

# Prova de Aptidão Profissional

Curso Profissional Técnico de Multimédia  
2023/2024

TV Escola AEPinhel

Sofia Saraiva Gonçalves | A5408

# Prova de Aptidão Profissional

Curso Profissional Técnico de Multimédia

2023/2024

## TV Escola AEPinhel

Sofia Saraiva Gonçalves | A5408

Diretora de Turma: Ana Elias

Coordenadora dos Cursos: Ana Lourenço

## Agradecimentos

Em primeiro lugar quero agradecer aos meus pais e aos meus colegas por todo o apoio que me deram e por nunca me deixarem desistir.

Agradeço também a todos os professores que estiveram comigo ao longo destes três anos em especial ao Professor António Marques e à Coordenadora dos cursos Ana Lourenço que sempre me apoiaram e estiveram ao meu lado desde o início do curso, assim como à minha diretora de turma, Ana Elias, por me ajudar em tudo o que sempre precisei, por todas as conversas que tivemos e por sempre ter acreditado em mim.

Quero agradecer também à professora Sílvia Soares por me ter ajudado a realizar a PAP e por sempre se disponibilizar sempre em tudo o que precisei.

Por último, mas não menos importante quero agradecer ao Sr. Diretor do Agrupamento, professor José Monteiro Vaz, por todas as oportunidades que me deu ao longo do curso.

## Resumo

A realização deste projeto foi uma das etapas mais importantes da minha vida escolar. Ao longo deste percurso tive a ajuda e o apoio de muitas pessoas e nada disto seria possível sem elas.

O principal objetivo do meu projeto foi desenvolver conteúdos digitais das atividades que se realizaram no Agrupamento de Escolas de Pinhel.

## Palavras-chave

Registo fotográfico; Vídeos; Premiere; Youtube; Instagram; TVEscola AEPinhel

## Índice

<b>Capítulo I – Introdução</b> .....	1
1.1 Introdução.....	2
1.2 Escolha do Projeto .....	3
<b>Capítulo II – Enquadramento Teórico</b> .....	4
2.1 O Agrupamento de Escolas de Pinhel .....	5
2.2 A cidade de Pinhel.....	6
<b>Capítulo III – Programas de Edição de Vídeo</b> .....	7
3.1 Adobe Premiere Pro.....	8
3.2 VSDC.....	9
3.3 Filmora .....	10
3.4 Avidemux .....	11
3.5 Openshot.....	12
3.6 VídeoPad .....	13
3.7 Kdenlive.....	14
3.8 HitFilm Express.....	15
3.9 LightWorks .....	16
<b>Capítulo IV – Software utilizado</b> .....	17
4.1 Adobe Premiere .....	18
4.1.1 Editar vídeo .....	19
4.1.2 Adicionar ou remover clipes .....	20
4.1.3 Remover lacunas .....	20
4.1.4 Trabalhar com áudio .....	21
4.1.5 Faixas de áudio numa sequência .....	22
4.1.6 Fazer rápidos ajustes de áudio.....	23
<b>Capítulo V – Implementação Prática</b> .....	24
5.1 Captura de imagens .....	25
5.2. Edição de Imagens .....	27
<b>Capítulo VI – Conclusões</b> .....	34
6.1. Análise Crítica.....	35

---

6.2. Conclusão .....	36
<b>Webgrafia</b> .....	37

## Índice de Figuras

Figura 1 – Agrupamento de Escolas de Pinhel .....	5
Figura 2 – Fotografia da cidade de Pinhel .....	6
Figura 3 – Logótipo do Adobe Premiere.....	8
Figura 4 – Ambiente de trabalho do Adobe Premiere .....	8
Figura 5 – Logótipo do VSDC .....	9
Figura 6 – Ambiente de trabalho do VSDC .....	9
Figura 7 – Logótipo do Filmora.....	10
Figura 8 – Ambiente de trabalho do Filmora .....	10
Figura 9 – Logótipo do Avidemux.....	11
Figura 10 - Ambiente de trabalho do Avidemux .....	11
Figura 11 – Logótipo do Openshot .....	12
Figura 12 - Ambiente de trabalho do Openshot.....	12
Figura 13 – Logótipo do VídeoPad.....	13
Figura 14 - Ambiente de trabalho do VídeoPad .....	13
Figura 15 – Logótipo do Kdenlive .....	14
Figura 16 - Ambiente de trabalho do Kdenlive.....	14
Figura 17 – Logótipo do HitFilm Express .....	15
Figura 18 - Ambiente de trabalho do HitFilmExpress.....	15
Figura 19 – Logótipo do LightWorks.....	16
Figura 20 - Ambiente de trabalho do LightWorks .....	16
Figura 21 – Ambiente de trabalho do Premiere.....	18
Figura 22 – Noções básicas de edição na linha do tempo no Premiere.....	19
Figura 23 – Arrastar um clipe do Painel Projeto para a linha do tempo.....	20
Figura 24 – Fechar lacunas automaticamente .....	20
Figura 25 – Edição de Áudio .....	21
Figura 26 – Máquina fotográfica Canon EOS 100D .....	25
Figura 27 – Tripé hama star 61 153-3D .....	26
Figura 28 – Código QR da TV Escola AEPinhel .....	27
Figura 29 - Canal do Youtube .....	28

