

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610/98 de 19/02/98.

Nenhuma parte desta apostila poderá ser reproduzida total ou parcialmente, por qualquer processo eletrônico, fotocópia, mecânico ou sistema de processamento de dados, sem a prévia autorização por escrito da

Webtecno - Tecnologia & Educação

Webtecno
Tecnologia & Educação



Senhores pais, professores e alunos

- Nosso objetivo é permitir que a criança aprenda.
- Nós educadores temos que nos preocupar em dar à criança oportunidades de aprender favorecendo o seu desenvolvimento global, e para isso, devemos dar permissão para que ela faça experiência, levante hipóteses, proponha soluções e escreva sobre o que viveu.
- Atualmente um dos meios de comunicação mais utilizado para a integração da criança ao mundo globalizado é a informática, o uso do computador.
- Ele facilita a pesquisa além de oferecer ferramentas importantíssimas para o avanço educacional.

www.webtecno.com.br

adm@webtecno.com.br

Sumário

04 ----- Windows Movie Maker
Introdução

13 ----- Pacote Office

Definir tabulações – salvar como pdf: Word, Excel, Power Point e Publisher; fazer alterações em arquivo pdf; criar linha de assinatura no Word e no Excel; proteger seu documento com senhas no Word e no Excel. Características do Excel; acessando o Excel; exercícios de fixação e fórmulas. Acessando o Power Point; criando uma apresentação.

84 ----- Rede Sociais
Dicas de Segurança

Windows Movie Maker

O Windows Movie Maker é um recurso do Windows Vista que permite criar filmes domésticos e apresentações de slide no computador, completar com títulos de aparência profissional, transições, efeitos, música e até mesmo narração. E quando você estiver pronto, poderá usar o Windows Movie Maker para publicar seu filme e compartilhá-lo com seus amigos e sua família.

Se você não tiver experiência com filme digital ou com o Windows Movie Maker, continue lendo para obter uma descrição das diferentes ferramentas que usará no Windows Movie Maker e de links que o ajudarão a aprender mais.

Compreendendo as ferramentas do Windows Movie Maker

O Windows Movie Maker está dividido em três áreas principais: os painéis, o storyboard/linha do tempo e o monitor de visualização.



- ① Barra de menus
- ② Painel Tarefas
- ③ Storyboard/linha do tempo
- ④ Monitor de visualização
- ⑤ Contents pane

As principais áreas do Windows Movie Maker

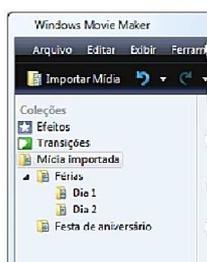
Ocultar tudo

Sobre os painéis

O Windows Movie Maker fornece vários painéis diferentes com os quais é possível trabalhar, dependendo das tarefas que serão realizadas.

O painel Tarefas lista as tarefas comuns que você pode executar ao criar um filme, incluindo a importação de arquivos, a edição e a publicação do filme.

O painel Coleções exibe as pastas de coleção, que contêm clipes. As pastas de coleção aparecem no painel Coleções à esquerda, e os clipes na pasta de coleção selecionada são exibidos no painel Conteúdo à direita. A imagem a seguir mostra o painel Coleções:



Painel Coleções

O painel Conteúdo mostra clipes, efeitos ou transições em que você está trabalhando ao criar o filme, dependendo do modo de exibição em que estiver trabalhando. Você pode alterar o modo de exibição para mostrar miniaturas ou detalhes.

É possível arrastar clipes, transições ou efeitos do painel Conteúdo ou uma coleção do painel Coleções até o storyboard/linha do tempo do projeto atual. Também é possível arrastar clipes até o monitor de visualização para passá-los. Se você alterar com um clipe, as alterações só serão refletidas no projeto atual; elas não afetarão o arquivo de origem.

Sobre o storyboard e a linha do tempo

A área em que você cria e edita o projeto é exibida em dois modos de exibição: o storyboard e a linha do tempo. Você pode alternar entre esses modos de exibição quando estiver criando um filme.

