

04

## Organizando mídia e construindo projeto

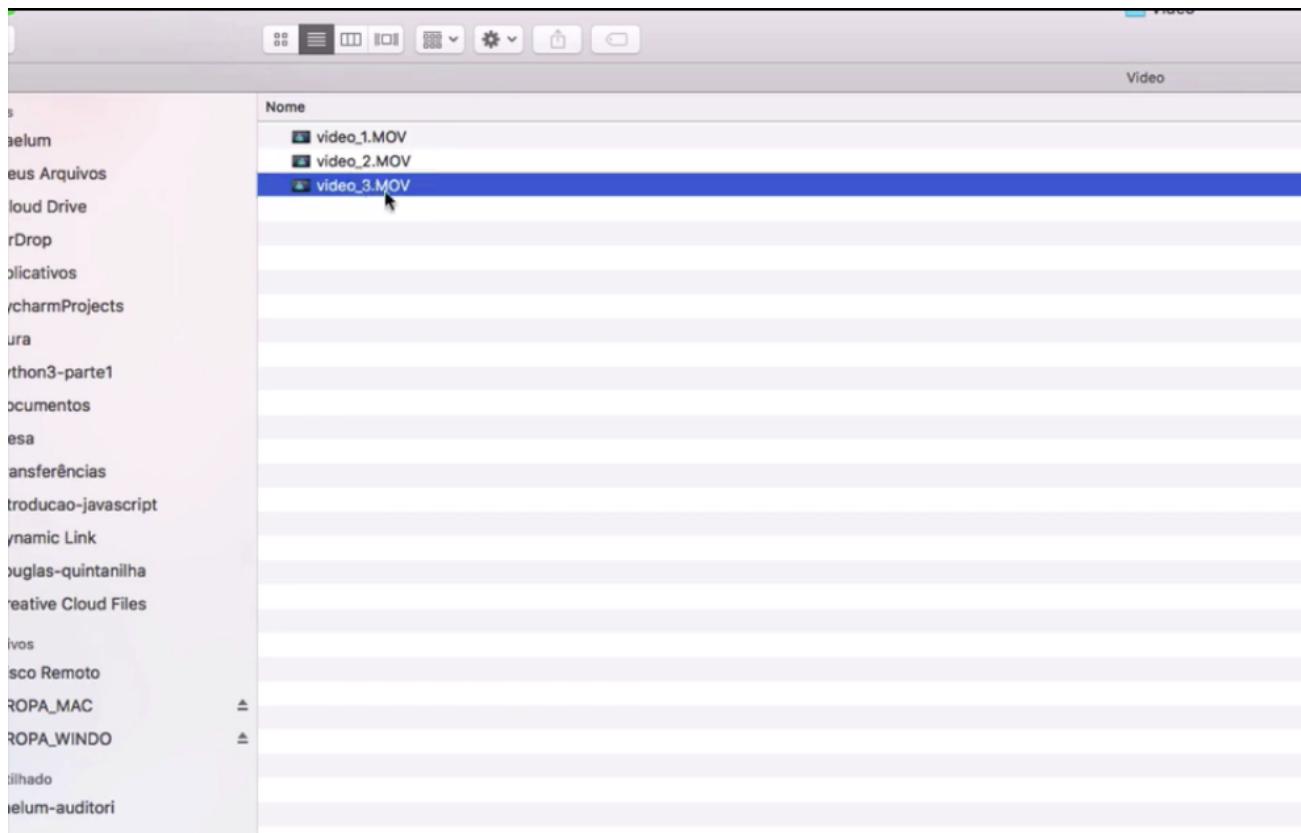
### Transcrição

Após compreender as necessidades do cliente, vamos partir para a elaboração do projeto. Quando manuseamos vídeo é importante trabalhar de maneira organizada desde o início, visando não apenas a organização pessoal, mas também pelo próprio software que utilizamos. Quando o projeto está ordenado, ele ajuda a encontrar mídias ou formatos e a estabelecer links de maneira rápida.

Esse aspecto é extremamente importante para nós, pois estaremos trabalhando com dois softwares ao mesmo tempo, o After Effects e o Premier Adobe, e constantemente a comunicação entre eles será feita. Portanto, é de suma importância que tudo esteja organizado.