Figura 30 - Capa de todos os vídeos .....	28
Figura 31 - Sessão no auditório: Vamos Conhecer o Nosso Património .....	29
Figura 32 - Tomada de posse Associação Estudantes e Entrega Quadros de Honra .....	29
Figura 33 - Torneio de Badminton Inter-escolas .....	30
Figura 34 - Debate do Parlamento dos Jovens .....	30
Figura 35 - Torneio de Ténis de Mesa Interescolar .....	31
Figura 36 - Desfile de Carnaval 2024 .....	31
Figura 37 - ARVOCI - Feira de Artes Vocacional e Ciências .....	32
Figura 38 – Instagram do Agrupamento.....	33
Figura 39 – Facebook do Agrupamento .....	33



## **Capítulo I – Introdução**

## 1.1 Introdução

Este documento insere-se no âmbito da Prova de Aptidão Profissional (PAP) do Curso Profissional de Técnico de Multimédia, realizada no terceiro ano de formação no Agrupamento de Escolas de Pinhel.

Este projeto teve como objetivo realizar vídeos de todas as atividades que se realizaram no agrupamento para posteriormente serem divulgadas no canal da TV Escola AEPinhel, no entanto, apesar de ter realizado o registo fotográfico da maioria das atividades, não realizei todos os respetivos vídeos.

Este projeto foi bastante importante para desenvolver e enriquecer os conhecimentos adquiridos ao longo destes três anos de curso.

Também é um projeto importante para o Agrupamento de Escolas de Pinhel, pois assim são divulgadas as atividades que desenvolve.

## 1.2 Escolha do Projeto

A ideia surgiu devido ao gosto que tenho pela fotografia e edição de vídeo e pelo facto de ter estagiado na escola e ter realizado atividades deste género. Também tinha como objetivo, melhorar as técnicas de recolha de fotografia e aprofundar os conhecimentos na área de edição de vídeo.

Decidi divulgar, no Canal do Youtube TV Escola AEPinhel, as atividades realizadas no nosso Agrupamento no sentido de incentivar alunos de outras escolas a virem estudar para a nossa Escola.

Gostaria muito que este projeto tivesse continuidade nos próximos anos, pois é algo que considero prático e interessante.

## **Capítulo II – Enquadramento Teórico**

## 2.1 O Agrupamento de Escolas de Pinhel

O Agrupamento de Escolas de Pinhel situa-se na cidade de Pinhel, distrito da Guarda, fornece a todos os alunos as melhores condições para se prepararem para a vida, quando o seu percurso na escola terminar. É uma escola com funcionários, professores e direção sempre muito atenciosos e dispostos a ajudar sempre que necessitamos.

Não tenho dúvida alguma que este Agrupamento é o melhor do distrito, com as obras de requalificação dos pavilhões, das salas e cantina. Tem ainda um auditório deslumbrante e muito cómodo para a realização de reuniões e eventos importantes.



Figura 1 – Agrupamento de Escolas de Pinhel

## 2.2 A cidade de Pinhel

O concelho de Pinhel fica situado no distrito da Guarda, cerca de 30 quilómetros a Norte da capital de distrito e, também, a 30 quilómetros da fronteira com Espanha. Estende-se por uma área de 480 kms<sup>2</sup>, tem 18 freguesias e cerca de 8000 habitantes.

O município de Pinhel encontra-se entre os 350 e os 600 metros de altitude e é banhado pelo rio Côa, pelo rio Massueime, para além da ribeira das Cabras e da ribeira da Pêga. Pinhel fica rodeado por paisagens vistosas: colinas, planaltos, montes e a notável Serra da Marofa. Pinhel foi outrora diocese e atualmente permanece o ponto focal de Terras de Riba Côa, dominada por planaltos, fortalezas, pelourinhos e os vastos horizontes, junto ao Vale do Côa. A cidade de Pinhel possui monumentos tipicamente beirões, de beleza estética, de gastronomia e de vinho, para além de salientar os frondosos pinheiros e bosques da Beira Interior.

Remontam à época da Pré-História os primeiros sinais de presença humana no concelho, fazendo deste território de fronteira um lugar repleto de memórias e encantos.



