

ADOBE PREMIERE PRO

Junho de 2016



Índice

Novidades	1
Resumo dos novos recursos	2
Aplicativos complementares para dispositivos móveis	10
Edição de vídeos do Premiere Clip no Premiere Pro	11
Colaboração	14
Premiere Pro e Adobe Anywhere	15
Bibliotecas da Creative Cloud no Premiere Pro	20
Espaço de trabalho e fluxos de trabalho	25
Fluxo de trabalho de proxy	26
Fluxos de trabalho de cores	31
Fluxo de trabalho básico	44
Toque e gesto	49
Áreas de trabalho	55
Trabalho com painéis	63
Uso do Monitor de origem e do Monitor de programas	68
Preferências	76
Sincronizar configurações usando a Adobe Creative Cloud	87
Fluxo de trabalho em aplicativos cruzados	91
Adobe Dynamic Link	100
Fluxo de trabalho do Direct Link entre o Premiere Pro e o SpeedGrade	104
Fluxo de trabalho em plataformas cruzadas	109
Atalhos de teclado na Premiere Pro CC	110
Fluxo de trabalho básico	126
Suporte para fluxos de trabalho de VR	131
Configuração do projeto	134
Criação e alteração de projetos	135
Consolidação, transcodificação e arquivamento de projetos	140
Importação de gravação	144
Formatos de arquivo compatíveis	145
Transferência e importação de arquivos	150
Importação de sequências, listas de clipes, bibliotecas e composições	155
Importação de imagens congeladas	158
Importação de áudio digital	162
Importação de ativos de formatos sem fita	165
Importar arquivos de projeto XML do Final Cut Pro	168
Captura e digitalização gravação	172

Captura em lote e recaptura	184
Trabalhar com o timecode	189
Configurar o sistema para HD, DV ou Captura HDV	194
Capturar vídeo DV ou HDV	203
Suporte para arquivos crescentes	204
Digitalizar vídeo analógico	205
Criar clipes para edição offline	207
Gerenciamento de ativos	209
Organização de ativos no painel Projeto	210
Personalização do painel Projeto	217
Gerenciamento de metadados	224
Trabalho com taxas de proporção	230
Localizar ativos	235
Sobreposições de monitor	240
Renderizar e substituir mídia	245
Monitoramento de ativos	248
Uso do Monitor de origem e do Monitor de programas	249
Uso do Monitor de referência	257
Reprodução de ativos	259
Monitores de forma de onda e vetorscópio	264
Edição	269
Adição de clipes a sequências	270
Criação e alteração de sequências	281
Edição com base em sequências carregadas no Monitor de origem	305
Reorganização de clipes em uma sequência	307
Trabalho com clipes em uma sequência	314
Renderização e visualização de sequências	317
Fluxo de trabalho de edição de multicâmera	323
Trabalhar com marcadores	330
Criar e reproduzir clipes	336
Aparar clipes	339
Criar clipes especiais (sintéticos)	363
Trabalhar com clipes offline	366
Revincular mídia offline	369
Emenda de origem e destinos de faixa	373
Sincronizar áudio e vídeo com Mesclar clipes	374
Modificar as propriedades do clipe com Interpretar gravação	378
Remover alertas com o painel Eventos	379

Desfazer, histórico e eventos	380
Congelar e colocar quadros em espera	383
Trabalhar com legendas	386
Áudio	393
Trabalho com clipes, canais e faixas	394
Visão geral do áudio e Mixer da faixa de áudio	403
Edição de áudio em um painel Linha de tempo	415
Ajuste dos níveis de volume	420
Monitoramento do volume e da panorâmica usando o Mixer de clipe de áudio	426
Panorâmica e equilíbrio	429
Gravar áudio	434
Gravar misturas de áudio	439
Suporte à superfície de controle	442
Editar áudio no Adobe Audition	444
Mistura avançada	446
Títulos	449
Criação e edição de títulos	450
Criação e formatação de texto em títulos	457
Modelos de Live Text	463
Estilos de texto do Designer de títulos	466
Trabalho com texto e objetos em títulos	469
Adição de imagens a títulos	473
Desenhar formas em títulos	474
Preenchimentos, traçados e sombras em títulos	479
Rolagem vertical/horizontal de títulos	484
Efeitos e transições	486
Sobre efeitos	487
Aplicar, remover, localizar e organizar efeitos	492
Exibição e ajuste de efeitos e quadros-chave	497
Predefinições de efeitos	500
Efeitos do clipe mestre	504
Mascaramento e rastreamento	509
Estabilizar o movimento com o efeito Estabilizador de distorção	518
Visão geral da transição: aplicar transições	522
Modificar e personalizar transições	529
Alterar a duração e a velocidade dos clipes	534
Movimento: posicione, redimensione e gire clipes	542

Camadas de ajuste	549
Efeitos de correção de cores	551
Efeito Corretor de cor de três vias	570
Transições e efeitos de áudio	572
Trabalhar com transições de áudio	584
Aplicar efeitos ao áudio	586
Efeito Corrigir obturador de rolamento	591
Ordem de campo e de entrelaçamento	592
Eliminar a cintilação	596
Criar resultados comuns	597
Morph Cut	599
Animação e quadros-chave	603
Animação de efeitos	604
Adição, navegação e configuração de quadros-chave	606
Movimentação e cópia de quadros-chave	615
Otimização da automação de quadro-chave	618
Controle de alterações de efeito usando a interpolação de quadros-chave	619
Composição	624
Modos de mesclagem	625
Composição, canais alfa e ajuste da opacidade do clipe	629
Exportação	633
Fluxo de trabalho e visão geral para exportação	634
Exportação de projetos para outros aplicativos	637
Exportação de imagem congelada	642
Exportação do formato Panasonic P2	643
Exportação para DVD ou disco Blu-ray	645
Exportação para fita de vídeo	647
Exportar para a Web e dispositivos móveis	651
Exportar arquivos de OMF para o Pro Tools	654
Renderização inteligente	657
Trabalhar com o Adobe SpeedGrade	658
Trabalho com o Adobe Prelude	660
Requisitos de sistema	662
Requisitos de sistema Adobe Premiere Pro	663

Novidades

Resumo dos novos recursos

Versão de 2015 do Adobe Premiere Pro CC (junho de 2016)



A versão de junho de 2016 do Adobe Premiere Pro CC 2015.3 disponibiliza a criação de mídia de proxy que permite uma troca entre a alta resolução original e clipes de proxy de baixa resolução. Faça seu trabalho mais rapidamente com a linha de aplicativos do Premiere Pro e conecte-se com outras pessoas e com seus ativos inovadores pela Creative Cloud; tudo de uma maneira mais ágil. O Premiere Pro também oferece suporte eficaz para fluxos de trabalho de vídeos de VR. A cor e a luz nunca foram tão importantes com as novas melhorias nas ferramentas de cor do Lumetri, as possibilidades criativas foram expandidas significativamente. Graças à CreativeSync, todos os seus ativos inovadores (sua mídia, visuais, imagens e conteúdo Stock) estão disponíveis no Premiere Pro CC.

Neste artigo

[Fluxo de trabalho do proxy no Premiere Pro](#)

[Fluxo de trabalho de assimilação](#)

[Fluxo de trabalho de vídeo VR](#)

[Novas melhorias nas ferramentas de cor do Lumetri](#)

[Suporte à superfície de controle](#)

[Secundários HSL](#)

[Aprimoramentos do Escopos Lumetri](#)

[Novo pacote SpeedLooks Linear Look](#)

[Aprimoramentos na edição](#)

[Novos atalhos de teclado](#)

[Experiência de edição avançada](#)

[Fluxo de trabalho VFX Clip Marker](#)

[Usar a múltipla escolha para opções de campo e dominância de campo](#)

[Altura mínima da linha de tempo](#)

[Detecção Morph Cut de rosto aprimorada](#)

[Capacidade para remover efeitos individuais](#)

[Rolagem vertical automática da linha de tempo durante a seleção do intervalo](#)

[Novas legendas abertas](#)

[Melhorias no desempenho e na estabilidade](#)

[Fluxos de trabalho rápidos e flexíveis com amplo suporte nativo de câmera](#)

[Compatibilidade ampliada para os idiomas MENA no designer de títulos do Premiere Pro](#)

[Opções de exportação aprimoradas](#)

[Suporte para publicação de destino no Twitter](#)

[Suporte para exportação de Panasonic AVC-LongG](#)

[Suporte para exportação AS-10](#)

[Suporte para remapeamento de tempo de FCP XML](#)

[Exportação direta para disco XDCAM HD](#)

[QT XDCAM HD para renderização inteligente MXF XDCAM HD](#)

[Suporte de HEVC para saída de 10 bits](#)

[Uma nova caixa de seleção foi adicionada para remover a limitação de especificação](#)

[do XAVC-Intra quanto à duração](#)
[Opção Corresponder à origem para formatos de imagens estáticas](#)
[Estado de redemoinho para cima/para baixo](#)
[Compra de ações](#)
[Fluxos de trabalho mais colaborativos](#)
[Preservação dos metadados do Dolby Vision](#)

[Para o início](#)

Fluxo de trabalho do proxy no Premiere Pro



O Premiere Pro agora oferece suporte à criação de mídia de proxy, permitindo que você alterne com facilidade entre os clipes de resolução original/máxima e resolução de proxy/baixa. Mídia Heavy 8K, HD ou HFR podem sobrecarregar até mesmo os sistemas de computador mais eficientes. A utilização de proxies com uma resolução mais baixa acelera a edição e, ao mesmo tempo, preserva a capacidade de retornar à mídia original de resolução máxima para gerar o arquivo de saída final. Com a criação de proxy, você poderá trabalhar com a flexibilidade de mídia de alta resolução em diferentes dispositivos (por exemplo, em dispositivos leves que são mais lentos e possuem uma capacidade de armazenamento menor). Nunca foi tão fácil alternar entre arquivos proxy/baixa resolução e arquivos originais/alta resolução.

 Para saber mais, consulte *Fluxos de trabalho do Premiere Pro Proxy*.

[Para o início](#)

Fluxo de trabalho de assimilação

Agora, você pode começar a editar gravações imediatamente enquanto elas são importadas em segundo plano. Monte as mídias da câmera e comece a editar imediatamente. Assim que a cópia for concluída, o Premiere Pro passa a usar a mídia copiada, permitindo que a mídia da câmera seja liberada para ser usada em outros lugares.

 Para saber mais, consulte *Fluxo de trabalho de assimilação*

[Para o início](#)

Fluxo de trabalho de vídeo VR



O novo fluxo de trabalho de VR permite que você se mova virtualmente dentro de uma mídia esférica usando os novos controles de monitor ou clicando e arrastando o vídeo para uma visualização completa da experiência de reprodução de vídeos de VR. A exportação do Premiere Pro sinalizará o arquivo adequadamente para que reprodutores de vídeo com suporte para VR, como o YouTube, reconheçam-no automaticamente. Você também pode visualizar mídias VR estereoscópicas se alternar para o modo anáglifo (exige óculos 3D anáglifos).

 Para saber mais, consulte **Fluxo de trabalho do VR no Premiere Pro**

[Para o início](#) 

Novas melhorias nas ferramentas de cor do Lumetri

As novas melhorias referentes às ferramentas de cor de Lumetri ajudam você a se tornar mais criativo quando trabalhar com cores. Por exemplo, usando Secundárias HSL, você pode selecionar com facilidade um intervalo de cores específico para fazer ajustes. Agora, o Premiere Pro também oferece suporte para controle de correção de cores, o que proporciona aos usuários um controle mais preciso sobre as sutilezas da grade de cores se comparado aos resultados obtidos com um mouse ou teclado. Usando o recurso de Balanço de branco do conta-gotas, é possível definir o balanço de branco dentro do quadro com apenas um clique antes da correção de cores. Você também pode ajustar o brilho dos escopos para um dos três níveis existentes, tornando-os mais legíveis em várias condições de luz. Aplique a predefinição do SpeedLooks com apenas um clique.

Suporte à superfície de controle

As cores gradientes do painel do Lumetri agora podem ser mapeadas para controlar dispositivos de superfície (Dispositivos tangentes - Elementos/Onda/Ondulação).

 Para saber mais, consulte **Suporte à superfície de controle**.

Secundários HSL

Uma nova seção chamada **Secundários HSL** foi adicionada ao efeito Lumetri Color. Esta seção fornece mais ferramentas de cores para isolar uma chave de cor/luma e aplicar uma correção de cores secundária.

 Para saber mais, consulte **Secundários HSL**.

Aprimoramentos do Escopos Lumetri

O Escopos Lumetri traz aprimoramentos para a qualidade de exibição em 8 bits e a capacidade de ajustar o brilho dos escopos de Normal (100%) para Brilhante (125%) ou Esmaecido (50%).

 Para saber mais, consulte **Melhorias nos escopos do Lumetri**.

Novo pacote SpeedLooks Linear Look

Agora, o Premiere Pro vem com o **SpeedLooks Studio Linear**, um novo pacote com predefinições para visuais criativos. Essas predefinições de visuais são otimizadas para a gravação Rec709/DSLR.

 Para saber mais, consulte **SpeedLooks Studio Linear**.

[Para o início](#) 

Aprimoramentos na edição

Novos atalhos de teclado

Veja abaixo alguns dos atalhos de teclado que foram adicionados:

- Um alavanca que permite ampliar totalmente sua Linha de tempo para ver quadros individuais e voltar para o nível de zoom anterior.
- Um novo atalho para gerar os arquivos de pico para formas de onda de áudio. Esse recurso é útil quando a preferência de **geração automática de arquivo de pico** estiver desativada.
- Novo atalho para Adicionar/remover um quadro-chave.
- Novo atalho para Deslocar o quadro-chave no tempo em um quadro.
- Novo atalho para selecionar o quadro-chave Posterior/anterior.
- Novo atalho para Aumentar/diminuir o valor do quadro-chave.

 Para saber mais, consulte **Atalhos de teclado padrão**.

Experiência de edição avançada

Vários aprimoramentos foram adicionados à experiência de edição para garantir que os editores possam trabalhar de maneira mais rápida e eficiente. A seleção de intervalo rola automaticamente a linha do tempo de maneira vertical para selecionar mais clipes que estejam fora da exibição atual. Remova determinados efeitos com o comando Remover atributos.

 Para saber mais, consulte **Criar e alterar sequência**.

Fluxo de trabalho VFX Clip Marker

Agora, todos os marcadores de clipe para uma sequência podem ser indicados no painel de marcadores. Filtre marcadores de clipe por cor no painel Marcadores e exiba apenas os marcadores coloridos.

 Para saber mais, consulte **Trabalho com legendas**.

Usar a múltipla escolha para opções de campo e dominância de campo

Agora, o Premiere Pro permite que você aplique a dominância de campo em vários cliques na linha de tempo (ou painel do projeto).

 Para saber mais, consulte **Usar a múltipla escolha para opções de campo e dominância de campo**.

Altura mínima da linha de tempo

Agora, é possível arrastar faixas de vídeo e de áudio em sequência para uma linha do tempo de altura menor, recolhendo as faixas que não estejam em uso e dando mais espaço para outras.

Detecção Morph Cut de rosto aprimorada

Agora, o Premiere Pro conta com uma versão aprimorada do recurso Detecção Morph Cut. O Premiere pode encontrar rostos em capturas mais desafiantes, dando aos editores a opção de usar o Morph Cut.

Capacidade para remover efeitos individuais

O Premiere Pro permite a seleção de cliques em uma sequência que já recebeu efeitos e o uso do comando Remover atributos para remover efeitos específicos de um intervalo de cliques.

Rolagem vertical automática da linha de tempo durante a seleção do intervalo

Agora, a linha do tempo do Premiere Pro oferece a rolagem vertical para selecionar cliques além da exibição atual ao usar a ferramenta de seleção ou Laço.

[Para o início](#) 

Novas legendas abertas

O Premiere Pro apresenta novos recursos para permitir que os editores criem e editem legendas abertas. Agora, um editor pode criar legendas abertas diretamente no Premiere Pro sem precisar usar plug-ins de

terceiros para criá-las. Este recurso permite que o usuário selecione a fonte, a cor, o tamanho e o posicionamento das legendas abertas na tela.

 Para saber mais, consulte **Novas legendas abertas**.

[Para o início](#) 

Melhorias no desempenho e na estabilidade

Agora, o Premiere Pro garante o melhor desempenho, compatível com aceleração por GPU para o formato H.264 no Windows. Os usuários com PCs leves e GPUs Intel integrados podem desfrutar de um desempenho de reprodução aprimorado com mídia H264 devido à aceleração por GPU.

[Para o início](#) 

Fluxos de trabalho rápidos e flexíveis com amplo suporte nativo de câmera

O Premiere Pro agora oferece amplo suporte para formato nativo (incluindo Red Weapon). Agora, é possível editar virtualmente qualquer tipo de mídia sem se preocupar com a transcodificação, graças ao amplo suporte a formatos nativos. Com isso, é possível economizar bastante tempo e começar imediatamente o processo de edição.

[Para o início](#) 

Compatibilidade ampliada para os idiomas MENA no designer de títulos do Premiere Pro

O recurso Título dentro do Premiere Pro CC agora oferece suporte para mais idiomas em seus alfabetos nativos, incluindo os dos territórios MENA: árabe e hebraico. Usuários em mais locais agora podem incorporar títulos em seus alfabetos nativos.

