

VPT 7 - Primeiros passos

Manual preliminar para o VPT 7

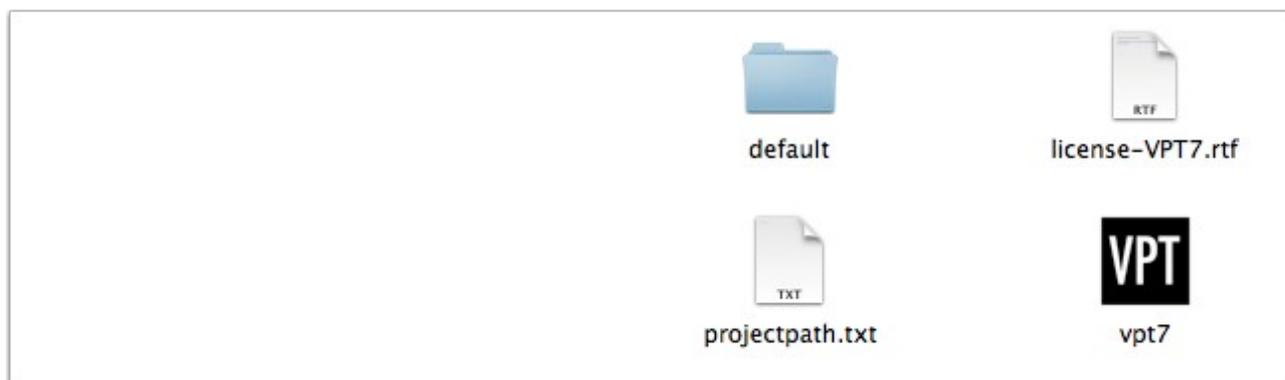
Escrito por HC Gilje 28/04/13

Traduzido por VJ pixel

Revisado por Paloma Oliveira

A pasta VPT

Na pasta do VPT você vai encontrar a pasta do projeto padrão (chamada “default”) e o arquivo `projectpath.txt` (sim, é apenas um arquivo de texto), junto com o aplicativo. Esse arquivo deve sempre estar no mesmo diretório do aplicativo.



projectpath

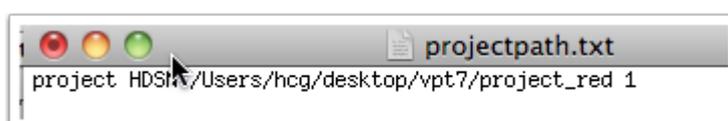


O arquivo “projectpath” especifica a localização da pasta do seu projeto de VPT. A pasta do projeto deve conter os “presets” e “settings” (configurações) do projeto, e pode conter pastas de vídeos e máscaras.

Se a pasta de projeto está dentro do diretório (da pasta) do VPT, você só precisa escrever (dentro do arquivo de texto `projectpath.txt`) o nome do diretório seguido por um 0.

Se a pasta de seu novo projeto estiver em outro lugar, fora da pasta do VPT (em um HD externo, por exemplo), você precisa especificar o caminho completo desta nova pasta seguido por um 1.

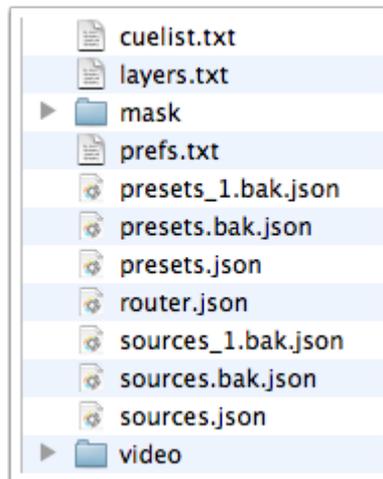
Veja o exemplo:



A pasta de projeto padrão “default”

A pasta do projeto padrão contém as pastas (folder): vídeos, máscaras; vários arquivos de presets, e os arquivos com a cuelist, layers (camadas) e prefs (preferências). Esses últimos 3 são arquivos de texto e podem ser editados em qualquer editor de texto.

VPT 7 tem um sistema de layers dinâmico, você pode adicionar quantas camadas quiser. Isso pode ser feito dentro do VPT ou você pode especificar isso diretamente no arquivo de camadas (layers). É também neste arquivo onde o VPT grava o número atual de layers quando o programa é encerrado.