Figura 2 – Fotografia da cidade de Pinhel

## **Capítulo III – Programas de Edição de Vídeo**

### 3.1 Adobe Premiere Pro

Um dos softwares mais conhecidos do mercado, o Adobe Premiere Pro é considerado um dos programas preferidos dos editores. Os profissionais da área gostam do Premiere porque ele conta com um pacote completo de recursos, efeitos e tecnologias.



Figura 3 – Logótipo do Adobe Premiere

O seu grande diferencial em relação aos concorrentes é a sua integração com os demais programas do pacote Adobe, através do Creative Cloud, que conta com softwares importantes para produção audiovisual, como Audition, After Effects e Photoshop.

Isso permite que o utilizador conte com um kit completo de ferramentas que serão usadas em todas as etapas de pós-produção do audiovisual.

#### Vantagens:

- Popular no mercado de trabalho
- Funciona mesmo em computadores com configurações simples
- Faz parte de um pacote de ferramentas integradas

#### Limitações:

- Pagamento mensal



Figura 4 – Ambiente de trabalho do Adobe Premiere



## 3.2 VSDC

Software de vídeo gratuito permite aos utilizadores editar arquivos de vídeo e criar vídeos de todos os tipos. Suporta todos



os formatos populares de vídeo/áudio e codecs, incluindo DVD, HD e vídeos GoPro.

Figura 5 – Logótipo do VSDC

O editor de vídeo oferece uma série de características versáteis para uso doméstico e empresarial: texto e sobreposição de áudio, vários tipos de gráficos e diagramas, um criador de apresentações de slides.

Aceleração de hardware, Chroma Key multicor, configurações de parâmetros ajustáveis e resolução melhorada permitem aos utilizadores criar vídeos HD de tamanho grande em poucos minutos em vez de horas.

- Formatos de entrada: AVI, QuickTime (MP4 / M4V, 3GP / 2G2, MOV, QT), HDVideo / AVCHD (MTS, M2TS, TS, MOD, TOD), WindowsMedia (WMV, ASF, DVR-MS), DVD / VOB, VCD / SVCD, etc.
- Formatos de saída: AVI, DVD, VCD / SVCD, MPEG, MP4, M4V, MOV, 3GP/ 3G2, WMV, MKV, RM / RMVB, FLV, SWF, AMV, MTV.
- Vantagens: Interface intuitiva, amigável para principiantes.
- Limitações: O suporte técnico não é gratuito.



Figura 6 – Ambiente de trabalho do VSDC

### 3.3 Filmora

Wondershare Filmora, é um editor de vídeo não linear para sistemas operativos Windows e Mac.



Figura 7 – Logótipo do Filmora

- Possui um amplo suporte para diferentes formatos, incluindo MP4, AVI, MOV, AVCHD, MKV e muito mais.
- Permite cortar, aparar, cortar, dividir e combinar com apenas alguns cliques.
- Vários efeitos de vídeo de primeira linha, incluindo elementos de movimento, títulos animados, música sem royalties e transições.
- Faz com que as imagens pareçam um filme de Hollywood com ferramentas de ajuste de cores.
- Aperfeiçoa o som com quadros-chave de áudio, remoção de ruído de fundo e um equalizador de áudio.
- Grava vídeos emocionantes na câmara GoPro/ação com controlos precisos de velocidade, estabilização de vídeo e correção de lente olho de peixe.
- A renderização em tempo real mantém a sua experiência de edição suave, mesmo se estivesse trabalhando com imagens em 4K.
- Grava vídeo em DVD, carrega no YouTube ou transfere para qualquer dispositivo portátil popular.



Figura 8 – Ambiente de trabalho do Filmora

### 3.4 Avidemux

Como a sua interface é tão clara, falta uma linha do tempo, portanto não se pode adicionar filtros e transições. Todo o design do Avidemux é que muitas funções são para uso prático, não para fins elegantes. Se as suas necessidades são fundamentais, este software gratuito de edição de vídeo é uma escolha. Para edição avançada de vídeo, não pode permitir que tenha mais controlo. O bom é que se pode usar sem problemas e aprendê-lo facilmente.



Figura 9 – Logótipo do Avidemux

O Avidemux inclui alguns recursos abaixo:

- Formatos de entrada: AVI, MPEG, MOV, MP4, etc.
- Formatos de saída: AVI, MPEG, DIVX, XVID, MP4, etc.
- Vantagens: O Avidemux também possui uma opção de codificação sólida e sua interface é fácil de usar.
- Limitações: não há efeitos ou transições de vídeo



Figura 10 - Ambiente de trabalho do Avidemux

### 3.5 Openshot

Este editor de vídeo gratuito pode oferecer faixas de vídeo ilimitadas na linha do tempo. Pode-se adicionar muitos vídeos e clipes de áudio. Ele também inclui modelos de blocos e efeitos de vídeo; portanto, se quiser dar mais detalhes ao seu vídeo, este programa de vídeo gratuito também poderá ajudá-lo.