[Para o início](#) 

Opções de exportação aprimoradas

Suporte para publicação de destino no Twitter

O Twitter foi adicionado ao extenso fluxo de trabalho de publicação de destino do Premiere Pro, juntando-se a outras opções de publicação em redes sociais, como o YouTube, o Facebook e o Vimeo. Agora, os usuários podem renderizar e compartilhar vídeos diretamente no Twitter usando o Premiere Pro.

Suporte para exportação de Panasonic AVC-LongG

O Premiere Pro oferece suporte para os codecs do Panasonic AVC-LongG (AVC-LongG 6/12/25/50) em um pacote MXF OP1a. Esses codecs estão disponíveis no formato MXF OP1a.

Suporte para exportação AS-10

O Premiere Pro agora permite exportar usando a opção de exportação AS-10, que agora está disponível no menu suspenso de formatos.

Suporte para remapeamento de tempo de FCP XML

Agora, o Premiere Pro oferece suporte para a importação de rampas de velocidade e a exportação da mesma maneira que os documentos Final Cut Pro XML.

Exportação direta para disco XDCAM HD

Agora, o Premiere Pro disponibiliza a opção de exportar diretamente para um disco XDCAMHD. Quando um codec de XDCAM HD for selecionado, uma caixa de seleção de **compatibilidade do dispositivo Sony** será exibida. Marcar essa opção ativa o suporte para gravar diretamente em um disco de XDCAM HD.

QT XDCAM HD para renderização inteligente MXF XDCAM HD

Agora, você pode renderizar suas fontes do QuickTime XDCAM HD de forma inteligente em um pacote MXF. É tão simples quanto marcar a caixa de seleção **Ativar renderização inteligente** de uma predefinição MXF OP1a correspondente.

Observação: O Premiere Pro não oferece suporte para renderização inteligente de fontes MXF XDCAM para QuickTime XDCAM.

Suporte de HEVC para saída de 10 bits

Agora, o Premiere Pro oferece suporte para exportação de HEVC de 10 bits, que está disponível nas Configurações de perfil da guia do vídeo HEVC. O perfil Main 10 permite exportações de 10 bits. Você também pode exportar usando as cores primárias do Rec. 2020 selecionando o perfil Main 10.

Uma nova caixa de seleção foi adicionada para remover a limitação de especificação do XAVC-Intra quanto à duração

Uma nova caixa de seleção, chamada **Compatibilidade de dispositivo Sony**, foi adicionada às configurações de exportação em XAVC. Por padrão, esta configuração fica desmarcada e gera um resultado que sempre corresponde à duração completa da sua fonte. Quando selecionada, a saída adere às especificações da Sony, que podem truncar o final do arquivo.

Opção Corresponder à origem para formatos de imagens estáticas

A funcionalidade Corresponder à origem agora é oferecida para todos os formatos de imagens estáticas compatíveis com o AME, correspondendo a origem quanto à altura do quadro, à largura, à taxa, à ordem de campo e à taxa de proporção de pixels. As predefinições mais antigas foram removidas e substituídas por versões que correspondem à origem.

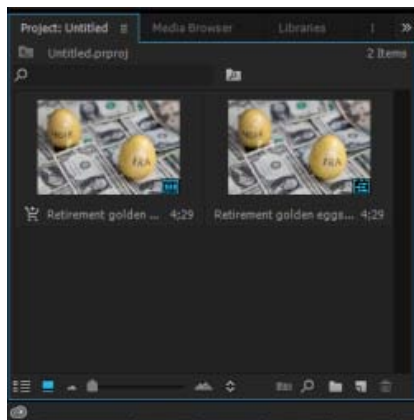
Estado de redemoinho para cima/para baixo

Agora, os estados de redemoinho estão incluídos nas **Configurações de exportação**, para que não precisem ser sempre reconfigurados para os estados para cima/para baixo e aberto/fechado.

[Para o início](#)

Compra de ações

Agora você pode comprar os ativos diretamente de dentro da área do projeto do Premiere Pro. Agora, na área Projeto dos ativos Stock com marca d'água, há um novo ícone para a **Cesta de compras** que possibilita a compra direta desses ativos. Além disso, se você possui um ativo com marca d'água em uma sequência, é possível clicar com o botão direito do mouse no clipe na sequência para ver uma opção de **Licença** no menu de contexto. Você pode adquirir um ativo com marca d'água diretamente do clipe na sequência.



[Para o início](#)

Fluxos de trabalho mais colaborativos

Agora você pode compartilhar bibliotecas CC somente de leitura que são bloqueadas para edição mas que ainda podem ser usadas. Os novos ativos podem ser atualizados automaticamente e compartilhados imediatamente. Este recurso permite que você apenas visualize os ativos da biblioteca que não podem ser renomeados ou excluídos da biblioteca. Também é possível estabelecer diferentes níveis de acesso para uma biblioteca somente para leitura. O acesso “Apenas edição” permite que os colaboradores editem, renomeiem, movam ou excluam o conteúdo de uma biblioteca. O acesso “Somente leitura” permite que um colaborador use e comente em um ativo. Agora você pode publicar um link público (URL) para compartilhar ativos da biblioteca e ela aparecerá no painel de biblioteca do usuário, para que eles possam obter atualizações automaticamente nos aplicativos que oferecem suporte para Bibliotecas.

[Para o início](#)

Preservação dos metadados do Dolby Vision

Esse recurso permite que os usuários com os clipes Dolby Vision MXF exportem cópias dos clipes para um novo contêiner Dolby, junto com uma renderização inteligente dos arquivos de mídia subjacentes. Se as alterações forem aplicadas, o MXF exportado não reterá os metadados Dolby. Essa é uma maneira eficaz de unir edições de corte ao material do Dolby Vision.

As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Aplicativos complementares para dispositivos móveis

Edição de vídeos do Premiere Clip no Premiere Pro

Como exportar seu vídeo do Premiere Clip para a Creative Cloud

Importação do Premiere Clip para o Premiere Pro

O Adobe Premiere Clip é um aplicativo móvel gratuito que atribui rapidez e facilidade à transformação de cliques em vídeos editados com capricho. Leve, porém rico em recursos, o Premiere Clip permite criar vídeos onde quer que sua mídia esteja, em um dispositivo móvel ou iPad. A magia da Adobe faz com que os vídeos tenham resultados excelentes de imagem e áudio, trazendo a qualidade de Hollywood à ponta dos dedos.

Graças à CreativeSync, você tem acesso aos projetos do Premiere Clip em todos os seus dispositivos. Com a CreativeSync, é possível iniciar um projeto em um dispositivo e continuar de onde você parou em outro dispositivo. Você também pode compartilhar os vídeos do Premiere Clip diretamente nas redes sociais ou enviá-los ao Premiere Pro no desktop para editar no futuro.

O Premiere Clip está disponível para download gratuito nas lojas de aplicativos do [iTunes](#) e [Google Play](#). Consulte as Perguntas frequentes para obter mais informações sobre como usar o Premiere Clip para criar e editar vídeos em dispositivos móveis.

Para melhorar o padrão de seus vídeos do Premiere Clip com mais nuances e edições de qualidade profissional, é possível exportar o projeto de vídeo do Premiere Clip para sua conta da Creative Cloud. A Adobe Creative Cloud para desktop mantém todos os arquivos sincronizados para que todas as suas alterações sejam refletidas em todos os computadores e dispositivos conectados. Para editar o projeto de vídeo no Adobe Premiere Pro CC, importe o projeto para o Premiere Pro. O Premiere Clip abre o projeto junto com todos os ativos associados, edições, marcadores de batida e Looks personalizados que você aplicou no Premiere Pro.

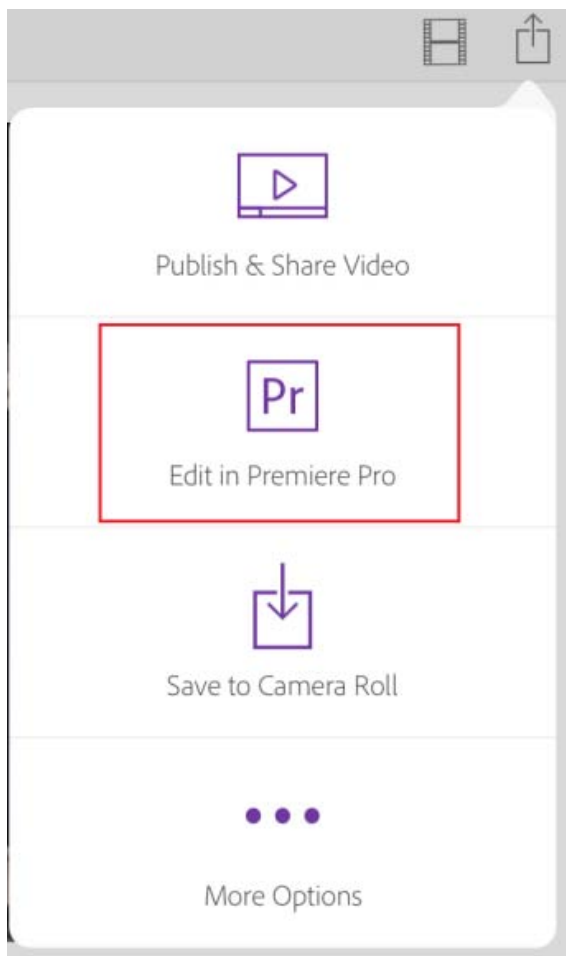
[Para o início](#) ¹¹

Como exportar seu vídeo do Premiere Clip para a Creative Cloud

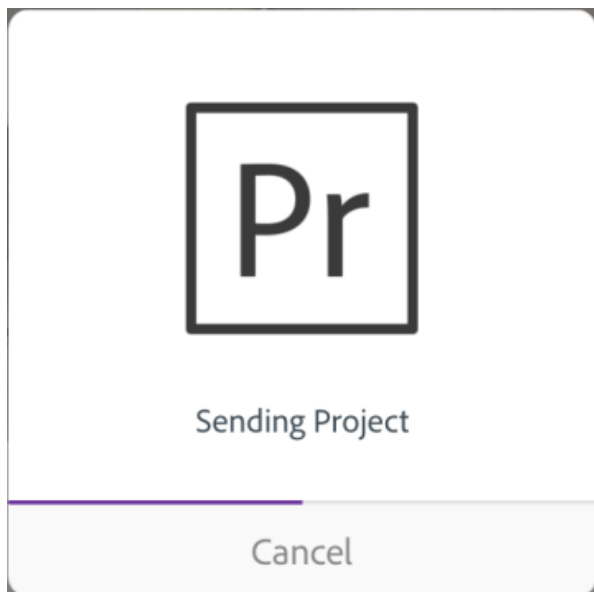
Para compartilhar um vídeo entre aplicativos como o Premiere Clip e o Premiere Pro, exporte o projeto de vídeo para sua conta da Creative Cloud desta forma:

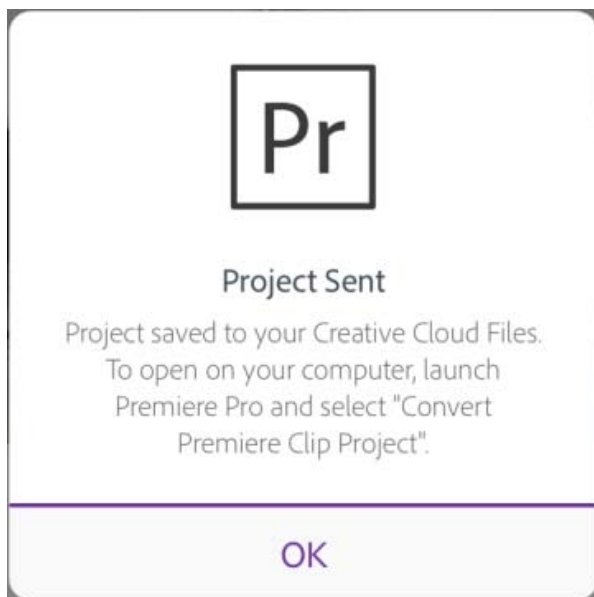
1. Na barra de menus superior, toque no ícone Compartilhar.
2. Toque em **Editar no Premiere Pro**. Em alguns minutos, o projeto e as mídias serão enviados para uma pasta da Creative Cloud.

Observação: as mídias do projeto precisam ser sincronizadas antes de você enviar o projeto para o Premiere Pro.



3. A mensagem Projeto enviado é exibida após a sincronização do projeto com a sua conta da Creative Cloud.





[Para o início](#) ⁺

Importação do Premiere Clip para o Premiere Pro

Você pode importar o arquivo XML do Premiere Clip como um projeto do Premiere Pro para continuar a edição.

1. Inicie o Premiere Pro no seu computador (se você não for um membro da CC, baixe uma versão de avaliação gratuita [aqui](#)). Na barra de menus, selecione **Arquivo > Converter projeto do Premiere Clip**. A pasta AdobePremiereClipExport nos Arquivos da Creative Cloud que contém a mídia exportada e os arquivos do Premiere Clip abre.
2. Clique no arquivo XML de projeto do Premiere Clip e em "Abrir". O projeto, com todos os arquivos de mídia e edições, é aberto como um projeto do Premiere Pro.

Observação: ao importar um arquivo XML do Premiere Clip para o Premiere Pro, o arquivo é convertido em um projeto do Premiere Pro (.prproj) e o salva na última pasta utilizada por você para salvar e abrir arquivos do Premiere Pro.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Colaboração

Premiere Pro e Adobe Anywhere



Sobre o Adobe Anywhere

[Conecte-se a um servidor do Adobe Anywhere](#)

[Configurar uma nova produção do Adobe Anywhere](#)

[Compartilhar alterações e resolver conflitos](#)

[Exportar uma produção do Adobe Anywhere](#)

[Converter uma Produção a um Projeto](#)

[Converter um Projeto a uma Produção](#)

[Para o início](#) 

Sobre o Adobe Anywhere

Atualmente, o Adobe Anywhere está disponível apenas para os clientes empresariais da Creative Cloud.

O Adobe Anywhere é uma plataforma de fluxo de trabalho colaborativo que permite às equipes que utilizam o Premiere Pro e o Prelude a trabalharem com mídias e ativos centralizados em redes padrão. O Adobe Anywhere complementa o Adobe Creative Cloud para possibilitar recursos de colaboração avançados para fluxos de trabalho de produção.

O Adobe Anywhere com Mercury Streaming Engines oferece uma solução de transmissão para os clientes empresariais distribuírem o Adobe Anywhere em diversos locais. Esta versão oferece um conjunto de recursos de colaboração que inclui produções compartilhadas, controle de versão e resolução inteligente de conflitos.

O Adobe Anywhere foi otimizado para atender a exigentes requisitos empresariais e requer uma infraestrutura que inclua servidores, armazenamento, redes padrão e uma solução de gerenciamento de ativos de mídia. Por conta desses requisitos, o Adobe Anywhere não está disponível para grupos de trabalho pequenos.

O Adobe Anywhere é integrado a fluxos de trabalho existentes, além de ser implantado por meio de um Integrador de sistemas autorizado do Anywhere. Os nós do Adobe Mercury Streaming Engine fornecem fluxos de sequências com visualização dinâmica em tempo real e efeitos acelerados por GPU para os membros da equipe em seus computadores individuais. Os editores podem usar redes locais ou remotas para acessar, transmitir e trabalhar simultaneamente com mídia armazenada remotamente. Não há necessidade de transferências de arquivo, duplicação de mídias e arquivos proxy.

Para saber mais, consulte [Adobe Anywhere](#).



Conecte-se a um servidor do Adobe Anywhere

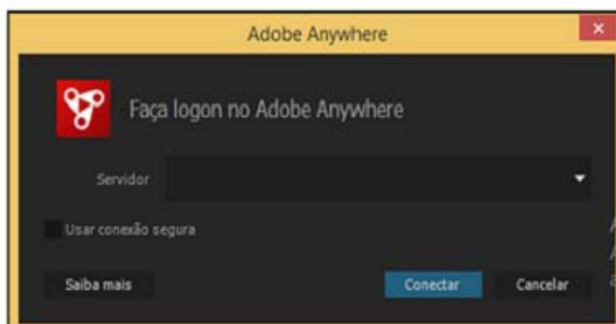
Na Premiere Pro CC ou Prelude CC, a caixa de login do Adobe Anywhere está disponível diretamente na tela de Boas-vindas e também no menu Arquivo.

Para se conectar ao servidor Anywhere, siga estas etapas:

1. Na tela de Boas-vindas, clique em Fazer login na parte inferior direita da tela. Ou, no menu Arquivo, selecione o Adobe Anywhere > Fazer login.
2. Na caixa de diálogo Fazer login no Adobe Anywhere, insira o endereço IP ou o nome do domínio do servidor do hub de colaboração do Anywhere.

Seu integrador de sistemas pode fornecer essas informações.

3. Insira o nome de usuário e a senha e clique em Fazer login.



Fazendo login no Adobe Anywhere a partir da tela de Boas-vindas

Configurar uma nova produção do Adobe Anywhere

Todo o trabalho no ambiente do Adobe Anywhere é realizado em uma *Produção*. Uma Produção pode ser

melhor descrita como uma coleção compartilhada de ativos e sequências de mídia, e seus metadados associados.

Assim que você tiver entrado no servidor do Adobe Anywhere, será possível criar produções no Premiere Pro ou Prelude diretamente da janela de boas-vindas ou pelo menu Arquivo. É possível criar uma produção a partir do zero ou basear a produção em modelos pré-configurados.