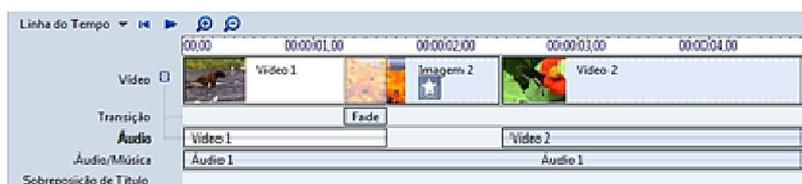
Storyboard. O storyboard é o modo de exibição padrão no Windows Movie Maker. Você pode usar o storyboard para ver a seqüência ou a ordem dos clipes no projeto e reorganizá-los com facilidade, se necessário. Esse modo de exibição também permite ver os efeitos ou as transições de vídeo adicionadas. Os clipes de áudio adicionados a um projeto não são exibidos no storyboard, mas você pode vê-los no modo de exibição de linha do tempo. A imagem a seguir mostra o modo de exibição do storyboard do Windows Movie Maker:



Exibição

Storyboard

Linha do tempo. O modo de exibição da linha do tempo apresenta uma visão mais detalhada do projeto de filme e permite fazer edições mais precisas. Usando o modo de exibição da linha do tempo, você pode cortar videoclipes, ajustar a duração das transições entre os clipes e exibir a faixa de áudio. É possível usar a linha do tempo para revisar ou modificar os intervalos dos clipes no projeto. Use os botões da linha do tempo para alterar para o modo de exibição do storyboard, aumentar ou diminuir o zoom nos detalhes do projeto, narrar à linha do tempo ou ajustar os níveis do áudio. A imagem a seguir mostra o modo de exibição da linha do tempo do Windows Movie Maker:



Exibição Linha do tempo

Sobre o monitor de visualização

O monitor de visualização permite passar clipes individuais ou um projeto inteiro. Usando o monitor de visualização, você pode visualizar o projeto antes de publicá-lo como um filme. É possível usar os botões abaixo do monitor de visualização para passar ou pausar um clipe, ou para avançar ou retroceder um clipe quadro a quadro. O botão Dividir permite dividir um clipe em duas partes no ponto exibido no monitor de visualização.

Para aumentar ou diminuir o monitor de visualização, clique em **Exibir**, aponte para **Tamanho do Monitor de Visualização** e escolha um tamanho. Também é possível arrastar a janela para torná-la maior ou menor.

Importar arquivos de vídeo, imagens e áudio no Windows MovieMaker.

Você pode importar arquivos com as seguintes extensões de nome de arquivo no Windows Movie Maker para usar no projeto:

Arquivos de vídeo: .asf, .avi, .dvr-ms, .m1v, .mp2, .mp2v, .mpe, .mpeg, .mpg, .mpv2, .wm e .wmv.

Arquivos de áudio: .aif, .aifc, .aiff, .asf, .au, .mp2, .mp3, .mpa, .snd, .wav e .wma.

Arquivos de imagem: .bmp, .dib, .emf, .gif, .jfif, .jpe, .jpeg, .jpg, .png, .tif, .tiff e .wmf.

Você também pode importar arquivos no Windows Movie Maker que tenham uma extensão diferente daquelas listadas acima, porém nem todos os tipos de arquivo funcionarão quando tentar usá-los para criar um filme.

Os arquivos do tipo Programa de TV Gravado pela Microsoft (com extensão.dvr-ms) que não são protegidos com o uso de gerenciamento de direitos digitais poderão ser importados para o Windows Movie Maker se o computador estiver executando o Windows Vista Home Premium ou o Windows Vista Ultimate.

Para importar arquivos no Windows Movie Maker

Clique em **Arquivo** e, em seguida, em **Importar Itens de Mídia**.

Navegue até o local que contém os arquivos de mídia digital que deseja importar e clique em **Importar**.