Figura 11 – Logótipo do OpenShot

Para edição de áudio, pode-se usar formas de onda para visualizar o áudio. Inclui mais de 70 idiomas. Este editor de vídeo gratuito é atualizado regularmente, para que se possa usar a tecnologia de edição de vídeo duradoura. No entanto, é preciso corrigir bugs ou problemas por conta própria, pois é um editor de código aberto e os efeitos de vídeo também são limitados.

- Formatos de entrada: QuickTime, AVI, WMV, MPEG, etc.
- Formatos de saída: MPEG, AVI, MP4, MOV, etc.
- Vantagens: Grátis, mas poderosa.
- Limitações: é necessário instalar complementos se o sistema operativo em uso não atender aos requisitos de sistema do software.



Figura 12 - Ambiente de trabalho do OpenShot

### 3.6 VídeoPad

Esta é uma plataforma de edição de vídeo intuitiva, rica em recursos e fácil de usar. Os principiantes podem desfrutar de uma edição fácil com a sua linha do tempo do tipo arrastar e soltar, e vários recursos de transição, efeitos e ajuste de velocidade facilitam a personalização.



Figura 13 – Logótipo do VídeoPad

Quem gosta de usar transições e ter vários videoclipes, o VídeoPad inclui mais de 50 efeitos de transição. Após aplicar as transições, também permite ajustar a velocidade do vídeo para criar um efeito de vídeo em câmara lenta ou em velocidade rápida. Para áudio, pode gravar narrações para tornar o vídeo mais detalhado, o que é um bónus para os amantes de jogos.

No entanto, este editor de vídeo gratuito não pode ser usado para fazer uma apresentação de slides.

Recursos deste editor de vídeo gratuito que deve conhecer:

- Formatos de entrada: AVI, WMV, MPV, DivX e muitos mais.
- Formatos de saída: WMV, AVI.
- Vantagens: Interface intuitiva.
- Limitações: alguns recursos ficam indisponíveis ao usar a versão gratuita do software por um longo período de tempo.



Figura 14 - Ambiente de trabalho do VídeoPad

### 3.7 Kdenlive

Como editor de vídeo gratuito começou no Linux, mas agora também pode usar-se no Windows. Ele inclui uma linha do tempo com várias faixas para usar, para que se possa importar vários clipes de vídeo e



áudio para a linha do tempo. Para alguma situação especial, por exemplo, falha, o Kdenlive pode fazer backup do arquivo automaticamente. No fórum e na comunidade on-line, podem fazer-se perguntas, mas às vezes não se recebem respostas, pois não há equipa de suporte.

Figura 15 –  
Logótipo do  
Kdenlive

- Formatos de entrada: QuickTime, AVI, WMV, MPEG, etc.
- Formatos de saída: MPEG, AVI, MP4, MOV, etc.
- Vantagens: permite ampliar sua capacidade com complementos gratuitos.
- Limitações: Sem suporte técnico.

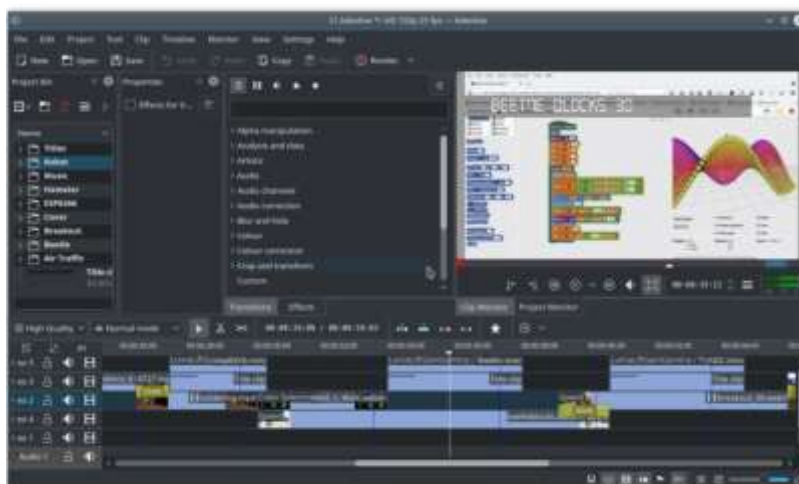


Figura 16 - Ambiente de trabalho do Kdenlive

### 3.8 HitFilm Express

O HitFilm Express é uma boa alternativa ao Adobe After Effects, oferece aos utilizadores muitas opções de composição de efeitos visuais e permite usar gratuitamente ferramentas de edição de vídeo semiprofissionais. Mas os principiantes podem achar que a interface do software é difícil.



