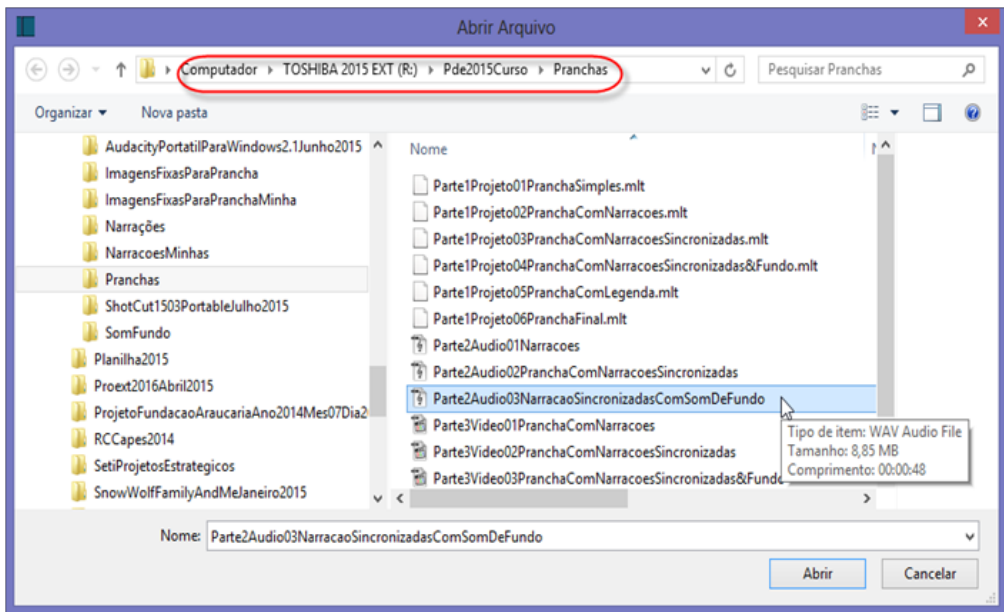
ILUSTRAÇÃO 186: ABRINDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Procure o último arquivo salvo como som pelo Audacity. Pressione-o duplamente o botão esquerdo do rato.

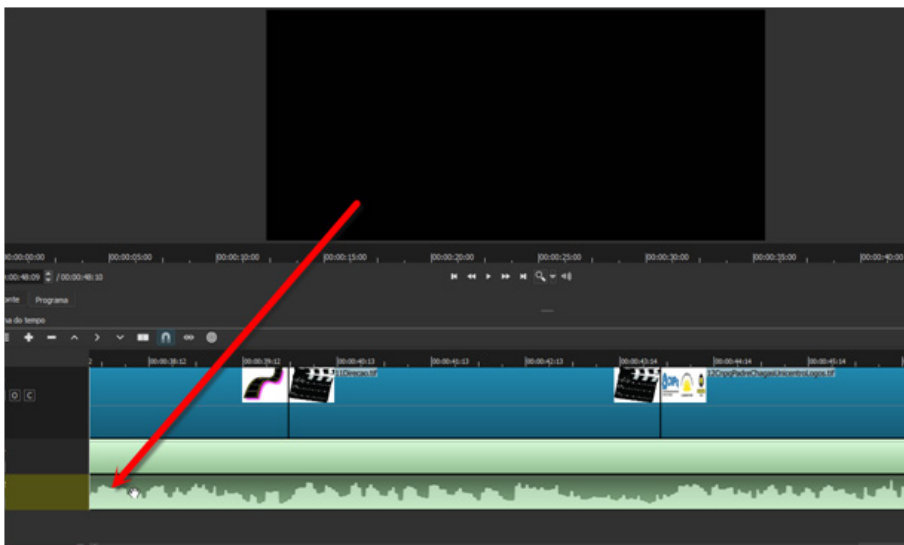
## ILUSTRAÇÃO 187: ACIONANDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na tela do *player* do programa, pressionar o botão esquerdo do rato e, com ele pressionado, arraste para o início da trilha que foi inserida recentemente. Solte o arquivo aí. Caso necessário, pressione-o com o botão esquerdo do rato e, com ele pressionado, arraste o arquivo horizontalmente para ficar certo.

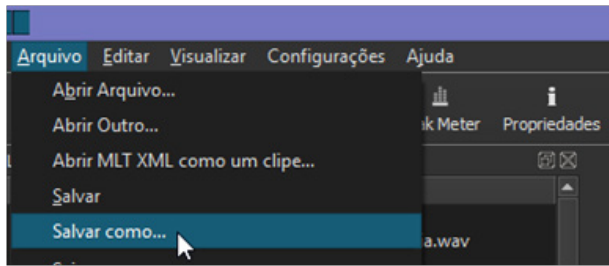
## ILUSTRAÇÃO 188: ACERTANDO O SOM DE FUNDO NA TRILHA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Salve o trabalho, pressionando em Arquivo e ali em Salvar como.

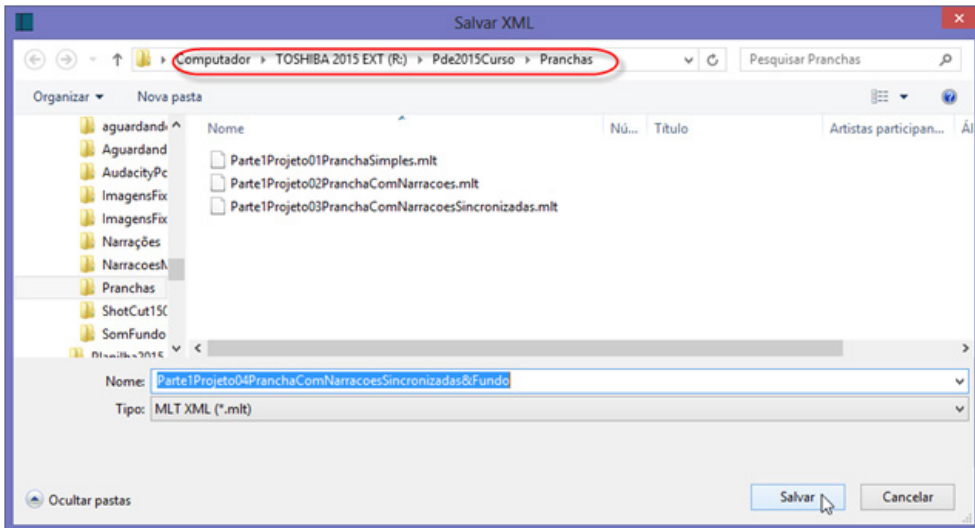
ILUSTRAÇÃO 189: SALVANDO COMO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Procurar onde salvar. Dê o nome de 03PranchaSomCompleto, pressionando em Salvar.

ILUSTRAÇÃO 190: SALVANDO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Ir à aba Codificar.

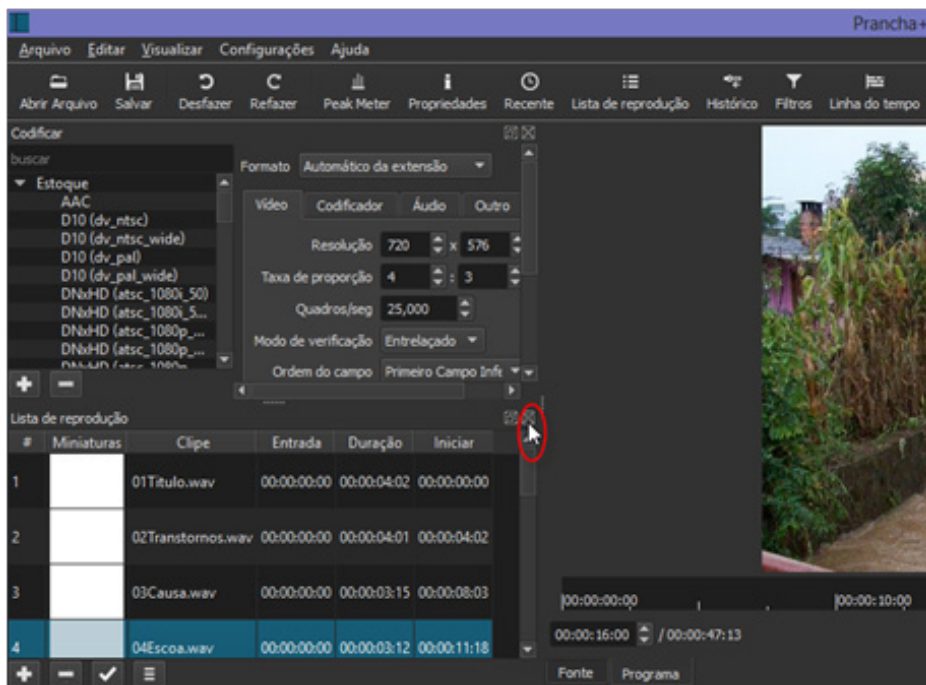
ILUSTRAÇÃO 191: CODIFICAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Surge o aparato a seguir. Caso tenha janelas extras, além da denominada Codificar, feche pressionando o botão esquerdo do rato no X do canto superior direito do quadro, como é o caso do denominado Lista de reprodução.

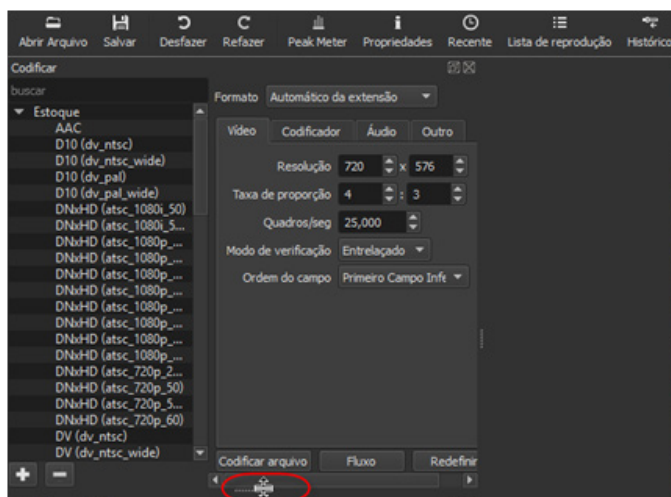
ILUSTRAÇÃO 192: FECHANDO JANELAS EXTRAS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Caso necessário ampliar o item Codificar, pressione o botão esquerdo do rato nas reticências, na parte inferior do aparato, até ele transformar-se em duas linhas e duas setas pretas. Com ele pressionado, arrastar para baixo.

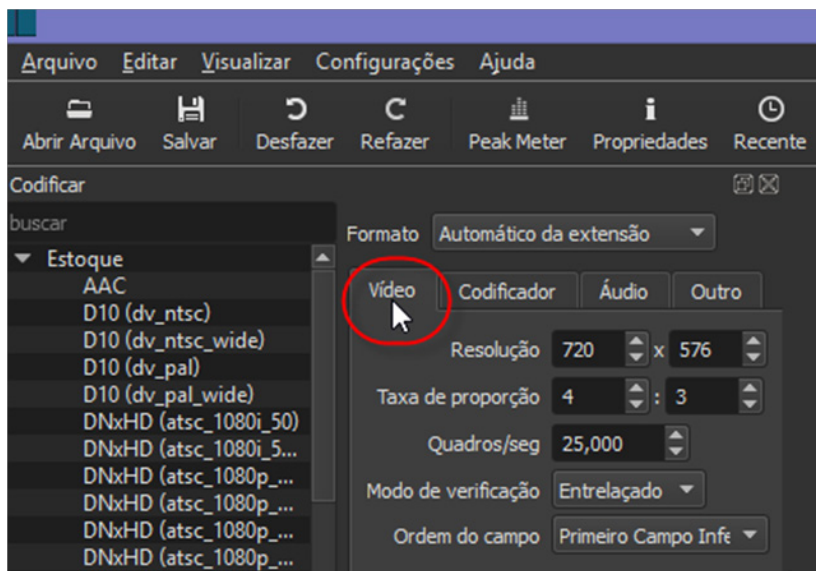
ILUSTRAÇÃO 193: AMPLIANDO O ITEM CODIFICAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Caso não estiver selecionada, pressione com o botão esquerdo do rato na aba Vídeo.

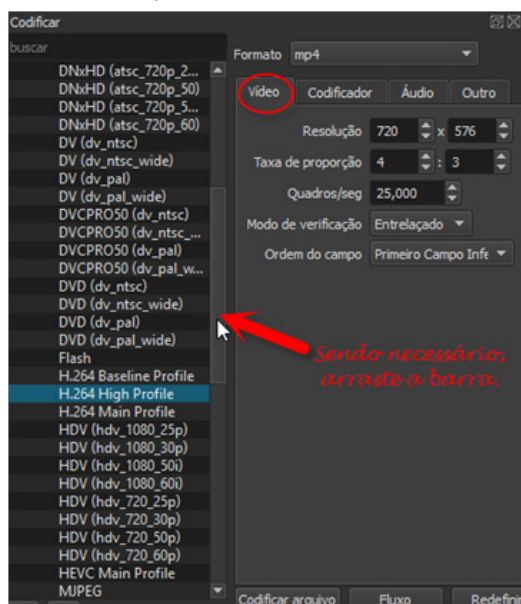
ILUSTRAÇÃO 194: OPÇÕES DE CODIFICADOR DE VÍDEO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Escolher o codificador e, sendo necessário, arraste o item deslizante para ver todos os codificadores, podendo-se por optar por *H.264 High Profile*, como indicado à esquerda, destacado em azul, bastando pressionar o botão esquerdo do rato aí.

ILUSTRAÇÃO 195: CODIFICADORES.