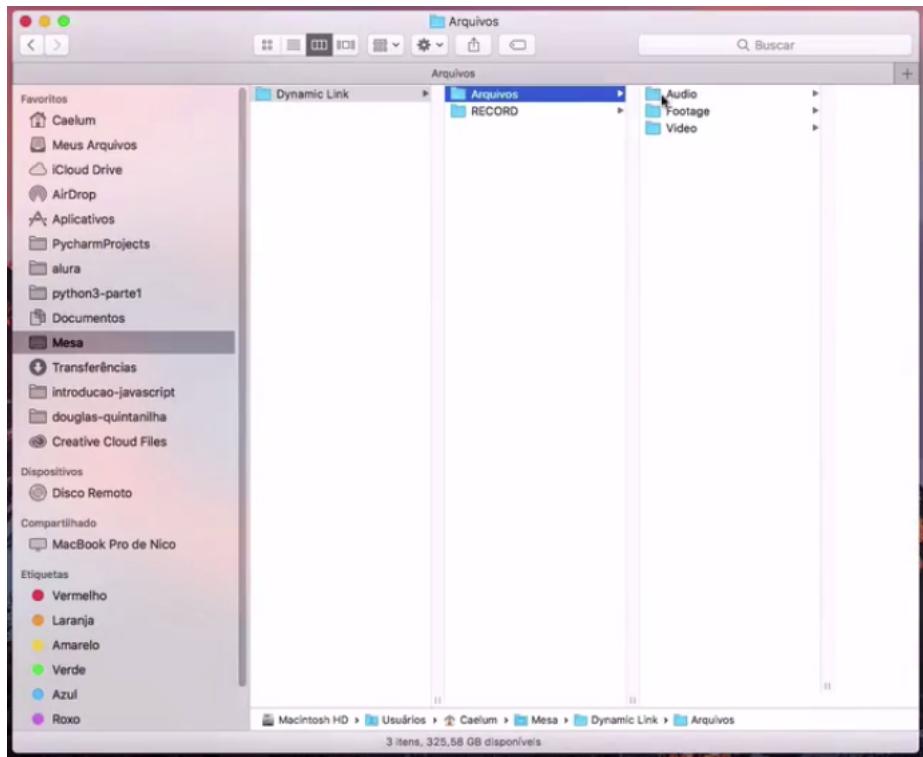
Também é preciso pensar que um projeto iniciado em uma máquina, pode ser finalizado em outra, assim, é essencial que para navegar de um lugar para outro, tudo esteja super arrumado.

Vamos começar! Observando as mídias disponíveis para desenvolver o projeto, temos o seguinte:



São três os arquivos base, eles são vídeos sequenciais. Junto deles está mais um arquivo que corresponde aos áudios brutos dos vídeos, que serão manuseados após a finalização do tratamento dos vídeos.

O primeiro passo é criar uma pasta raiz e nela colocar os arquivos que serão direcionados à edição, separando-os por títulos. É comum chamar esse tipo de pasta de *footage*, normalmente é nela que colocamos toda a matéria prima da edição. Dentro da pasta são criadas duas organizações básicas, o *footage* relacionado a vídeo e o relacionado ao áudio:



Portanto, acima vemos a estrutura inicial do projeto.

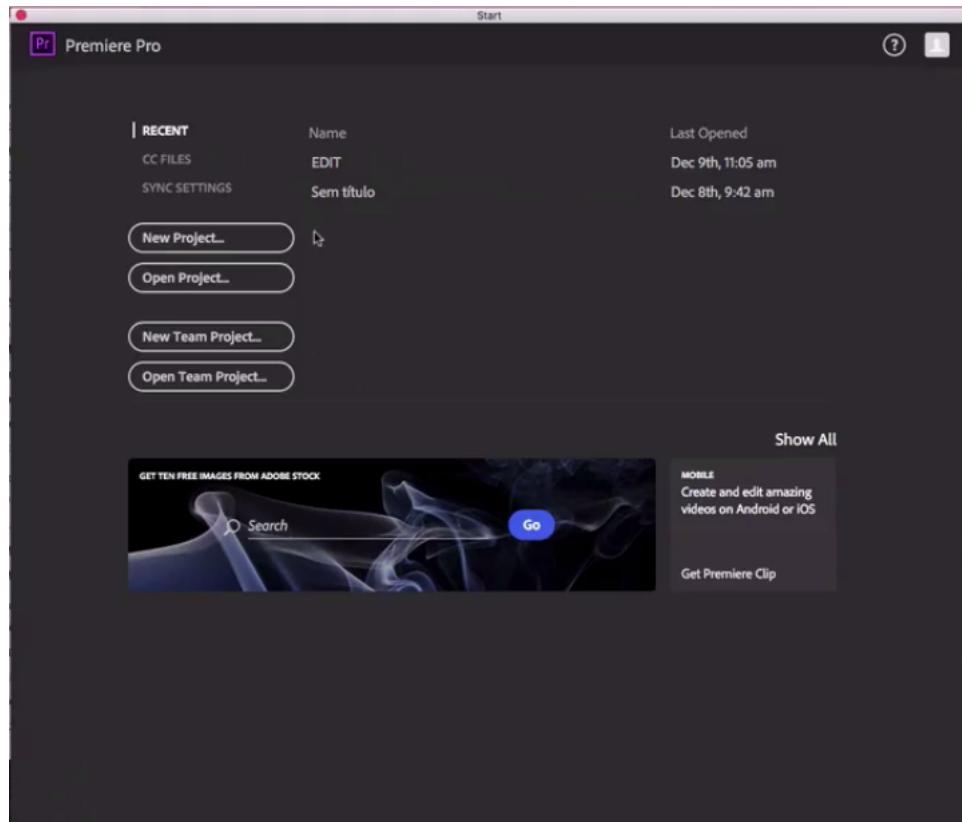
Claro que vão existir mais pastas conforme dermos sequência ao projeto, nas quais colocaremos os arquivos direcionados para o Premiere e para o After Effects.