Figura 17 –  
Logótipo do  
HitFilm Express

- Formatos de entrada: AVCHD, AVI, DV, MP4, MPEG, MOV, MMV.
- Formatos de saída: AVI, MP4.
- Vantagens: Um amplo espectro de transições e efeitos de vídeo.
- Limitações: recurso limitado ao exportar arquivos de vídeo, não é amigável para principiantes.

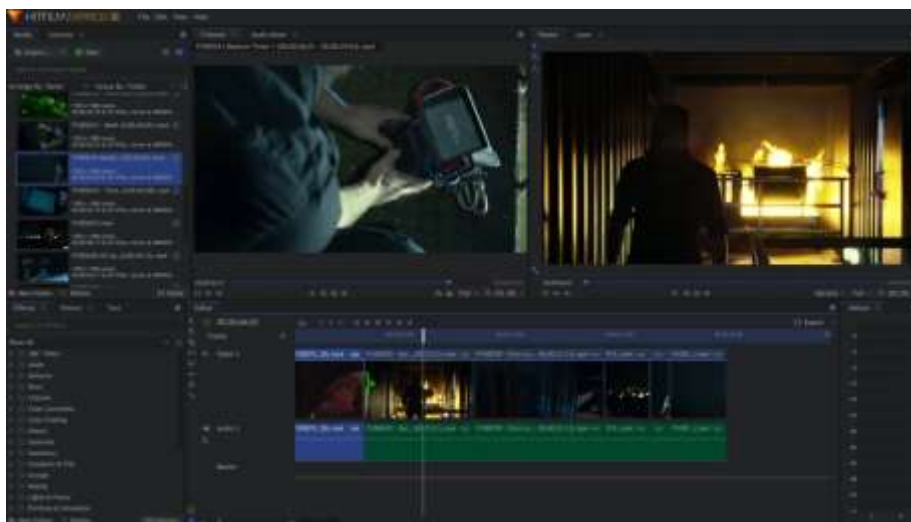


Figura 18 - Ambiente de trabalho do HitFilmExpress

### 3.9 LightWorks

Ultimamente, vem numa nova versão 14.5. Ao longo de mais de 25 anos, muitos cineastas utilizam-no como uma ferramenta profissional para editar vídeos. Pode-se usar para editar vídeos do YouTube e filmes em 4K. Por falar em 4K, pode usar-se um proxy para uma experiência suave de edição de vídeo em 4K.

Quem deseja editar vídeos em 4K, este é o melhor.



Figura 19 – Logótipo do LightWorks

- Formatos de entrada: Os mais recentes formatos de áudio e vídeo.
- Formatos de saída: MP4, MXF, QuickTime, AVI, MTS, MPG, M2T.
- Vantagens: Interface bem projetada com muitos recursos avançados.
- Limitações: não é fácil de usar para principiantes.



Figura 20 - Ambiente de trabalho do LightWorks



## **Capítulo IV – Software utilizado**

## 4.1 Adobe Premiere

Neste projeto utilizei o Adobe Premiere Pro 2023 porque é um dos softwares que estou habituada a utilizar nas aulas e porque é um dos melhores para edição de vídeo. É um software simples de utilizar e com bons resultados.

Algumas das suas vantagens são:

- O facto de ser compatível tanto com o sistema iOS como com o Windows;
- É compatível com vários aplicativos gráficos;
- É possível escolher que tipo de Premiere queremos, isto porque existe mais do que um, como é o caso do Premiere Elements 15, este é mais acessível para principiantes, e do Premiere Pro CC, este que acaba por ser mais profissional;
- Outra das vantagens do Premiere é o facto de possuir uma grande quantidade de efeitos que podemos adicionar aos nossos vídeos.

Apesar de todas estas vantagens, o Premiere tem também desvantagens, são elas:

- O facto de ser um programa pago mensalmente;
- E o facto de ser um programa profissional, pode causar algumas dificuldades a todos aqueles que o estão a utilizar pela primeira vez e, portanto, não têm grande experiência, mas é também para isso que existe o Premiere Elements15.



Figura 21 – Ambiente de trabalho do Premiere

### 4.1.1 Editar vídeo

Depois de importar a mídia para um novo projeto no Premiere Pro, é possível ver todos os cliques montados em uma sequência na linha do tempo e está pronto para começar a editar.



Figura 22 – Noções básicas de edição na linha do tempo no Premiere

Para aparar um clipe, selecione-o na linha do tempo e arraste uma das bordas do clipe.

Para cortar um clipe, escolha a ferramenta **Navalha**, posicione-a sobre um clipe na linha do tempo e clique.

Para reposicionar um clipe, selecione-o e arraste-o.

### 4.1.2 Adicionar ou remover clipes

- Para remover um clipe da sequência, selecione-o e pressione a tecla **Delete**.
- Para adicionar um novo clipe à sequência, arraste-o do painel **Projeto** até a linha do tempo. Também se pode adicionar clipes diretamente de pastas do computador.