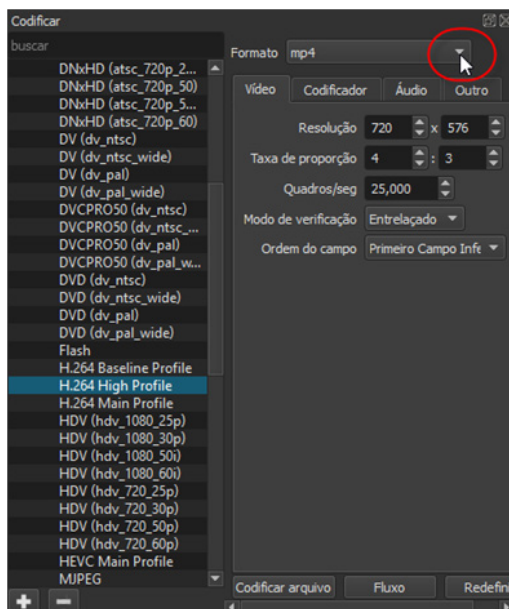


FONTE: NOBUKUNI (2015).



No formato, escolher como automático. Para tanto pressione na setinha preta.

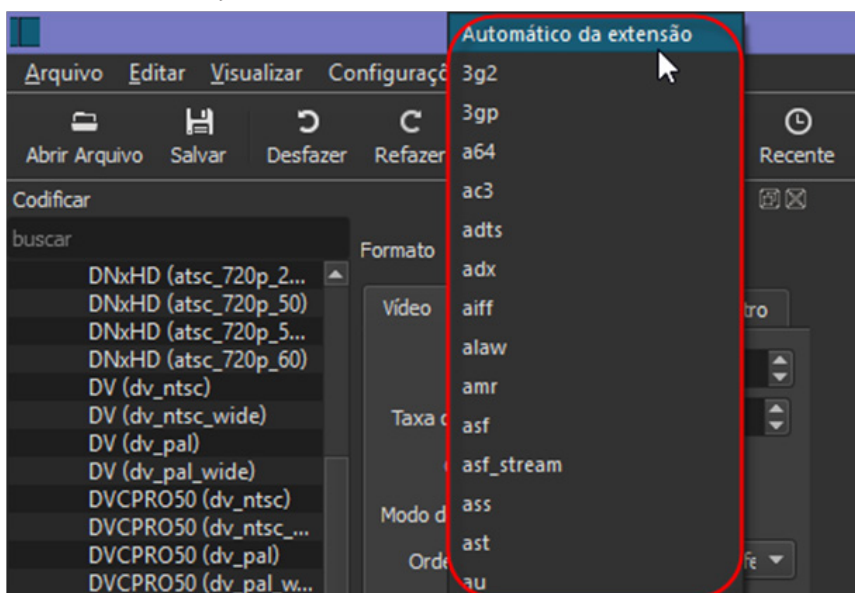
ILUSTRAÇÃO 196: ACIONANDO UM FORMATO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na lista que surgir, posicione o cursor do rato. Rode a rodinha central do rato para frente, escolhendo como automático, que é o primeiro item da lista. Pressione com o botão esquerdo do rato, optando por automático.

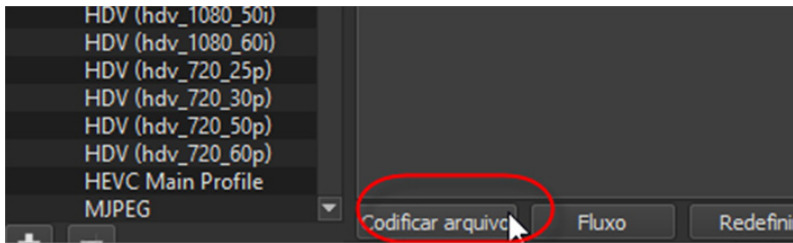
ILUSTRAÇÃO 197: ACIONANDO COMO AUTOMÁTICO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na base do aparato de codificação, com o botão esquerdo do rato, pressione em Codificar arquivo.

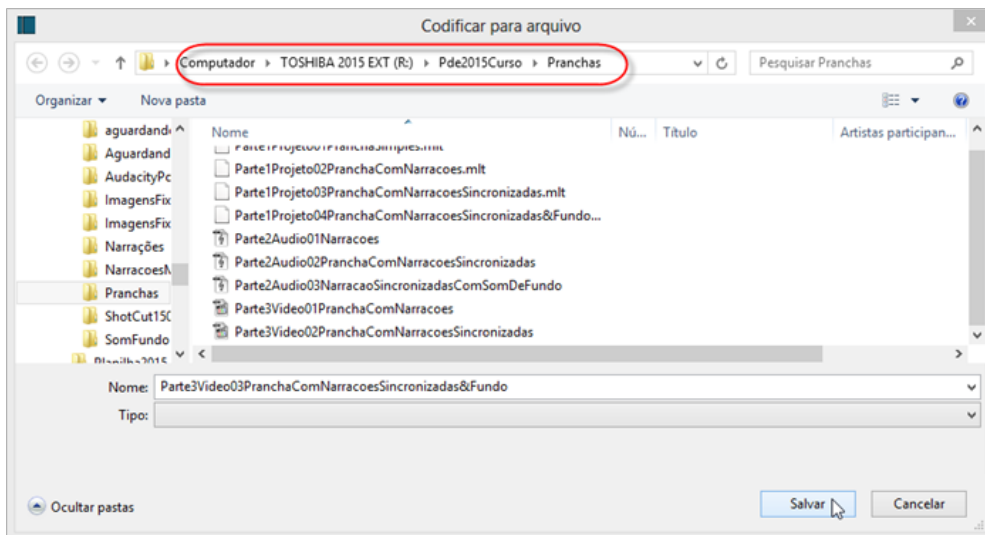
ILUSTRAÇÃO 198: INICIANDO O CODIFICADOR DE VÍDEO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, procure um local onde salvar. Em Nome, digite um nome, podendo ser 03PranchaSomCompleto. Pressione Salvar.

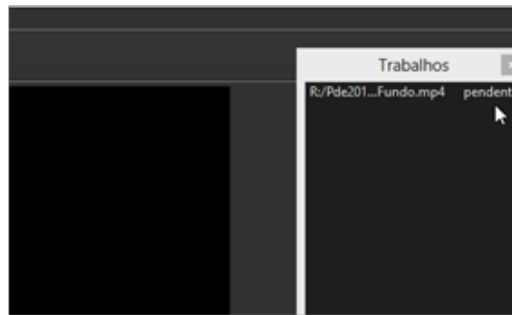
ILUSTRAÇÃO 199: CAIXA PARA CODIFICAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No lado superior direito, pode aparecer como pendente. Aguarde, pois pode demorar um tempo.

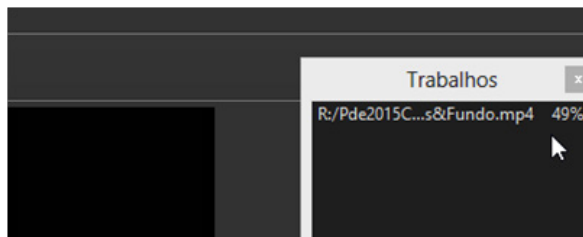
### ILUSTRAÇÃO 200: PENDENTE.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Em seguida, pode surgir o percentual. Espere.

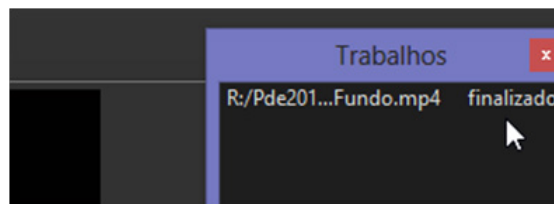
### ILUSTRAÇÃO 201: PORCENTAGEM DE CODIFICAÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Terminando, pode surgir finalizado.

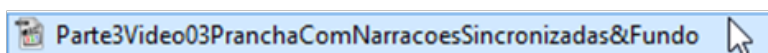
### ILUSTRAÇÃO 202: CODIFICAÇÃO FINALIZADA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Ele salva com extensão de vídeo. Vá até onde se salvou a película e teste, pressionando duplamente no arquivo. Caso tenha algum problema, tente codificar com outra extensão, como *mpeg2*, por exemplo.

### ILUSTRAÇÃO 203: ACIONANDO O RESULTADO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

A prancha fica com som das narrações e de fundo.

## QUADRO SINTÉTICO.

Resumidamente, nesta unidade tratou-se da sonorização completa da prancha.

Tem-se uma atividade que é sobre a sonorização completa da prancha eletrônica, com o *Shotcut*.

No próximo tutorial será tratado sobre legenda na prancha.



# LEGENDA NA PRANCHA, COM O *SHOTCUT*

## LEGENDA NA PRANCHA

**E**sta parte da disciplina diz respeito à legenda na prancha eletrônica, utilizando-se o *Shotcut*.

## INSERIR LEGENDA NA PRANCHA

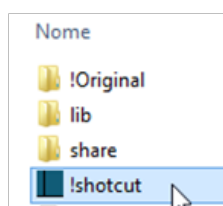
Para elaborar tal atividade, você, prezado (a) cursista, deve legendar a prancha eletrônica no *Shotcut*, tendo por base o tutorial a seguir.

# INSERÇÃO DE LEGENDA COM O *SHOTCUT*

A versão utilizada é a do *Shotcut* 1503, portátil, não necessitando de ser instalada, pois funciona de uma mídia como *DVD*, *pendrive* e similares, ou em uma pasta do computador. Ela é para *Windows*, funcionando tanto na versão de 32 como de 64 *bits*.

Abra o *Shotcut* pressionando duplamente o seu ícone, com o botão esquerdo do rato. Tente desta forma, caso não abra, talvez seja preciso efetuar outra operação, que será explicada após esta.

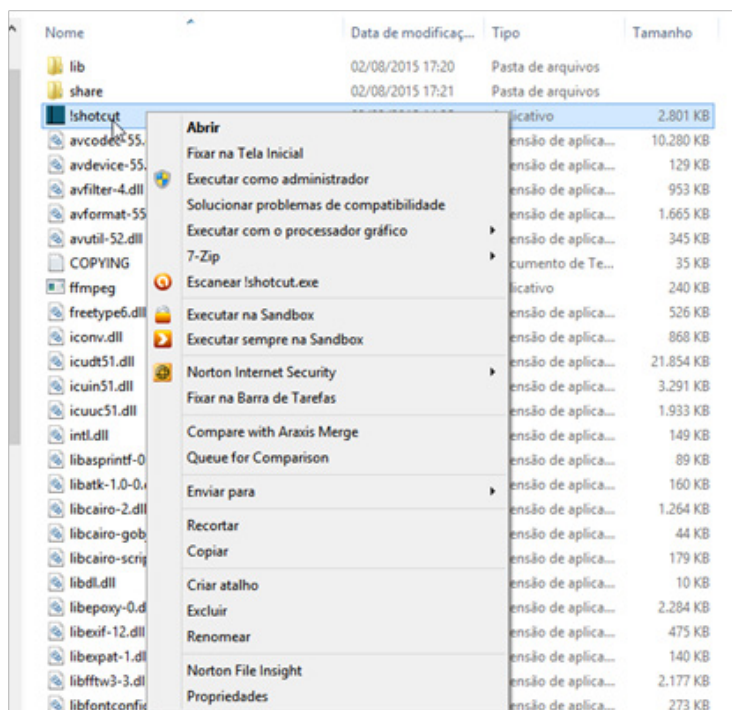
ILUSTRAÇÃO 204: ACIONANDO O PROGRAMA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Não abrindo, pressionar o botão direito do rato no ícone do programa, para aparecer uma aba, como a seguir:

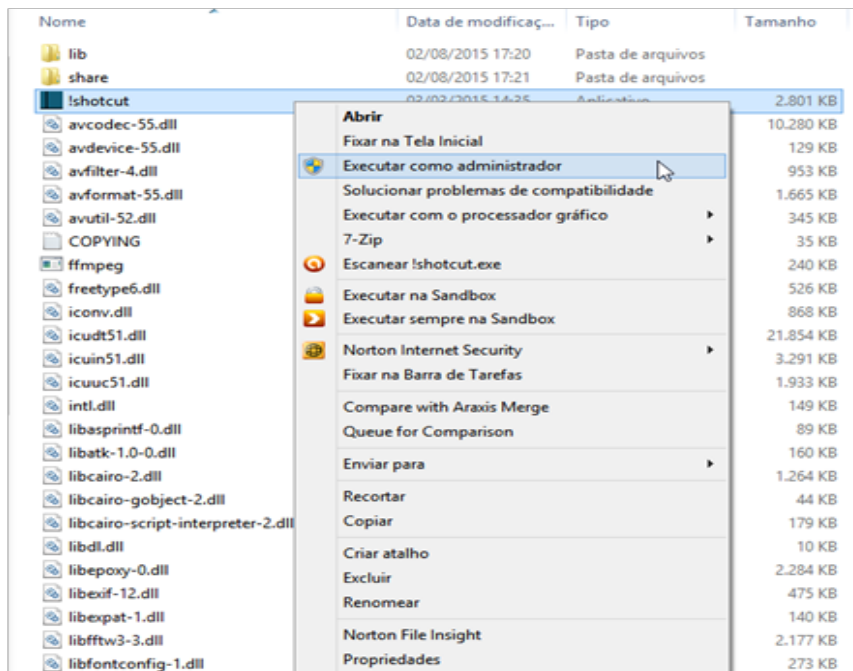
ILUSTRAÇÃO 205: ABA QUE PERMITE EXECUTAR COMO ADMINISTRADOR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na aba, pressionar o botão esquerdo do rato em Executar como administrador.

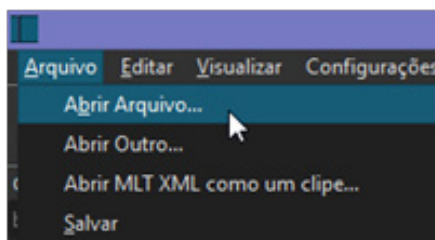
ILUSTRAÇÃO 206: EXECUTANDO COMO ADMINISTRADOR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para abrir um arquivo no *Shotcut* pressione com o botão esquerdo do rato em Arquivo e na aba surgida, fazer o mesmo em Abrir Arquivo.

