



**Versão 1.6**  
**Direitos de Autor © 2006 - 2024**  
**<http://www.winff.org>**

**Converta seus vídeos de forma rápida, fácil e de uma só vez  
com WinFF e FFmpeg.**

## **Introdução**

O WinFF é uma interface gráfica para o conversor de vídeo de linha de comando para o FFmpeg que é um poderoso conversor de vídeo de linha de comando. O WinFF executa o FFmpeg em segundo plano, através de um terminal executando o comando e os parâmetros necessários para você não tenha que utilizar o modo texto. Com o WinFF você só precisa selecionar e "Adicionar" os seus arquivos, clicar no botão "Converter" e tudo acontecerá por si só. Por exemplo, você pode converter o formato de vídeo da sua câmera, telefone e vídeos da internet em vídeos para vários tipos de telefones, para páginas da internet e para reprodutores de mídia.

O WinFF não converte nenhum arquivo de vídeo diretamente sozinho. Ele executa apenas o FFmpeg, que cuida dessa tarefa em segundo plano. Portanto, o WinFF só permite a conversão de arquivos de vídeo se o FFmpeg puder fazê-lo. E inversamente: se o FFmpeg não pode converter um arquivo, o WinFF também não pode.

O WinFF é programa livre (free software), você pode redistribuí-lo e/ou modificá-lo sob os termos da Licença Pública Geral do GNU conforme publicada pela fundação FSL - Free Software Foundation, seja a versão 3, ou qualquer versão posterior publicadas na página eletrônica <https://www.gnu.org/licenses/>. As cópias da versão mais recente do arquivo do código-fonte e das versões mais antigas estão disponíveis na página eletrônica <http://www.winff.org> ou <https://github.com/WinFF/winff>.

# Informações Legais

O WinFF é distribuído na esperança de que seja útil, mas SEM QUALQUER GARANTIA; sem mesmo a garantia implícita de COMERCIALIZAÇÃO ou ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO FIM. Veja a Licença Pública Geral do GNU para obter mais informações.

O FFmpeg é um projeto separado, não possui conexão com o WinFF, "O FFmpeg é um solução completa e multiplataforma para gravar, converter e transmitir áudio e vídeo. Inclui a biblioteca libavcodec que é líder em codificação e decodificação (codecs) de áudio e vídeo". O FFmpeg é uma marca registrada de Fabrice Bellard, criador do projeto FFmpeg. O FFmpeg é um programa livre (free software) e está licenciado sob a LGPL ou GPL. Especificamente no caso das versões do FFmpeg empacotados com WinFF, o FFmpeg é licenciado sob a GPL. A documentação e o código fonte completo do FFmpeg estão disponíveis na página eletrônica <http://ffmpeg.org/>.

## Introdução ao WinFF (Janela Principal)

Depois de instalar o WinFF, execute ou lance o programa aplicativo, você verá a janela principal semelhante a imagem abaixo (a numeração em cor vermelha é somente para o uso didático neste documento e não está presente na interface gráfica do WinFF).



### 1. Adicionar um arquivo de vídeo

2. **Remover um arquivo de vídeo da lista**
3. **Limpar os arquivo de vídeo da lista**
4. **Reproduzir o vídeo**
5. **Visualizar o vídeo**
6. **Converter o(s) arquivo(s) de vídeo da lista**
7. **Opções**
8. **Lista de arquivos de vídeo a serem convertidos**
9. **Opções adicionais do perfil de saída**
10. **Perfil de saída ou detalhes da saída**

Você pode posicionar o cursor sobre cada um dos botões, mantendo-o parado, um texto ajuda resumido será exibido sobre o que cada botão faz ou para que serve.

**Botões [1, 2 e 3]:**

- **O botão Adicionar [1]:** permite adicionar arquivos para serem convertidos, selecionando-os em seu computador.
- **A lista de arquivos [8]:** lista os arquivos de vídeos a serem convertidos que foram adicionados, em ordem de execução (do primeiro, na parte superior, ao último, na parte inferior).
- **O botão Remover [2]:** permite remover qualquer arquivo selecionado da lista, sem apagar arquivo do seu disco rígido. A tecla Delete ou Excluir no teclado tem o mesmo efeito que o botão Remover.
- **O botão Limpar [3]:** redefine a lista, removendo da lista todos os arquivos a serem convertidos.