O arquivo prefs

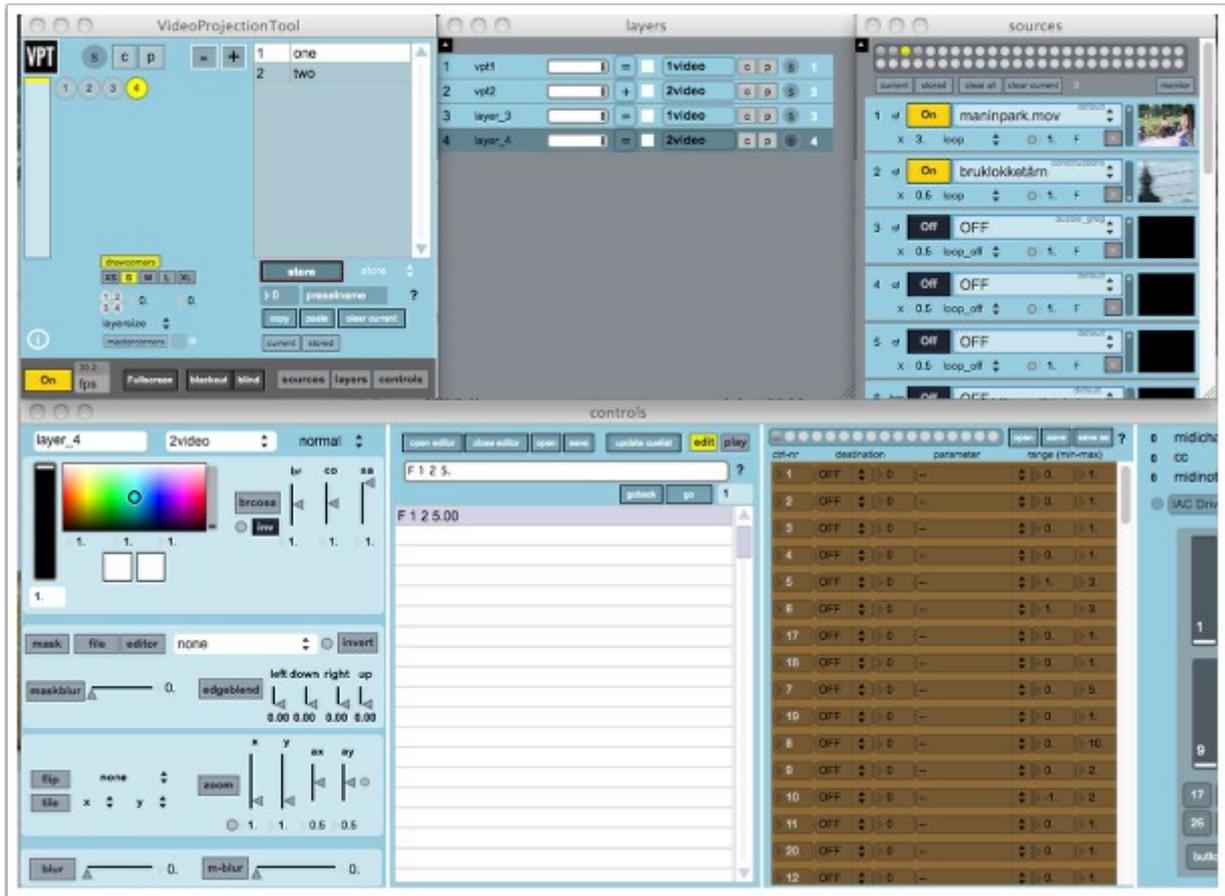
No arquivo prefs você pode mudar configurações como: número de telas, começar no modo fullscreen (tela cheia), etc.

Você também pode especificar a combinação dos 8 primeiros sources (fontes de imagens) no sourcebank: Q para vídeos, S para imagens estáticas ou H para arquivos hap (Mac apenas). Você precisa escrever no seguinte formato “Q Q Q Q H H S S” (8 fontes com espaços entre elas e encapsulados entre aspas duplas).

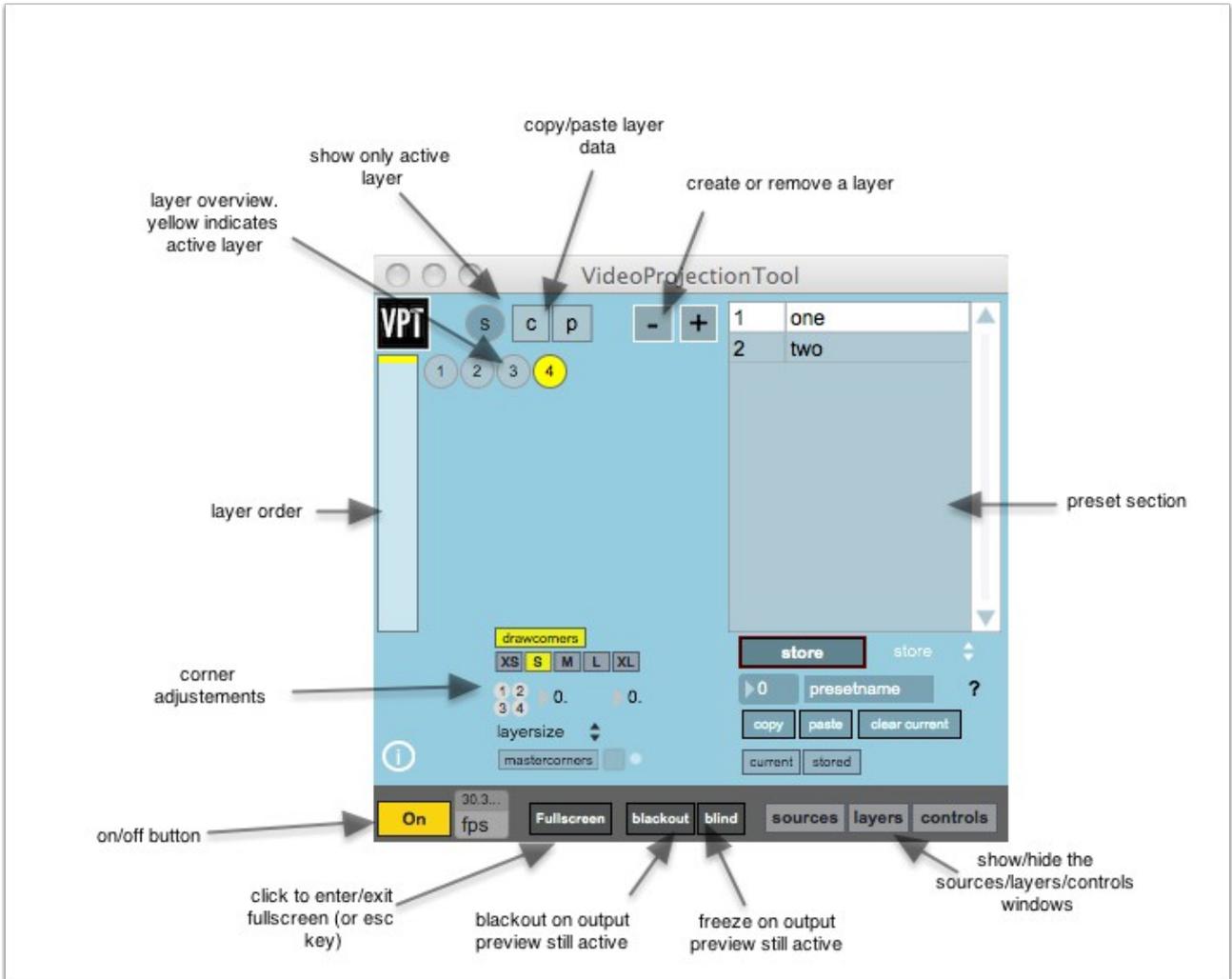
```
include source presets in main preset → include_sources 1
sourcebank "Q Q Q Q H H S S"
```

The image shows a code editor window with a list of configuration parameters. The parameter `include_sources 1` is highlighted with a blue oval, and an arrow points from the text `include source presets in main preset` to it. Below it, the `sourcebank` parameter is set to the string `"Q Q Q Q H H S S"`.