Uma Produção tem função semelhante a um arquivo de projeto no Premiere Pro ou Prelude. Contudo, vários usuários podem compartilhar Produções simultaneamente em todos os clientes compatíveis com o envio imediato das alterações. Um sistema de controle de versão infinito está incorporado.

[Para o início](#)

Compartilhar alterações e resolver conflitos

Ao abrir uma produção, um instantâneo da versão mais recente da produção é capturado e a hora é registrada.

Cada alteração é capturada em uma cópia de proteção no servidor com registro de hora. O Adobe Anywhere salva automaticamente as alterações na caixa de proteção.

Para disponibilizar as alterações para outros usuários atribuídos à Produção, é preciso compartilhar explicitamente clicando no botão Compartilhar as alterações no canto inferior direito do painel Produção.

A versão compartilhada da produção altera-se para esta versão mesclada.

Geralmente, leva apenas alguns segundos para os outros usuários que estão trabalhando na produção compartilhada serem notificados das alterações. As alterações são indicadas por um ícone de lápis vermelho e o botão realçado Obter alterações.



Clique em Compartilhar minhas alterações para compartilhar as alterações com outros usuários

Resolver conflitos

Antes de compartilhar as alterações, resolva todas as diferenças entre a versão da caixa de proteção e a versão atual compartilhada da produção.

Como várias pessoas podem trabalhar em uma mesma produção e ao mesmo tempo, o Adobe Anywhere oferece proteção contra conflitos ou substituições indesejadas.

Se os usuários estiverem trabalhando de maneira independente em diferentes partes de uma produção, não ocorrerá nenhum conflito ao compartilharem suas alterações. Contudo, ocorrerá um conflito se dois usuários alterarem uma mesma sequência na produção.

Se outra pessoa alterar o ativo em que você está trabalhando, serão fornecidas informações sobre o conflito e você terá a oportunidade de manter as alterações da outra pessoa, as suas alterações, ou ambas. Independentemente da opção utilizada para resolver o conflito, os dados nunca são perdidos porque o Adobe Anywhere tem um avançado sistema de versões incorporado.

[Para o início](#)

Exportar uma produção do Adobe Anywhere

Para exportar uma Produção, escolha Arquivo > Exportar.

O diálogo Exportar funciona da mesma maneira que ao usar o Premiere Pro no ambiente do Adobe Anywhere e ao trabalhar no Premiere Pro independente.

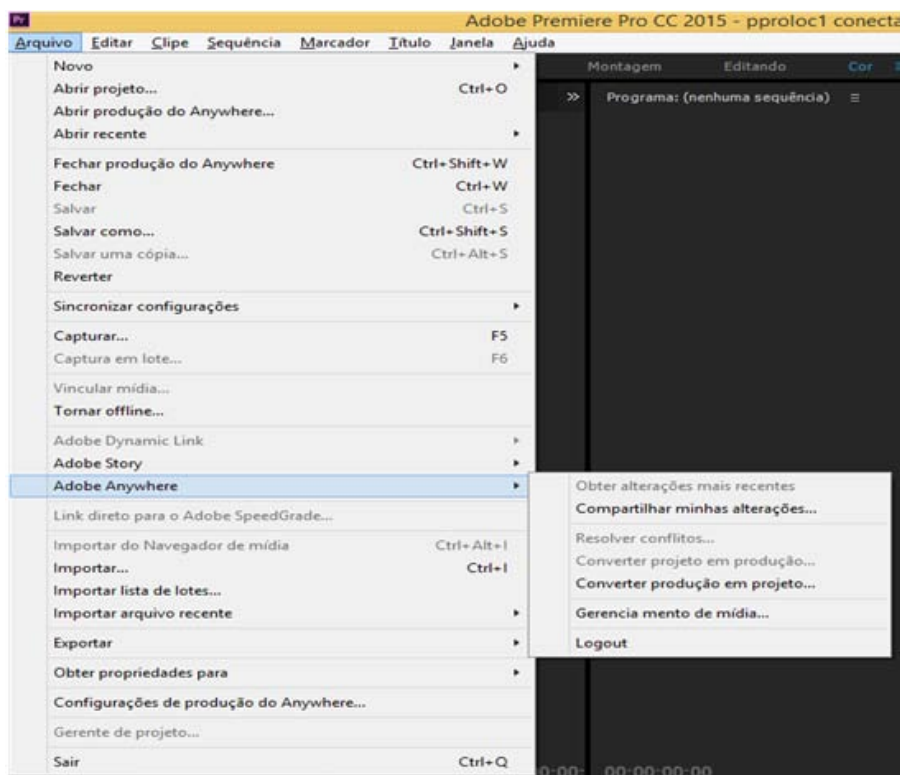
Para obter mais informações sobre a utilização das diferentes opções de exportação, consulte Fluxo de trabalho e visão geral da exportação.

[Para o início](#)

Converter uma Produção a um Projeto

O Adobe Anywhere permite converter uma produção do Anywhere em um arquivo de projeto local do Premiere Pro.

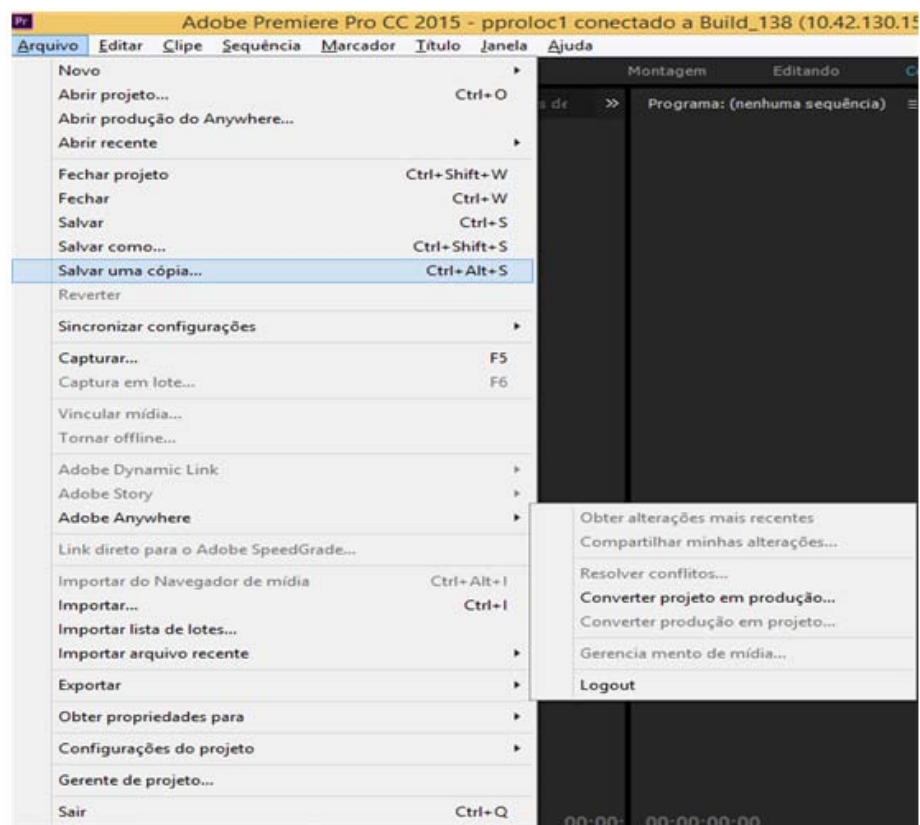
Escolha Arquivo > Adobe Anywhere > Converter produção para projeto.



[Para o início](#)

Converter um Projeto a uma Produção

Você pode converter facilmente um arquivo de projeto do Premiere Pro a uma produção. Escolha Arquivo > Adobe Anywhere > Converter projeto para produção.



Consulte também

- [Adobe Anywhere | Recursos](#)
- [Adobe Anywhere | Perguntas frequentes](#)

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Bibliotecas da Creative Cloud no Premiere Pro

[Sobre as bibliotecas da Creative Cloud](#)

[O painel de bibliotecas](#)

[Adicionar uma biblioteca da Creative Cloud](#)

[Adicionar Looks a uma biblioteca](#)

[Adicionar ativos do Adobe Stock](#)

[Usar os ativos de uma biblioteca](#)

[Colaborar com usuários da Creative Cloud](#)

[Para o início](#)

Sobre as bibliotecas da Creative Cloud



As bibliotecas da Creative Cloud permitem capturar inspiração a qualquer momento! É possível capturar ativos de vários aplicativos móveis ou para desktop da Creative Cloud ou fazer download de ativos da Creative Cloud Market ou do Adobe Stock para usar em seus projetos.

Para saber mais, consulte **Bibliotecas da Creative Cloud**.

 **Vídeo: usar bibliotecas da Creative Cloud na pós-produção**

Aprenda a usar as bibliotecas da Creative Cloud para organizar, reutilizar e compartilhar ativos criativos no fluxo de trabalho de pós-produção. (Assistir, 2 min)

[Para o início](#)

O painel de bibliotecas

As bibliotecas da Creative Cloud são exibidas no painel Bibliotecas do Premiere Pro.

Para visualizar as Bibliotecas da Creative Cloud ao iniciar o Premiere Pro, clique na opção Bibliotecas na tela inicial do Premiere Pro.

Para sincronizar ou baixar uma Biblioteca da Creative Cloud em seu desktop diretamente da tela Início, clique em Bibliotecas > [nome-da-biblioteca] e, em seguida, clique em Sincronizar para as Bibliotecas da CC no cartão Biblioteca que aparece na parte inferior da tela.

Para abrir a biblioteca da Creative Cloud (painel Bibliotecas), clique em Janela > Bibliotecas.

É possível acessar as bibliotecas das seguintes maneiras:

Em projetos Tudo o que é salvo no painel Bibliotecas fica disponível para uso nos projetos do Premiere Pro em que você está trabalhando.

Em computadores As bibliotecas são sincronizadas com a Creative Cloud. Sua Biblioteca torna-se disponível em todos os computadores que você está conectado usando a Creative Cloud ID.

Em aplicativos Tudo o que é salvo no painel Bibliotecas fica disponível automaticamente nos aplicativos móveis e para desktop compatíveis com as Bibliotecas da Creative Cloud.

Por exemplo, você pode acessar as Bibliotecas de aplicativos para desktop, como o After Effects CC e o Photoshop CC, e de aplicativos para dispositivos móveis, como o Adobe e o Premiere Clip.

[Para o início](#) ¹¹

Adicionar uma biblioteca da Creative Cloud

Você pode criar quantas bibliotecas quiser para organizar seus ativos. As bibliotecas que você cria são exibidas no painel Biblioteca no Premiere Pro.

Para criar uma biblioteca, faça o seguinte:

1. Clique na lista suspensa no painel Bibliotecas e selecione Criar nova biblioteca ou clique no painel pop-up e selecione Criar nova biblioteca.
2. Digite um nome para a biblioteca e clique em Criar.

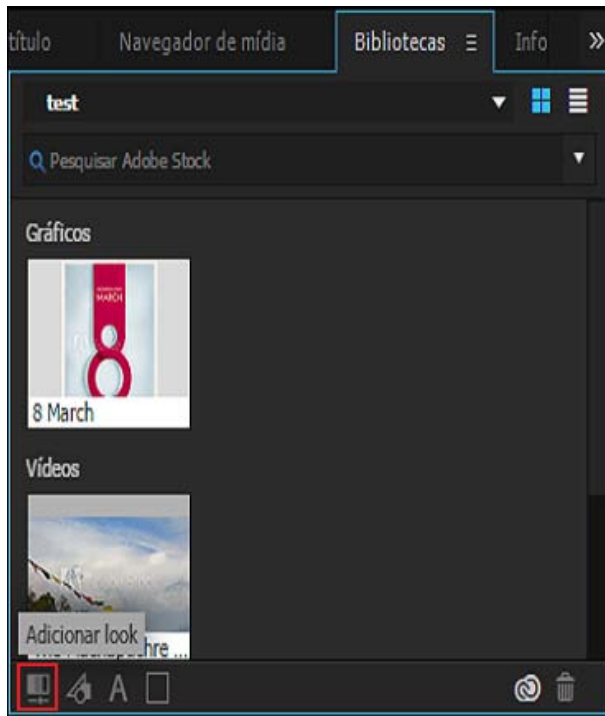
[Para o início](#) ¹²

Adicionar Looks a uma biblioteca

Você pode salvar as informações de correção de cores que foi aplicada a um clipe como um Look. Para fazer upload de um Look na sua biblioteca, siga estas etapas:

1. Selecione um clipe ou item de faixa em uma sequência no painel Linha de tempo.
2. Verifique se o painel Lumetri Color está focado e se um efeito Lumetri foi aplicado ao clipe.
3. Clique no ícone Adicionar look na parte inferior do painel Bibliotecas.

Um arquivo .look é criado com o mesmo nome do clipe selecionado. O Look carregado é exibido como uma miniatura no painel Bibliotecas.



Adicionar um Look usando o painel Bibliotecas

Faça upload de Looks usando os aplicativos móveis da Adobe

A inspiração de cores pode surgir em qualquer lugar. Você pode capturar a cor e a luz das coisas que você vê ao seu redor usando o aplicativo móvel Adobe Hue CC.

Para obter mais informações sobre o Adobe Hue CC, consulte estas **Perguntas frequentes**.

O Look capturado é sincronizado automaticamente com a sua biblioteca e fica disponível no Premiere Pro para aplicar correção de cores nos seus clipes.

Para obter mais informações sobre correção de cores em clipes no Premiere Pro, consulte **Fluxos de trabalho de cores**.

[Para o início](#)

Adicionar ativos do Adobe Stock

O Adobe Stock é um serviço que vende milhões de fotos, ilustrações e gráficos de alta qualidade e sem royalties.

Você pode pesquisar por recursos do Adobe Stock diretamente no Premiere Pro:

1. Selecione Janela > Bibliotecas para abrir o painel Bibliotecas no Adobe Premiere Pro.
 2. Digite as palavras-chave na barra de pesquisa Pesquisar no Adobe Stock na parte superior do painel Bibliotecas. Os resultados da pesquisa são exibidos à direita dentro do painel.
 3. Após localizar um ativo que deseja usar, você pode comprar uma licença imediatamente e adicionar o ativo à sua Biblioteca no Premiere Pro. Como alternativa, você pode adicionar uma versão de visualização não licenciada (com marca d'água) do ativo à sua biblioteca e licenciá-la mais tarde.
- Para adquirir imediatamente um ativo, selecione o ativo e clique no ícone Comprar e salvar na biblioteca.
 - Para adicionar uma versão de visualização não licenciada do ativo à sua biblioteca, selecione o ativo e clique no ícone Salvar visualização em <Nome da biblioteca>.

Essas opções também podem ser escolhidas pelo menu de contexto do ativo listado.

Observação: Se os ativos do Adobe Stock não aparecerem automaticamente na Biblioteca, clique no botão Sincronizar no canto inferior direito do painel (o ícone da Creative Cloud) para realizar uma sincronização manual. Agora, os ativos devem ser exibidos na Biblioteca.

Se você adicionar uma versão de visualização de um ativo na biblioteca, é possível licenciá-lo mais tarde. Para licenciar o ativo, clique/clique com o botão direito do mouse no ativo e, no menu de contexto, selecione "Comprar imagem..." para uma visualização estática e "Comprar vídeo..." para uma visualização de vídeo. Ao licenciar o ativo, todas as instâncias vinculadas do ativo nos arquivos abertos serão atualizadas automaticamente ao ativo licenciado de alta resolução sem a marca d'água.

Observação: Ao licenciar um ativo, todas as cópias não autorizadas usadas em qualquer sequência são automaticamente substituídas pela versão de alta qualidade e as edições são preservadas.

 Para saber mais sobre a utilização de gravações do Adobe Stock com as bibliotecas da Creative Cloud, assista a **este tutorial em vídeo**. Para obter mais informações sobre o Adobe Stock, consulte **Uso do Adobe Stock**.

[Para o início](#) 

Usar os ativos de uma biblioteca

Elemento gráfico Você pode usar um gráfico salvo na biblioteca arrastando-o do painel Bibliotecas ao painel Projeto ou à Linha de tempo, ou clicando com o botão direito no gráfico e selecionando Adicionar ao projeto. O Premiere Pro importa o elemento gráfico como um item do projeto e cria um clipe de imagem estática com duração padrão na linha de tempo.

Look Você pode aplicar um Look salvo na biblioteca arrastando-o do painel Bibliotecas a um item no painel Projeto ou à Linha de tempo.

Arrastar um Look à Linha de tempo

- Ao arrastar um Look do painel Bibliotecas a um clipe na Linha de tempo, um novo efeito Lumetri Color é adicionado à Linha de tempo. Se existir um efeito Lumetri Color nessa faixa, o efeito existente será atualizado com o novo Look.
- Se o item de faixa estiver visível no Monitor de programas, o efeito será renderizado.
- Um efeito Lumetri Color é adicionado ao painel Controles do efeito.

Como alternativa, você também pode selecionar um clipe na sequência, clicar com o botão direito no look na biblioteca e escolher Aplicar look.

Arrastar um Look ao painel Projeto

- Ao arrastar um Look do painel Bibliotecas a um item no painel Projeto, um efeito Lumetri Color é aplicado ao clipe mestre.
- Se o item de faixa estiver visível no Monitor de origem, o efeito será renderizado.
- Um efeito Lumetri Color é adicionado ao clipe mestre no painel Controles do efeito.