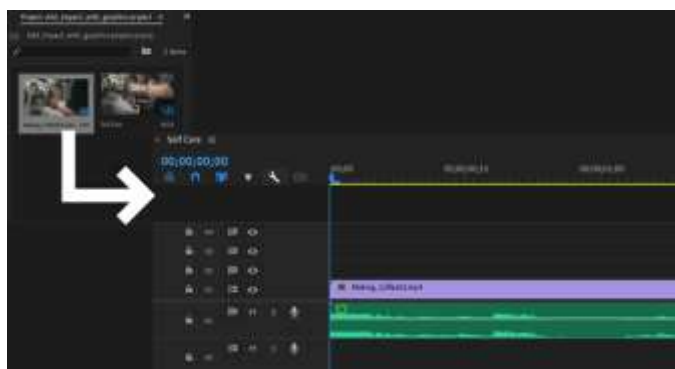


Figura 23 – Arrastar um clipe do Painel Projeto para a linha do tempo

### 4.1.3 Remover lacunas

- Para fechar uma lacuna entre os clipes, selecione-a e pressione a tecla **Delete**.
- Também se pode usar a ferramenta **Edição de ondulação** para aparar a borda de um clipe e fechar automaticamente uma lacuna entre dois clipes.

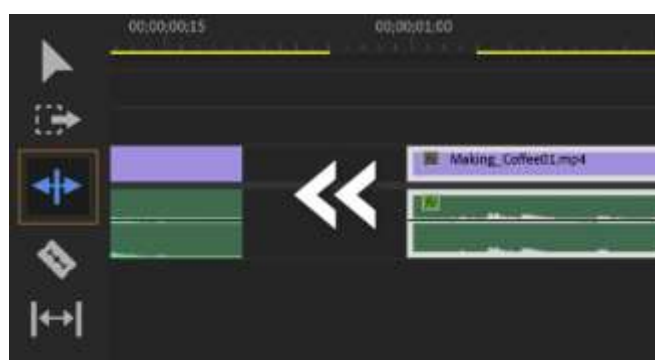


Figura 24 – Fechar lacunas automaticamente

#### 4.1.4 Trabalhar com áudio

No Adobe Premiere Pro é possível editar áudio, adicionar efeitos a ele e misturar quantas faixas de áudio em uma sequência o seu sistema de computador puder suportar. As faixas podem conter canais surround 5.1 ou mono. Além disso, há faixas padrão e faixas adaptáveis. A faixa de áudio padrão pode lidar com mono ou estéreo na mesma faixa. Ou seja, se definir a faixa de áudio como Padrão, será possível usar gravação com diferentes tipos de faixas de áudio na mesma faixa de áudio.

É possível escolher diferentes tipos de faixas para diferentes tipos de mídia. Por exemplo, é possível escolher que os clipes mono sejam editados apenas em faixas mono. É possível escolher que o áudio mono multicanal seja direcionado para uma faixa adaptável por padrão.

Para trabalhar com áudio, primeiro importe-o para um projeto ou grave-o diretamente em uma faixa. É possível importar clipes de áudio ou vídeos que contêm áudio.

Depois que os clipes de áudio estão em um projeto, é possível adicioná-los a uma sequência e editá-los da mesma forma que vídeos. Também é possível exibir as formas de onda de clipes de áudio e apará-las no **Monitor de origem** antes de adicionar o áudio a uma sequência.

É possível ajustar volume e configurações de panorâmica/equilíbrio das faixas de áudio diretamente nos painéis **Linha do tempo** ou **Controles do efeito**. É possível usar o **Mixer da faixa de áudio** para fazer alterações de mistura em tempo real. Também é possível adicionar efeitos aos clipes de áudio em uma sequência. Se estiver a preparar uma mistura complexa com várias faixas, considere organizá-las em submixes e em sequências aninhadas.



Figura 25 – Edição de Áudio

### 4.1.5 Faixas de áudio numa sequência

Uma sequência pode conter qualquer combinação das seguintes faixas de áudio:

- **Padrão** - a faixa padrão substitui o tipo de faixa estéreo anterior. Ela pode acomodar clipes de áudio estéreo ou mono.
- **Mono** - uma faixa mono contém um canal de áudio que reproduzirá o canal de forma que os canais esquerdo e direito reproduzam a mesma gravação homogeneizada ou reproduzam apenas um dos canais esquerdo ou direito. Se um clipe estéreo for adicionado a uma faixa mono, os canais de clipe estéreo serão somados ao mono por faixa mono.
- **Faixa estéreo** - uma faixa estéreo é um áudio de canal duplo e que é gravado em dois canais, um à esquerda, um à direita.
- **Faixa adaptável** - a faixa adaptável pode conter clipes mono, estéreo e adaptáveis, sendo possível mapear o áudio de origem para canais de saída de áudio da maneira que funcione melhor para seu fluxo de trabalho. Esse tipo de faixa é útil para trabalhar com áudio de câmaras que gravam várias faixas de áudio. As faixas adaptáveis também podem ser usadas ao trabalhar com clipes misturados ou com sequências de várias câmaras.