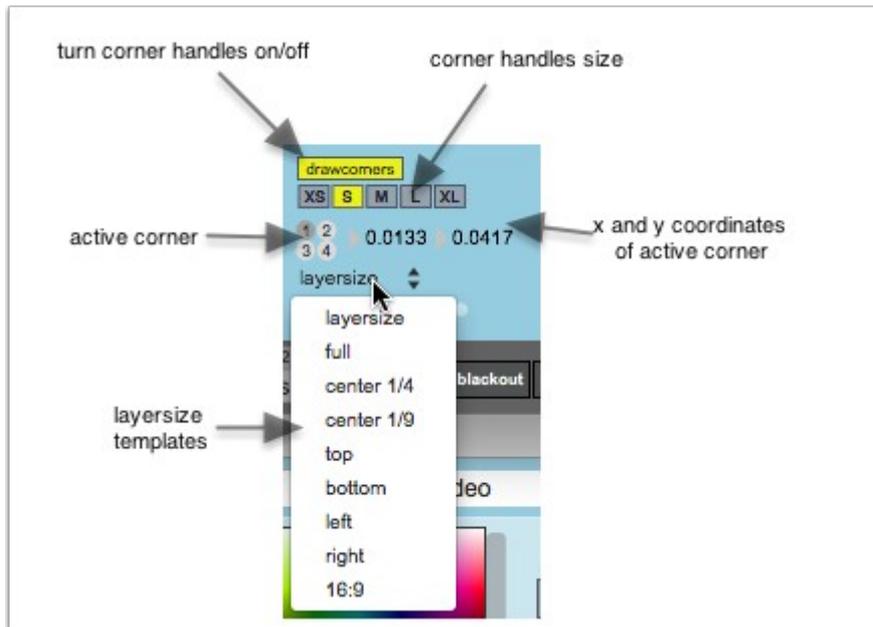
Visão geral da interface



Tela principal do VPT

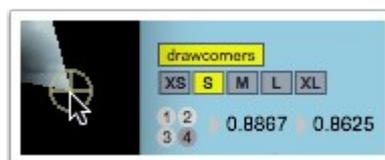


As ferramentas de posicionamento/distorção de cantos



Para mover os cantos da imagem, os **corners handlers**, basta clicar e arrastar, tanto na janela **preview** ou diretamente no **output** (janela de saída). Você também pode mudar a posição do **corner** com mais precisão, ao invés de arrastar, usando as caixas de número ou as setas de seu teclado (quando combinado com shift eles se movem mais rápido).

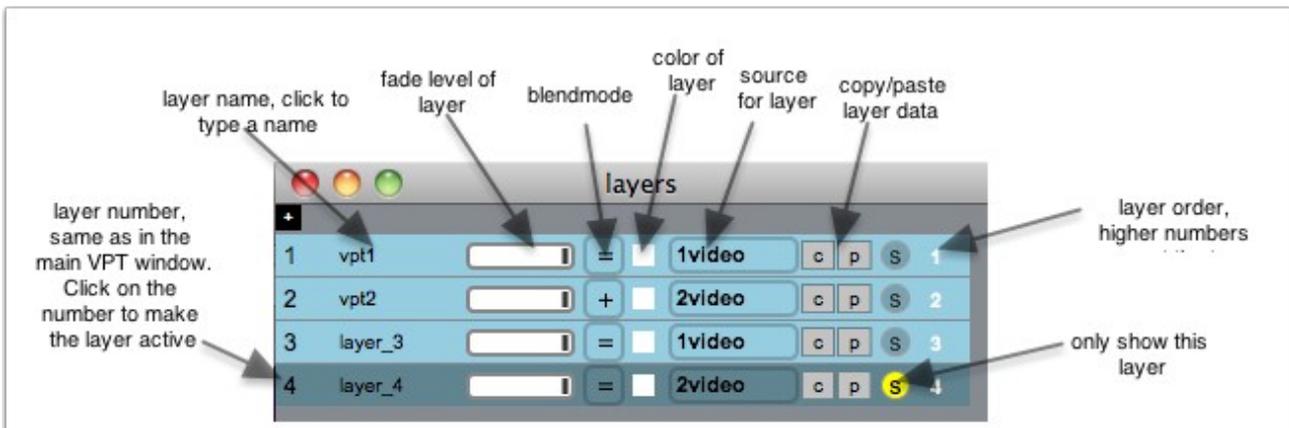
Quando trabalhando com **layers** pequenas é melhor trabalhar com variações pequenas ou os **corners** vão interferir uns com os outros, fazendo com que 2 **corners** tenham as mesmas coordenadas. Se isso acontecer use as caixas numéricas para movê-los ou escolha um modelo de **layersize template** (modelo de tamanho de camada) para redimensionar os cantos da camada (**corners**).



Lista de camadas

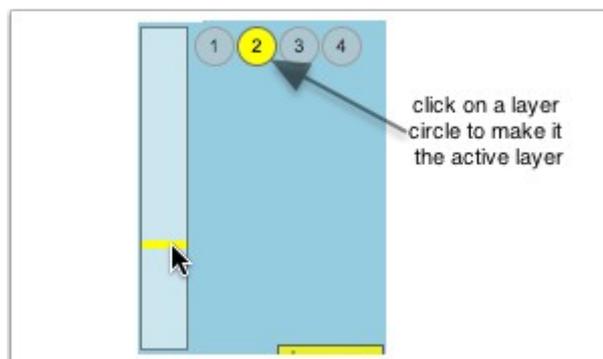
A janela de **layers** contém uma visão geral de todas as camadas. As camadas respeitam uma hierarquia vertical. Novas camadas criadas se posicionam na janela de **output** acima das camadas antigas, no entanto, aparecem em último lugar na janela de **layers**.