Ao arrastar um Look com a extensão *.cube*, o campo LUT de entrada na seção de Correção básica no painel Lumetri Color é definido para o Look.

Ao arrastar um Look que tem uma extensão de arquivo *.look*, o campo Look na seção criativa no painel Lumetri Color é definido para este Look.

[Para o início](#) 

Colaborar com usuários da Creative Cloud

É possível compartilhar suas bibliotecas com outros usuários da Creative Cloud para exibir, editar ou usar o conteúdo de uma biblioteca compartilhada.

Se um assinante da Creative Cloud compartilhar uma biblioteca com você, é possível compartilhá-la com

outros usuários da Creative Cloud.

Compartilhe uma biblioteca

1. No painel Bibliotecas, clique no menu pop-up e escolha Colaborar.
2. Na página do navegador, forneça um endereço de email e uma mensagem opcional à pessoa com quem você gostaria de compartilhar a biblioteca.

Participar de uma biblioteca compartilhada

1. Inicie o aplicativo Adobe Creative Cloud para desktop e faça login com suas credenciais do Adobe ID.
2. Se uma biblioteca foi compartilhada com você, você verá uma notificação no painel Início.
3. Clique no botão Aceitar disponível para cada convite de colaboração da biblioteca.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Espaço de trabalho e fluxos de trabalho

Fluxo de trabalho de proxy

Fluxo de trabalho de assimilação

Opções do fluxo de trabalho de anexo do proxy

Ativar proxies

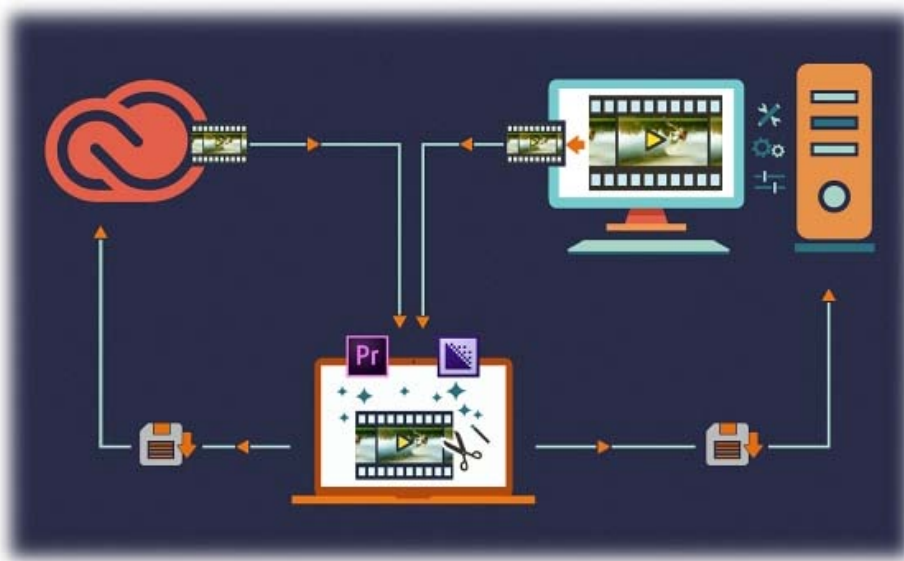
Anexar proxies e reconectar mídia de resolução máxima

Os novos fluxos de trabalho de proxy do Premiere Pro CC permitem trabalhar com 8K, HDR e outras mídias com altas taxas de quadro, de modo que é possível alternar entre formatos de proxy nativos ou não. Agora é possível gerar proxies na assimilação, associando eles automaticamente com as mídias nativas de resolução máxima. Um único clique permite alternar entre a resolução máxima e o proxy.

Vídeo: Fluxo de trabalho de proxy

Saiba como criar versões de proxy das suas mídias para trabalhar em dispositivos com menor capacidade de processamento e alternar facilmente entre arquivos originais de resolução máxima e arquivos de proxy de baixa resolução.

(Assistir, 6 min)

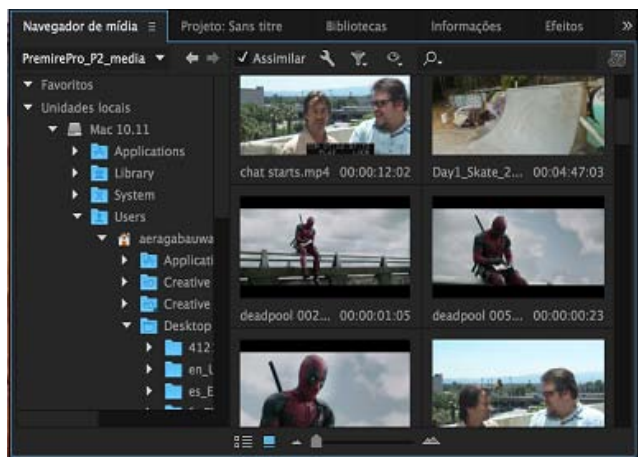


Trabalhar com formatos nativos e de proxy

[Para o início](#)

Fluxo de trabalho de assimilação

O painel Navegador de mídia do Premiere Pro permite a assimilação automática de mídias em segundo plano, enquanto você começa a editar.

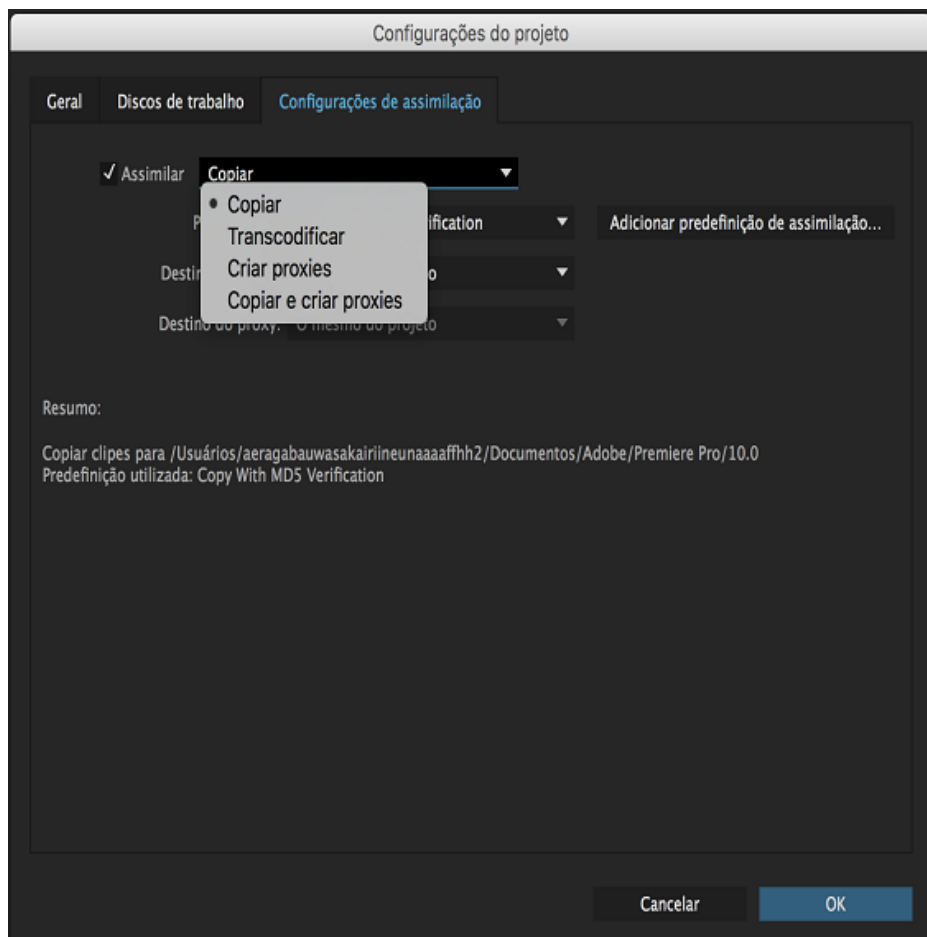


Fluxo de trabalho de assimilação

A caixa de seleção de assimilação no painel Navegador de mídia liga ou desliga o comportamento automático de assimilação. O botão de configurações ao lado dela abre a caixa de diálogo Configurações do projeto, onde é possível ajustar as configurações de assimilação. Uma caixa de seleção de assimilação similar na caixa de diálogo Configurações do projeto é mantida em sincronia com a configuração do painel Navegador de mídia. Quando ativado, é possível escolher uma entre quatro operações a serem iniciadas automaticamente quando os arquivos forem importados para o projeto. Você pode continuar a editar enquanto o processo de assimilação é concluído em segundo plano.

- Copiar: você pode copiar a mídia do jeito que ela é para um novo local. Por exemplo: geralmente, este recurso é usado para transferir gravações da mídia removível para o disco rígido local. O caminho de transferência é especificado pela opção Destino principal disponível nas Configurações. Com a cópia concluída, os clipes do projeto apontarão para essas cópias dos arquivos.
- Transcodificar: é possível transcodificar a mídia para um novo formato em um novo local. Por exemplo, isso pode ser usado para transcodificar a gravação original em um formato específico usado por um recurso de pós-produção. O caminho do arquivo é especificado pela opção Destino principal nas Configurações, e o formato é especificado pela predefinição escolhida. Após a transcodificação da mídia, os clipes do projeto apontarão para essas cópias transcodificadas dos arquivos.
- Criar proxy: use essa opção para criar e anexar proxies à mídia. Por exemplo, esse recurso é usado com frequência para criar clipes de baixa resolução com o objetivo de melhorar o desempenho durante a edição. Esses clipes poderão, então, ser direcionados de volta aos arquivos originais de resolução máxima para gerar o arquivo de saída final. O caminho do arquivo onde os proxies são gerados é especificado pela opção Destino do proxy nas Configurações, e o formato é especificado pela predefinição escolhida. Após a geração dos proxies, eles serão anexados automaticamente aos clipes no projeto.
- Copiar e criar proxy: essa opção copia a mídia e também cria proxies para elas, conforme especificado acima. Todas as quatro opções vêm com um grupo de predefinições padrão que possui os destinos dos arquivos definidos como "Igual ao projeto". Como alternativa, também é possível optar por um destino personalizado ou pela sua pasta de arquivos da Creative Cloud que sincroniza automaticamente os arquivos para a nuvem. Você também pode criar suas próprias predefinições de "Assimilação" usando o Adobe Media Encoder. Para obter mais informações, consulte Utilização do Adobe Media Encoder para criar as predefinições de 'Assimilação'.

Essas quatro opções vêm com um grupo de predefinições padrão que possui os destinos dos arquivos definidos como "Igual ao projeto". Como alternativa, também é possível optar por um destino personalizado ou pela sua pasta de arquivos da Creative Cloud que sincroniza automaticamente os arquivos para a nuvem. Você também pode criar suas próprias predefinições de "Assimilação" usando o Adobe Media Encoder.



Configurações de assimilação

[Para o início](#)

Opções do fluxo de trabalho de anexo do proxy

Você também pode anexar arquivos proxy existentes à mídia de resolução máxima no painel Projeto. Use o menu de contexto do vídeo, os cliques A/V ou a lixeira para ver as opções de proxy e de submenu para Criar proxies, Anexar proxies e Reconectar mídia de resolução integral.

- Selecione “Criar proxies” para abrir uma caixa de diálogo com as opções de destino e o formato que gostaria de transcodificar. Esta opção envia o proxy para a fila do Adobe Media Encoder (AME) e anexa automaticamente os proxies aos cliques do Premiere Pro.
- Selecione a opção 'Anexar proxies' para anexar cliques de proxy aos cliques de resolução integral.
- Se tiver apenas cliques de proxy online, é possível selecionar “Reconectar mídia de resolução máxima” para anexar cliques de resolução máxima aos seus cliques de proxy selecionados.

[Para o início](#)

Ativar proxies

A opção “Ativar proxies” também está disponível como uma preferência global do sistema para alternar a visualização de mídia de resolução máxima ou de proxy. Você pode acessar essa opção através de Preferências>Mídia>“Ativar proxies” ou adicionando o botão “Alternar proxies” através do Editor de botões nos monitores Origem e Programa. Caso mova um projeto para outro sistema, a preferência será

determinada pelo que foi definido no sistema e não o projeto. O estado do botão Ativar proxies é vinculado entre os dois monitores e as preferências. Ao desmarcar essa opção, o Premiere Pro exibe o clipe de resolução máxima nos monitores Origem e Programa e, ao marcar essa opção, exibe o clipe de Proxy nos monitores Origem e Programa.

[Para o início](#)

Anexar proxies e reconectar mídia de resolução máxima

Quando desejar revincular ou anexar o proxy ou os cliques de resolução, recomendamos nomear a mídia de proxy com o sufixo '_proxy'.

Observação: A presença dos cliques de Proxy e resolução máxima no mesmo diretório pode causar uma auto-associação incorreta. Da mesma forma, não é recomendado dar o mesmo nome dos arquivos aos cliques, pois eles podem ser associados a cliques incorretos se houver algum outro clipe com o mesmo nome no sistema (semelhante à revinculação de da ação Vincular mídia). Se desejar anexar os cliques um a um, selecione a opção “Revincular outros automaticamente”.

As opções Anexar proxy e Reconectar mídia de resolução máxima aplicam-se somente aos vídeos ou cliques A/V. Outros tipos de arquivo como somente áudio ou imagens estáticas (inclusive sequências de imagens) não são compatíveis. Como nem todos os importadores funcionam da mesma forma, alguns formatos permitem que os arquivos de formato somente áudio sejam selecionados. Nesse caso, a tentativa de anexar resulta no aviso de “Falha ao anexar”, indicando que não há correspondência. Clicar em OK o levará de volta à caixa de diálogo anexo para ajudá-lo a escolher um clipe compatível. A criação de proxies não funciona com cliques offline.

Anexo de novas mídias

É possível anexar uma nova mídia, mesmo que os cliques de proxy e/ou resolução máxima já estejam anexados. Não há nenhuma maneira de remover um proxy. Os proxies anexados não são compatíveis com as opções de intercâmbio, como Gerente de projeto, Renderizar e substituir, AAF Final Cut Pro XML, EDL e OMF. Os proxies podem ser perdidos com os recursos de exportação.

Exportação de mídias

Quando você seleciona “Exportar”, a mídia de exportação sempre usa a resolução máxima e o proxy não é usado. A única exceção ocorre quando a mídia de resolução máxima está offline, mas o proxy está online. Nesse caso, um aviso é exibido indicando que a exportação está usando proxies. A exportação é baseada nos parâmetros da mídia de resolução máxima, como tamanho do quadro e outros fatores, mas exporta quadros de proxy.

Visualização de arquivos renderizados

Os arquivos renderizados da exibição também são renderizados a partir das mídias de resolução máxima, mesmo que os proxies estejam anexados e a definição Ativar proxies esteja selecionada. A única exceção ocorre quando o clipe de resolução máxima está offline, mas o proxy está online.

Cancelamento dos proxies anexados

Você pode optar por desfazer a ação Anexar proxies. A operação desfazer não está disponível para as opções “Reconectar a mídia de resolução máxima” e “Ativar proxies”.

Formatos suportados

Os formatos com configurações de origem dos efeitos do clipe mestre (por exemplo, R3D e ARRI) também são compatíveis com mídias completas de resolução. Os formatos das configurações da origem MCE não são compatíveis para serem utilizados como clipes de proxy; no entanto, há suporte para configurações como R3D Full Res com proxy H.264. A mídia de resolução integral ARRI com proxy DPX não pode ser suportada. Modificar > Canais de áudio e Interpretar gravação não são compatíveis com os fluxos de trabalho de proxy.

Compatibilidade

A funcionalidade de proxy do Premiere Pro não é compatível com a funcionalidade do proxy do After Effects. Os recursos Anexar proxy e Reconectar mídia de resolução máxima não são compatíveis com Composições/projetos do After Effects (isto é, não há suporte para proxies no After e no Effects Dynamic Link). Não há suporte para edição de fluxos de trabalho de proxy no Adobe Audition Dynamic Link.

Observação: O fluxo de trabalho suportado permite proxies com outros tamanhos de quadro e combinações que são divisíveis pelo clipe com resolução máxima (por exemplo, 1920 x 1080 1.0 com resolução máxima e 960 x 540 1.0 Proxy PAR ou 1440 x 1080 1.33 Proxy PAR), mas outros parâmetros como segmentação, taxa de quadros, duração e canais de áudio devem coincidir.

A única exigência dos parâmetros correspondentes para clipes de proxy ou de resolução máxima diz respeito aos canais de áudio. Quando há incompatibilidade do canal de áudio, o Premiere Pro exibe a caixa de diálogo “Falha ao anexar”. Se você ignorar a caixa de diálogo, será levado de volta à caixa de diálogo Anexar para escolher um clipe com canais de áudio correspondentes. Se outros parâmetros entre a resolução máxima e o proxy não forem correspondentes, como taxa de quadros, duração, segmentação e/ou combinação não-divisível de quadros/PAR, essas opções serão permitidas sem aviso e isso resultará em uma série de problemas.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Fluxos de trabalho de cores

[Correção de cores no Premiere Pro](#)
[Configuração de uma área de trabalho Cores](#)
[Fluxo de trabalho de correção de cores geral](#)
[Aplicar correção de cores básicas](#)
[Aplicar looks](#)
[Ajuste de valores RGB e curvas de matiz/saturação](#)
[Ajustar tons médios, sombras e realces](#)
[Aplicar vinheta](#)
[Refinar e redefinir usando o painel Controles do efeito](#)
[Exportar looks, LUTs e salvar predefinições](#)
[Controles de intervalo dinâmico alto](#)
[Suporte para a superfície de controle para Lumetri Color](#)
[Consulte os escopos Lumetri](#)
[Conjunto de visuais do SpeedLooks Studio Linear](#)

[Para o início](#) 

Correção de cores no Premiere Pro

O Premiere Pro fornece ferramentas de correção de cores de qualidade profissional que permitem ajustar a gravação diretamente na linha de tempo de edição.

