

Guia de Início Rápido do Kdenlive

Esta documentação foi convertida a partir da página da Base de
Usuários do KDE Kdenlive/Manual/QuickStart .

Tradução: Marcus Gama



Guia de Início Rápido do Kdenlive

Conteúdo

1	Criar um novo projeto	5
2	Adicionar vídeos	6
3	Linha do tempo	7
3.1	Efeitos	8
3.2	Música	9
4	Rasterização	10
5	Créditos e licença	11

Resumo

Capítulo 1

Criar um novo projeto

Estrutura de pastas do Kdenlive

Estrutura de pastas do Kdenlive

O primeiro passo é criar uma nova pasta (vazia) para o nosso novo projeto. Ela se chamará `introdução-tutorial/` neste tutorial. Depois, consiga alguns vídeos de exemplo ou transfira-os daqui: [kdenlive-tutorial-videos-2011-avi.tar.bz2](#) (7 MB)¹ e extraí-los por exemplo para `introdução-tutorial/Videos/`, uma subpasta dentro da pasta do projeto.

A imagem da esquerda mostra a estrutura de pastas sugerida: Cada projeto tem a sua própria pasta, com os arquivos dos vídeos na subpasta `Videos` e os arquivos de áudio na pasta `Audio`, etc. ([ler mais](#))

(O tutorial considera a partir de agora que você irá usar os vídeos fornecidos como exemplos, mas ele poderá funcionar com qualquer um.)

Janela de Novo Projeto

Janela de Novo Projeto

Abra o Kdenlive e crie um projeto novo (**Arquivo** → **Novo**).

Escolha a pasta do projeto criado anteriormente (`introdução-tutorial/`) e selecione um perfil apropriado para o projeto. Os arquivos de vídeo aqui fornecidos estão no formato 720p, 23,98 fps.² Se estiver usando os seus próprios arquivos e não souber quais usar, o Kdenlive irá sugerir um perfil apropriado quando for adicionado o primeiro vídeo, assim você poderá deixar o campo como quiser.

¹ Se preferir vídeos em Theora (o que poderá não ser o caso, uma vez que o vídeo Ogg normalmente provoca problemas), poderá obter em alternativa o [kdenlive-tutorial-videos-2011-ogv.tar.bz2](#).

² 720 é a altura do vídeo, onde o 'p' significa **progressivo** em contraste ao **entrelaçado**, e o número 'fps' indica o número de imagens completas por segundo.

Capítulo 2

Adicionar vídeos

Árvore do Projeto: Adicionar 'clips' de vídeo

Árvore do Projeto: Adicionar 'clips' de vídeo

Agora que o projeto está pronto, vamos começar a adicionar alguns vídeos (isto é os que tiver obtido). Isto funciona com o item da *Árvore do Projeto*; se clicar no ícone **Adicionar um vídeo**, irá abrir diretamente a janela de arquivos; se clicar na pequena seta, será mostrada uma lista com os tipos de vídeos que poderão ser também adicionados. Você poderá adicionar 'clips' de vídeo, áudio, imagens e outros projetos do Kdenlive com a janela **Adicionar um vídeo**.

A janela do Kdenlive 0.8 com os arquivos do tutorial

A janela do Kdenlive 0.8 com os arquivos do tutorial

Depois de carregar os vídeos, o Kdenlive irá ficar semelhante a isto. No canto superior esquerdo, já se encontra a árvore do projeto. À direita desta estão os monitores que mostram o vídeo; o monitor do vídeo mostra o vídeo dos arquivos originais, o monitor do projeto mostra como o vídeo irá ficar no fim, com todos os efeitos, transições, etc. aplicados. O terceiro item, que também é bastante importante, é a linha temporal (abaixo dos monitores): Aqui é onde os trechos de vídeo serão editados. Existem dois tipos diferentes de faixas: vídeo e áudio. As faixas de vídeo poderão conter qualquer 'clip', incluindo os de áudio - contudo, ao soltar um vídeo na faixa de áudio, só será usada a faixa de áudio dele.

Salvar um projeto do Kdenlive

Salvar um projeto do Kdenlive

Vamos salvar o trabalho com a opção **Arquivo** → **Salvar**. Isto salva o nosso projeto, isto é onde colocamos os vídeos na linha temporal, os efeitos que foram aplicados e assim por diante. O mesmo *não* poderá ser reproduzido.¹ O processo de criação do vídeo final chama-se de *Rasterização*.