Isso significa que por padrão a última camada adicionada, que será a última na lista de **layers**, será a imagem superior no **output**. Essa ordem pode ser reordenada.



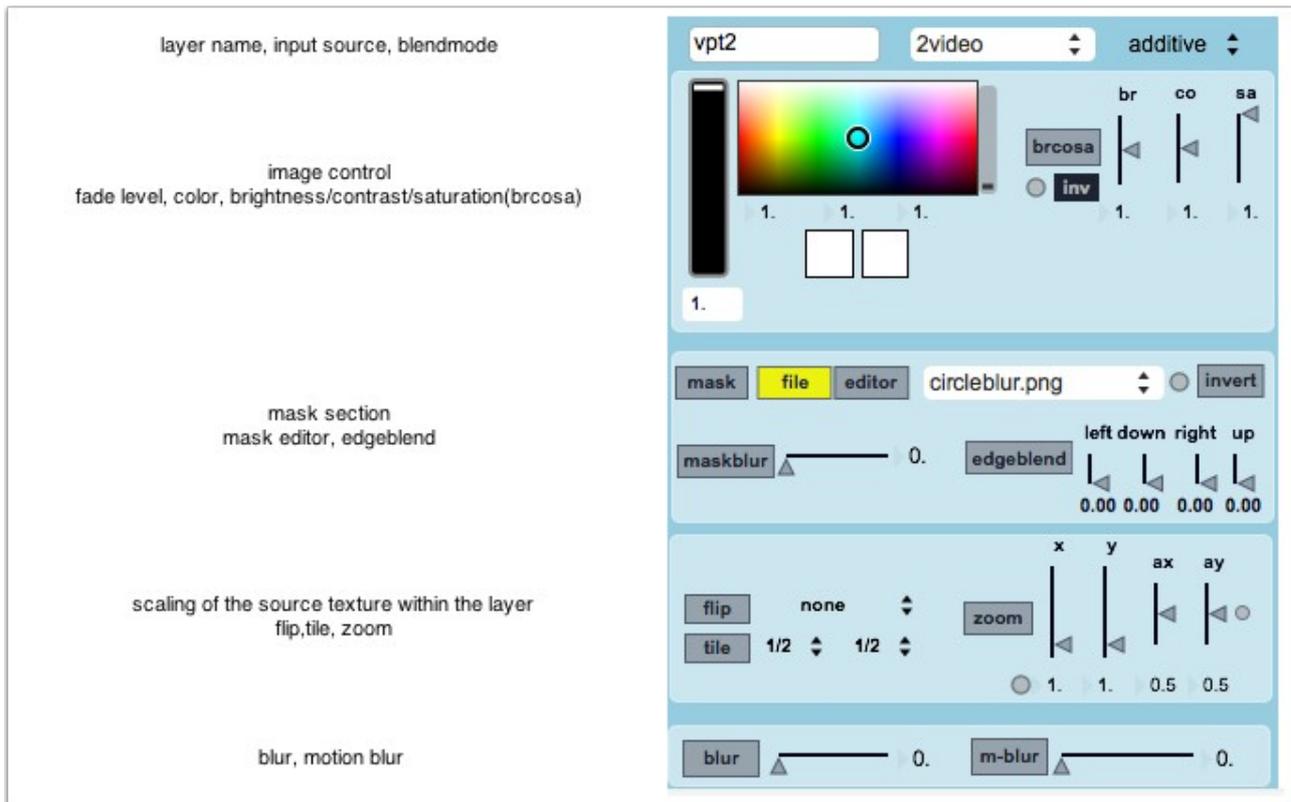
Selecionar e ordenar camadas na janela do VPT

Você pode ver a posição da camada ativa na lista de **layers** olhando o slider ao lado esquerdo da janela do VPT. A linha amarela indica sua posição relativa. Você pode arrastar a linha para mudar a posição da camada. Isso vai refletir nos números de ordenação de camadas na lista de **layers**.

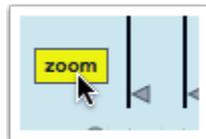


Controlando o conteúdo da camada

O primeiro painel na janela de controle contém os controles da camada ativa.

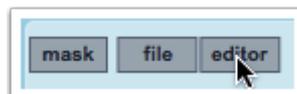


Clique no botão apropriado para ativar um dos efeitos acima.