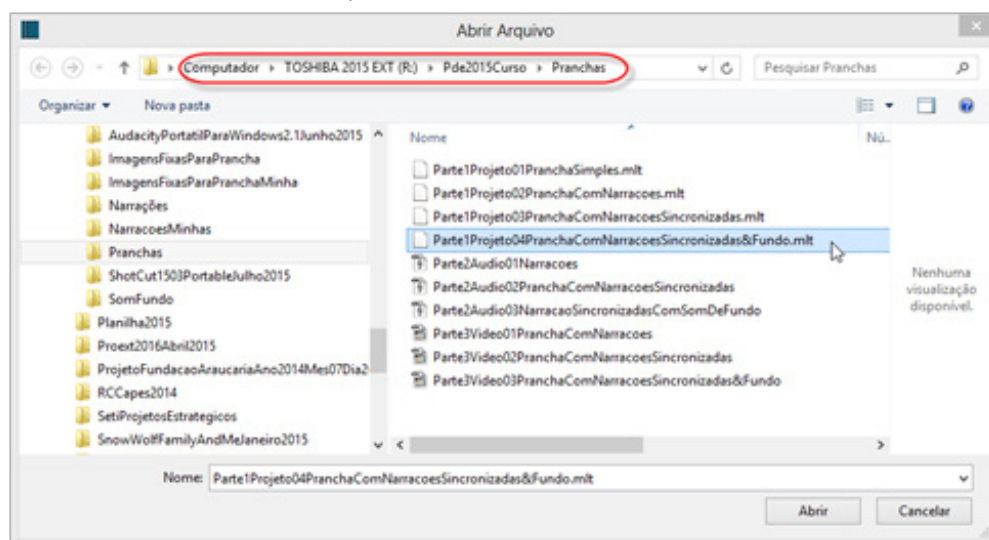
ILUSTRAÇÃO 207: ABRINDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na janela aberta procure o último arquivo salvo em *mlt*, pelo *Shotcut*. Pressione-o duplamente com o botão esquerdo do rato. Aguarde um pouco.

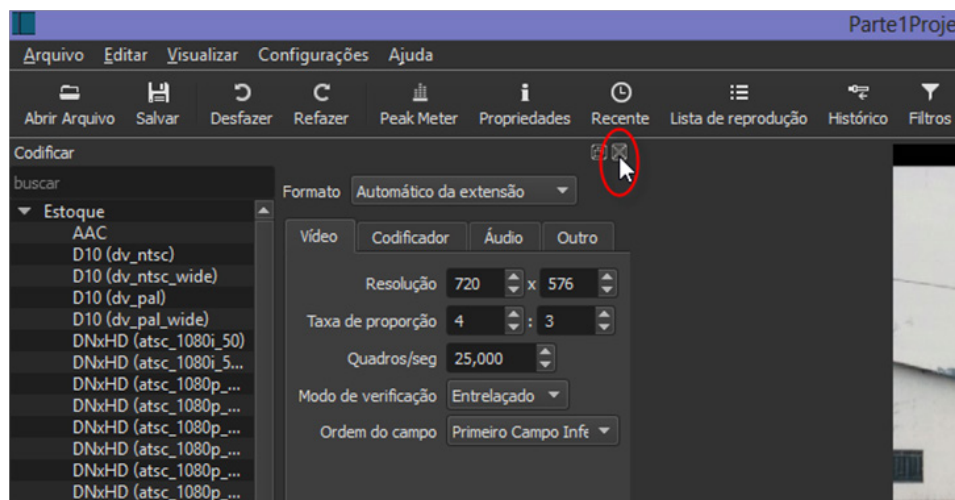
## ILUSTRAÇÃO 208: CAIXA ABRIR ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pode ser que a tela esteja com muita coisa aberta. Feche o que não for usar. No exemplo, é o quadro Codificar. Assim, pressione com o botão esquerdo do rato no X no canto superior direito do quadro Codificar.

## ILUSTRAÇÃO 209: FECHANDO ITENS.

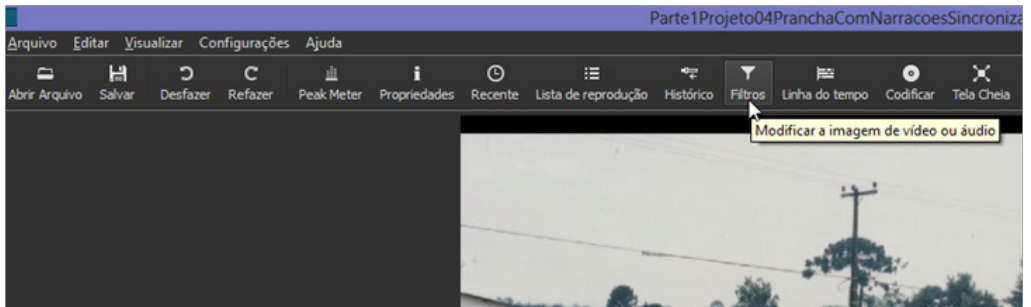


FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione na aba Filtros.



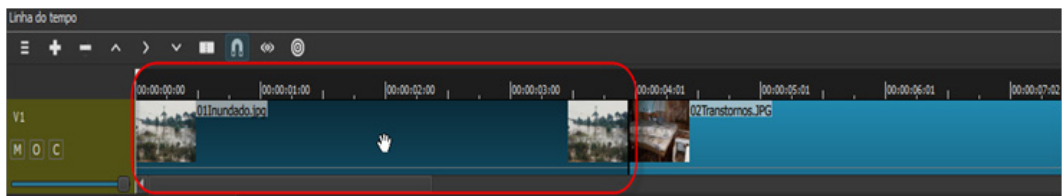
## ILUSTRAÇÃO 210: ACIONANDO FILTROS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na Linha do tempo, pressione o botão esquerdo do rato sobre a imagem que deseja inserir um filtro. Ela fica com uma cor mais forte.

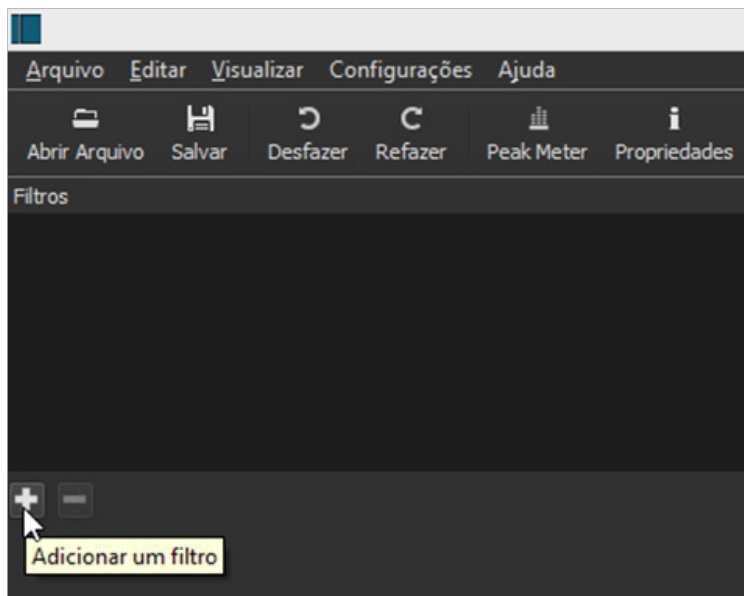
## ILUSTRAÇÃO 211: ACIONANDO A IMAGEM A INSERIR FILTRO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato no ícone com um sinal de mais.

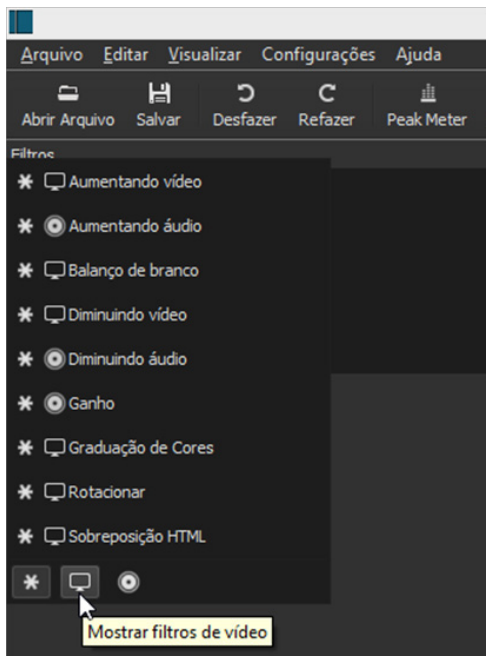
## ILUSTRAÇÃO 212: ACIONANDO MENU COM SINAL DE MAIS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na aba surgida, pressione o botão esquerdo do rato no ícone em forma de uma tela de monitor.

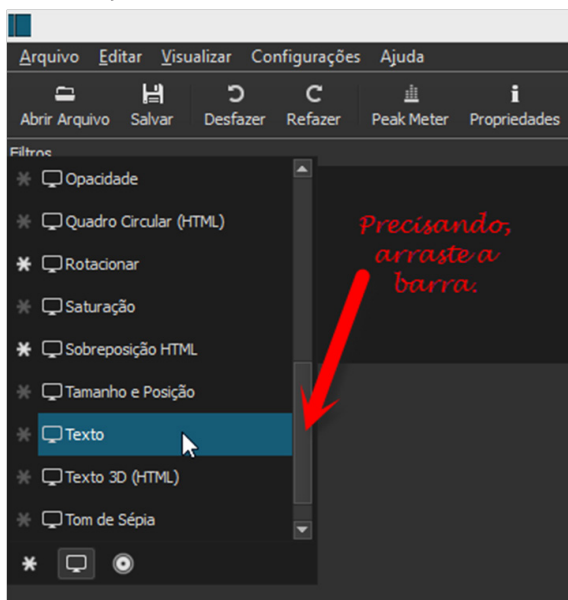
ILUSTRAÇÃO 213: ACIONANDO O ITEM FILTROS DE VÍDEO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressione na barra deslizante, caso seja necessário, procurando o filtro Texto. Pressione o botão esquerdo do rato nele.

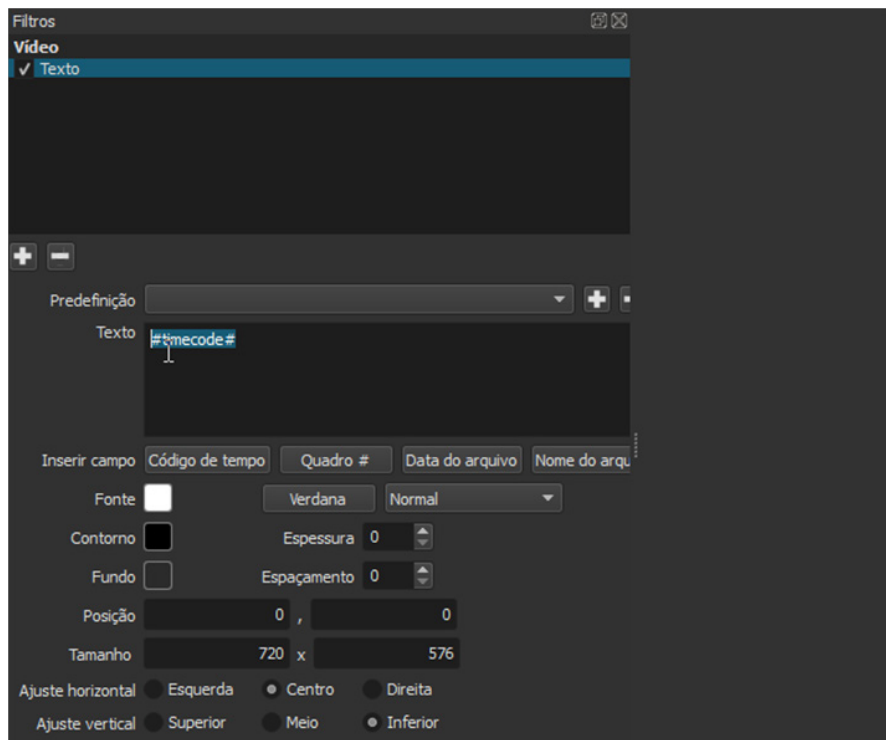
ILUSTRAÇÃO 214: ACIONANDO FILTRO TEXTO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No surgido, posicione o cursor do rato no início de onde está escrito #timecode#. Com o botão esquerdo do rato pressionado, arraste-o para recobrir isto. Copie o primeiro item do roteiro, que foi feito no início do curso. Caso desejar, use o modelo que foi fornecido.