Essas ferramentas de cor estão disponíveis na área de trabalho Lumetri Color no Premiere Pro. Com essas ferramentas, é possível ajustar a cor, o contraste e a luz das suas sequências de uma maneira totalmente inovadora. Com a edição e a correção de cores funcionando em conjunto, é possível mover livremente entre as tarefas de edição e correção sem a necessidade de exportar ou iniciar um aplicativo de correção separado.

A área de trabalho de cores é projetada não apenas para coloristas experientes, mas também para novos editores que ainda não estão familiarizados com a correção de cores. Faça correções de cor simples ou aplique Looks Lumetri complexos com os controles deslizantes intuitivos. Ou você pode ajustar cortes ou fazer correções minuciosas com facilidade usando as ferramentas avançadas de correção de cores, como as curvas e discos de cores.

Se quiser entregar seu projeto para um especialista em cores, o SpeedGrade permanecerá disponível como um aplicativo de correção de cores dedicado. Você pode enviar o projeto para correção no SpeedGrade usando o rápido e fácil fluxo de trabalho do Direct Link para o SpeedGrade. Para obter mais informações, consulte Fluxo de trabalho Direct-Link.

[Para o início](#) 

Configuração de uma área de trabalho Cores

O Premiere Pro oferece uma área de trabalho de cores predefinida que torna a tarefa de correção de cores mais rápida e eficiente.

Selecione Janela > Área de trabalho > Cor ou escolha Cor no seletor da área de trabalho. A área de trabalho de cores abre o painel

 **-ERR:REF-NOT-FOUND-**
Vídeo: visão geral de Lumetri Color

Conheça o potencial do painel

Lumetri Color à direita do Monitor de programas e o painel de Escopos Lumetri à esquerda do Monitor de programas.

Lumetri Color na área de trabalho Cores. (Assistir, 3 min)



Configuração de uma área de trabalho Cores

A. Painel de escopos Lumetri **B.** O painel Lumetri Color com curvas, discos de cores e controles deslizantes de ajuste

O painel Lumetri Color oferece ferramentas de cor avançadas e fáceis de usar, como curvas, discos de cores e controles deslizantes, distribuídas em diferentes seções. Cada seção do painel Lumetri Color concentra-se em uma tarefa específica do fluxo de trabalho de cores.

Para ver uma comparação do antes e depois do ajuste de cor, é possível exibir o clipe mestre no Monitor de origem para comparação com o Monitor de programas.

O painel de escopos Lumetri exibe diferentes análises de luminância e cromaticidade como formas de onda com base nos seus ajustes, permitindo avaliar conforme você corrige seus clipes.

[Para o início](#)

Fluxo de trabalho de correção de cores geral

1. Certifique-se de estabelecer a área de trabalho Color.
2. Posicione o indicador de reprodução no clipe desejado na sequência.

Quando o painel Lumetri Color está aberto, o Premiere Pro seleciona automaticamente a opção Seleção segue o indicador de reprodução no menu Sequência. A seleção automática do clipe garante que todos os ajustes de cor que você fizer sejam aplicados ao clipe selecionado.

Observação: A seleção automática de clipe é aplicada até mesmo nos clipes de áudio vinculados nas faixas de áudio. Para concentrar seus ajustes de cor somente nos clipes, desative o direcionamento de faixa de áudio.

3. Comece a fazer ajustes de cor usando a seção de correção básica.

Os controles na seção Correção básica orientam você pela aplicação de uma LUT (tabela de consulta) e de outras correções técnicas na exposição e na iluminação utilizando os controles fáceis de usar. Para obter mais informações, consulte [Correção de cores básicas](#).

4. Use a seção criativa para aplicar looks. Você pode fazer ajustes adicionais usando os

controles deslizantes de Ajustes.

Para obter mais informações, consulte [Aplicar looks](#).

5. Use a seção de curvas para refinar ainda mais a aparência usando Curvas de RGB e de saturação de matiz.

Para obter mais informações, consulte [Ajustes de curva](#).

6. Ajustar sombras, tons médios e realces usando os discos de cores para ajustes de cor mais precisos.

Para obter mais informações, consulte [Ajustes do disco de cores](#).

7. Após fazer todos os ajustes de cor, crie uma vinheta de alta qualidade para dar destaque ao vídeo.

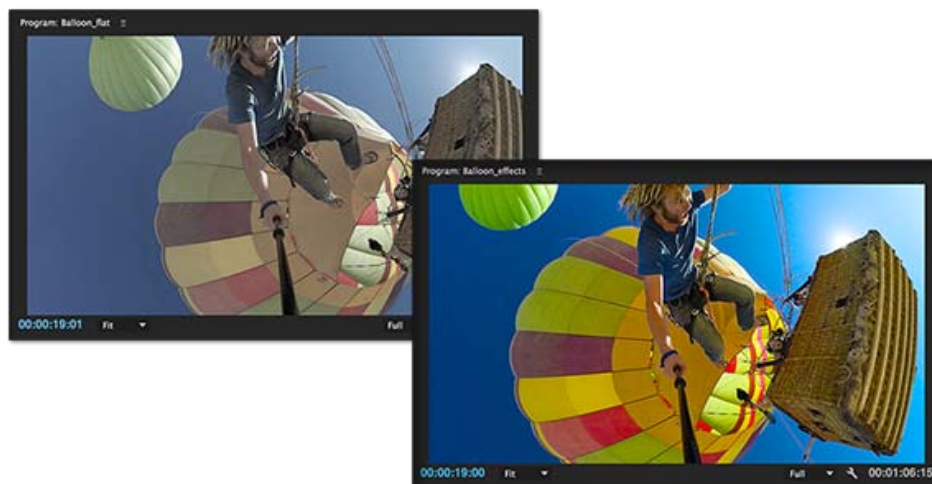
Para obter mais informações, consulte [Aplicar vinheta](#).

[Para o início](#)

Aplicar correção de cores básicas

Com os controles na seção de Correção básica, é possível corrigir vídeos muito escuros ou claros e ajustar a matiz (cor ou cromaticidade) e a luminância (exposição e contraste) no clipe.

Para definir um controle, arraste o controle deslizante até atingir o resultado desejado. Ou, é possível definir um valor específico na caixa ao lado dos controles deslizantes. Clique no valor atual para selecionar a caixa e digite um novo valor.



Antes (à esquerda) e depois de aplicar a correção de cores básicas (à direita)

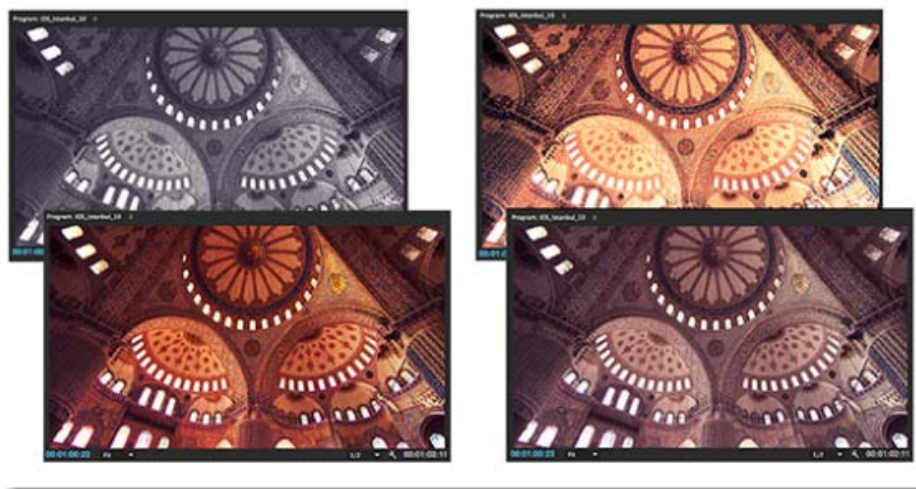
- ▶ [Entrada LUT](#)
- ▶ [Equilíbrio de branco](#)
- ▶ [Tom](#)

[Para o início](#)

Aplicar looks

A seção criativa permite expandir ainda mais sua criatividade ao ajustar as cores. Você pode aplicar facilmente Looks Lumetri complexos e definir outros parâmetros como vibração e saturação usando os controles deslizantes intuitivos.

O painel Lumetri Color fornece um visualizador de miniaturas dos Looks predefinidos que permite clicar neles antes de aplicar. Se gostar da visualização, poderá aplicar a aparência ao clipe.



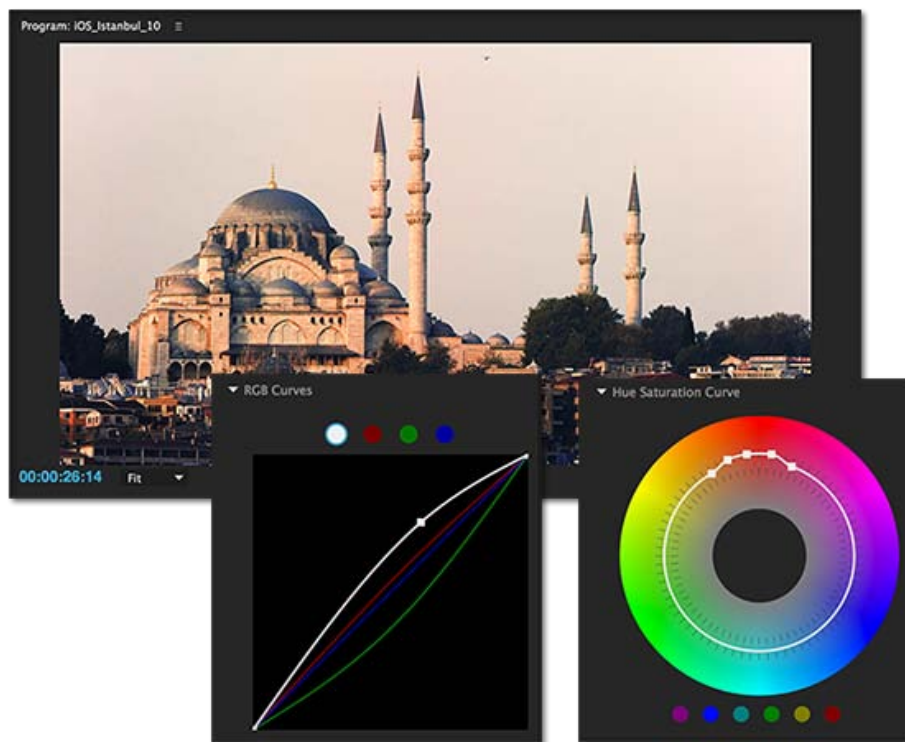
Aplicar looks diferentes

► Look

► Ajustes

[Para o início](#) 

Ajuste de valores RGB e curvas de matiz/saturação



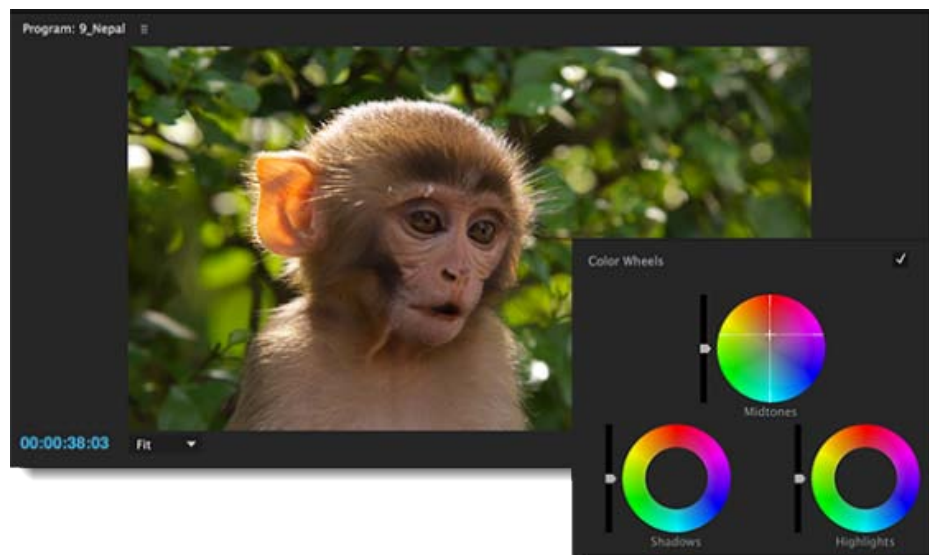
Utilizar as curvas de RGB e de saturação de matiz para aumentar o brilho e o contraste e para criar uma aparência de alto contraste

▶ Curvas RGB

▶ Curva de saturação de matiz

[Para o início](#)

Ajustar tons médios, sombras e realces



Clique no meio do disco e arraste para ajustar os tons médios, as sombras e os realces.

Use discos de cores para ajustar os níveis de intensidade das sombras, dos tons médios e dos realces. Também é possível utilizar os controles deslizantes em vez dos discos para fazer os ajustes.

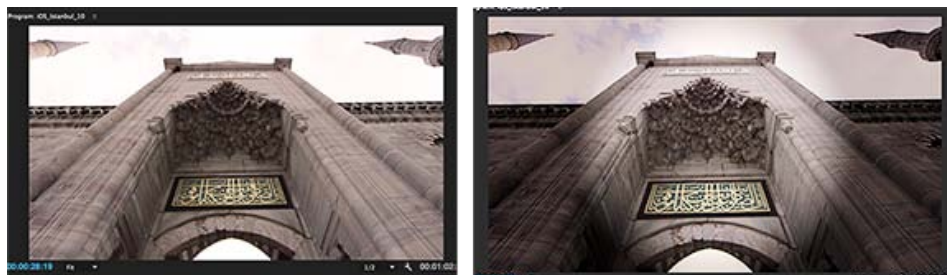
Você pode ajustar os detalhes de sombra ou realce para clarear ou escurecer áreas em um clipe mal iluminado. É possível isolar regiões que precisam de correção e aplicar os ajustes necessários. Use o disco de cor do tom médio para ajustar o contraste geral do clipe.

- Os discos com centros em branco indicam que nenhum ajuste foi feito. Clique no meio do disco e arraste o cursor para preencher os discos e fazer os ajustes necessários.
- Se você usar o controle deslizante, arraste-o para cima para aumentar o valor ou para baixo para diminuir o valor. Por exemplo, arraste o controle deslizante de Sombra para cima para clarear as sombras e arraste os Realces para baixo para escurecer os realces.

[Para o início](#)

Aplicar vinheta

Aplique uma vinheta para obter uma aparência desbotada nas bordas e brilhante no centro.



Antes (à esquerda) e depois de aplicar uma vinheta (à direita)

Os controles de vinheta permitem controlar o tamanho, a forma e a quantidade de clareamento ou escurecimento das bordas.

Quantidade Define a intensidade de clareamento ou escurecimento ao longo das arestas de uma imagem. Digite um número na caixa ou mova o controle deslizante para sombrear o clipe gradualmente.

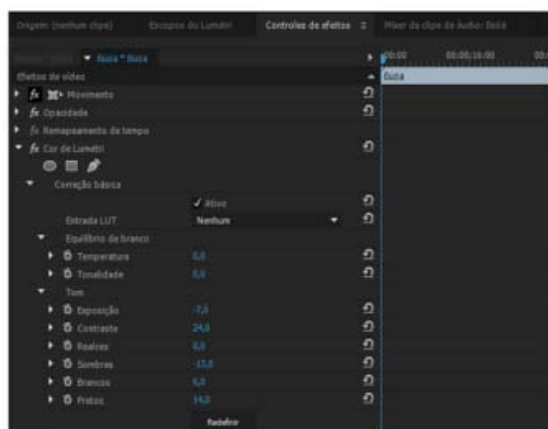
Ponto médio Especifica a largura da área afetada pelo controle deslizante Intensidade. Mova o controle deslizante ou digite um número menor para afetar uma parte maior da imagem. Digite um número mais alto para restringir o efeito às arestas da imagem.

Arredond. Especifica o tamanho (arredondamento) da vinheta. Valores negativos causam um efeito de vinheta exagerado, enquanto valores positivos deixam a vinheta menos visível.

Difusão Define a borda da vinheta. Um valor baixo cria uma borda mais viva, enquanto um valor alto indica uma borda mais suave e grossa.

[Para o início](#)

Refinar e redefinir usando o painel Controles do efeito



Ajustar as configurações de cores do painel Controles do efeito

Além das configurações de ajuste de cores no painel Lumetri Color, você pode restaurar e ajustar as configurações da seção Lumetri Color no painel Controles do efeito.