Contém o seguinte:

- Três canais de áudio dianteiros (esquerda, centro e direita)
- Dois canais de áudio traseiros ou surround (esquerda e direita)
- Um canal de áudio LFE (efeitos de baixa frequência) encaminhado para um alto-falante subwoofer.

### 4.1.6 Fazer rápidos ajustes de áudio

Embora o Premiere Pro inclua um Mixer da faixa de áudio com recursos completos, há momentos em que muitas dessas opções não são necessárias. Por exemplo, ao criar uma cópia de vídeo e áudio capturados juntos de gravação DV com saída para faixas estéreo, siga estas diretrizes:

- Comece com os medidores de **Áudio** e **fader de volume** no **Mixer de faixa de áudio**. Se o áudio estiver muito abaixo de 0 dB ou muito alto (o indicador vermelho de corte aparecerá), ajuste o nível dos clipes ou das faixas conforme necessário.
- Para silenciar temporariamente uma faixa, use o botão **Silenciar faixa** no **Mixer da faixa de áudio** ou o ícone **Alternar saída de faixa** no painel **Linha de tempo**. Para silenciar temporariamente todas as outras faixas, use o botão **Isolar** no **Mixer da faixa de áudio**.
- Ao fazer ajustes de áudio de qualquer tipo, determine se a alteração será aplicada à faixa inteira ou a clipes individuais. As faixas de áudio e os clipes são editados de maneiras diferentes.
- Use o comando mostrar/ocultar faixas no menu do **Mixer da faixa de áudio** para exibir apenas as informações que deseja visualizar e economize espaço na tela. Se não estiver a usar os **Efeitos e envios**, é possível ocultá-los clicando no triângulo na borda esquerda do **Mixer da faixa de áudio**.

## **Capítulo V – Implementação Prática**



## 5.1 Captura de imagens

Durante este projeto fiz captura de imagens para realizar os vídeos das atividades que se realizaram no Agrupamento.

Para a captura de imagens, foram necessários equipamentos de forma a responder o melhor possível ao pretendido.

Assim sendo, durante todo o processo, foram usados alguns equipamentos, cedidos pelo Agrupamento de Escolas de Pinhel ao qual não posso deixar de agradecer.

Quanto à câmara utilizei a Canon EOS 100D. Esta foi a câmara usada em todos os registos fotográficos.

### Características da máquina:

- O sensor Exmor R CMOS com retroiluminação de 9.2 MP garante uma qualidade de imagem incrível.
- A gravação em Full HD 1920 x 1080 / 60p permite captar vídeos com uma qualidade e detalhe impressionantes.
- O zoom ótico de 27x garante imagens distantes com detalhes nítidos e fantásticos.
- O estabilizador de imagem SteadyShot com Active Mode garante que nenhuma gravação fica tremida.



Figura 26 – Máquina fotográfica Canon EOS 100D

## Tripé

Para suportar a câmara, este foi o tripé utilizado. O hama star 61 153-3D.

É bastante estável e permite um equilíbrio de peso que se traduz num nivelamento suave e constante.



Figura 27 – Tripé hama star 61 153-3D

## 5.2. Edição de Imagens

Depois de descarregar da máquina o material recolhido, organizei-o em pastas, escolhi as melhores fotografias e coloquei tudo dentro do projeto e seguidamente na timeline do Adobe Premiere. A partir daí comecei a juntar as fotos e a fazer o vídeo.

Em cada vídeo coloquei os títulos da atividade e a realização e uma música de fundo, escolhida sem direitos de autor, para tornar os vídeos mais apelativos.

Os vídeos realizados durante este projeto podem ser vistos no canal TV Escola Pinhel, neste código QR.