¹ Para ser mais exato, *pode* ser reproduzido com o comando `melt o-seu-projeto.kdenlive`, mas esta não é a forma de apresentar o seu vídeo final, porque é (ou será) muito lenta. Adicionalmente, só funciona se tiver instalado o 'melt'.

Capítulo 3

Linha do tempo

Agora vem a edição propriamente dita. Os vídeos do projeto são combinados para o resultado final na linha do tempo. Eles são colocados aí por arrastamento: arraste alguns vídeos de Nápoles (considerando que está usando os arquivos oferecidos acima, como no resto deste tutorial; caso não seja, certifique-se de que o seu monitor é à prova de água e de tomates) e solte-o na primeira faixa da linha do tempo.

Primeiros vídeos na linha temporal

Primeiros vídeos na linha temporal

Uma vez que é preciso algum trabalho de recortes, solte a colher na primeira faixa também. Depois, arraste Nápoles para o início da linha temporal (caso contrário, o vídeo gerado iria começar com alguns segundos de preto total) e coloque a colher logo a seguir a Nápoles, de forma que se pareça com a imagem à esquerda (onde foi feita uma ampliação com **Ctrl-Roda**.)

Cursor da linha temporal

Cursor da linha temporal

O resultado poderá já ser visto previamente se pressionar **Espaço** (ou no botão **Tocar** do monitor do projeto). Irá ver Nápoles seguida diretamente por uma colher. Se o cursor da linha temporal não estiver no início, o monitor do projeto irá começar em algum ponto no meio; você poderá mover o cursor se arrastá-lo na régua da linha temporal ou no monitor do projeto. Se preferir os atalhos de teclado, o **Ctrl-Home** fará o mesmo para o monitor ativado. (Selecione o **Monitor do Projeto** se não estiver ainda selecionado antes de usar a combinação de teclas.)

Marcador de dimensionamento

Marcador de dimensionamento

Uma vez que a após a comida vem a brincadeira, existe um vídeo de bilhar. Adicione-o também à linha temporal. Nos primeiros 1,5 segundos não acontece nada no vídeo, assim ele poderá ser **cortado** para evitar que o vídeo se torne chato. Uma forma simples¹ de fazer isto é mover o cursor da linha temporal para a posição desejada (isto é a posição onde deseja cortar o vídeo), depois arraste o contorno esquerdo do vídeo quando aparecer a marcação de dimensionamento. Ele se ajustará para o cursor da linha temporal quando se aproximar o suficiente.

Sobrepor os vídeos

Sobrepor os vídeos

Para adicionar uma *transição* entre a comida (a colher) e o jogo de bilhar, os dois vídeos terão que se sobrepor. Para ser mais exato: o segundo vídeo deverá estar antes ou depois do primeiro e terminar algumas imagens após começar o segundo vídeo. A ampliação até que apareçam as

¹ Da forma que está escrito isto, dá a entender que existem várias formas de cortar um vídeo. Isto é verdade, de fato.

marcações das imagens individuais poderá ajudar aqui; também simplifica ter sempre a mesma duração da transição, como o exemplo das cinco imagens neste caso.

Você poderá ampliar tanto com a **barra de ampliação** no fundo da janela do Kdenlive como com **Ctrl-Roda do mouse**. O Kdenlive irá ampliar o cursor da linha temporal assim que defina primeiro a sua posição onde deseja ampliar, executando a operação propriamente dita depois.

Marcador de transição

Marcador de transição

Agora que os vídeos se sobrepõem, você poderá adicionar a transição. Isto é feito com o botão direito do mouse sobre o vídeo superior e escolhendo a opção **Adicionar uma transição** ou, ainda mais fácil, se clicar no canto inferior direito do vídeo da colher. Por padrão, isto irá adicionar uma transição de dissolução, que é a melhor opção, uma vez que a colher não é necessária para a reprodução, de qualquer forma.

As transições de dissolução transformam o primeiro vídeo no segundo.

Vamos então agora adicionar o último vídeo - o piano - e aplicar de novo uma transição de dissolução. Quando o adicionar à primeira faixa da linha temporal, terá que clicar no canto inferior esquerdo do vídeo para adicionar a transição ao vídeo anterior.

3.1 Efeitos

Efeitos

Efeitos

O piano poderá ficar colorido se adicionar um *efeito* ao mesmo. Selecione o vídeo do piano, depois faça duplo-clique sobre o efeito do **Ajuste RGB em Efeitos**. Se não estiver visível, poderá obter a lista com a opção **Exibir → Efeitos**.