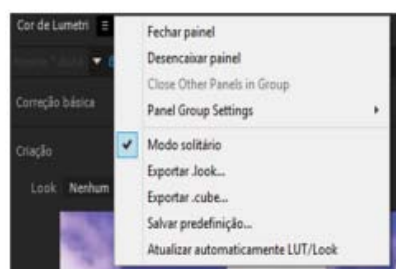
Além disso, você pode usar as ferramentas Máscara no painel Controles do efeito para desenhar máscaras de forma livre e máscaras de forma. É possível desenhar uma máscara para corrigir uma área específica no seu clipe usando as ferramentas básicas de correção de cores. Ou pode usar uma seleção de máscara inversa para excluir a área mascarada das correções de cor aplicadas ao restante do clipe. Além disso, você pode adicionar várias máscaras de forma com diferentes ajustes de cores aplicados a diferentes áreas de um clipe.



Antes (esquerda) e depois (direita) de aplicar uma máscara para corrigir a cor do balão

[Para o início](#)

Exportar looks, LUTs e salvar predefinições



Salvar looks, LUTs e predefinições com alguns cliques

O Premiere Pro permite salvar e reutilizar os ajustes de cor em diferentes projetos ou aplicativos. É possível exportar todas as informações de correção de cores como um arquivo .Look ou um arquivo LUT para uso no Adobe Premiere Pro ou em um aplicativo de terceiros.

Selecione o menu pop-up Lumetri Color e escolha:

Exportar .look Exporta os ajustes de cor como um arquivo predefinido de Look Lumetri no formato .look.

Exportar .cube Exporta tabelas de consulta no formato .cube para importação em outros aplicativos de correção de cores.

Também é possível personalizar as configurações de efeitos de cor individuais e salvá-las como predefinições.

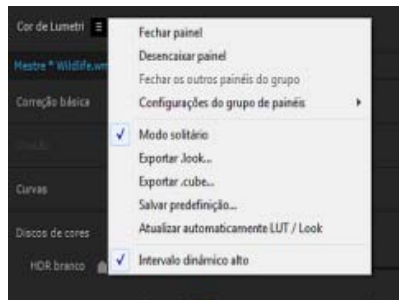
Selecione o menu pop-up Lumetri Color e selecione Salvar predefinição. Na caixa de diálogo Salvar predefinição, especifique um nome para a predefinição. Se desejar, digite uma descrição. Para obter mais detalhes, consulte este artigo de ajuda.

[Para o início](#)

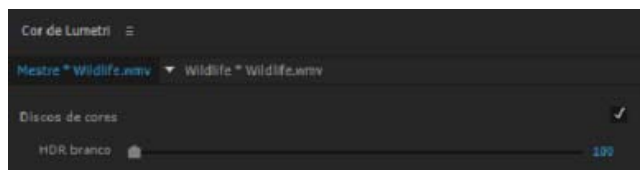
Controles de intervalo dinâmico alto

Os controles de intervalo dinâmico alto do painel Lumetri Color oferecem acesso a uma grande variedade de detalhes de sombra e realce, que geralmente não estão disponíveis no vídeo convencional. É possível usar as seguintes ferramentas para realizar ajustes minuciosos de cor à gravação em HDR e mostrar detalhes avançados:

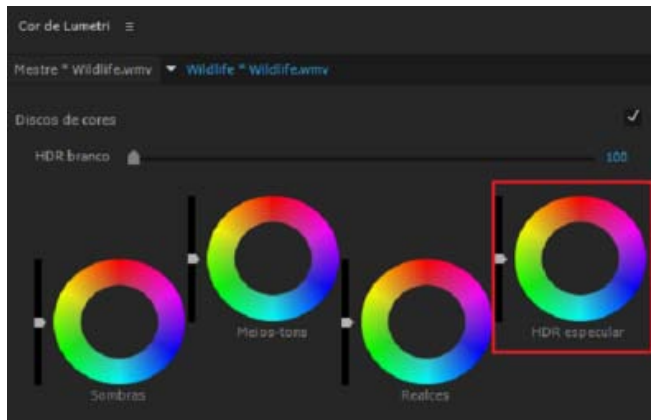
- **Alternar para HDR:** alterne as funções de gradação no painel Lumetri do padrão SDR para o modo HDR, que funciona em um intervalo de 0-100.



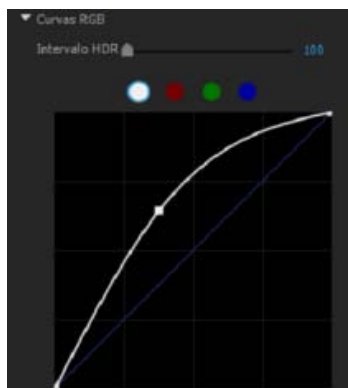
- **Seleção de ponto branco HDR:** defina um intervalo de ponto branco maior do que 100 compatível com o HDR.



- **Controle de branco especular:** ajuste o tom no valor determinado de branco HDR. Por exemplo, se o ponto branco é definido em 200, todos os valores acima de 200 são alterados ao ajustar o controle de HDR especular.



- **Controle ajustável do intervalo da curva RGB:** ajuste os intervalos de sombras/tons médios/realce, permitindo um intervalo de HDR de 0-10.000 Nits.



Secundários HSL

Os Secundários HSL fornecem ferramentas de cores adicionais para isolar uma chave de cor/luma e aplicar uma correção de cores secundária.

Como localizar o controle HSL

Para localizar o controle HSL, abra o painel do Lumetri e selecione a seção **Secundário HSL**. Ou:

- Adicione o efeito Lumetri Color.
- Abra o painel Controle de efeitos.
- Gire para baixo o Efeito Lumetri e selecione a seção Secundário HSL.

Definição de uma tecla

Para definir um intervalo de destino, clique em “tecla” para girar para baixo os controles do seletor de intervalo.

1. É possível usar o conta-gotas para selecionar/adicionar/excluir intervalos de destino. Para fazer isso, selecione um conta-gotas (por exemplo, “Definir cor”), passe o cursor sobre a gama de cores que você deseja exemplificar e clique com o botão esquerdo do

mouse para aplicar o intervalo. Se você mantiver a tecla modificadora Cmd/Ctrl pressionada enquanto passa o cursor sobre o monitor de programas, você poderá definir o conta-gotas para uma seleção de pixels de 5x5.

2. Selecione uma gama de cores a partir das predefinições de gama de cores (C/M/Y/R/G/B).

Use as ferramentas do seletor de intervalo para ajustar o intervalo. Para mover todo intervalo, clique nos controles deslizantes H/S/L e mova-os para a esquerda/direita mantendo o botão do mouse pressionado. Você pode usar os triângulos no topo do controle deslizante para expandir/restringir o intervalo, e o triângulo inferior para suavizar a seleção. Também é possível desmarcar totalmente os intervalos de matiz, saturação e luminosidade. Quando desmarcado, todo o intervalo é incluído na tecla. Por exemplo, ao desmarcar os intervalos H,S você pode ajustar rapidamente o intervalo luma para aplicar uma tecla de luminosidade.

Para restaurar os intervalos, clique no botão de redefinição abaixo dos controles deslizantes ou clique duas vezes no intervalo apropriado para redefinir um único intervalo. Use a opção de tecla (Cores/preto, Cor/cinza ou Preto/branco) abaixo dos controles deslizantes para exibir o intervalo selecionado da imagem. Use o botão de inversão ao lado para inverter a tecla.

Observação: A visualização alterna automaticamente entre ativar/desativar enquanto ajusta os controles HSL, Eliminação de ruído e Desfoque. Isso facilita o fluxo de trabalho de visualização da tecla enquanto ela está sendo ajustada.

Correção

Use as ferramentas de graduação na seção **Correção** como: Disco de cores. O disco de cores padrão é exibido em um controle de tom intermediário. Para alternar para um controle tripartido (como a seção de discos do Lumetri), clique no botão do acordeão na parte superior.

[Para o início](#)

Suporte para a superfície de controle para Lumetri Color

As cores gradientes do painel do Lumetri agora podem ser mapeadas para controlar dispositivos de superfície (como Dispositivos tangentes - Elementos/Onda/Ondulação).

Para configurar um dispositivo de superfície de controle da Tangent:

1. Instale o Premiere Pro e o software Tangent Hub (consulte o site de Suporte a dispositivos Tangent para obter mais detalhes).
2. No Premiere Pro, clique em Abrir preferências - Superfície de controle.
3. Clique em Adicionar e selecione Tangente e salve o Projeto PR.

O PR instala um layout de mapeamento de controle pré-configurado da Tangent, que oferece um bom ponto de partida

para controlar o PR/Lumetri. O mapeamento padrão apresenta os seguintes modos: [Edição], [Lumetri - Básico], [Lumetri - Criativo], [Lumetri - Curvas], [Lumetri - Discos], [Lumetri - HSL], [Lumetri - Vinheta]. Cada modo possui um conjunto de comandos pré-configurados. O mapeamento dos comandos pode ser alterado manualmente no software Tangent HUB se necessário (consulte o site de Suporte da Tangent para obter mais detalhes).

Observação: As superfícies de controle de terceiros também são compatíveis com a instalação de um plug-in encontrado em sites de terceiros.

Como usar a superfície de controle com o Lumetri

Para obter o modo de graduação correspondente no Premiere Pro, selecione um painel do Lumetri. Por exemplo, selecionar a seção Discos no painel Lumetri resulta no mapeamento do hardware da superfície de controle para o modo Discos, e selecionar Criação altera o modo e mapeia os discos e controles deslizantes correspondentes. Também é possível selecionar manualmente um modo do dispositivo de superfície de controle se o modo foi mapeado (isto é, Elementos). A interface do usuário do painel do Lumetri mostra a seção correspondente se o painel estiver visível. O último modo usado permanecerá ativo até que você

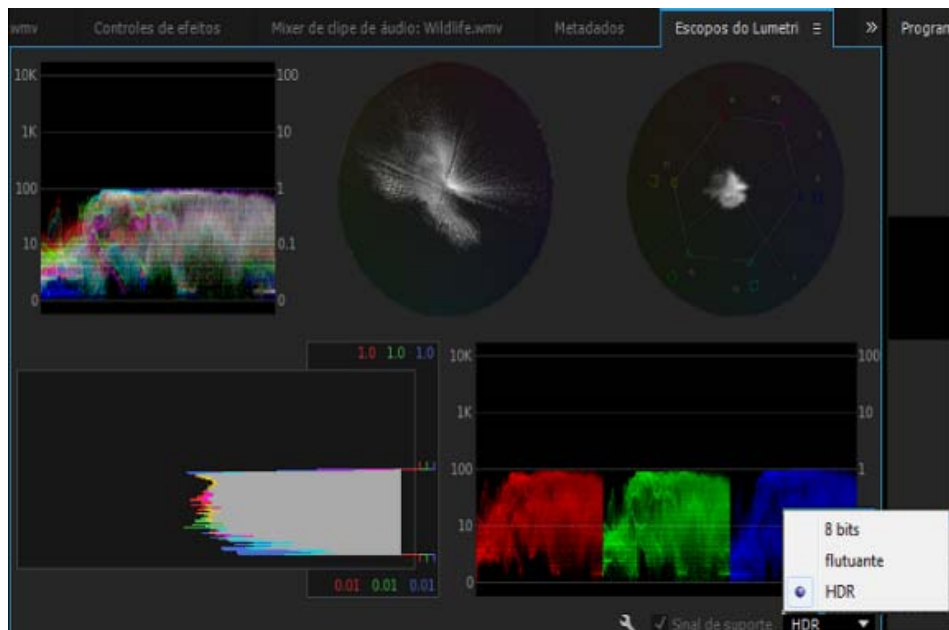
altere manualmente para outro modo.

[Para o início](#)

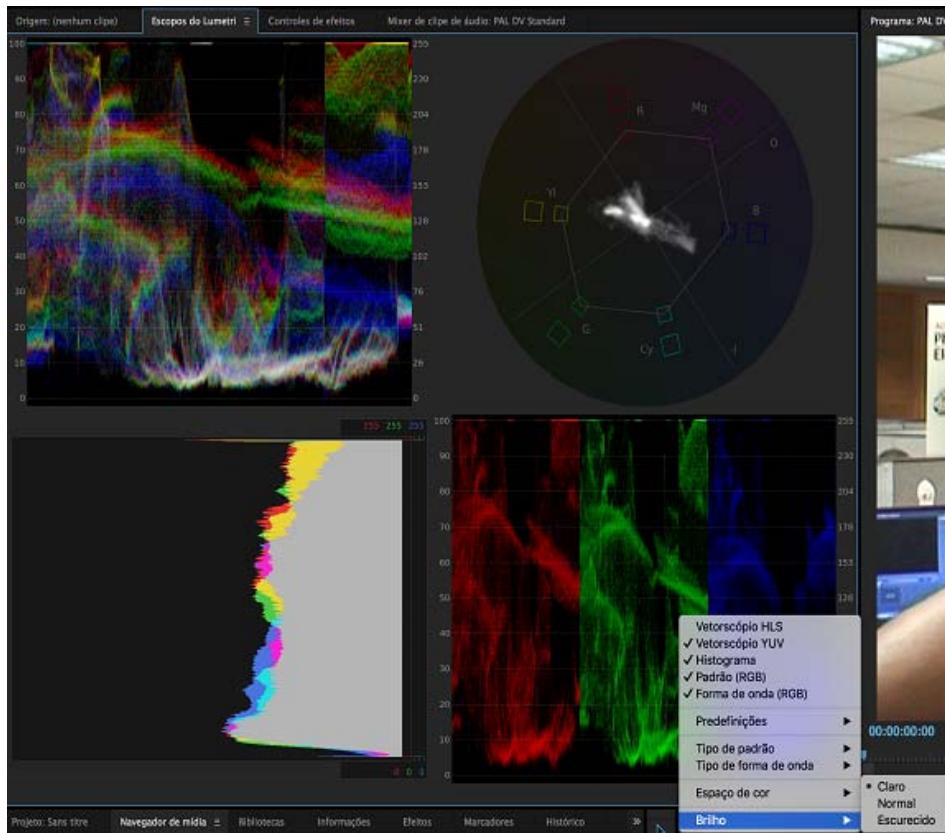
Consulte os escopos Lumetri

O painel de Escopos Lumetri (Janela > Escopos Lumetri) exibe um conjunto de escopos de vídeo incorporados e redimensionáveis: vetorscópios, histograma, padrão e forma de onda. Esses escopos ajudam você a avaliar e aplicar correções de cores com precisão em seus clipes. É possível exibir, a qualquer momento, todos os cinco escopos no painel de Escopos Lumetri.

Dependendo da natureza dos escopos que deseja analisar, você pode selecionar 8 bits, flutuar ou HDR na lista suspensa localizada no canto inferior direito do painel de Escopos Lumetri. Por exemplo, os escopos alteram para intervalos de dados com a escala do escopo exibindo um intervalo de 0-10000 Nits sempre que você selecionar o intervalo dinâmico alto.



Painel de escopos Lumetri



Painel de escopos Lumetri

Vetorscópios Você pode escolher entre os dois vetorscópios disponíveis:

- **Vetorscópio HLS:** indica rapidamente a matiz, a saturação, a luminosidade e as informações de sinal
- **Vetorscópio YUV:** exibe um gráfico circular, semelhante a um disco de cores, que mostra as informações de cromaticidade do vídeo

Histograma Exibe uma análise estatística da densidade de pixels em cada nível de intensidade de cor. Os histogramas podem ajudá-lo a avaliar sombras, tons médios e realces com precisão e ajustar a escala de tons geral da imagem.

Padrão Exibe formas de onda que representam níveis de luminância e canais de diferença de cores no sinal de vídeo digital. É possível escolher entre os tipos padrão RGB, YUV, RGB brancos e YUV brancos.

Por exemplo, se você estiver familiarizado com a exibição de formas de onda YUV, será possível usar o escopo do padrão YUV para fazer ajustes de cores e de luminância. Por outro lado, se você quiser comparar a relação entre os canais vermelho, verde e azul, use o escopo do padrão RGB que exibe as formas de onda que representam os níveis dos canais vermelho, verde e azul em um clipe.

Forma de onda Você pode selecionar um dos seguintes escopos de forma de onda disponíveis:

- **Onda RGB:** exibe os sinais de RGB sobrepostos para proporcionar uma visão instantânea do nível do sinal de todos os canais de cor
- **Forma de onda de luminância:** exibe os valores IRE de -20 a 120, permitindo analisar de maneira efetiva o brilho das imagens e medir a proporção de contraste
- **Forma de onda YC:** Forma de onda YC: exibe os valores de luminância (representados em verde na forma de onda) e de cromaticidade (representados em azul) no clipe
- **YC na forma de onda de cromaticidade:** Exibe apenas os valores de luminância no seu clipe

Brilho Você pode selecionar uma das seguintes configurações de brilho:

- Brilho = 125%
- Normal = 100%
- Escurecido = 50%

[Para o início](#)

Conjunto de visuais do SpeedLooks Studio Linear

As predefinições de visuais criativos do Lumetri foram substituídas por um novo pacote, chamado SpeedLooks Studio Linear. Essas predefinições de visuais são otimizadas para gravação Rec709/DSLR. Para localizar as novas predefinições:

1. Abra o painel do Lumetri e selecione a seção Criativo.
2. Na seção Criativo, selecione o menu suspenso Visual ou use a visualização em miniatura para navegar pelas predefinições pré-instaladas de visuais.
3. A nova predefinição recebe o nome de “SL”. Isto é, “SL- Clean Fuji A HDR”.

