

04

Formatos do materiais

Transcrição

[00:00] Quando começamos a trabalhar com colorização, nos deparamos com alguns formatos de gravação que são diferentes dos que estamos acostumados a ver quando estamos editando. Eu trouxe para o Premiere dois exemplos para mostrar as vantagens de cada. Tenho um arquivo que foi gravado em raw. Se você visualizar, parece um arquivo de imagem normal, porém dentro dele tenho todas as informações que foram feitas na hora da captação. Dentro das câmeras fotográficas de hoje em dia há um processador. Ele vai pegar a imagem captada e transformar em um arquivo. Nessa transformação, a imagem passa por processos que compactam a informação, fazendo com que eu não possa mexer com mais tranquilidade posteriormente.

[01:33] Porém, quando gravo em raw, ele pega direto do sensor da minha câmera. Ele não passa pelo processo de compactação. Tenho um arquivo em aberto para que eu possa mexer. Minhas cores em aberto, minha nitidez, minha saturação. Esse tipo de formato mantém essas configurações originais e me deixa trabalhar de maneira melhor posteriormente numa ilha de edição. Ele é feito tanto para fotografia quanto para vídeo.

[02:16] Isso parece muito com o sistema de negativo utilizado nas câmeras antigas, que não tinham o processador, que é aquele rolo que você entregava para ser relevado. Esse arquivo em raw é como um negativo digital da minha imagem. Ela mantém toda a informação para que eu possa mexer posteriormente.

[03:00] Quando eu jogo dentro do software, tenho a minha gama de cor toda disponível para mexer. Posso trabalhar melhor com a cor. Outra coisa que é diferente é que dentro do arquivo em raw posso trabalhar antes da edição. Posso mexer na imagem antes de editar de fato. Se clico na imagem selecionando e vou na aba de controle de efeitos, tenho minhas informações de efeito físico da imagem, como escala, opacidade, posição, e posso colocar efeitos. Porém, esses são os efeitos do meu take que posso colocar dentro do meu software. Se eu clico na lateral, tenho o master, que é a informação original da minha imagem. É aqui que está o diferencial. Em um arquivo compactado não tenho isso.

[05:35] Lembrando que as alterações feitas nesse painel ficam no original da minha imagem caso eu salve, mas eu posso mexer posteriormente.

[06:27] Temos outro arquivo que é bastante visto na ilha de colorização, que é em flat. Ele é um arquivo em raw também, só que ele trabalha de maneira diferente. Diminui o contraste de toda a minha imagem para que eu tenha um range maior de cor. As informações de cor que tenho nessa imagem são bem maiores devido ao contraste reduzido. Isso é um efeito colocado pela câmera mesmo. Se eu jogo dentro de uma ilha de edição, tenho controle total da minha imagem através das cores. Se eu seleciono e jogo no master, também tenho configurações para alterar, porém são bem menores do que no arquivo em raw. Varia muito de câmera para câmera.

[08:42] Lembrando que o efeito não é jogado na timeline, mas sim na imagem.

[08:47] Nas próximas aulas veremos como trabalhar melhor com esses arquivos.