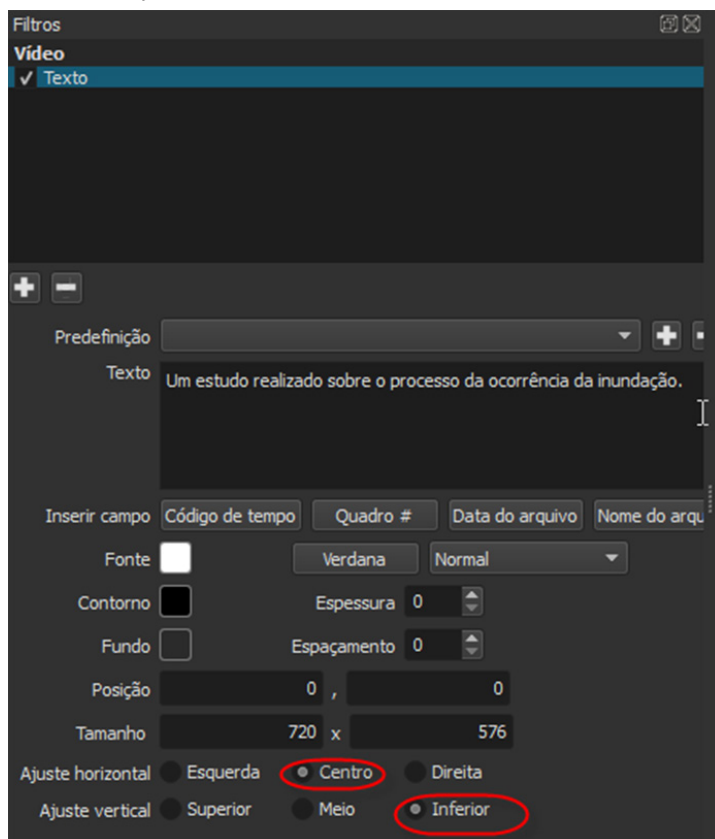
ILUSTRAÇÃO 215: RECOBRINDO #TIMECODE#.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No caso, ficou como segue. Configurar como está na base da caixa de diálogo.

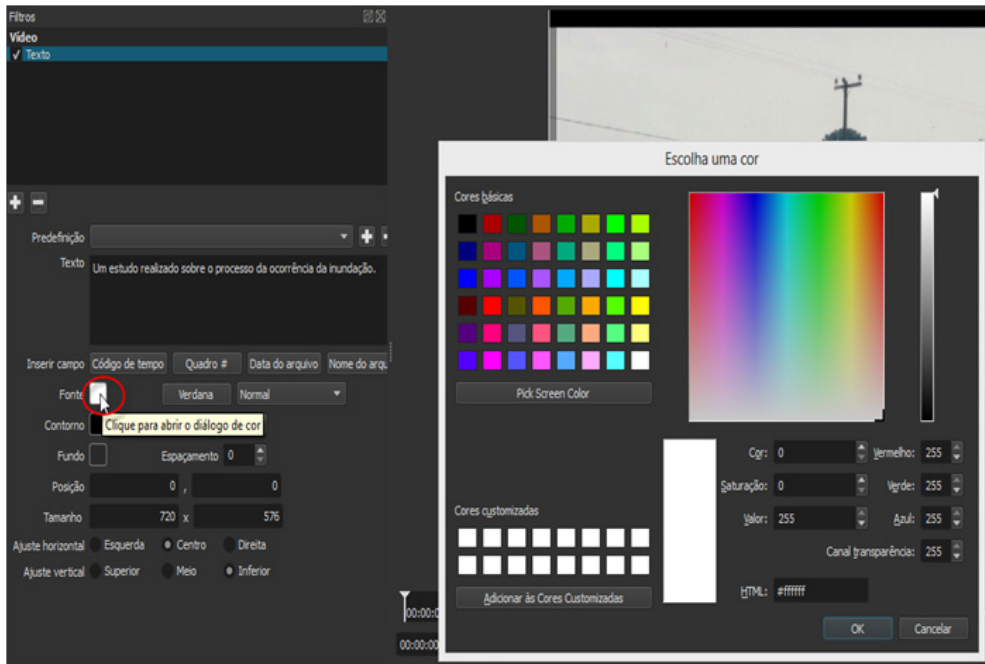
## ILUSTRAÇÃO 216: INSERINDO A PRIMEIRA LEGENDA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressionar o botão esquerdo do rato no quadrinho em frente ao item Fonte. Abre-se o quadro de cores.

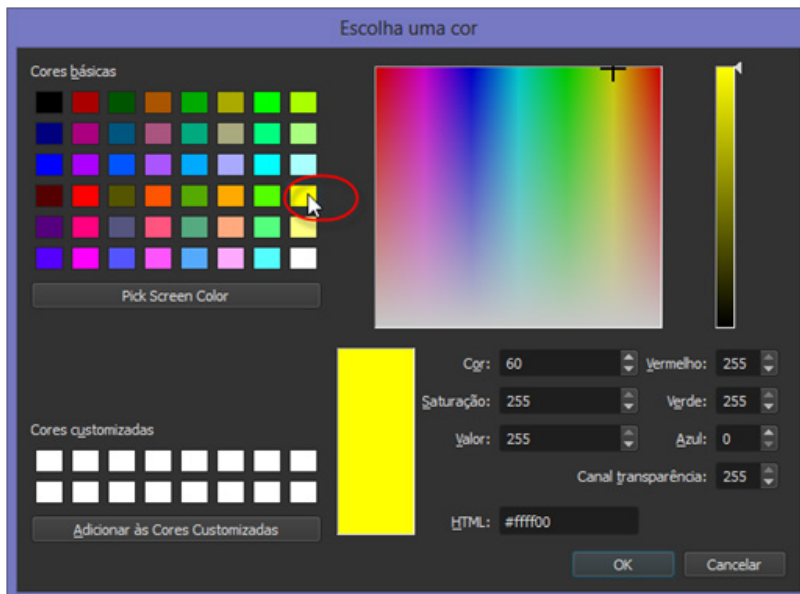
## ILUSTRAÇÃO 217: QUADRO DE CORES DA LEGENDA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressionar o botão esquerdo do rato em um quadrinho de cores. Faça o mesmo em *OK*.

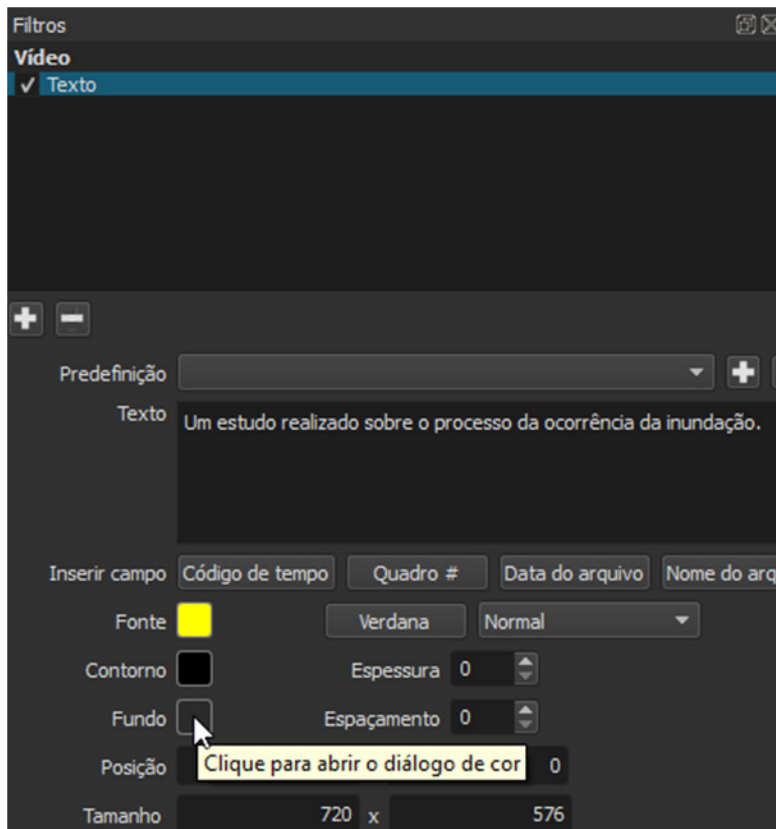
## ILUSTRAÇÃO 218: ACIONANDO UMA COR DA FONTE.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressionar o botão esquerdo do rato no quadrinho em frente ao item *Fundo*. Abre-se o quadro de cores.

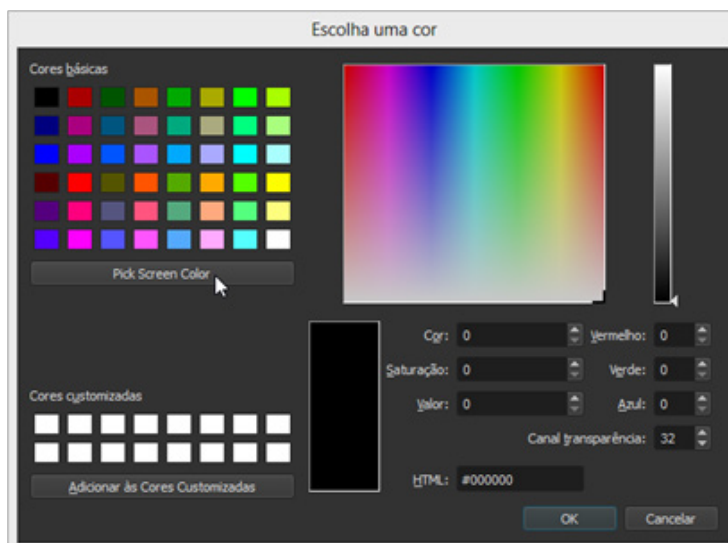
ILUSTRAÇÃO 219: ACIONANDO COR DE FUNDO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No quadro de cores de fundo, pressionar o botão esquerdo do rato no item *Pick Screen Color*.

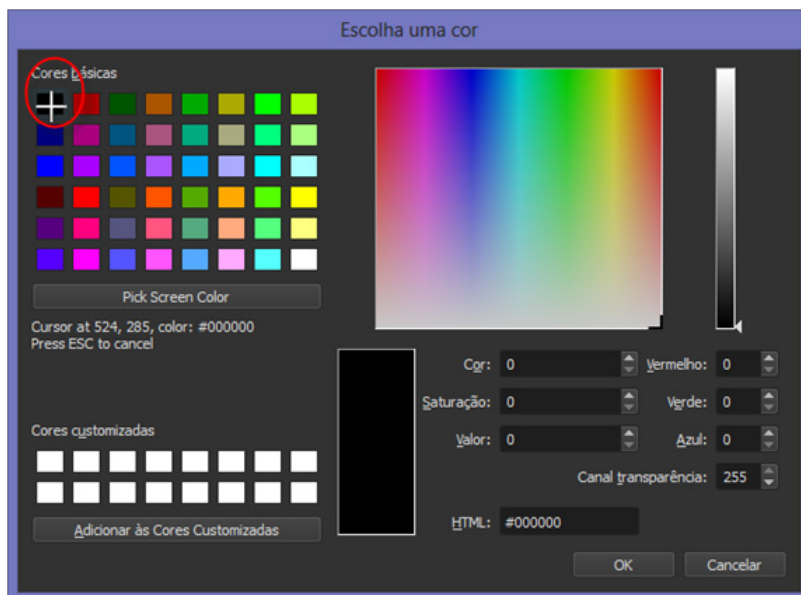
ILUSTRAÇÃO 220: ACIONANDO *PICK SCREEN COLOR*.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressionar o botão esquerdo do rato, que agora fica em forma de cruz, na cor preta. Pressione em *OK*.

ILUSTRAÇÃO 221: ACIONANDO UMA COR DE FUNDO PARA A LEGENDA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

A legenda fica como a seguir.

ILUSTRAÇÃO 222: ASPECTO DA LEGENDA.

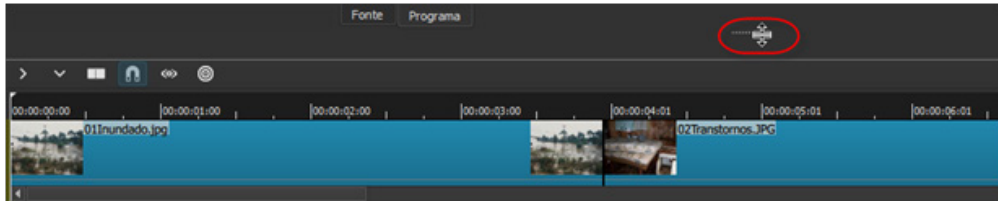


FONTE: NOBUKUNI (2015).

Caso não se veja a legenda, posicione o cursor do rato nos pontinhos acima da linha do tempo até ele transformar-se em dois traços e duas setas

pretas. Pressione esse aparato com o botão esquerdo do rato e, com ele pressionado, arraste aquele para baixo, para diminuir a tal linha.

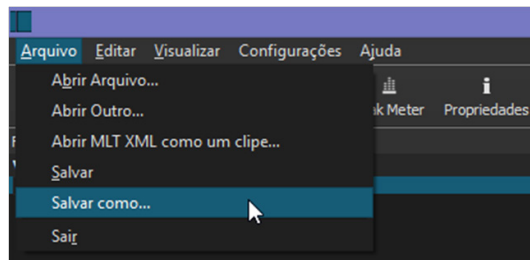
ILUSTRAÇÃO 223: DIMINUINDO A LINHA DO TEMPO VERTICALMENTE.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato em Arquivo e, na aba que surgir, faça o mesmo em Salvar como.

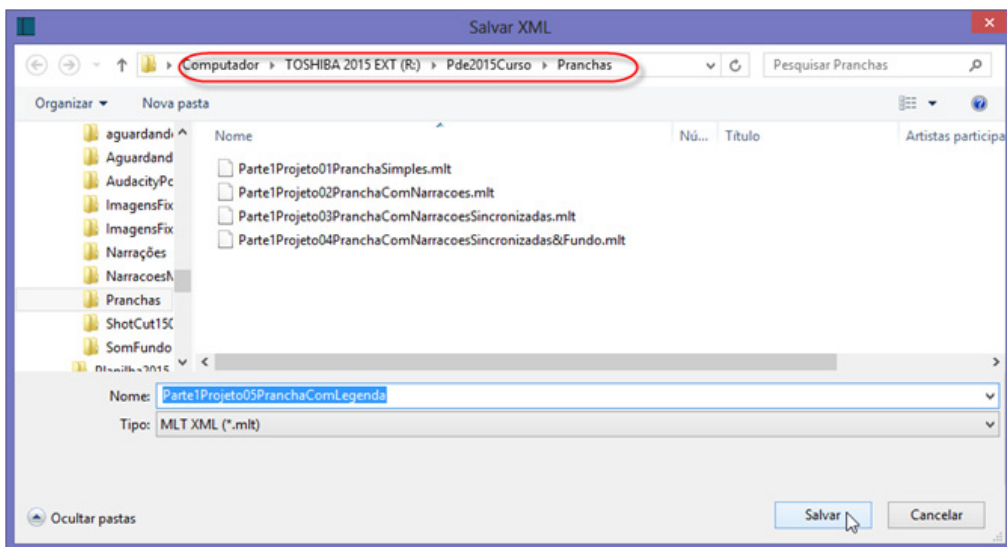
ILUSTRAÇÃO 224: SALVANDO O PROJETO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Salve em um local, nomeando o arquivo como 04PranchaLegendada.