Observação: O conjunto de registros anterior do SpeedLooks (correções na câmera + visuais criativos) foi removido do painel do Lumetri. No entanto, oferecemos compatibilidade com essas predefinições em projetos antigos, e elas ainda estão disponíveis como predefinições dos efeitos do Lumetri.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Fluxo de trabalho básico

[Antes de começar a editar](#)

[Começar a editar](#)

[Trabalho entre plataformas](#)

As etapas executadas na edição de vídeo, desde a importação ou captura até a saída final, compõem o fluxo de trabalho. O fluxo de trabalho básico descreve as etapas mais gerais que se executaria para a maioria dos projetos. Os tipos específicos de fluxo de trabalho, como o P2 ou em plataforma cruzada, explicam as configurações, variações ou problemas importantes específicos de cada tipo.

Revisar o fluxo de trabalho inteiro para uma produção antes de criar um projeto e a primeira sequência pode ajudar a otimizar o Adobe Premiere Pro para as necessidades dessa produção. Também pode ajudá-lo a planejar as necessidades especiais da sua produção em qualquer etapa específica. Por exemplo, se você souber, antes de iniciar, os parâmetros da gravação, é possível selecionar as melhores predefinições de sequência para a produção.

Para saber os recursos relacionados à otimização do seu sistema de computador, do fluxo de trabalho e do Premiere Pro para que seja possível fazer mais em menos tempo, consulte esta postagem do blog sobre a região de interesse do After Effects.

Esteja você usando o Adobe Premiere Pro, DVD ou a web para editar vídeo para transmissão, provavelmente seguirá um fluxo de trabalho como o descrito abaixo. Para obter tutoriais recomendados pela Adobe sobre os fluxos de trabalho básicos, role até a parte inferior desta página.

[Para o início](#) ¹

Antes de começar a editar

Antes de começar a editar no Premiere Pro, você precisará de gravação para trabalhar. Você pode capturar a sua própria gravação ou trabalhar com gravações que outras pessoas capturaram. Também é possível trabalhar com gráficos, arquivos de áudio e muito mais.

Muitos projetos em que se trabalha não precisam de um script. No entanto, em algumas ocasiões você trabalha a partir de um script ou escreve um, especialmente para projetos de drama. Você pode gravar seu script e organizar os detalhes de produção com o Adobe Story

Ao capturar, organize as tomadas e faça notas de registro. Também é possível ajustar e monitorar a gravação durante a captura, capturando diretamente em uma unidade.

É importante observar que o uso do Adobe Story não é necessário para edição com o Adobe Premiere Pro. Escrever um script e fazer anotações no local são etapas opcionais para ajudar a organizar um projeto antes de começar.

[Para o início](#) ¹

Começar a editar

Depois de ter adquirido a gravação, siga as etapas para começar a editar com o Premiere Pro.

1. Iniciar ou abrir um projeto

Abra um projeto existente ou inicie um novo na tela inicial do Premiere Pro.

Se estiver iniciando um novo projeto, a caixa de diálogo Novo projeto é iniciada. Na caixa de diálogo Novo projeto, especifique o nome e o local do arquivo de projeto, o formato de captura de vídeo e outras configurações do projeto. (Consulte Criar e alterar projetos.) Após escolher as configurações na caixa de diálogo Novo projeto, clique em OK.

Após sair da caixa de diálogo Novo projeto, a caixa de diálogo Nova sequência será exibida. Escolha a predefinição de sequência na caixa de diálogo que corresponda às configurações da gravação. Primeiro, abra a pasta de tipo de câmera, em seguida, a pasta de taxa de quadros (se necessário) e clique em uma predefinição. Nomeie a sequência na parte inferior da caixa de diálogo e clique em OK.

Se precisar de ajuda para escolher uma predefinição de sequência, consulte esta entrada de Perguntas frequentes: [“Como escolher as configurações ideais de sequência?”](#)

Para abrir um projeto existente, clique em um link em Abrir um item recente na tela inicial do Premiere Pro. Depois de clicar em um link, o projeto iniciará.

2. Capturar e importar vídeo e áudio

Para obter ativos com base em arquivo, usando o Navegador de mídia é possível importar arquivos de fontes do computador nos principais formatos de mídia. Cada arquivo capturado ou importado se torna automaticamente um clipe no painel Projeto.

Como alternativa, usando o painel Capturar, capture gravações diretamente de uma filmadora ou Gravador de vídeo. Com o hardware adequado, é possível digitalizar e capturar outros formatos, de VHS a HDTV.

Também é possível importar várias mídias digitais, incluindo vídeo, áudio e imagens congeladas. O Premiere Pro também importa arte do Adobe® Illustrator® ou arquivos em camada do Photoshop®, e converte projetos do After Effects® para um fluxo de trabalho totalmente integrado. É possível criar mídia sintética, como barras de cores padrão, planos de fundo coloridos e uma contagem regressiva. (Consulte Sobre a captura e a digitalização.)

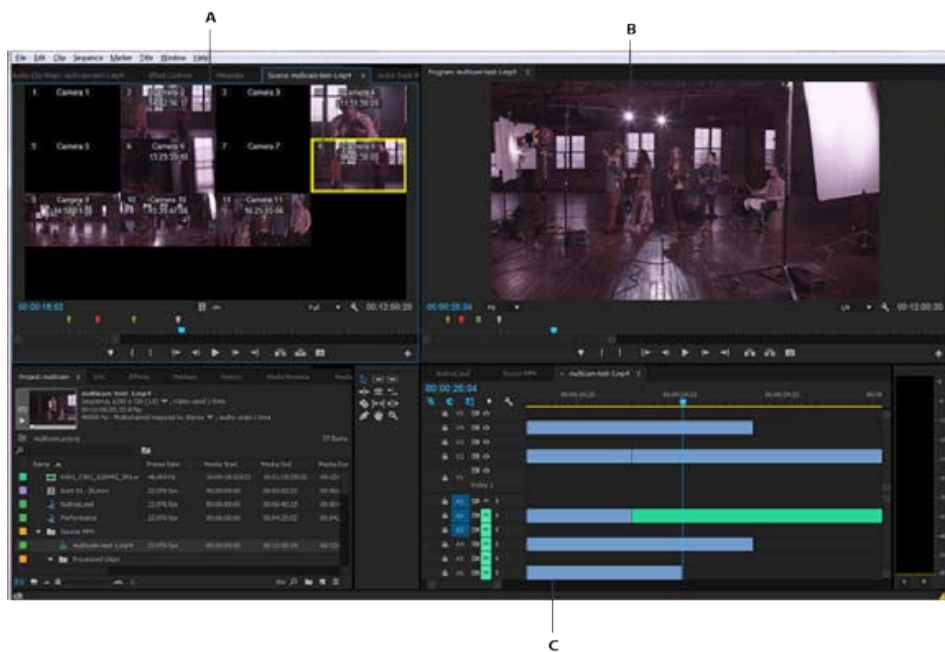
Também é possível usar o Adobe® Bridge para organizar e localizar arquivos de mídia. Em seguida, use o comando Inserir no Adobe Bridge para colocar os arquivos diretamente no Premiere Pro.

No painel Projeto, é possível rotular, categorizar e agrupar a gravação em compartimentos para manter um projeto complexo organizado. É possível abrir vários compartimentos simultaneamente, cada um em seu próprio painel, ou é possível aninhar os compartimentos, um dentro do outro. Usando a Exibição de ícone do painel Projeto, é possível organizar os clipes em forma de storyboard para visualizar ou montar rapidamente uma sequência.

Observação: Antes de capturar ou importar áudio, certifique-se de que Preferências > Áudio > Formato de faixa padrão esteja definido para corresponder ao formato de canal desejado.

3. Montar e refinar uma sequência

Usando o Monitor de origem, é possível exibir clipes, definir pontos de edição e marcar outros quadros importantes antes de adicionar clipes a uma sequência. Para sua conveniência, é possível quebrar um clipe mestre em qualquer quantidade de subclipes, cada um com seus próprios pontos de entrada e saída. É possível exibir o áudio como uma forma de onda detalhada e editá-lo com precisão baseada em amostra.



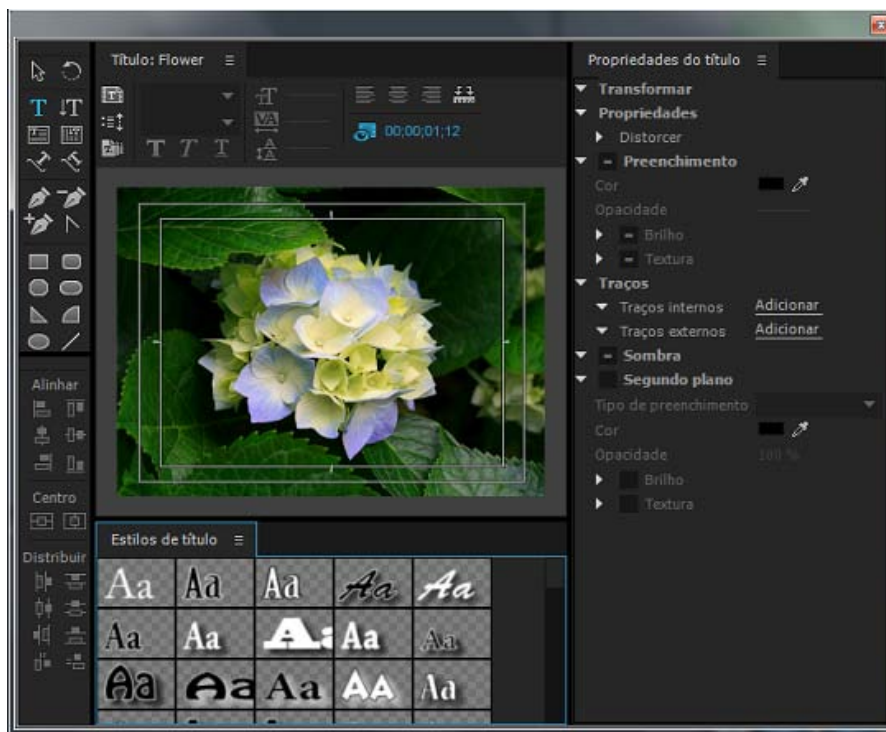
A: Monitor de origem, B: Monitor de programas, C: Painel Linha de tempo

Você adiciona clipes a uma sequência no painel Linha do tempo arrastando-os ou usando os botões Inserir ou Substituir no Monitor de origem. É possível montar automaticamente clipes em uma sequência que reflita a sua ordem no painel Projeto. É possível exibir a sequência editada no Monitor de programas ou assistir ao vídeo em qualidade máxima e em tela cheia em um monitor de televisão conectado. (Consulte Painéis Linha de tempo e Adicionar clipes a uma sequência.)

Refine a sequência manipulando clipes no painel Linha de tempo, com ferramentas sensíveis ao contexto ou com ferramentas no painel Ferramentas. Use o Monitor de aparas especializado para fazer um ajuste fino do ponto de corte entre clipes. Ao aninhar sequências (usando uma sequência como um clipe dentro de outra sequência), é possível criar efeitos que não se conseguiria criar de outra forma.

4. Adicionar títulos

Usando o Designer de títulos completo do Premiere Pro, crie títulos congelados com estilo e rolagens verticais ou rolagens horizontais de títulos que podem ser facilmente sobrepostos ao vídeo. Se preferir, é possível modificar qualquer um de uma variedade de modelos de título. Como ocorre com qualquer clipe, é possível editar, atenuar, animar ou adicionar efeitos aos títulos em uma sequência. (Consulte Criar e editar títulos.)



Designer de títulos

5. Adicionar transições e efeitos

O painel Efeitos inclui uma lista abrangente de transições e efeitos que podem ser aplicados aos cliques em uma sequência. É possível ajustar esses efeitos, bem como o movimento, a opacidade e a variável Esticar taxa de um clipe usando o painel Controles do efeito. O painel Controles do efeito também permite animar as propriedades de um clipe usando técnicas tradicionais de quadros-chave. Ao ajustar transições, o painel Controles do efeito exibe controles projetados especificamente para essa tarefa. Como alternativa, é possível exibir e ajustar transições e quadros-chave de efeitos de um clipe em um painel Linha de tempo. (Consulte Visão geral da transição: aplicar transições e Aplicar efeitos aos cliques.)

6. Misturar áudio

Para ajustes de áudio com base na faixa, o Mixer da faixa de áudio emula fielmente um painel completo de mistura de áudio, integrado com controles deslizantes de panorâmica e atenuação, com envios e efeitos. O Premiere Pro salva os ajustes em tempo real. Com uma placa de som suportada, é possível gravar áudio com o mixer de som ou misturar áudio para som surround 5.1. Para obter mais informações, consulte Misturar faixas de áudio e cliques..

7. Exportar

Forneça sua sequência editada na mídia de sua preferência: fita, DVD, disco Blu-ray ou arquivo de filme. Usando o Adobe Media Encoder, é possível personalizar as configurações para MPEG-2, MPEG-4, FLV e outros codecs e formatos, de acordo com as necessidades do seu público-alvo. Para obter mais informações, consulte Tipos de exportação.

[Para o início](#)

Trabalho entre plataformas

É possível trabalhar em um projeto entre plataformas de computador. Por exemplo, é possível começar no Windows e continuar no Mac OS. No entanto, algumas funções mudam conforme o projeto é movido de uma plataforma para outra.

Configurações de sequência É possível criar um projeto em uma plataforma e, em seguida, movê-lo para outra. O Premiere Pro define as configurações de sequência equivalentes para a segunda plataforma, se houver um equivalente. Por exemplo, é possível criar um projeto DV que contém captura DV e configurações de controle de dispositivos no Windows. Ao abrir o projeto no Mac OS, o Premiere Pro define a captura DV para Mac e as configurações de controle de dispositivos apropriadas. Salvar o projeto salva essas configurações para Mac OS. O Premiere Pro converte essas configurações para as configurações do Windows se o projeto for aberto posteriormente no Windows.

Efeitos Todos os efeitos de vídeo disponíveis no Mac OS estão disponíveis no Windows. Os efeitos do Windows indisponíveis no Mac aparecem como efeitos offline se o projeto for aberto no Mac. Esses efeitos são designados “Somente Windows” na Ajuda do Premiere Pro. Todos os efeitos de áudio estão disponíveis nas duas plataformas. As predefinições de efeito funcionam nas duas plataformas (a menos que a predefinição se aplique a um efeito que não esteja disponível em uma determinada plataforma.)

Predefinições do Adobe Media Encoder As predefinições criadas em uma plataforma não estão disponíveis na outra.

Arquivos de visualização Os arquivos de visualização criados em uma plataforma não estão disponíveis na outra. Quando um projeto é aberto em uma plataforma diferente, o Premiere Pro renderiza os arquivos de visualização. Quando esse projeto é aberto em sua plataforma original, o Premiere Pro renderiza os arquivos de visualização novamente.

Arquivos de alta profundidade de bits Os arquivos AVI do Windows que contêm vídeo de 10 bits 4:2:2 sem compactação (v210) ou de 8 bits 4:2:2 sem compactação (UYVU) não são suportados no Mac OS.

Renderização de visualização A qualidade de reprodução de arquivos não nativos não renderizados não é tão alta quanto a qualidade de reprodução desses arquivos em suas plataformas nativas. Por exemplo, os arquivos AVI não reproduzem tão bem no Mac OS quanto reproduzem no Windows. O Premiere Pro renderiza os arquivos de visualização de arquivos não nativos na plataforma atual. O Premiere Pro sempre renderiza os arquivos de visualização em um formato nativo. Uma barra vermelha na linha de tempo indica quais seções contêm arquivos que precisam de renderização.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Toque e gesto

Uso de ações de toque e gesto no Premiere Pro CC

[Tocar/arrastar com um dedo](#)

[Pinça com dois dedos para ampliar/reduzir](#)

[Rolagem com dois dedos](#)

[Depuração com dois dedos](#)

[Controles da miniatura no painel Projeto](#)

[Ações de toque e gesto em botões](#)

[Edição com arrastar e soltar usando as zonas para soltar do Monitor de programas](#)

[Para o início](#)

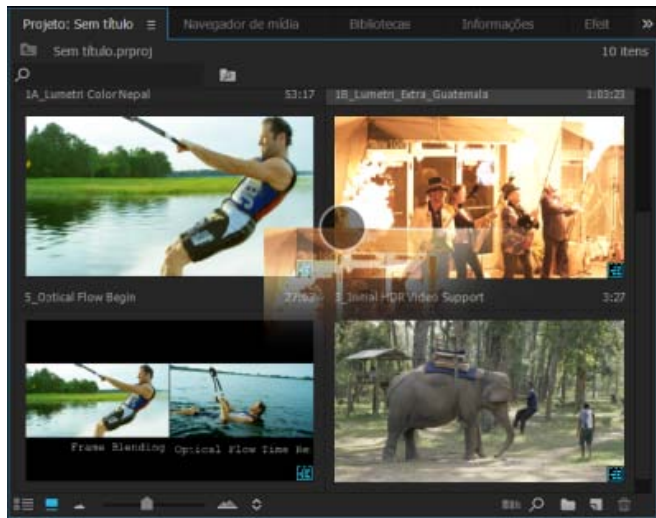
Uso de ações de toque e gesto no Premiere Pro CC

Agora, é possível usar toque para controlar o Premiere Pro CC no Microsoft Surface Pro e no Windows. Use dispositivos multitoc para aprimorar um fluxo de trabalho eficiente acionado pelo teclado. Usando gestos simples, você pode realizar tarefas como a criação de um corte, depuração de mídia, marcação de pontos de entrada e saída, arrastar e soltar clipes em uma linha de tempo e fazer edições.