**Perfil de saída [10]:**

- **Converter para:** escolha a família dos formatos disponíveis para ser convertido.
- **Predefinição:** escolha o formato específico para converter o arquivo.
- **Pasta de Destino:** escolha a pasta onde os arquivos de vídeo convertidos serão salvos ou guardados.
- Você pode adicionar/excluir/editar as predefinições clicando no menu Editar, Editar as Predefinições. (Consulte o capítulo **Editar as Predefinições** mais adiante neste manual)

**O botão Reproduzir [4]:** permite tocar ou reproduz o arquivo selecionado.

- O botão Reproduzir é útil para para realizar testes para garantir que uma conversão seja possível. Com algumas exceções, se o FFplay (o aplicativo iniciado para reproduzir o vídeo) não reproduzir o arquivo, o FFmpeg não poderá convertê-lo.

- Você pode mover-se livremente no tempo do vídeo clicando em sua janela durante a reprodução. A posição é alcançada em relação à duração total do vídeo e é idêntica à fração do valor horizontal da área em que você acabou de clicar em relação ao comprimento total da janela, sendo a origem na extrema esquerda.

**Em resumo:** se você clicar para a esquerda, volta para o início do vídeo, se clicar para a direita, pula para o final, e se clicar no centro, chega no meio do vídeo.

- Durante a reprodução, os seguintes atalhos de teclado estão disponíveis:  
Q ou ESC – sair.  
F – alternar para tela cheia/tela inteira ou modo de janela.  
P ou ESPAÇO – pausa a reprodução do vídeo.  
A – alternar entre as diferentes faixas de áudio (se estiver disponível).  
V – alternar entre as diferentes faixas de vídeo (se estiver disponível).  
T – alternar entre as diferentes legendas (se estiver disponível).  
W – exibir a representação de áudio.  
Esquerda ou Direita – retroceder ou avançar 10 segundos no vídeo.  
Cima ou Baixo – retrocede ou avança 1 minuto no vídeo.

**O botão Visualizar [5]:** Visualizar o arquivo selecionado utilizando as configurações do perfil de saída.

**Opções[7]:** permite exibir ou ocultar as abas ou guias das configurações do Perfil de Saída (detalhe número [9]) que permite configurar as opções envolvidas na maioria das conversões.

- **Taxa de Bits de Vídeo:** a taxa de bits de vídeo padrão, se não especificada, é de 200 kb/s (kilobit por segundo). Insira um valor numérico que corresponderá a kb/s. Quanto maior o valor, melhor a qualidade e maior será o arquivo produzido na conversão.
- **Taxa de Quadros:** o número de quadros ou imagens por segundo do vídeo de saída (por exemplo: 25 = PAL, 30 = NTSC, 24 = cinema).
- **Tamanho do Vídeo:** a resolução do vídeo corresponde ao produto da sua largura pela sua altura. Por exemplo, 704x480 é o tamanho padrão para um DVD NTSC. A sintaxe a ser utilizada está no formato [largura]x[altura]. Por exemplo, para 320 por 240 você deve escrever 320x240.
- **Taxa de Proporção:** define a proporção do aspecto (relação entre a largura e a altura) do vídeo de saída. O valor pode ser inserido na forma de fração ou número decimal (por exemplo: 4:3, 16:9, 1,3333, 1,777...). O comportamento padrão é manter a proporção do arquivo original.
- **Em duas etapas:** executa o FFmpeg em duas etapas para obter uma saída de vídeo de maior qualidade.

- **Desentrelaçar:** remove o entrelaçamento dos quadros de vídeo.
- **Taxa de Bits do Áudio:** especifica a taxa de bits de áudio em kbps. O padrão é 64 kbps.
- **Taxa de Amostragem:** o número de amostras de som por segundo, indicado em Hertz. O valor padrão é 44100 Hz (frequência da qualidade de um CD de áudio).
- **Canais de Áudio:** indica o número de canais de áudio (por exemplo: 1 = mono, 2 = estéreo...).