ILUSTRAÇÃO 225: OPÇÕES DE SALVAMENTO.

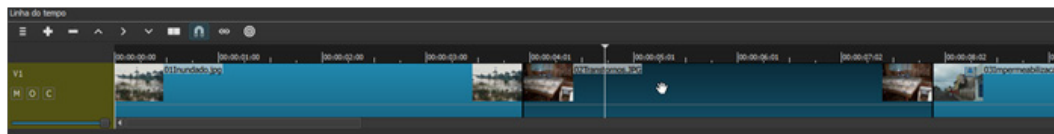


FONTE: NOBUKUNI (2015).



Na Linha do tempo, pressione o botão esquerdo do rato sobre a imagem seguinte, que deseja inserir um filtro. Ela fica com uma cor mais forte.

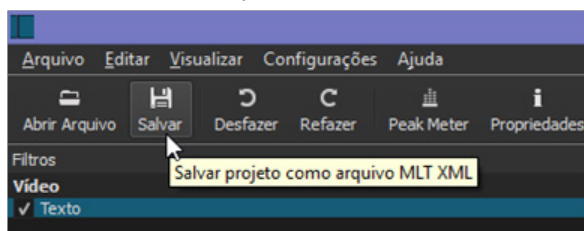
ILUSTRAÇÃO 226: INSERINDO LEGENDA NA SEGUNDA IMAGEM.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Repetir os procedimentos para inserir legendas nesta segunda imagem e em cada imagem a seguir. Salve a cada curto espaço de tempo, pressionando em Salvar. No final, pressione mais uma vez em Salvar.

ILUSTRAÇÃO 227: SALVAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato na aba Codificar.

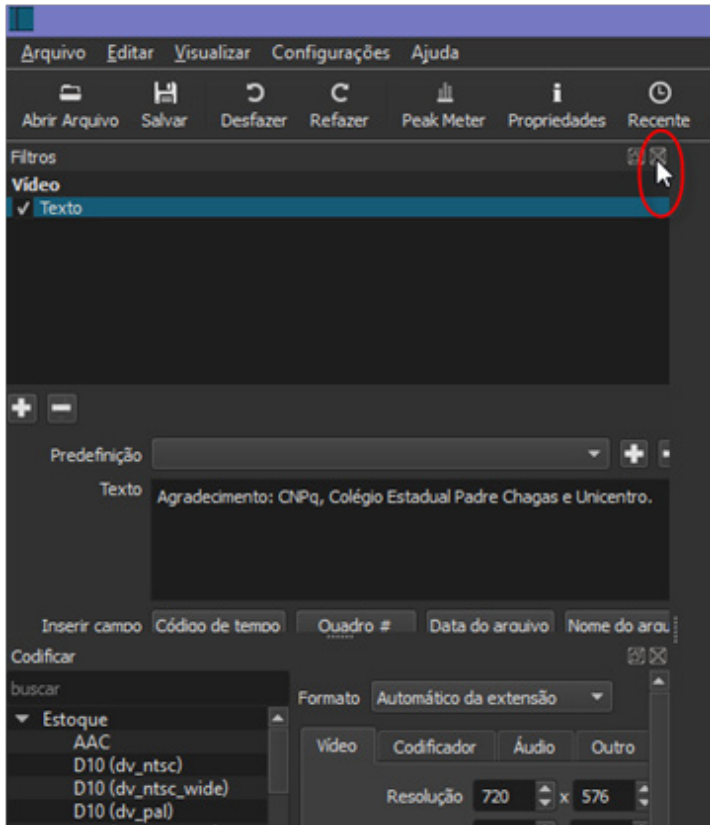
ILUSTRAÇÃO 228: ABA CODIFICAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato no X no canto superior direito das caixas que não serão ocupadas para codificar.

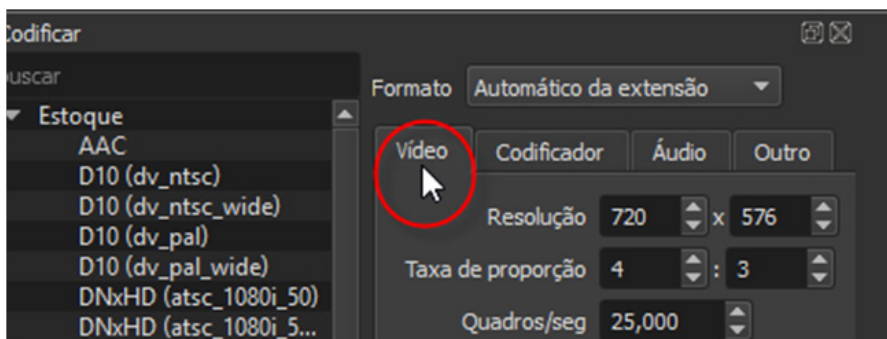
## ILUSTRAÇÃO 229: FECHANDO EXTRAS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Acionar a aba Vídeo.

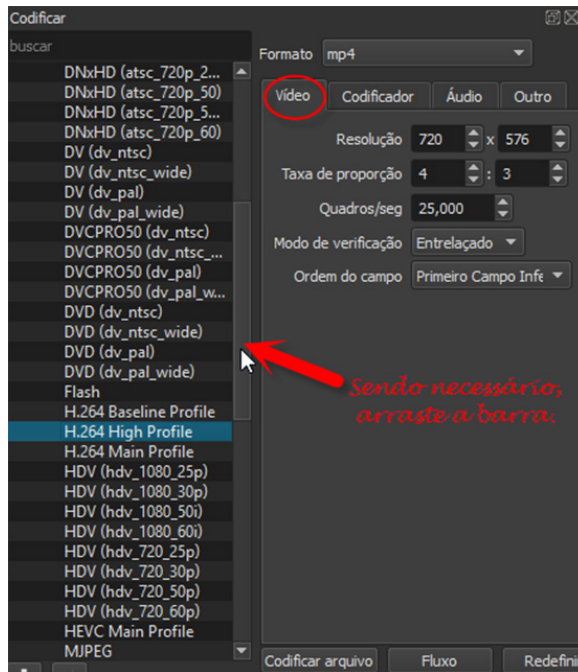
## ILUSTRAÇÃO 230: ABA VÍDEO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Escolher o codificador e, sendo necessário, arraste o item deslizante para ver todos os codificadores. Salvar codificando como *H.264 High Profile*, como indicado à esquerda, destacado em azul, bastando pressione o botão esquerdo do rato aí.

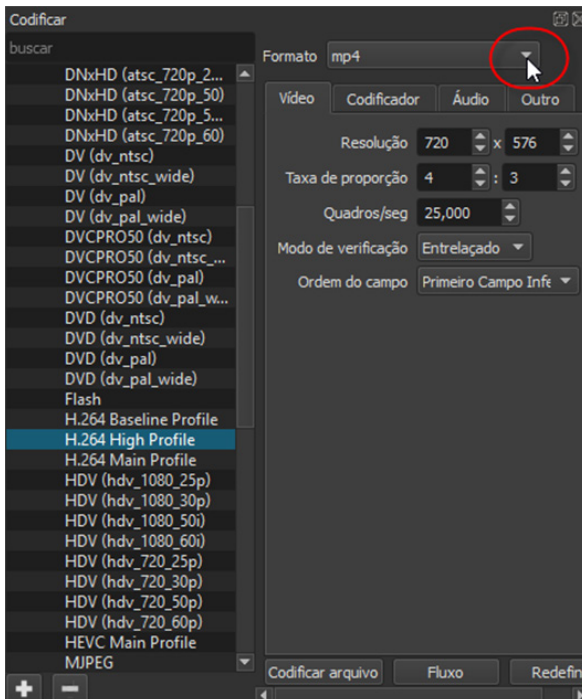
ILUSTRAÇÃO 231: CODIFICADORES.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No item Formato, escolher como automático. Para tanto, pressione na setinha preta.

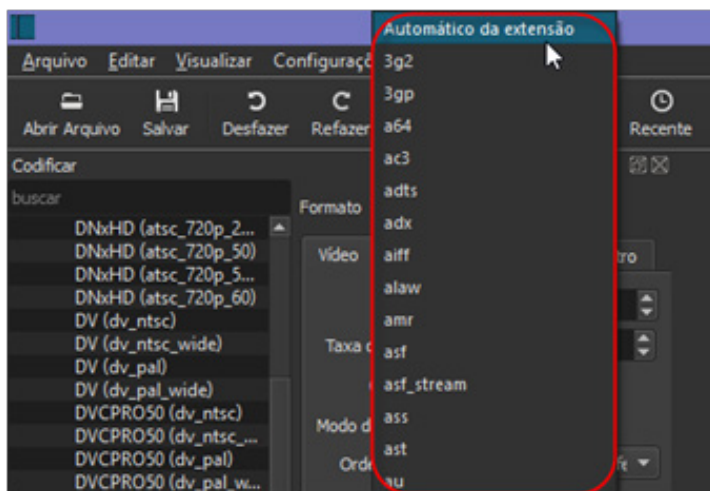
ILUSTRAÇÃO 232: ACIONANDO UM FORMATO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na lista que surgir, posicione o cursor do rato na lista. Rode a rodinha central do rato para frente, escolhendo como automático, que é o primeiro item da lista. Pressione com o botão esquerdo do rato, optando por automático.

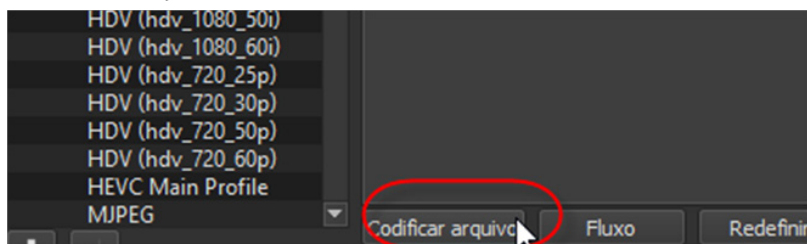
ILUSTRAÇÃO 233: ACIONANDO COMO AUTOMÁTICO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na base do aparato de codificação, com o botão esquerdo do rato, pressione em Codificar arquivo.

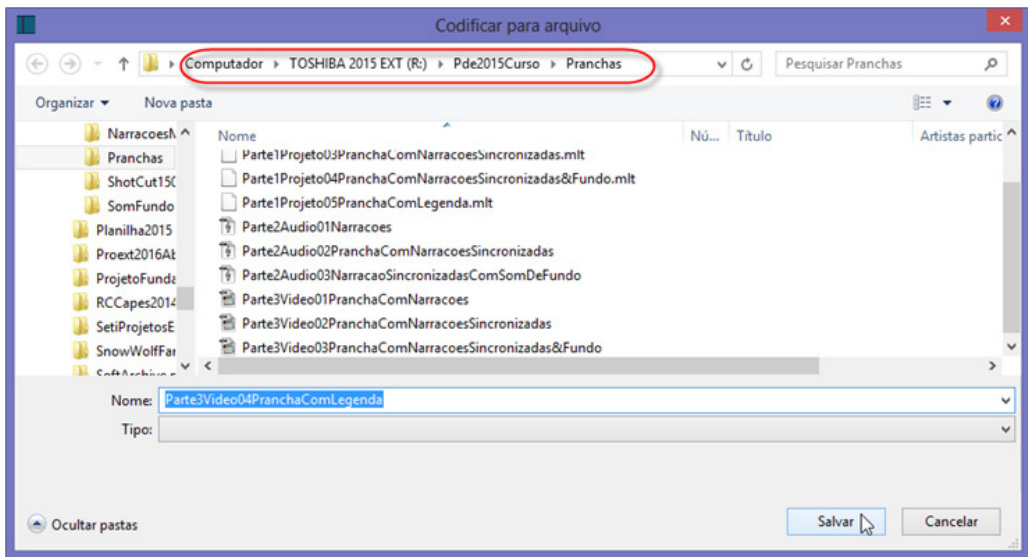
ILUSTRAÇÃO 234: INICIANDO O CODIFICADOR DE VÍDEO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, procure um local onde salvar. Em Nome, digite um nome, podendo ser 04PranchaLegendada. Pressione Salvar.

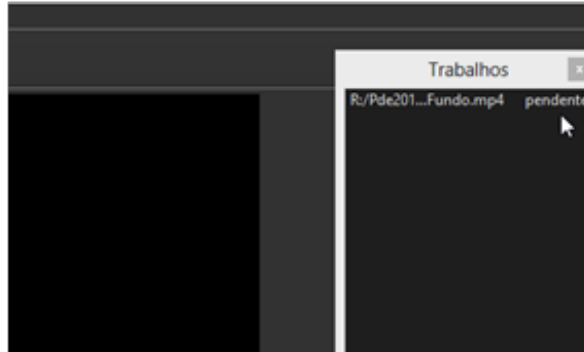
### ILUSTRAÇÃO 235: CAIXA PARA CODIFICAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No lado superior direito, pode aparecer como pendente. Aguarde, pois pode demorar um tempo.