Assim que tiver adicionado o efeito, o seu nome será adicionado ao vídeo da linha temporal. Será também apresentado no item da **Pilha de Efeitos**.

A Pilha de Efeitos com o ajuste RGB

A Pilha de Efeitos com o ajuste RGB

Para dar um tom quente e alaranjado à imagem, criando um ambiente de noite confortável, o azul terá que ser reduzido e o vermelho e o verde aumentados.

Os valores na pilha de efeitos poderá ser alterado se usar a barra deslizante (o botão do meio do mouse restaura ao valor padrão) ou indicando um valor diretamente ao fazer duplo-clique no número à direita da barra.

Você poderá adicionar efeitos com o ícone **Adicionar um novo efeito** (na imagem à esquerda) na **Pilha de Efeitos**; Ele sempre se refere ao vídeo que estiver selecionado no momento na linha temporal. Se desligar a opção, eles ficarão desativados temporariamente (a configuração ainda permanece); isto por exemplo é útil para os efeitos que necessitam de muito processamento, para que possam ser desativados quando estiver editando e ativados quando for fazer a rasterização.

Para alguns efeitos, como o usado aqui, é possível adicionar imagens-chave. O ícone do relógio na imagem indica isso. As imagens-chave são usadas para alterar os parâmetros do efeito ao longo do tempo. No nosso vídeo, isto permite-nos desvanecer a cor do piano de uma cor de noite quente para uma cor de noite fria.

Imagens-chave para os efeitos

Imagens-chave para os efeitos

Depois de clicar no ícone da **imagem-chave** (o ícone do relógio da imagem anterior), o item da Pilha de Efeitos ficará reorganizado. Por padrão, existirão duas imagens-chave: uma no início do vídeo na linha temporal e outra no fim. Mova o cursor da linha temporal para o fim do vídeo, de modo que o monitor do projeto mostre de fato as cores novas ao mudar os parâmetros da imagem-chave no fim.

Certifique-se de que a última imagem-chave está selecionada na lista da Pilha de Efeitos. Aí estará pronto para inundar o piano com um azul profundo.

Se mover o cursor da linha temporal para o início do projeto e o reproduzir (com o **Espaço** ou com o botão **Tocar no Monitor do Projeto**), o piano agora deverá mudar para a cor desejada.

As imagens-chave foram a parte mais difícil deste tutorial. Se conseguiu lidar bem com esta questão, sentir-se-á à vontade para dominar o **Kdenlive** facilmente!

3.2 Música

Desvanecimento do áudio

Desvanecimento do áudio

Uma vez que os vídeos não possuem nenhum áudio, vamos procurar alguma música bonita na sua coleção local ou em páginas Web como a do [Jamendo](#). O 'clip' de áudio deverá, após adicioná-lo, ir para uma faixa de áudio na linha temporal.

Este trecho de áudio poderá ser dimensionado na linha temporal da mesma forma que fez com os vídeos. O cursor irá ajustar-se no fim do projeto automaticamente. Para adicionar um efeito de desvanecimento no fim do áudio (a não ser que tenha encontrado um arquivo com a duração exata que pretende) poderá passar o mouse sobre o extremo superior direito (ou esquerdo) do 'clip' na linha temporal e arrastar o disco verde para a posição onde deverá começar o desvanecimento.²

² Este disco verde é um atalho para adicionar o efeito **Desvanecer** → **Desvanecer**. Ambas as formas levam ao mesmo resultado.

Capítulo 4

Rasterização

Janela de rasterização

Janela de rasterização

Mais alguns minutos e o projeto está terminado! Clique no botão Renderizar (ou vá a **Projeto** → **Renderizar** ou pressione **Ctrl-Enter**) para obter a janela que aparece à esquerda. Selecione o arquivo de saída desejado para o novo vídeo, com todos os efeitos e transições, escolha o formato MPEG4 (que funciona em praticamente todo lugar) e uma taxa de 'bits' de 2000k (quanto maior esta taxa, maior será o arquivo resultante e melhor será a qualidade - mas, uma vez que a taxa de 'bits' dos vídeos de entrada já era de 2000k, a utilização de um valor maior não iria aumentar a qualidade, assim será desnecessário) e pressione o botão *Renderizar para arquivo*.

Evolução da rasterização

Evolução da rasterização

Ao fim de alguns segundos, a rasterização terá terminado e terá terminado o seu primeiro projeto do Kdenlive. Parabéns!

Capítulo 5

Créditos e licença

Documentação - para o 'copyright' veja o [histórico da página Kdenlive/Manual/QuickStart](#) na Base de Usuários

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).