**Parâmetros Adicionais da Linha de Comando:** destinado para os usuários avançados.

- Isso permite que você envie qualquer argumento válido para o FFmpeg.
- Cuidado para não passar argumentos relativos as opções já configuradas nas seções anteriores.
- Um exemplo de parâmetro: "-ss 00:01:00" avança um minuto no vídeo antes de iniciar a conversão (portanto, o primeiro minuto não estará presente no arquivo de saída).
- Consulte a documentação do FFmpeg para obter uma lista completa de opções.

**Botão Converter [6]:** inicia o processo de conversão dos arquivos .

- Executa o FFmpeg que irá converter os arquivos presentes na lista de arquivos.
- Se o FFmpeg parar de funcionar, será para informá-lo sobre algum problema que tenha causado uma falha na conversão, ou mais frequentemente para exibir o tempo que levou para o vídeo ser completamente convertido. A operação foi, portanto, bem sucedida!
- Se o FFmpeg falhar, você pode tentar encontrar uma solução para fazê-lo funcionar pesquisando na internet o termo "FFmpeg" junto com o tipo de arquivo de vídeo.
- Durante a conversão, você pode pressionar a tecla P para pausar a execução do programa. Em seguida, pressione qualquer outra tecla para continuar a conversão.
- Pressione a tecla Q para interromper a codificação do arquivo atual e ir para o próximo.

## Os Menus

### Arquivo

- **Importar uma Predefinição:** como o nome sugere, importa uma predefinição para WinFF de um arquivo .wff.
- **Sair:** fecha o programa.

## Editar

- **Predefinições:** abre o editor de predefinições.
- **Preferências:** abre a janela de preferências do programa.
- **Restaurar os Padrões:** restaura os padrões originais do WinFF.

## Opções

- **Opções Adicionais:** produz o mesmo efeito do botão "Opções" no canto superior direito (exibe as opções de conversão).
- **Exibir a Linha de Comando:** torna o terminal com a linha de comando visível durante o processo de conversão.
- **Pausar ao Finalizar:** pausa o computador quando todas as conversões forem concluídas.
- **Desligar o Computador ao Finalizar:** desliga o computador quando todas as conversões forem concluídas.
- **Salvar as Opções para a Predefinição:** salva as configurações para a predefinição.

## Ajuda

- **Documentação:** exibe este documento.
- **Página Eletrônica do WinFF:** abre o navegador de internet para acessar o WinFF.org.
- **Fórum:** abre o navegador de internet para acessar o fórum do WinFF.
- **Sobre:** exibe os créditos do programa.

## Editar as Predefinições



Para acessar o editor de predefinições clique no menu Editar, Predefinições. Você verá, à esquerda, a coluna as categoria e predefinição, à direita (uma vez selecionada uma família), a lista completa de predefinições atualmente gerenciadas pelo WinFF. Um clique no nome de uma predefinição exibe nos campos na parte inferior várias informações relacionadas a ela.

**Nome da Predefinição:** é o termo utilizado internamente para identificar uma predefinição.

- Deve seguir as regras sintáticas de um nome de marcação em formato XML.
- O que significa, em uma única palavra, composta apenas por caracteres alfanuméricos (sem espaços, sem pontuação ou outros caracteres especiais).
- Se já existir uma predefinição com um nome idêntico, será substituído por este novo, com as novas configurações.

**Título da Predefinição:** este é o título que será exibido na lista de predefinições na janela principal.

- Neste campo, você está mais livre porque o título pode conter todos os caracteres que julgar necessário para melhor identificar uma predefinição.
- Tente expressá-lo de tal forma que o título fale por si só.
- Há apenas cerca de quarenta caracteres visíveis na lista da janela principal, a sequência será truncada e precedida por reticências se tiver mais de quarenta caracteres.

**Parâmetros de linha de comando da predefinição:** estes são os

parâmetros passados ao FFmpeg para conversão.