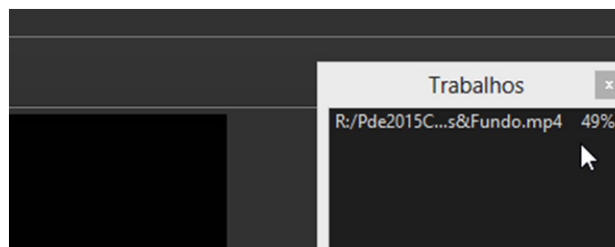
### ILUSTRAÇÃO 236: PENDENTE.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Em seguida, pode surgir o percentual. Espere.

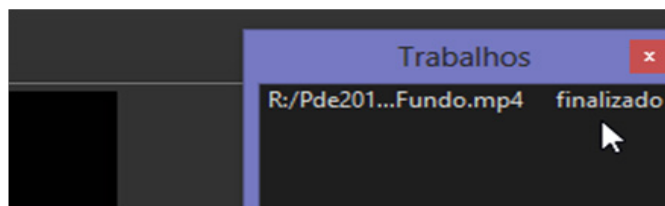
### ILUSTRAÇÃO 237: PORCENTAGEM DE CODIFICAÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Terminando, pode surgir finalizado.

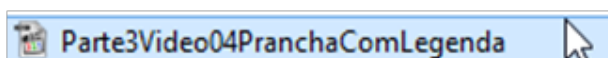
ILUSTRAÇÃO 238: CODIFICAÇÃO FINALIZADA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Ele salva com extensão de vídeo. Vá até onde se salvou a película e teste, pressionando duplamente no arquivo. Caso tenha algum problema, tente codificar com outra extensão, como *mpeg2*, por exemplo.

ILUSTRAÇÃO 239: ACIONANDO O RESULTADO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

A prancha fica com legendas.

## QUADRO SINTÉTICO

Resumidamente, nesta unidade tratou-se de legendar a prancha.

Tem-se uma atividade que é sobre a inserção da legenda na prancha eletrônica, com o *Shotcut*.

Na próxima unidade será tratado sobre efeitos na prancha.



# TRANSIÇÕES E FILTROS, COM O *SHOTCUT*

## TRANSIÇÕES E FILTROS NA PRANCHA

**E**sta parte da disciplina diz respeito à inserção de transição e filtro na prancha eletrônica, utilizando-se o *Shotcut*.

## INSERIR TRANSIÇÃO E FILTRO NA PRANCHA

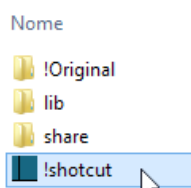
Para elaborar tal atividade, você, prezado (a) cursista, deve inserir transição e filtro em prancha eletrônica com o *Shotcut*, tendo por base o tutorial a seguir.

# INSERINDO TRANSIÇÕES E FILTRO COM O *SHOTCUT*

A versão utilizada é a do *Shotcut* 1503, portátil, não necessitando de ser instalada, pois funciona de uma mídia como *DVD*, *pendrive* e similares, ou em uma pasta do computador. Ela é para *Windows*, funcionando tanto na versão de 32 como de 64 *bits*.

Abra o *Shotcut* pressionando duplamente o seu ícone, com o botão esquerdo do rato. Tente dessa forma. Caso não abra, talvez seja preciso efetuar outra operação, que será explicada após esta.

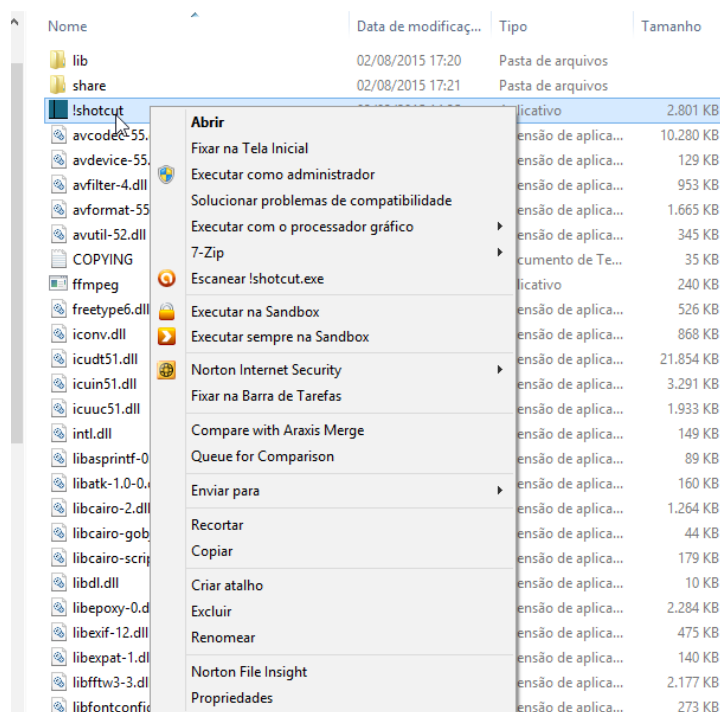
ILUSTRAÇÃO 240: ACIONANDO O PROGRAMA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Não abrindo, pressionar o botão direito do rato no ícone do programa, para aparecer uma aba, como a seguir:

ILUSTRAÇÃO 241: ABA QUE PERMITE EXECUTAR COMO ADMINISTRADOR.

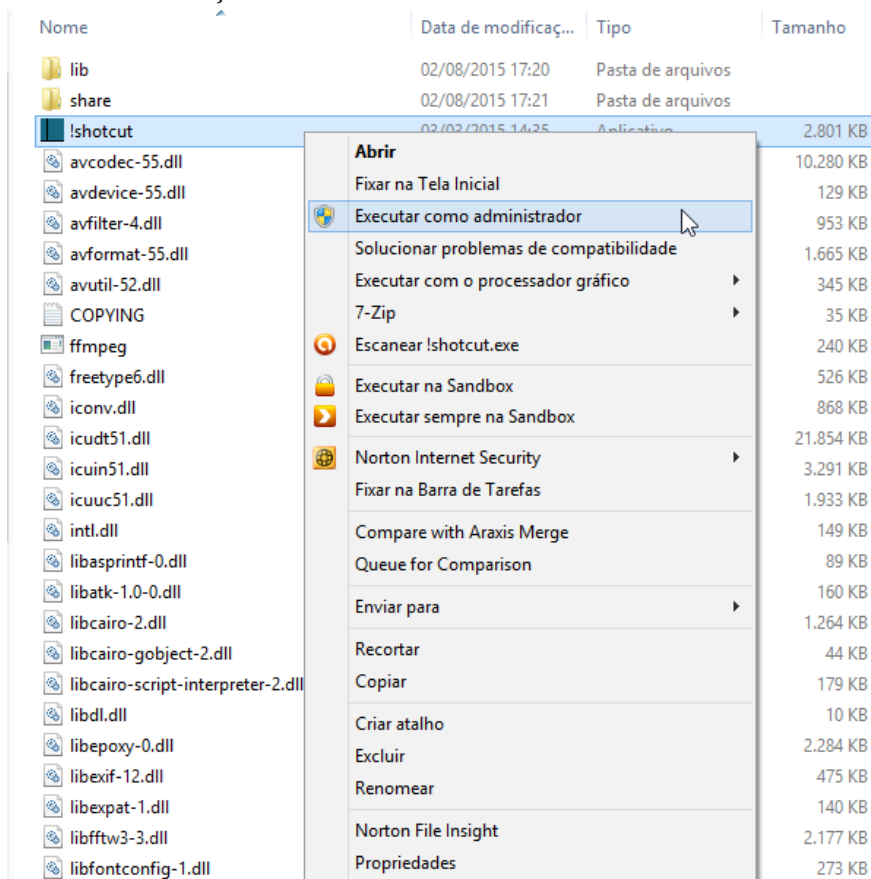


FONTE: NOBUKUNI (2015).



Na aba, pressionar o botão esquerdo do rato em Executar como administrador.

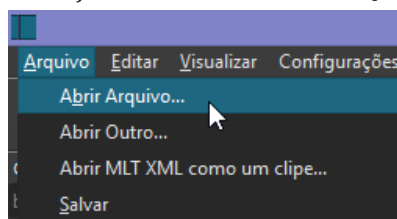
ILUSTRAÇÃO 242: EXECUTANDO COMO ADMINISTRADOR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Para abrir um arquivo no *Shotcut* pressione com o botão esquerdo do rato em Arquivo e na aba surgida, fazer o mesmo em Abrir Arquivo.

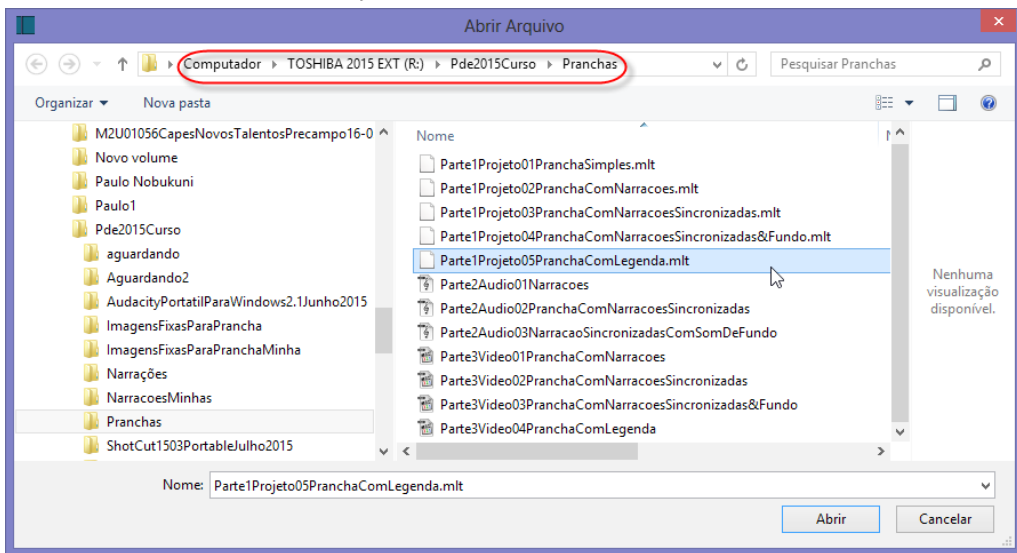
ILUSTRAÇÃO 243: ABRINDO ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na janela aberta procure o arquivo 04PranchaLegendada.mlt. Pressione-o duplamente com o botão esquerdo do rato. Aguarde um pouco.

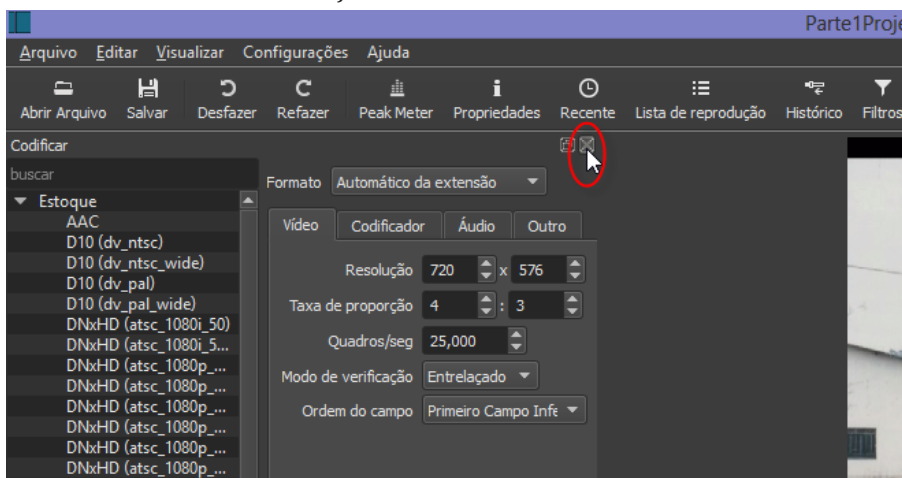
## ILUSTRAÇÃO 244: CAIXA ABRIR ARQUIVO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pode ser que a tela esteja com muita coisa aberta. Feche o que não for usar. No exemplo, é o quadro Codificar. Assim, pressione com o botão esquerdo do rato no X no canto superior direito do quadro Codificar.

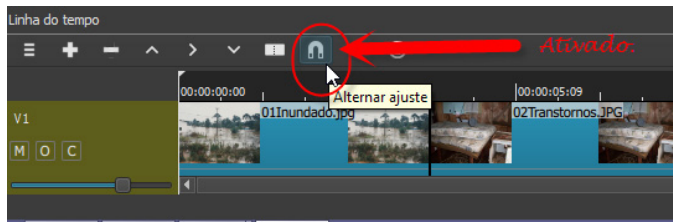
## ILUSTRAÇÃO 245: FECHANDO ITENS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione com o botão esquerdo do rato no item ímã, que fica acima da linha do tempo, desativando-o. Ele deve ficar desmarcado.

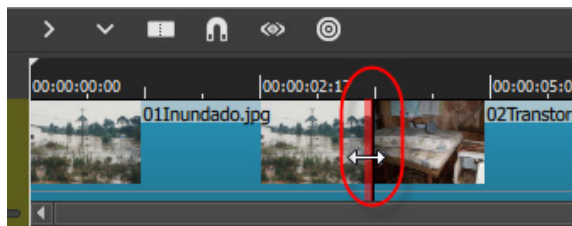
### ILUSTRAÇÃO 246: DESATIVANDO O ÍMÃ.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Posicione o cursor do rato na borda da direita da imagem até ele transformar-se em uma seta branca com duas pontas. Nesta borda cria-se uma divisória avermelhada.