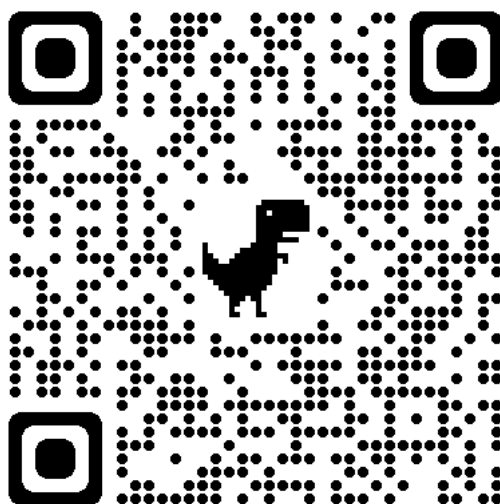


Figura 28 – Código QR da TV Escola AEPinhel

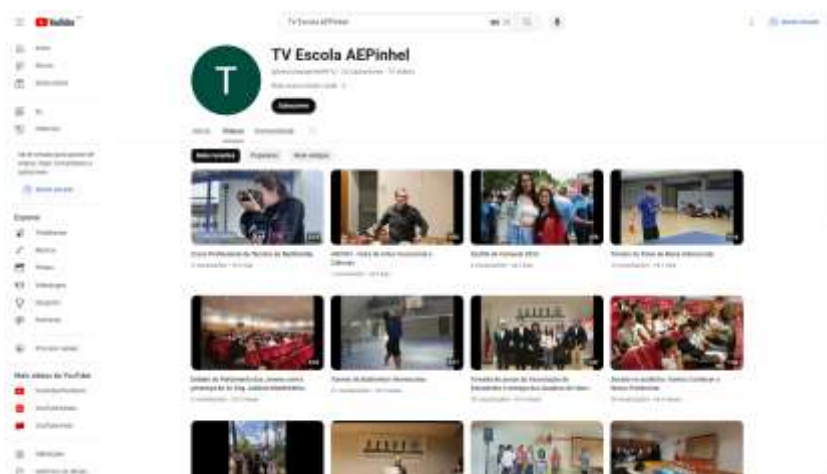


Figura 29 - Canal do Youtube



Figura 30 - Capa de todos os vídeos



Figura 31 - Sessão no auditório: Vamos Conhecer o Nosso Património



Figura 32 - Tomada de posse Associação Estudantes e Entrega Quadros de Honra



Figura 33 - Torneio de Badminton Interescolar



Figura 34 - Debate do Parlamento dos Jovens



Figura 35 - Torneio de Ténis de Mesa Interescolar



Figura 36 - Desfile de Carnaval 2024



Figura 37 - ARVOCI - Feira de Artes Vocacional e Ciências



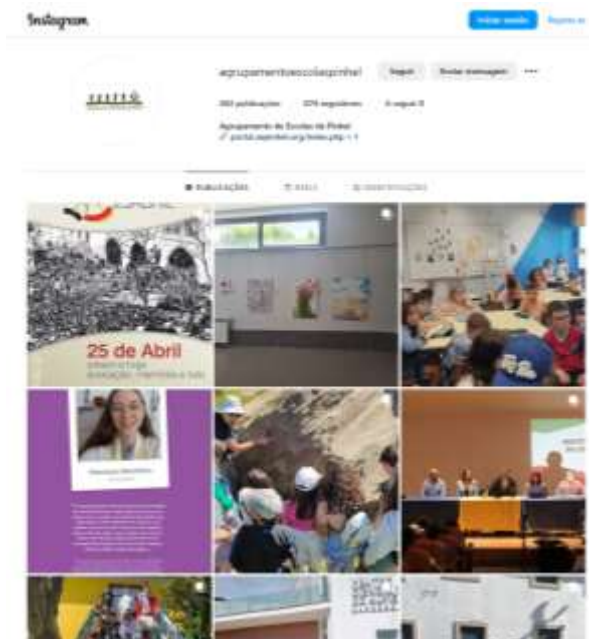


Figura 38 – Instagram do Agrupamento



Figura 39 – Facebook do Agrupamento

## **Capítulo VI – Conclusões**

## 6.1. Análise Crítica

Este projeto final de curso, chamado de Prova de Aptidão Profissional, foi ao encontro das minhas expectativas. No final, fiquei satisfeita com os resultados.

Um dos objetivos iniciais foi o aperfeiçoamento da minha responsabilidade, para me preparar para o mercado de trabalho. No fim, acho que acabei por ter uma pequena evolução e consegui melhorar.

## 6.2. Conclusão

Com a realização deste projeto, utilizei os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de forma prática e também os aperfeiçoei. Considero que a aprendizagem ao longo destes três anos permitiu que todos os objetivos propostos fossem alcançados.

Durante a realização do relatório e de todos os vídeos existiram bastantes aspetos positivos, nomeadamente a confiança depositada, permitindo-me ultrapassar e perceber os problemas de forma diferente e ensinando-me a não desistir quando existe uma nova barreira.

Apesar do percurso ter sido longo foi-me sempre possível contar com o apoio de toda a estrutura do Agrupamento, que esteve presente em todas as fases do projeto.

## Webgrafia

<https://helpx.adobe.com/br/premiere-pro/user-guide.html>

<https://www.oberlo.pt/blog/editor-de-audio>

<https://www.youongroup.com/pt/blog/programas-edicao-de-video/>

<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/07/cinco-programas-gratis-para-editar-video-nocomputador.ghtml>