- Esses parâmetros são passados para o FFmpeg após especificar o arquivo de origem (" -i nome\_do\_arquivo ") e antes do arquivo de saída (" -o nome\_do\_arquivo ").
- Os espaços nos valores dos parâmetros devem ser digitados como em uma linha de comando (isto é, com caracteres de escape).
- Os espaços antes e depois dos argumentos e seu valor são gerenciados automaticamente.
- Não especifique um arquivo de origem ou arquivo de saída (com o parâmetro " -i " ou " -o ").
- Se você precisar de outros exemplos, confira as outras predefinições.

**Extensão do Arquivo de Saída:** Especifica a extensão do arquivo de destino.

- O valor afeta o tipo de recipiente utilizado para o arquivo de destino (AVI, OGG...).
- Utilize o argumento " -f " na linha de comando para forçar um formato específico.

**Categoria:** a família dos perfis de saída na qual será listado a predefinição (é o que é exibido na janela principal em " Converter para " e exibe apenas um determinado grupo de predefinições).

- Se o nome digitado ainda não existir, a categoria será criada.
- Para incluir a predefinição em uma categoria existente, basta digitar o seu nome.

**Botão Adicionar / Atualizar:** Adiciona ou atualiza os dados predefinidos atuais.

- Uma caixa de diálogo solicitará que você confirme a adição ou a modificação.
- Uma vez que uma predefinição é criada ou modificada, as modificações ficam visíveis na janela principal, mas todas as suas alterações só serão salvas permanentemente (mesmo depois de fechar o WinFF) se você clicar no botão "Salvar" no canto inferior direito.

**Botão Excluir:** exclui a predefinição editada no momento.

**Botão Salvar:** Salva as alterações predefinidas no arquivo principal utilizado pelo WinFF (" presets.xml ").



**Botão Cancelar:** fecha o Editor de Predefinições.

- O editor é fechado sem salvar as alterações nas predefinições.
- As alterações são visíveis na janela principal, mas não são salvas.
- Na próxima vez que você iniciar o WinFF, as predefinições voltarão ao estado salvo anteriormente.

**Botão Importar:** importa as predefinições de um arquivo.

- Os nomes e títulos devem ser exclusivos.
- As predefinições para o WinFF são salvas em arquivos com a extensão ".wff".
- Ao importar, se já existir uma predefinição com o mesmo nome, o WinFF perguntará se você quer ou não substituí-la pela nova.

**Botão Exportar:** exporta dados de uma ou mais predefinições para um arquivo.

- Escolha as predefinições a serem exportadas na lista exibida.
- As predefinições para o WinFF são salvas em arquivos com a extensão ".wff".
- Tecnicamente, os arquivos com a extensão ".wff" são do mesmo formato que o arquivo de predefinições ("preset.xml").

## Preferências do WinFF

### Preferências Gerais

Para acessar o editor de predefinições clique no menu Editar, Predefinições.

A **Pasta de Destino Padrão** constitui, como o próprio nome indica, a pasta que, ao iniciar o aplicativo, será escolhida para escrever ou gravar os arquivos de saída resultantes das diversas operações de conversão. Esta pasta pode ser ignorada durante cada conversão se outro local for definido pelo usuário através do campo "Destino..." na janela principal.

Se a opção **Lembrar a Última Pasta Utilizada** estiver marcada, então indica que o local de saída da última conversão programada será automaticamente definida e a cada nova execução se torna a nova pasta de destino padrão.

A opção **Utilizar Várias Linhas de Codificação** para processadores "Dual Core" corresponde à configuração "-threads 2" do FFmpeg. Se o seu processador tiver vários núcleos, as tarefas de cálculo serão executadas em paralelo para

aumentar o desempenho. Funciona com alguns codificadores e decodificadores (codecs), mas não com todos, e nem sempre é exatamente igual no Windows e no GNU/Linux.

A opção **Prioridade**, o valor corresponde à parcela de recursos atribuída ao FFmpeg durante o processo de conversão. Ao escolher a opção "Alto" em vez de "Normal" (o padrão), o programa consumirá mais recursos do computador para executar mais rápido. Quando a opção "Baixo" é selecionada, a conversão só será executada quando o sistema estiver ocioso e não estiver fazendo nada de especial. No GNU/Linux, não é possível para um usuário comum executar tarefas com prioridade mais alta que o normal, portanto, o valor "Alto" não terá efeito específico, a menos que você execute o WinFF como um super usuário (root), mas não é recomendado fazer uso de um programa com o usuário root.