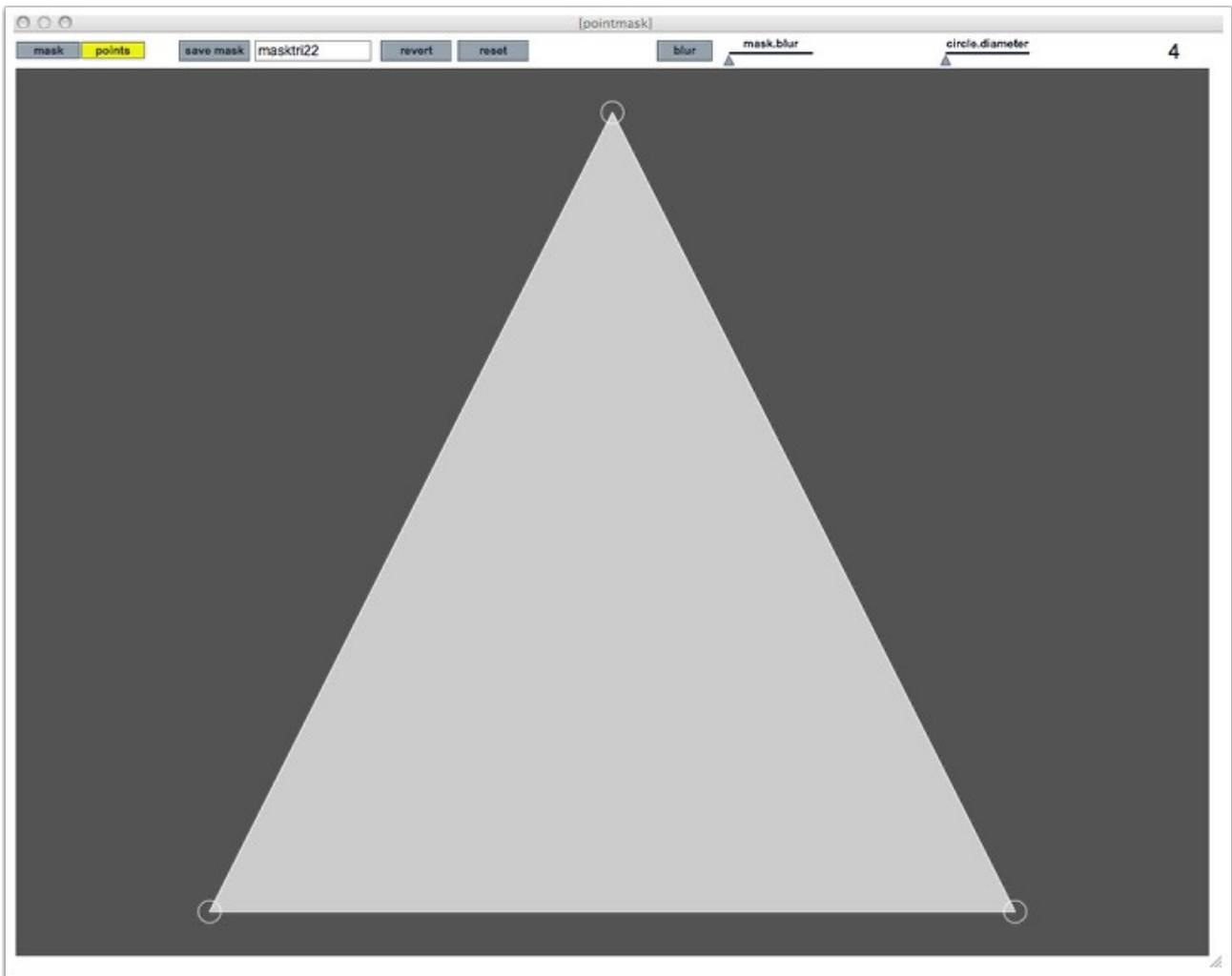


Criando uma máscara customizada

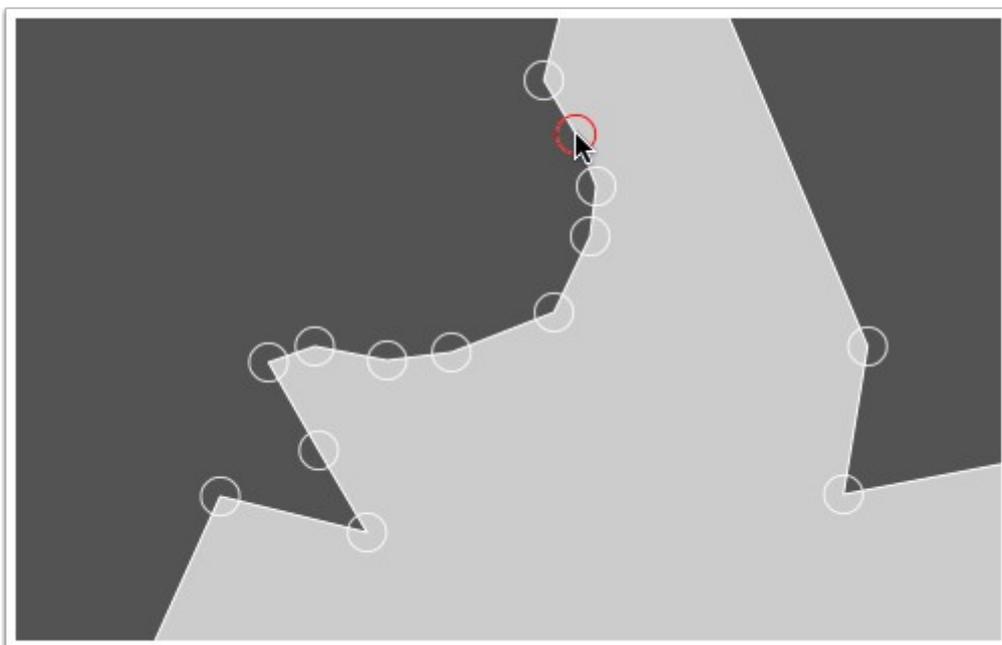
Para criar uma máscara, clique no botão 'editor' na **mask section** (sessão de máscaras) na janela de controle. Isso vai abrir o editor de máscaras.