Dicas

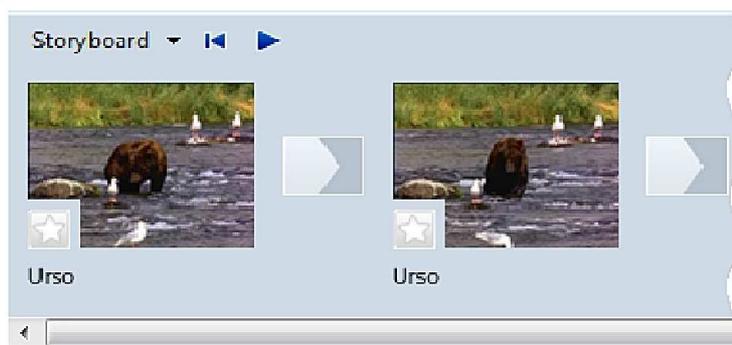
Você pode importar vários videoclipes de uma vez. No caso de clipes consecutivos, clique no primeiro videoclipe da lista, pressione e mantenha pressionada a tecla SHIFT e clique no último clipe da lista. Para videoclipes não consecutivos, pressione e mantenha pressionada a tecla CTRL e clique cada clipe que deseja importar no Windows Movie Maker. Também é possível importar arquivos de vídeo e imagem arrastando-os da Galeria de Fotos do Windows para o Windows Movie Maker.

Trabalhar com clipes no Windows Movie Maker

Após importar arquivos para o Windows Movie Maker, você estará pronto para começar a fazer o principal - editar filmes. Usando o Windows Movie Maker, você pode editar clipes de várias formas. Divida um clipe longo em dois clipes mais curtos, combine dois clipes em um único, corte o início ou fim de um clipe e até crie novos clipes.

Dividir e combinar clipes

É possível dividir manualmente os clipes de áudio e vídeo em clipes menores, para facilitar o trabalho com eles. Por exemplo, se você tem um videoclipe com duas cenas diferentes, pode dividi-lo no ponto em que uma cena termina e a outra começa e então inserir uma transição entre os dois clipes.



Um videoclipe dividido em dois clipes

Por outro lado, você pode ter um arquivo que tenha sido dividido em clipes menores, o qual deseja combinar em um só clipe. Contudo, apenas clipes contíguos podem ser combinados. O termo "contíguo" significa que a hora de início do segundo clipe vem imediatamente após a hora de término do primeiro. Por exemplo, se tiver um arquivo de vídeo ou áudio que tenha sido dividido em clipes quando importado no Windows Movie Maker, e os nomes dos clipes forem Clipe 1, Clipe 2 e Clipe 3, nessa ordem, será possível combinar Clipe 1 e Clipe 2, ou Clipe 2 e Clipe 3, mas não será possível combinar Clipe 1 e Clipe 3.

Você pode combinar videocliques contíguos no storyboard ou no painel Conteúdo (antes de adicionar o clipe ou clipes ao storyboard/linha do tempo).

Ocultar tudo

Para dividir um clipe

No painel Conteúdo ou no storyboard/linha do tempo, clique no clipe de áudio ou vídeo que deseja dividir.

No monitor de visualização, clique no botão **Executar** .

Quando o clipe atingir um ponto próximo ao local em que você deseja dividi-lo, clique em **Pausar**.

No monitor de visualização, use os controles de reprodução para localizar o ponto em que deseja dividir o clipe.

No monitor de visualização, clique no botão **Dividir**.

Dica

Você pode arrastar o indicador de reprodução na barra de busca até o ponto exato em que deseja dividir o clipe.

Para combinar clipes

No painel Conteúdo ou no storyboard, mantenha pressionada a tecla CTRL e clique nos clipes contíguos que deseja combinar.

Clique em **Clipe** e em **Combinar**.

O nome e as informações de propriedade do primeiro clipe do grupo serão usados no novo clipe, e a duração será ajustada.

Dica

Você pode combinar mais de dois clipes por vez, desde que sejam consecutivos. Para selecionar vários clipes, clique no primeiro clipe, pressione e mantenha pressionada a tecla SHIFT e clique no último clipe.

Cortar (ocultar) partes de um videoclipe

Quando você corta um clipe, cria um novo ponto de corte inicial e/ou final. O ponto de corte inicial determina quando o clipe começa a ser executado, e o ponto de corte final determina quando o clipe para de ser executado no projeto e no filme final. Ao se cortar um clipe, a parte cortada não é removida do arquivo de origem: ela fica oculta para que não apareça no projeto ou no filme publicado.