## Preferências do Windows XP

Primeira coisa a saber: se você utiliza o WinFF no Windows, a seção "GNU/Linux" da janela de preferências e as várias opções configuráveis não têm absolutamente nenhum efeito porque simplesmente não são levadas em consideração neste sistema operacional. Portanto, não há necessidade de dizer que pode ter alguma influência: isto não está disponível para acontecer. Então vamos focar nas opções que nos interessam...

A opção **Caminho para o Executável do FFmpeg ou do AVconv** corresponde à localização absoluta do FFmpeg, que na maioria das vezes é: "C:\Program Files\WinFF\winff.exe". Você pode alterar o caminho para um local para uma versão específica do Ffmpeg.exe instalada em outro lugar. Observe que, se você deixar essa caixa em branco, o WinFF retornará automaticamente para onde o executável do WinFF está localizado, assumindo que "FFmpeg.exe" esteja na mesma pasta.

A opção **Caminho para o executável do FFplay ou do AVplay** funciona exatamente como o parâmetro anterior, exceto que especifica o local de FFplay.exe.

A opção **Utilizar o CHCP para caracteres especiais**, se esta opção estiver marcada, define a codificação da janela de linha de comando respeitando as configurações do sistema operacional. Infelizmente, o comando CHCP tende a apresentar erros nas versões mais recentes do Windows XP ou do Windows Vista. Se este for o caso do seu sistema, desmarque esta caixa de opção. Mas, neste caso, você terá que garantir que os nomes dos arquivos dos vídeos não contenham caracteres não ANSI para evitar qualquer tipo de problema de codificação de caracteres.

## Preferências Unix ou GNU/Linux

Como é o caso do Windows, se o WinFF for executado no GNU/Linux ou em um Unix, a seção "Windows" não funcionará. Não há necessidade de alterar os parâmetros desta aba ou guia, ela não tem absolutamente nenhum efeito.

A opção **Caminho para o Executável do FFmpeg ou do AVconv** é o caminho completo para o FFmpeg. Por exemplo `"/usr/bin/ffmpeg"`. Você pode alterar essa configuração para corresponder a qualquer outro local que você instalou. Durante o primeiro lançamento do WinFF, e cada vez que o arquivo `"~/winff/cfg.xml"` não for encontrado (por exemplo, se o usuário o excluiu, o que corresponde a uma redefinição de configurações), o WinFF pesquisará o FFmpeg no caminho `"/usr/bin"` e `"/usr/local/bin"`.

A opção **Caminho para o Executável do FFplay ou do AVplay** funciona exatamente da mesma maneira que o parâmetro acima, exceto que você precisa inserir o local do FFplay.

A opção **Executar o FFmpeg no Terminal** novamente corresponde ao local ou caminho do aplicativo. Este é o emulador de terminal que você deseja utilizar para executar as tarefas de reprodução e conversão de vídeo. Por padrão, o WinFF utiliza o `"xterm"` que está automaticamente presente em quase todos os servidores X. Nas distribuições do tipo Debian / Ubuntu, o WinFF utiliza o link simbólico `"x-term-emulator"`. Você pode utilizar qualquer terminal, basta digitar o caminho completo. Não se esqueça, logo abaixo, na opção "Parâmetros do Terminal", de adicionar os argumentos necessários para a execução do comando.

A opção **Parâmetros do Terminal** podem ser qualquer coisa que você queira para personalizar a renderização e o comportamento do seu programa manipulador de linha de comando. Em particular, é necessário adicionar, por último, o argumento que indica que a cadeia de caracteres que segue representa o comando a ser executado. Com o emulador de terminal Xterm você tem que utilizar `"-e "`, para o emulador de terminal do Gnome é o `"-x "`, etc.

## Você precisa de mais informações?

Para obter mais informações sobre a linha de comando do FFmpeg, consulte a página eletrônica <http://ffmpeg.org/ffmpeg-doc.html>, contém a lista completa de opções e formatos suportados pelo FFmpeg. Uma pesquisa na internet contendo o termo FFmpeg e o nome de um formato fornecerá alguns exemplos. Finalmente, as predefinições existentes podem ser bons pontos de partida para mostrar os argumentos que podem ser utilizados na linha de comando.