O editor de máscaras



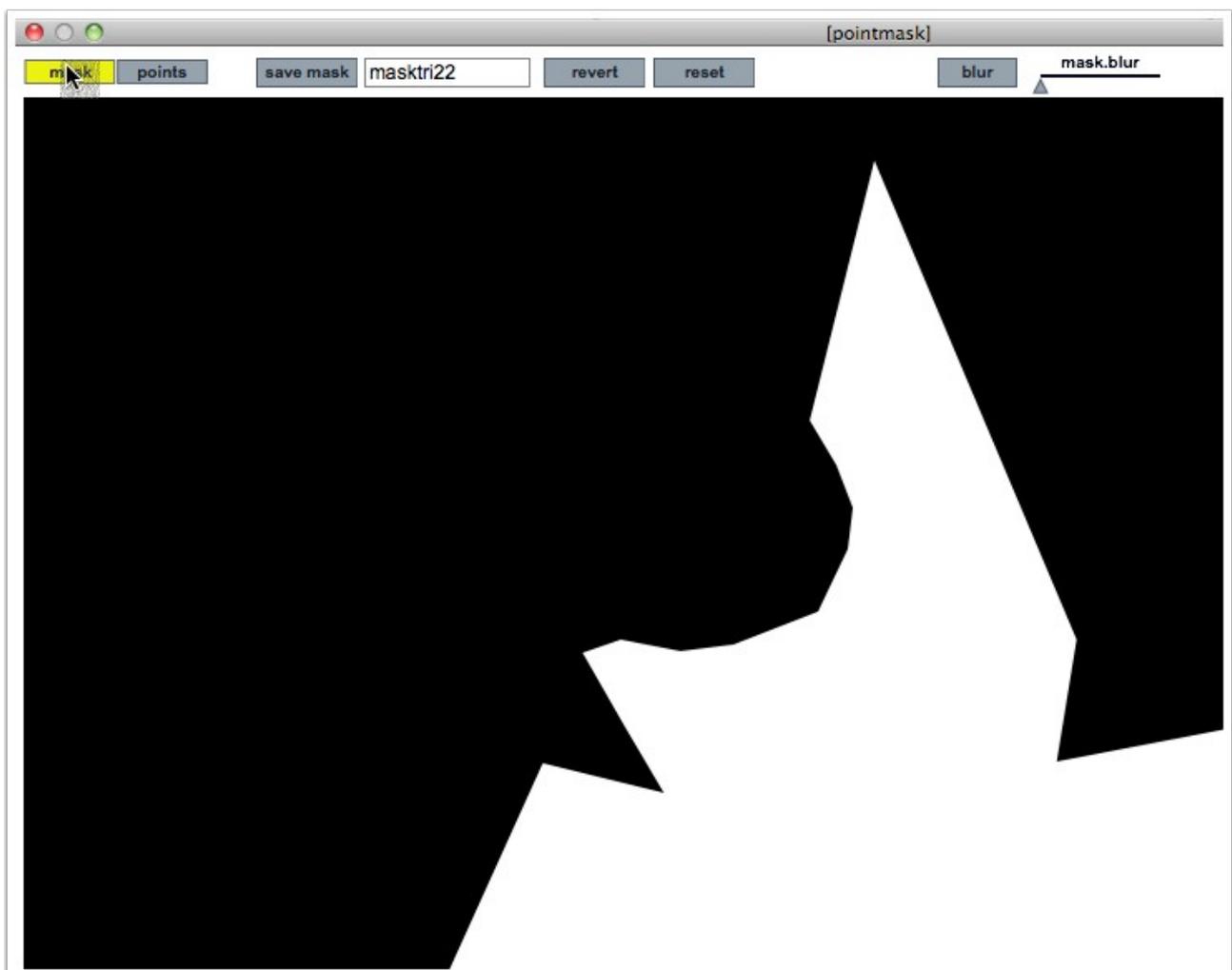
Clique para adicionar quantos pontos precisar na máscara. Clique e arraste pontos para movê-los. Para deletar um ponto o selecione e aperte a tecla delete/backspace.



Nas janelas de **preview** e **output** você vai ver uma imagem parcialmente acinzentada onde a máscara está cobrindo enquanto você a está editando.



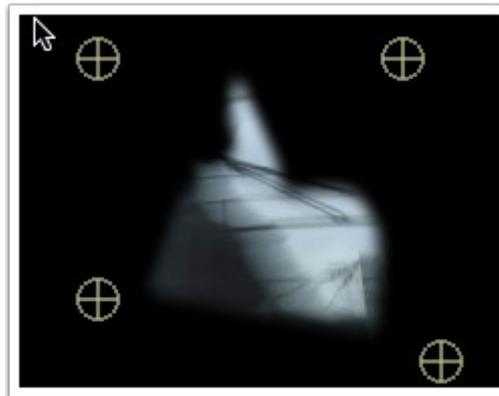
Clique no botão 'mask' para transformar a máscara em uma imagem em preto e branco.



Você pode “borrar” a imagem antes de salvá-la, fazendo com que sua máscara fique menos dura e mais dissipada em outras imagens. É muito mais eficiente do que adicionar o blur em tempo real.



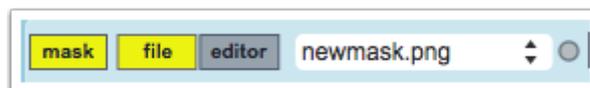
A máscara borrada é visível apenas no output.



Quando você estiver feliz com a máscara, dê um nome único e clique em 'save mask'.

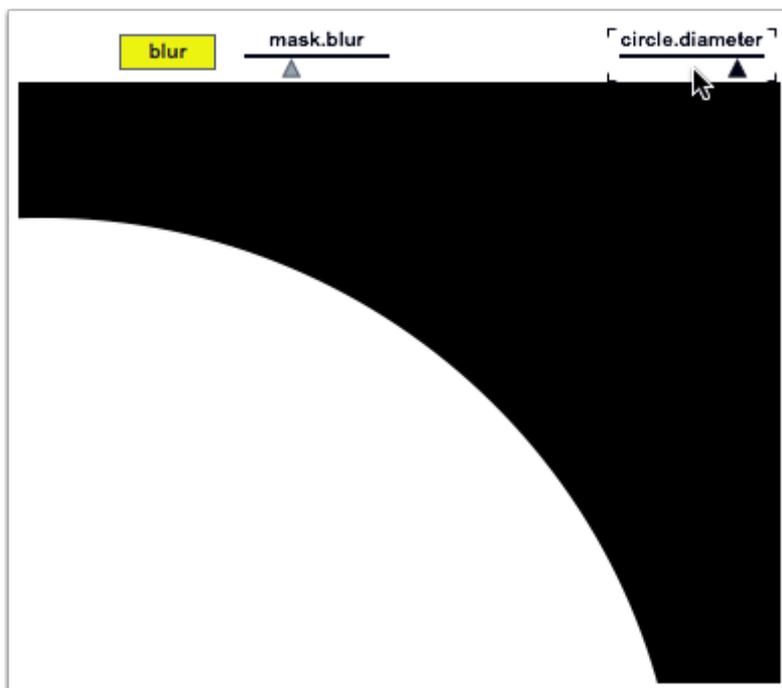


Ela vai aparecer selecionada no menu de máscaras.