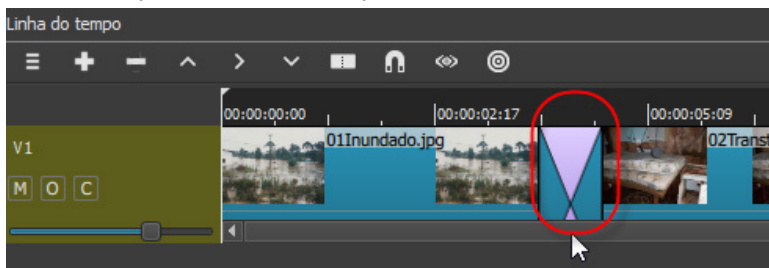
### ILUSTRAÇÃO 247: INSERINDO TRANSIÇÕES.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato aí e arraste a borda avermelhada para a direita, criando um item em forma de X cruzado. Solte.

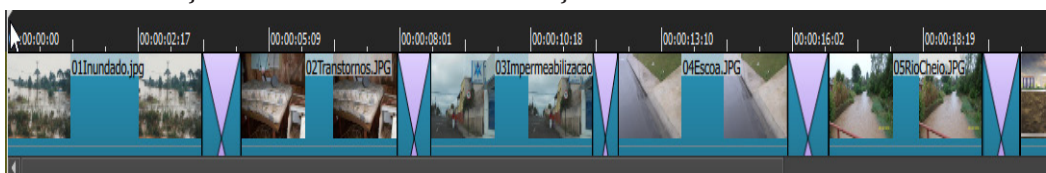
### ILUSTRAÇÃO 248: TRANSIÇÃO EM FORMA DE X CRUZADO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Repita a rotina para cada uma das imagens.

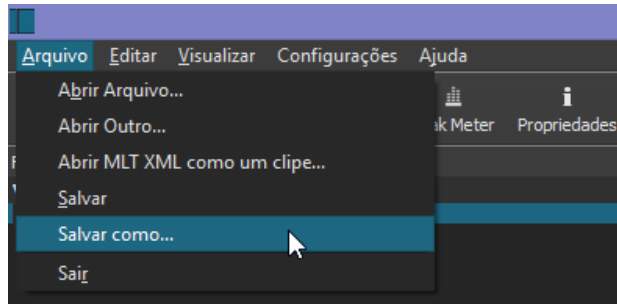
### ILUSTRAÇÃO 249: INSERINDO TRANSIÇÕES ENTRE TODAS AS IMAGENS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato em Arquivo e, na aba que surgir, faça o mesmo em Salvar como.

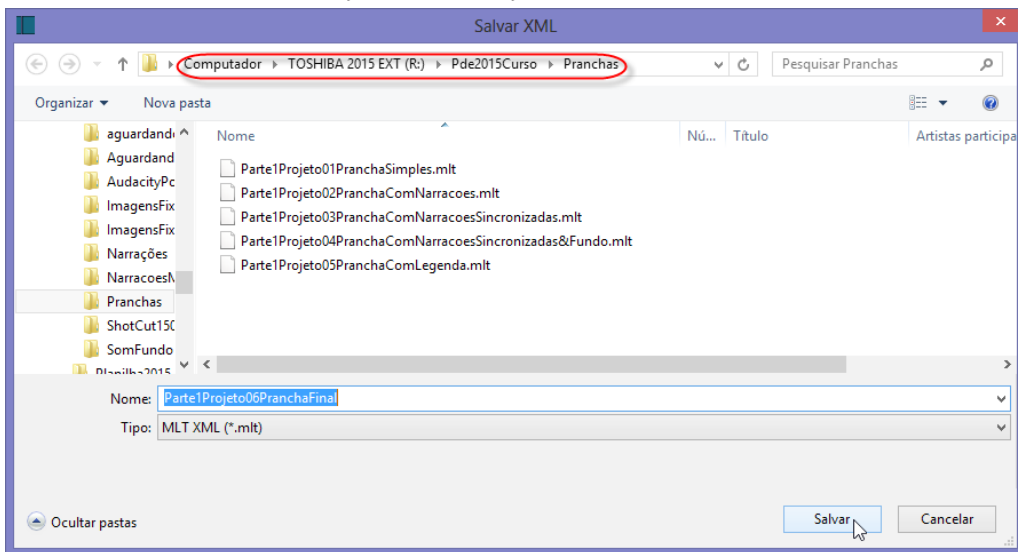
ILUSTRAÇÃO 250: SALVANDO O PROJETO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Salve em um local, nomeando o arquivo como 05PranchaFinal.mlt.

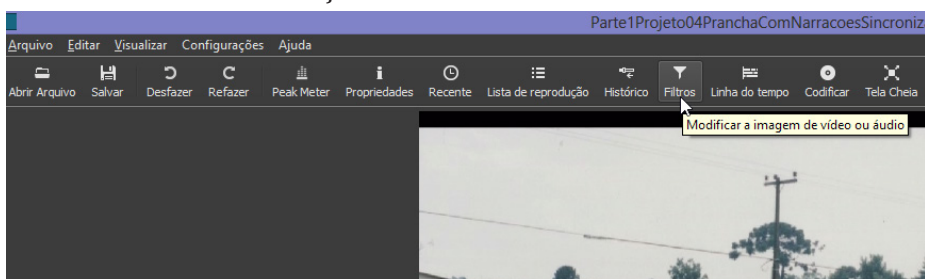
ILUSTRAÇÃO 251: OPÇÕES DE SALVAMENTO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione na aba Filtros.

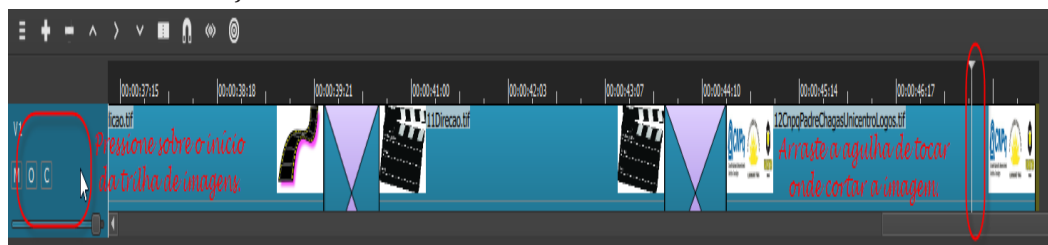
ILUSTRAÇÃO 252: ACIONANDO FILTROS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na Linha do tempo, pressione o botão esquerdo do rato antes do início desta. Posicione a agulha de tocar onde deseja cortar a imagem. Normalmente é no último quarto desta. No exemplo, escolheu-se a última imagem.

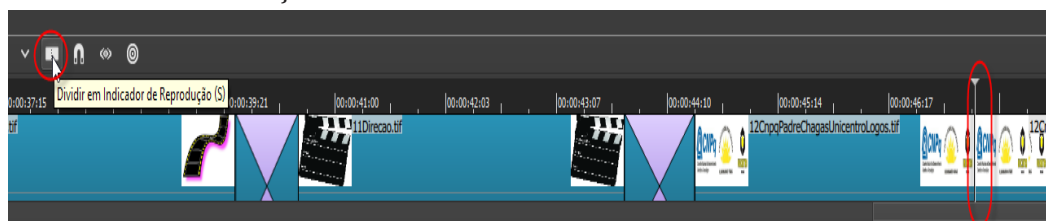
ILUSTRAÇÃO 253: ACIONANDO ITENS ANTES DE INSERIR FILTRO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na Linha do tempo, posicione a agulha de tocar onde deseja cortar a imagem, que é normalmente no último quarto desta. Pressione o botão esquerdo do rato na ferramenta Dividir em Indicador de Reprodução (S).

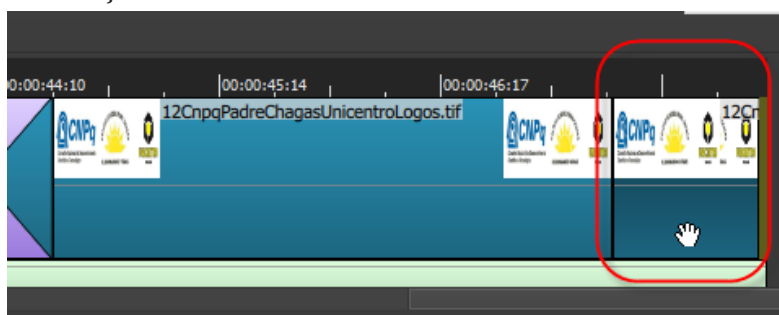
ILUSTRAÇÃO 254: DIVIDINDO ANTES DE INSERIR FILTRO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na Linha do tempo, pressione com o botão esquerdo do rato, na parte cortada que vai receber o filtro, ficando ela com uma cor mais escura.

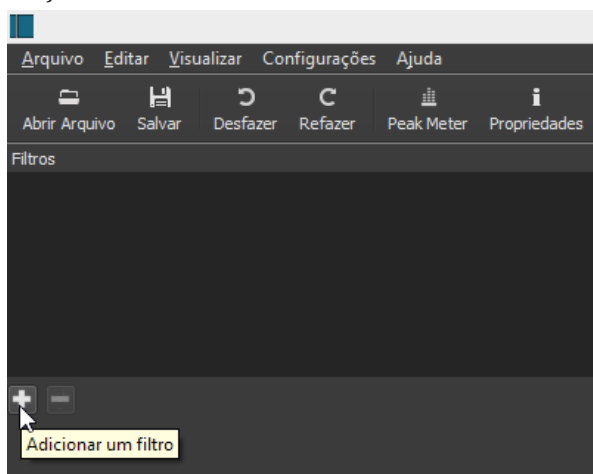
ILUSTRAÇÃO 255: ACIONANDO A ÁREA ONDE INSERIR O FILTRO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato no ícone com um sinal de mais.

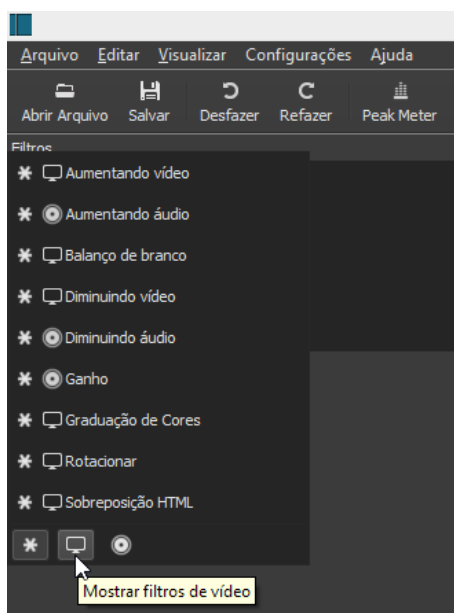
## ILUSTRAÇÃO 256: ACIONANDO MENU COM SINAL DE MAIS.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na aba surgida, pressione o botão esquerdo do rato no ícone em forma de uma tela de monitor.

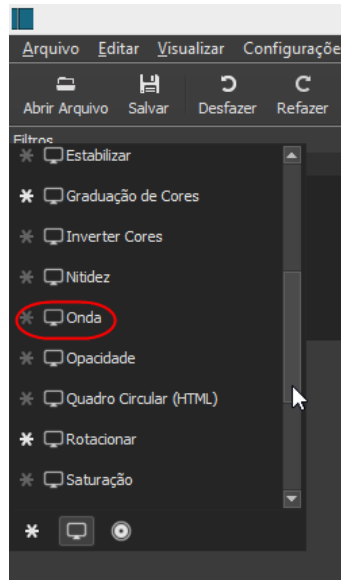
## ILUSTRAÇÃO 257: ACIONANDO O ITEM FILTROS DE VÍDEO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Com o botão esquerdo do rato, pressione na barra deslizante, caso seja necessário, procurando o filtro a aplicar, no caso sendo Onda. Pressione o botão esquerdo do rato nele.

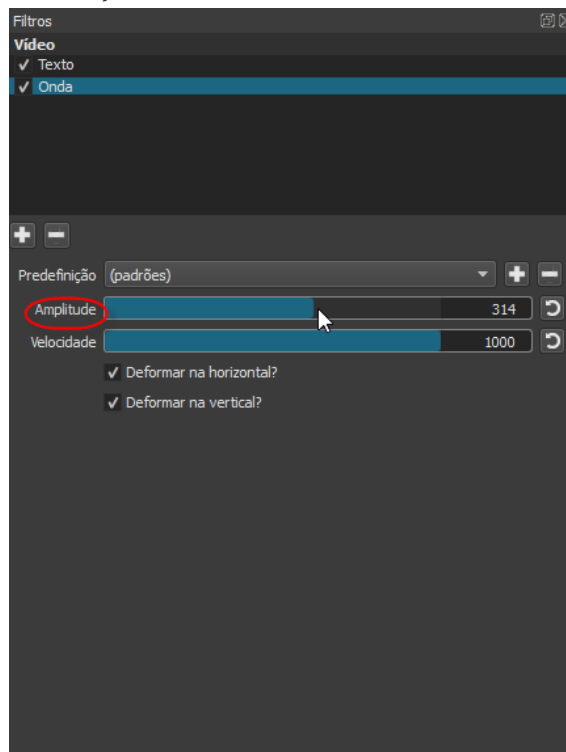
## ILUSTRAÇÃO 258: ACIONANDO FILTRO ONDA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No surgido, pressione o botão esquerdo do rato no início da barra do item Amplitude. Com ele pressionado, arraste-a para a direita. Faça o mesmo com o item Velocidade.

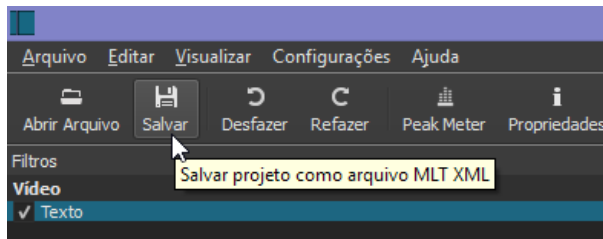
## ILUSTRAÇÃO 259: REGULANDO O FILTRO ONDA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No final, pressione em Salvar.