## Créditos

**Desenvolvido por Matthew Weatherford  
Pacotes do Debian e do Ubuntu por Paul Gevers  
Programação suplementares por Ian Stoffberg  
Predefinições de alta qualidade por Gmaq.**

**A versão do FFmpeg empacotada com o WinFF vem de Ramiro Pallo.**

## **Agradecimentos:**

**Chris Bidmead pelas ideias no código de programação.  
Neil Hinton para compatibilidade com 95/98/ME.  
Iconsdesigns.com por seus ícones do NeuvoXT 2 sob a licença  
GPL.**

## **Tradutores Voluntários:**

**Alemão por Kai Evers.  
Búlgaro por Simeon Uzunov.  
Chinês tradicional por Chung Yu.  
Espanhol por Víctor Paese.  
Francês por Choplair.  
Italiano por Roberto Boriotti.  
Holandês por Paul Gevers.  
Polonês por Marcin Trybus.  
Português por Louis Torrao.  
Português do Brasil por Nightho e marcelocripe (Agosto de  
2022).  
Sérvio por Predrag Tomasevic.  
Turco por Emre Erkan.**

**E finalmente obrigado a todos os usuários.**

# WinFF

<http://www.winff.org>

**Converta seus vídeos de forma rápida, fácil e de uma só vez com WinFF e FFmpeg.**

**Direitos de Autor deste documento:**

© 2013 Matthew Weatherford

[matt@biggmatt.com](mailto:matt@biggmatt.com)

para a escrita original

© 2009 Thomas “Choplain” Gutleben

[chopinou@choplain.org](mailto:chopinou@choplain.org)

para a tradução, adaptação e as capturas de tela em idioma Francês

© 2022 marcelocripe

[marcelocripe@gmail.com](mailto:marcelocripe@gmail.com)

para esta tradução, adaptação e as capturas de tela em idioma Português do Brasil

**É concedida permissão para copiar, distribuir e/ou modificar este documento sob os termos da GNU Free Documentation License, Versão 1.3 ou posterior, conforme publicado pela Free Software Foundation; sem seção invariável, sem texto de capa e sem texto de contracapa. O texto completo desta licença pode ser visto em:**

**<http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>.**

## **Observações:**

A tradução, adaptação e as capturas de tela para o idioma Português do Brasil deste manual ou arquivo de ajuda foi feita por marcelocripe no dia 31-08-2022 e foi baseada na tradução, adaptação e capturas

de tela em idioma Francês por Thomas "Choplain" Gutleben (meus agradecimentos ao tradutor voluntário). Os termos utilizados neste documento são os mesmos que foram utilizados na interface gráfica do programa na atualização da tradução e adaptação feita por marcelocripe no dia 31-08-2022.

As traduções realizadas por marcelocripe podem ser obtidas na página eletrônica:

[https://github.com/marcelocripe/WinFF\\_pt\\_BR](https://github.com/marcelocripe/WinFF_pt_BR)

WinFF.pt\_BR.odt

[https://github.com/marcelocripe/WinFF\\_pt\\_BR/raw/main/WinFF.pt\\_BR.odt](https://github.com/marcelocripe/WinFF_pt_BR/raw/main/WinFF.pt_BR.odt)

winff.pt\_BR.po

[https://raw.githubusercontent.com/marcelocripe/WinFF\\_pt\\_BR/main/winff.pt\\_BR.po](https://raw.githubusercontent.com/marcelocripe/WinFF_pt_BR/main/winff.pt_BR.po)

ou

[https://github.com/marcelocripe/WinFF\\_pt\\_BR/blob/7ec0cff645d77f3cc465463cc4d7a1ac0b6b8390/winff.pt\\_BR.po](https://github.com/marcelocripe/WinFF_pt_BR/blob/7ec0cff645d77f3cc465463cc4d7a1ac0b6b8390/winff.pt_BR.po)

Eu registro aqui os meus agradecimentos aos desenvolvedores e mantenedores do programa conversor de multimídia WinFF.

marcelocripe

31-08-2022