Máscara circular

Você também pode criar máscaras circulares no editor de máscaras.

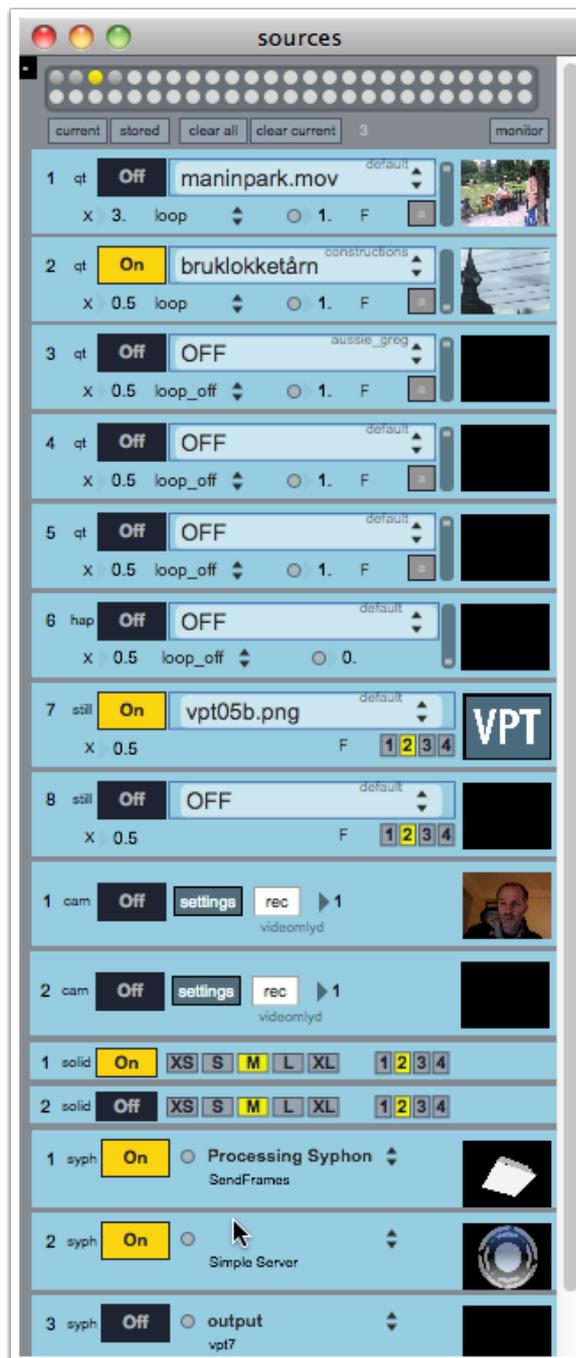


Banco de dados / Sources

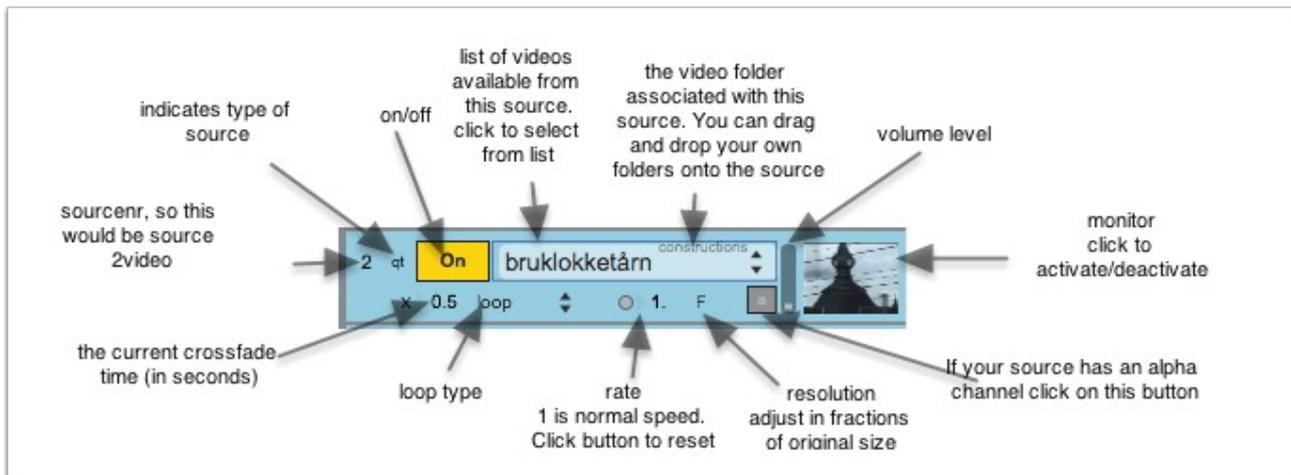
O sourcebank contém as fontes de imagem que podem ser exibidas nas camadas. É uma mistura de vídeos, imagens estáticas, a vivo e sólidos (monocromáticos).