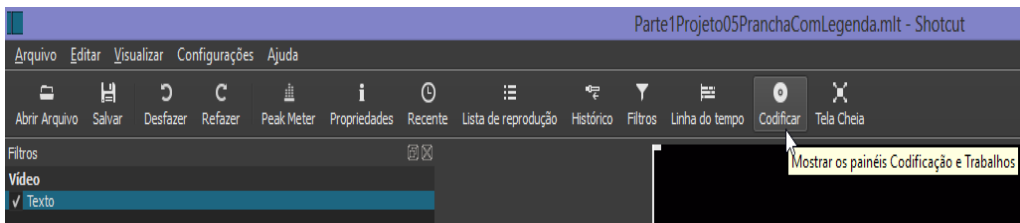
ILUSTRAÇÃO 260: SALVAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato na aba Codificar.

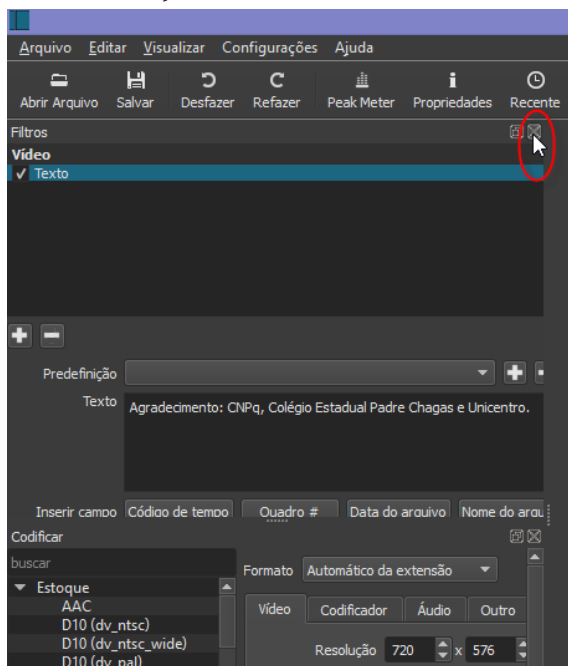
ILUSTRAÇÃO 261: ABA CODIFICAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Pressione o botão esquerdo do rato no X no canto superior direito das caixas que não serão ocupadas para codificar.

ILUSTRAÇÃO 262: FECHANDO EXTRAS.

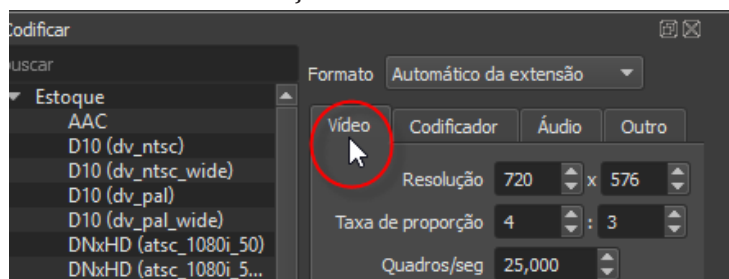


FONTE: NOBUKUNI (2015).



Acionar a aba Vídeo.

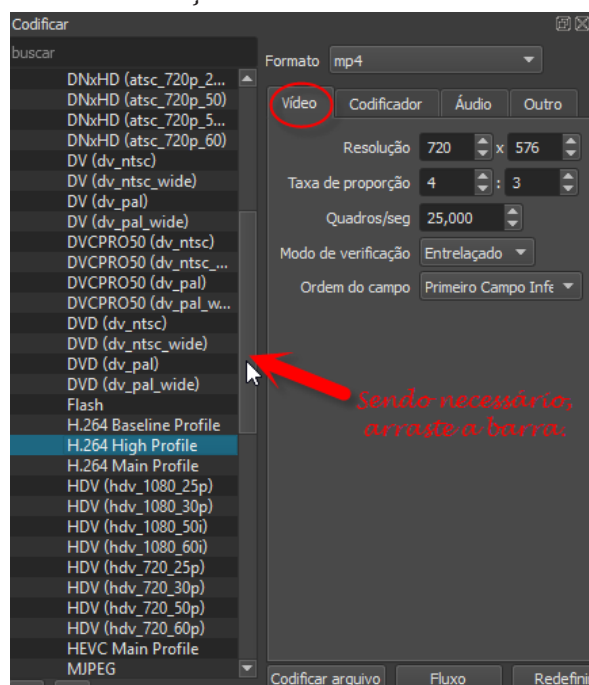
ILUSTRAÇÃO 263: ABA VÍDEO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Escolher o codificador e, sendo necessário, arraste o item deslizante para ver todos os codificadores. Salvar codificando como *H.264 High Profile*, como indicado à esquerda, destacado em azul, bastando pressione o botão esquerdo do rato aí.

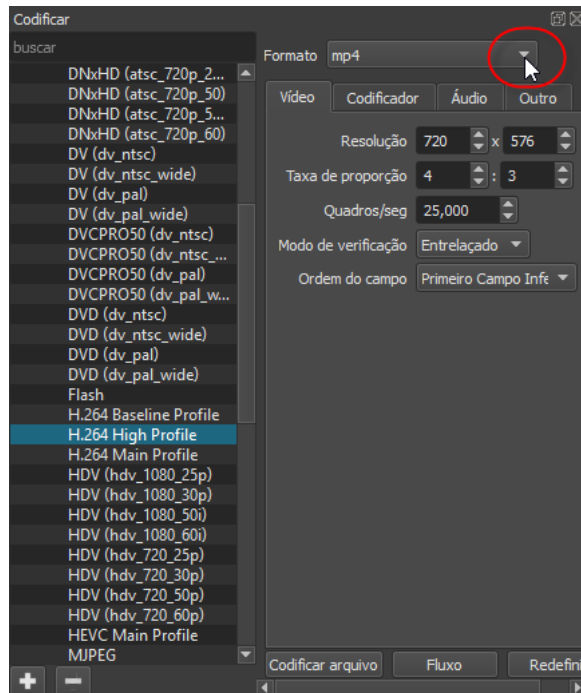
ILUSTRAÇÃO 264: CODIFICADORES.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No item Formato, escolher como automático. Para tanto pressione na setinha preta.

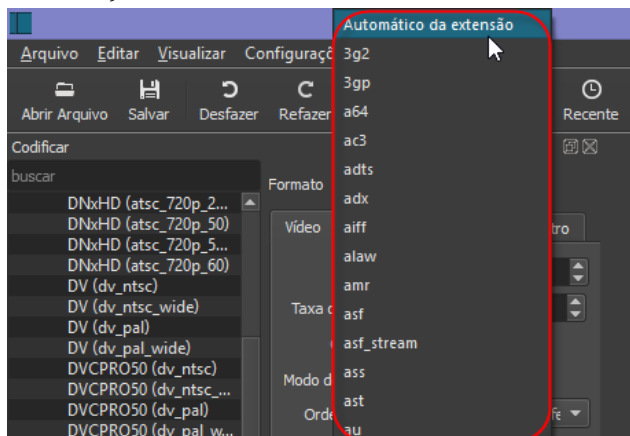
### ILUSTRAÇÃO 265: ACIONANDO UM FORMATO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na lista que surgir, posicione o cursor do rato nela. Rode a rodinha central do rato para frente, escolhendo como automático, que é o primeiro item da lista. Pressione com o botão esquerdo do rato, optando por automático.

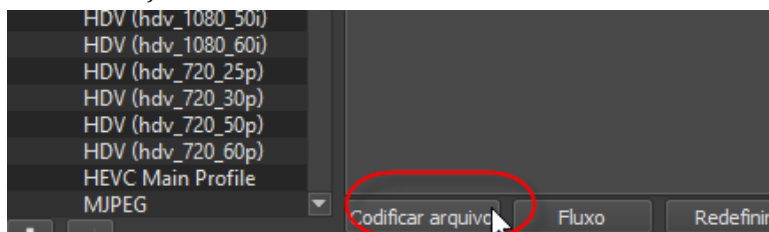
### ILUSTRAÇÃO 266: ACIONANDO COMO AUTOMÁTICO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na base do aparato de codificação, com o botão esquerdo do rato, pressione em Codificar arquivo.

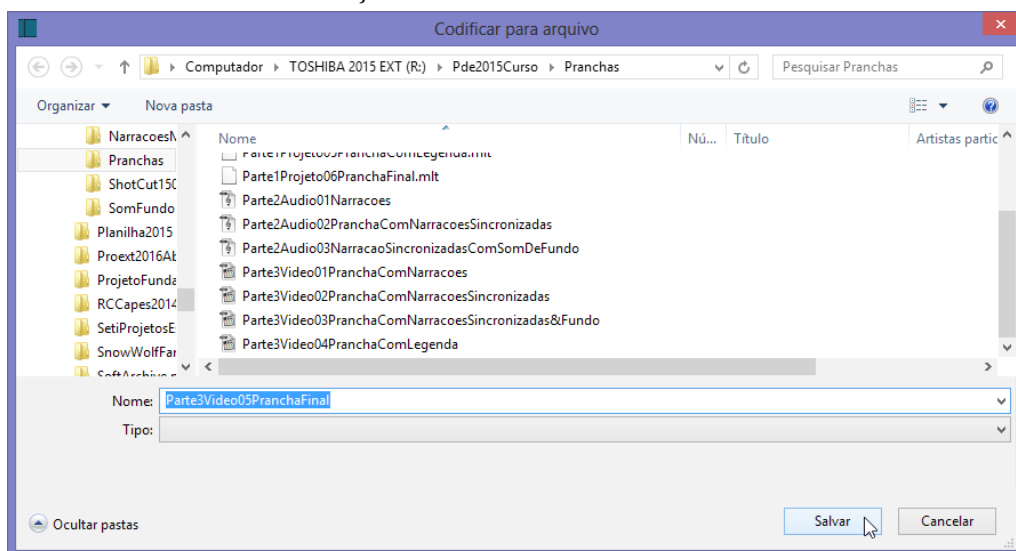
### ILUSTRAÇÃO 267: INICIANDO O CODIFICADOR DE VÍDEO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Na caixa surgida, procure um local onde salvar. Em Nome, digite um nome, podendo ser 05PranchaFinal. Pressione Salvar.

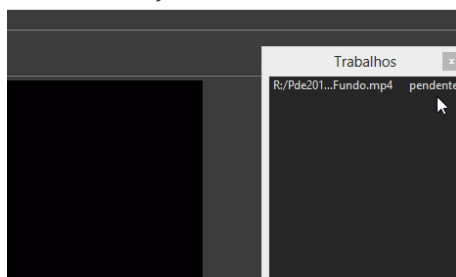
### ILUSTRAÇÃO 268: CAIXA PARA CODIFICAR.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

No lado superior direito, pode aparecer como pendente. Aguarde, pois pode demorar um tempo.

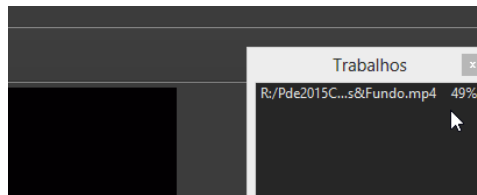
### ILUSTRAÇÃO 269: PENDENTE.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Em seguida, pode surgir o percentual. Espere.

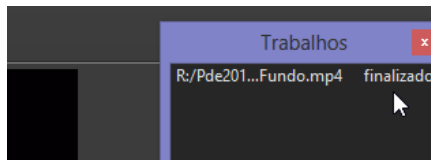
ILUSTRAÇÃO 270: PORCENTAGEM DE CODIFICAÇÃO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Terminando, pode surgir finalizado.

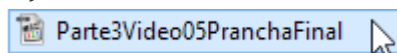
ILUSTRAÇÃO 271: CODIFICAÇÃO FINALIZADA.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

Ele salva com extensão de vídeo. Vá até onde se salvou a película e teste, pressionando duplamente no arquivo. Caso tenha algum problema, tente codificar com outra extensão, como *mpeg2*, por exemplo.

ILUSTRAÇÃO 272: ACIONANDO O RESULTADO.



FONTE: NOBUKUNI (2015).

A prancha fica completa.

## QUADRO SINTÉTICO

Resumidamente, nesta unidade tratou-se de transições e filtros, na prancha.

Tem-se uma atividade que é sobre a inserção de transições e filtros na prancha eletrônica, com o *Shotcut*.

# REFERÊNCIAS

BRANDÃO, C. R. **O que é educação**. 18. ed. São Paulo: Brasiliense, 1986. (Primeiros passos, 20).

BRASIL (Governo). **Minha casa minha vida**. Disponível em: [https://www.google.com.br/search?q=minha+casa+minha+vida&biw=1600&bih=824&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0CAcQ\\_AUoAmoVChMIxoHEtr7dxgIVij6ACh0UGw5i#imgsrc=Ayzm9xkgLjvRYM%3A](https://www.google.com.br/search?q=minha+casa+minha+vida&biw=1600&bih=824&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0CAcQ_AUoAmoVChMIxoHEtr7dxgIVij6ACh0UGw5i#imgsrc=Ayzm9xkgLjvRYM%3A). Acesso: 22 set. 2014.

BRASIL (Governo). Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. **Mediatamente!** Televisão, cultura e educação. Brasília: MEC/SEED, 1999.

CEPLUG (Centro de Planejamento Urbano). **Inundação**. 1 DVD. 1998.

NOBUKUNI, P. **Cadernos sobre inundações em Guarapuava**. Guarapuava: Unicentro, 2015. 1 DVD-ROM.

NOBUKUNI, P. **Cadernos sobre mídias**. Guarapuava: Unicentro, 2015. 1 DVD-ROM.

TESSEROLI, R. Chuva alaga ruas e casas na periferia. **Diário de Guarapuava**, Guarapuava, 24 mai. 2007. Cidade, p. 3.