Dessa forma, vamos criar a pasta Project que como o próprio nome diz, será nela que armazenaremos o projeto do Premiere. Nela nós colocaremos outra pasta chamada de Insert e guardaremos tudo o que estiver relacionado as inserções.

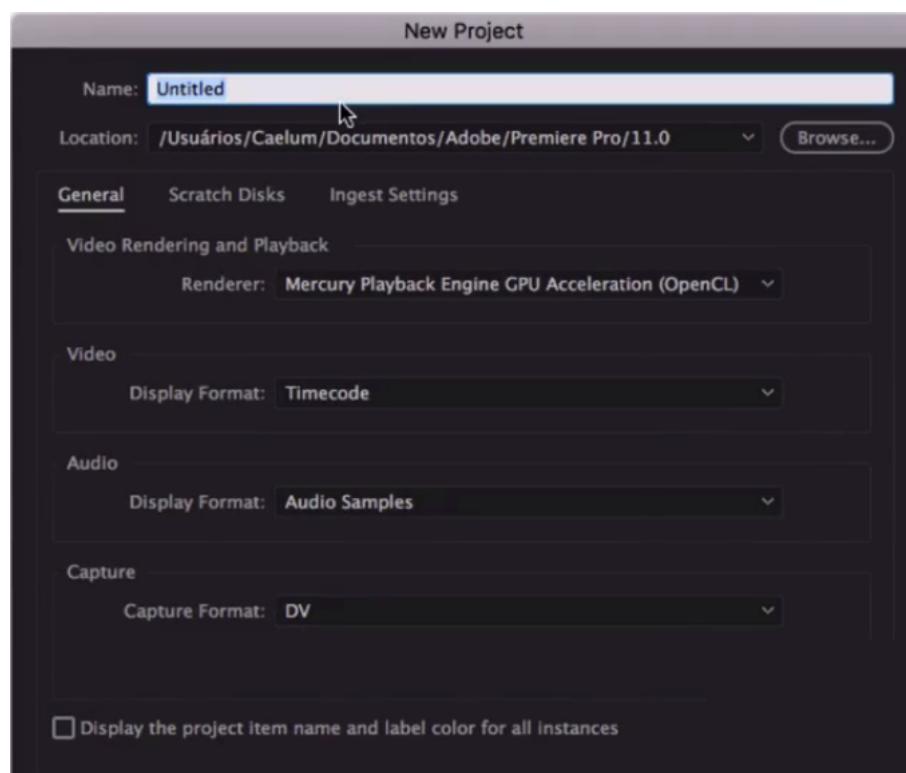
É importante mencionar que esse tipo de estrutura não é perfeito e tão pouco é um padrão, é a estrutura que nós utilizaremos para iniciar o projeto e dependendo da densidade do que será elaborado, os números de pastas aumentarão. Dependendo de quem está manuseando o material, a organização base acaba sendo alterada. O importante é que a linha de raciocínio permanece mais ou menos a mesma.

Após conceber essa estrutura já podemos começar a elaborar um novo projeto, pois já temos a estrutura fundamental para que os arquivos sejam lidos e tenham os históricos sempre salvos.

Vamos abrir o **Premiere**. Observe a tela de Boas Vindas:



Vamos clicar em "New Project..." e assim abrirá a seguinte janela:



Nessa tela aparece um campo para o nome do projeto e a localização e este último corresponde ao local onde o arquivo será salvo. Vamos dar o nome de "JR\_RESPONDE" e a pasta na qual guardaremos o arquivo está no caminho "Dynamik Link > Arquivos" e após fazer isso basta dar um "Ok".

Assim, o Premier gera toda a administração de pastas. Isso é importante, pois não é apenas um detalhe de organização, mas também para o futuro do projeto, no caso da realização de cookies de efeito, renderização, auto-salvamento, etc. Isso tudo acontecerá nessa pasta! Portanto, esse é o primeiro ponto voltado para organização de projetos. Dessa forma, o *project panel* é a pasta na qual estará guardada toda a estrutura com a qual vamos trabalhar.