Para usuários de Mac também é possível tocar com o codec hap, que é processado na GPU (unidade de processamento gráfico), para execução muito mais eficiente de vídeos em alta resolução. Mais informações: <http://vdmx.vidvox.com/blog/hap>

Usuários de Mac também tem o benefício da comunicação Syphon, que torna possível utilizar a saída de outras aplicações gráficas como fonte de entrada no VPT. O software também envia Syphon, tornando fácil gravar um setup com o gravador Syphon ou usá-lo como entrada em outra aplicação. Mais informações: <http://syphon.v002.info>



O módulo padrão de vídeo crossfade

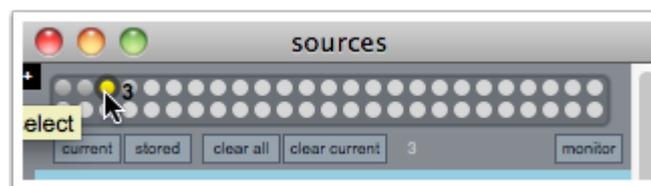


Source presets (the sourcebank)

No topo do banco de dados, **sourcebank**, você pode salvar a configuração atual de fontes clicando em um dos círculos com a tecla shift apertada. Um círculo mais escuro indica que já existe algo armazenado naquela posição. Clique em um círculo para selecionar um **preset** (uma configuração) diferente.

Isso é uma alternativa a utilizar presets com muitas camadas. A proposta é que você só precisa de um (ou poucos) presets para armazenar posições de camadas e dados de máscaras/texturas. A maioria dos usuários não muda essas informações, eles mudam as fontes e inserem/retiram camadas.

Você pode escolher adicionar um preset de fontes com o preset de camadas (atualmente o padrão). Fontes de presets podem ser adicionados diretamente da **cuelist**.



Novas adições à cuelist

A **cuelist** é igual à do VPT 6, com mais alguns comandos. Para entender melhor sobre a **cuelist**, consulte o manual do VPT6.

Selecionar uma fonte de preset:

S + numero-do-preset. Logo: para selecionar o primeiro preset, escreva **S 1**.

Criar uma transição (fade) com os controladores configurados no router:

R numero-do-controle valor-inicial valor-final tempo-de-transição

Ex: se você quer criar uma transição de 5seg para o controlador 1 no router *R 1 0. 1. 5.* (faz a transição do controlador 1 de 0 a 1 em 5 segundos).

Isso pode ser útil, por exemplo, se você criou um controlador que controla o nível de fade para várias camadas.

Criar uma transição (fade) com um comando OSC:

Desde versões anteriores o VPT tem o comando *O* para definir parâmetros utilizando o formato OSC. Agora existe um comando novo que permite automatizar um parâmetro OSC.

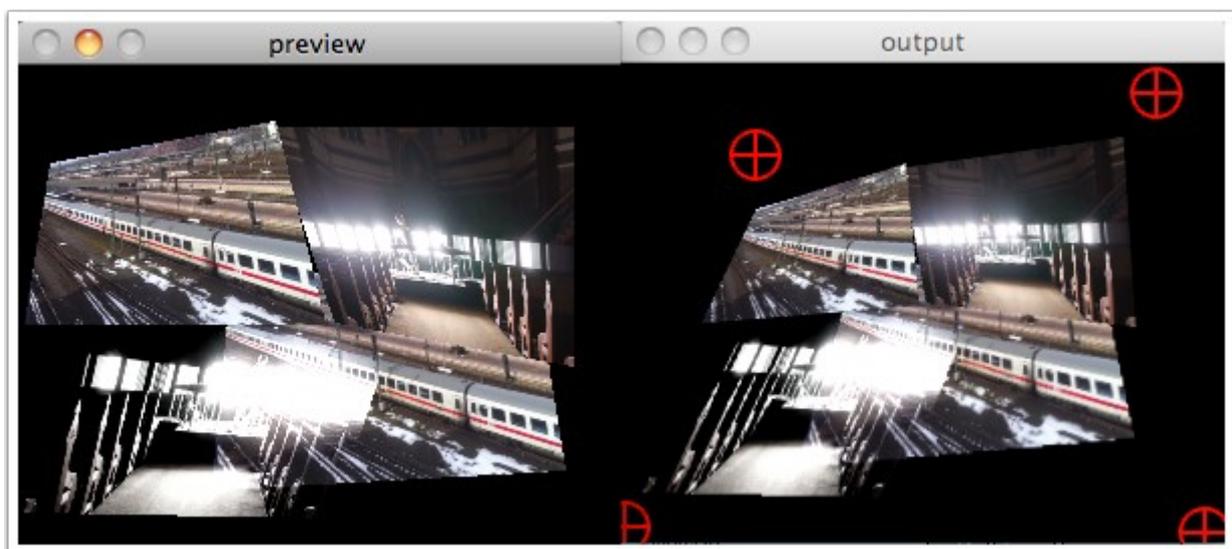
OF comando-osc valor-inicial valor-final tempo-de-transição.

Ex: *OF /1layer/fade 0. 1. 3.* - para criar uma transição na camada 1 em 3 segundos.

Ajustando os corners no output final



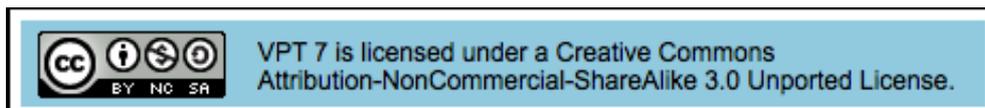
Às vezes pode ser necessário fazer modificações na saída de imagem. É possível ajustar os cantos clicando no botão **mastercorners** na janela do VPT.



Dica prática

Existem 2 botões na janela do VPT que são muito úteis, o **blackout** e o **blind**. **Blackout** faz a saída preta e **blind** congela o conteúdo da saída. Em ambos os casos a janela de **preview** continua funcionando normalmente. Isso torna possível fazer modificações sem enviar imediatamente ao projetor.

Sobre



VPT é desenvolvido por HC Gilje desde 2007.

<http://hcgilje.com>

VPT fórum - o melhor lugar para tirar dúvidas:

<https://groups.google.com/forum/?hl=en&fromgroups#!forum/vpt-forum>

Baixe o VPT aqui:

<http://hcgilje.wordpress.com/vpt/>

Video-tutoriais do VPT6

<http://www.youtube.com/playlist?p=PL4DBF5F8475E8F50F>