Com uma ampla variedade de recursos de toque e gesto projetados para dispositivos de toque como a linha de produtos Microsoft Surface Pro, a versão de novembro de 2015 do Premiere Pro CC oferece um fluxo de trabalho de edição simplificado e mais rápido que utiliza o potencial de uma interface controlada por toque. Ao usar ações de toque e gestos, você pode depurar, selecionar e editar clipes em uma sequência para criar um cópião. Os recursos de toque são projetados para uso principalmente em um fluxo de trabalho de agrupamento ou cópião, mas os controles da miniatura e as zonas para soltar do Monitor de programas não são específicas para toque. Você também pode usá-los em fluxos de trabalho tradicionais controlados por mouse.

Tocar/arrastar com um dedo

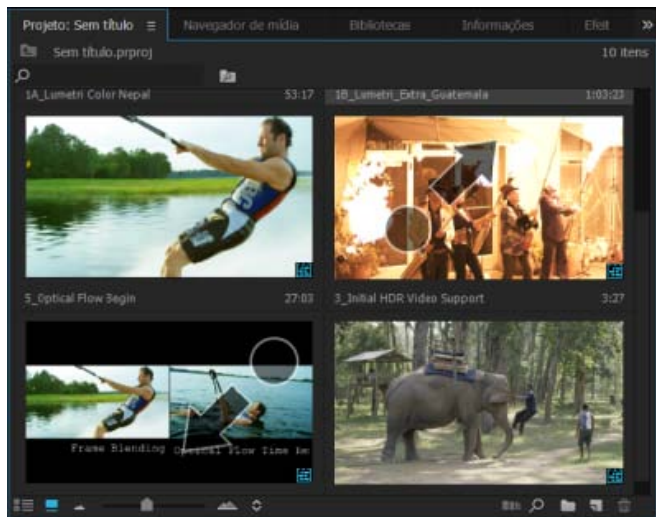
Usando um toque único com o dedo, você pode selecionar um clipe no painel Projeto para ativar os controles da miniatura no clipe. Toque nos botões do controle da miniatura para executar as respectivas ações, ou arraste o clipe para executar as ações de depuração. Com um dedo, é possível arrastar o clipe ao Monitor de programas para usá-lo com as zonas para soltar de edição, ou arrastar e adicioná-lo ao painel Linha de tempo.



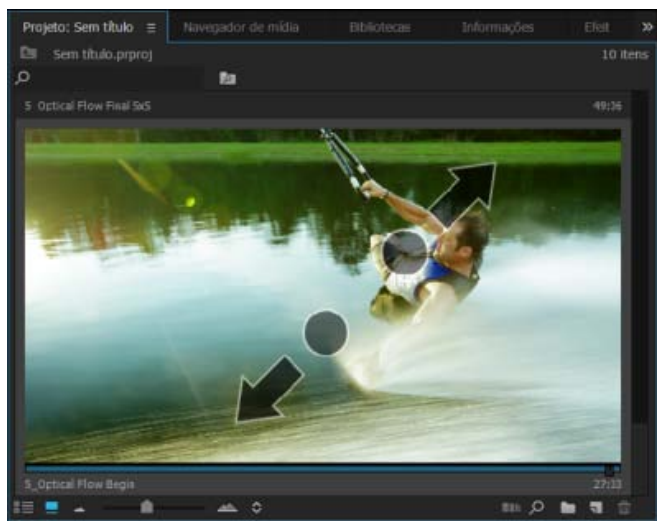
Ação tocar e arrastar

Pinça com dois dedos para ampliar/reduzir

Para reduzir um clipe, basta aproximar dois dedos em um movimento de pinça. Para ampliar o clipe, toque com dois dedos e separe-os. Faça isso no painel Projeto (nas exibições de Lista e de Ícone), no painel Monitor e no painel Linha de tempo.



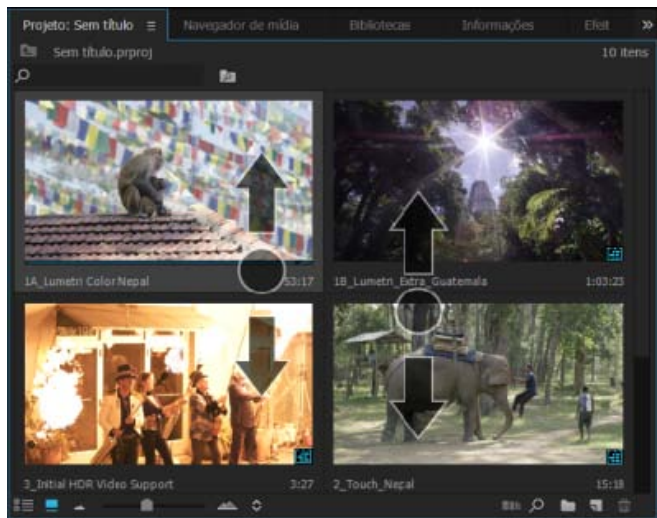
Ampliar



Ampliar

Rolagem com dois dedos

Para rolar os painéis que apresentam barras de rolagem vertical ou horizontal, mova dois dedos na mesma direção. Em painéis como a Linha de tempo, que contém várias áreas de rolagem, só é possível rolar em uma direção e na área na qual o gesto de rolagem iniciou.



Rolar para cima e para baixo

Depuração com dois dedos

Para depurar clipes e sequências para frente e para trás na Exibição de Ícone do painel Projeto e nos painéis do Monitor de um jeito parecido com a depuração ao focalizar, utilize dois dedos em um gesto similar

ao gesto de rolagem. O gesto de depuração move o indicador de reprodução do clipe/sequência em uma relação 1:1 com base na largura da miniatura/monitor, até 30 minutos de duração. Cada duração adicional de 30 minutos exige outro gesto de depuração: no final de cada gesto, o indicador de reprodução permanece onde foi deixado.

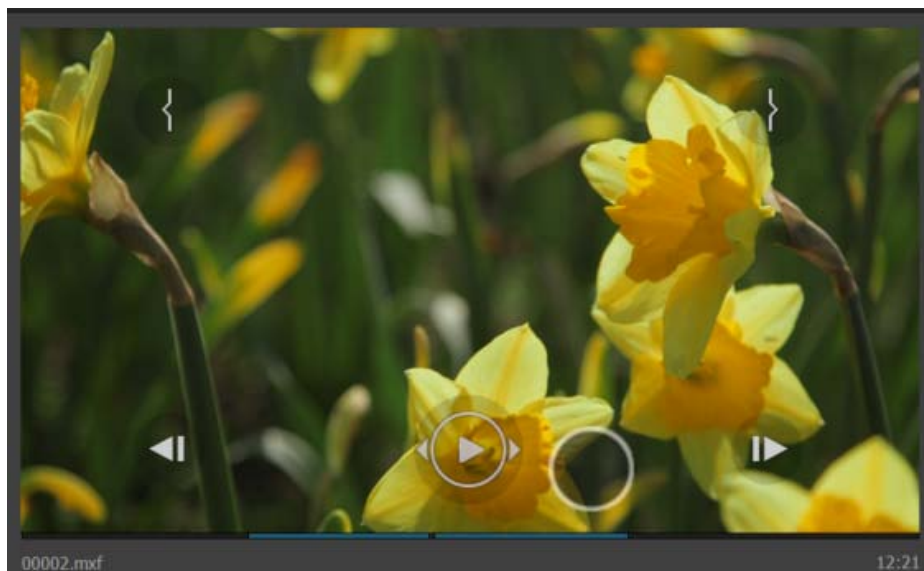
Para usar o gesto de depuração com dois dedos em um clipe no painel Projeto, toque no clipe para selecioná-lo. Os controles de miniatura aparecem.



Depuração

Controles da miniatura no painel Projeto

Com o painel Projeto definido como Exibição de Ícone, selecione um clipe para revelar um conjunto de controles da miniatura que podem ser usados para reproduzir, depurar e marcar um clipe. Toque em um botão ou arraste para executar a depuração da ação respectiva. Os controles de miniatura sempre aparecem em um clipe ao usar um gesto de toque. Se você estiver usando um mouse, é possível usar os controles ao habilitar a configuração **Controles da miniatura para todos os dispositivos apontadores** no menu **Configurações** do painel Projeto.



Controles da miniatura

Ações de toque e gesto em botões

Botão Etapa do quadro

Um toque ou clique no botão Etapa do quadro avança um quadro na direção da seta do botão. Arrastar o botão com um toque ou com o mouse avança o clipe lentamente em incrementos até a velocidade máxima (1x) de reprodução.

Botão Deslocamento

Ao reproduzir o clipe, o botão Etapa do quadro se torna o botão de Deslocamento. Tocar ou clicar no botão Deslocamento aumenta a velocidade de reprodução em incrementos de duplicação, até a velocidade máxima de reprodução (32x) na direção da seta do botão. Arrastar o botão com um toque ou com o mouse aumenta a velocidade máxima de reprodução (1x) para a máxima reprodução (32x).

Botões de Ponto de entrada e ponto de saída

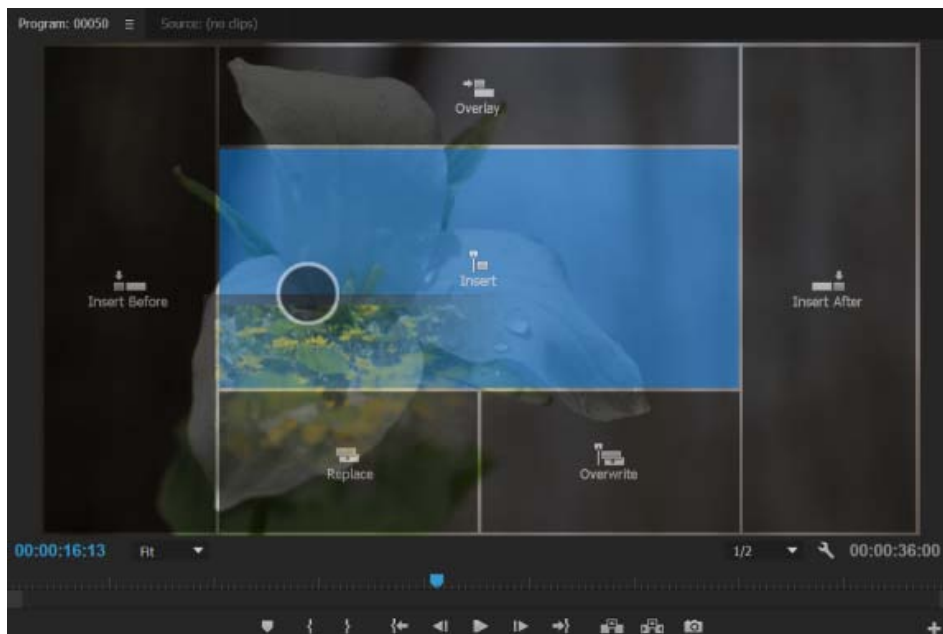
Os botões Marcar entrada e Marcar saída marcam os pontos de entrada e saída no clipe, durante a pausa ou reprodução. Arrastar o botão usando toque ou mouse depura o ponto de entrada ou saída para o local desejado e atualiza a miniatura do clipe para exibir o quadro onde a tag foi colocada.

Edição com clipes do painel Projeto

Para editar um clipe e transformá-lo em uma sequência, toque e segure ou clique e segure em qualquer lugar na miniatura do clipe que não esteja ocupado por um botão de controle da miniatura (a maior área de destino para arrastar fica no centro) e arraste o clipe para o painel Linha de tempo ou para o Monitor de programas. Ao usar somente toque (nenhum modificador do teclado disponível) para arrastar no painel Linha de tempo, só é possível executar edições de Substituição.

Edição com arrastar e soltar usando as zonas para soltar do Monitor de programas

Arrastar ao Monitor de programas permite que o editor execute seis diferentes tipos de edição, sem a necessidade de teclas modificadoras. Zonas para soltar em funções de edição específicas aparecem sobre o Monitor de programas ao arrastar um clipe usando o toque ou mouse.



Zonas para soltar

Inserir

A zona para soltar Inserir edita o clipe na sequência no indicador de reprodução (ou pontos de entrada/saída, se houver), respeitando a emenda da origem do painel Linha de tempo. Os cliques localizados após o ponto de inserção são movidos posteriormente (ondulado) na sequência, a menos que a faixa esteja bloqueada.

Substituir

A zona para soltar Substituir edita o clipe na sequência no indicador de reprodução (ou pontos de entrada/saída, se houver), respeitando a emenda da origem da Linha de tempo. Os cliques localizados após o ponto de inserção são substituídos pela duração do clipe de origem. As faixas bloqueadas não são substituídas.

Inserir antes/Inserir depois

As zonas para soltar Inserir antes e Inserir depois editam um clipe antes ou depois do clipe no indicador de reprodução, respectivamente. Essas zonas para soltar respeitam a emenda da origem do painel Linha de tempo; se não houver nenhum conteúdo nas faixas remendadas no indicador de reprodução, a edição é executada como uma edição de Inserção. Os pontos de entrada e saída são ignorados, a menos que a edição seja executada como uma edição de Inserção. Os cliques localizados após o ponto de inserção são movidos posteriormente na sequência, a menos que a faixa esteja bloqueada.

Substituir

A zona para soltar Substituir substitui um clipe no indicador de reprodução se houver conteúdo nas faixas remendadas no indicador de reprodução. Caso contrário, nenhuma edição é executada. Se houver uma seleção na sequência, a seleção é usada para as edições de Substituição, e a posição do indicador de reprodução é ignorada. Se mais de um clipe estiver selecionado no painel Projeto e a opção Substituir for usada, somente o primeiro clipe na seleção será usado para executar a edição.

Sobreposição

A zona para soltar Sobreposição coloca um clipe na faixa vazia localizada na parte inferior do indicador de reprodução (ou pontos de entrada/saída, se houver) que não provoque uma colisão do clipe na sequência. A edição é executada como uma Substituição para a região vazia da sequência, de modo que os cliques localizados após o ponto de inserção não são movidos posteriormente na sequência. A emenda da origem controla quais partes de um clipe de origem são editadas na sequência, mas as faixas nas quais as partes são mapeadas não influenciam a edição. Se não houver uma trilha disponível, o Premiere Pro criará uma nova.

OBSERVAÇÃO: em alguns casos, o mesmo resultado pode ser obtido ao arrastar uma miniatura a diferentes zonas para soltar. Por exemplo, com o indicador de reprodução estacionado no fim do último clipe que tenha sido editado em uma sequência, o monitor obtém um quadro preto como o próximo. Nesse caso, soltar uma miniatura em \"Inserir após\", \"Inserir\" e \"Substituir\" produz o mesmo resultado, e o clipe é editado na sequência após o último clipe.

Links relacionados

- Edição de vídeo baseada em toques e gestos

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Áreas de trabalho

Neste artigo

[Sobre as áreas de trabalho](#)

[Importar uma área de trabalho com um projeto](#)

[Personalizar áreas de trabalho](#)

[Escolher uma área de trabalho](#)

[Modifique a ordem dos espaços de trabalho ou exclua-os](#)

[Salve ou redefina os espaços de trabalho](#)

[Espaços de trabalho padrão da versão de novembro de 2015 do Premiere Pro CC](#)

[Encaixar, agrupar ou flutuar painéis](#)

[Redimensionar grupos de painéis](#)

[Abrir, fechar e rolar painéis](#)

[Trabalhar com vários monitores](#)

[Clarear ou escurecer a interface](#)

[Tutorial em vídeo - Premiere Pro CC \(2014\)](#)

Observação: Agora, o Premiere Pro CC oferece uma interface de usuário dinâmica e aprimorada com um novo layout de área de trabalho organizada por tarefas, painéis em guias e outras melhorias. Se estiver usando uma versão anterior à versão 2015 do Premiere Pro CC, talvez não encontre alguns dos painéis e ferramentas, como descrito neste artigo.

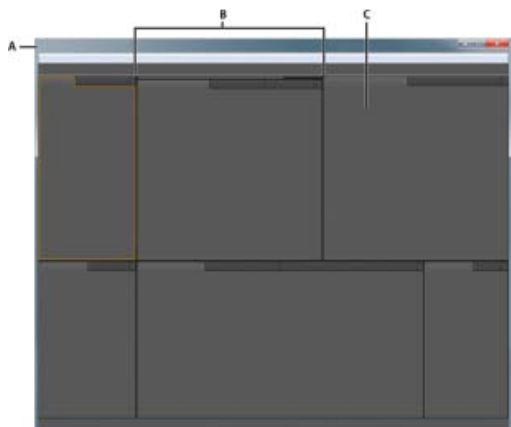
[Para o início](#)

Sobre as áreas de trabalho

Os aplicativos de áudio e vídeo da Adobe fornecem uma área de trabalho consistente e personalizável. Embora cada aplicativo tenha o seu próprio conjunto de painéis (como Projeto, Metadados e Linha de tempo), você move e agrupa os painéis da mesma forma em todos os produtos.

A janela principal de um programa é a *janela do aplicativo*. Os painéis estão organizados nessa janela em uma disposição denominada *área de trabalho*. A área de trabalho padrão contém grupos de painéis, bem como painéis que são independentes.

Personalize uma área de trabalho organizando os painéis no layout que melhor se adeque ao seu estilo de trabalho. Conforme se reorganiza os painéis, os outros painéis são automaticamente redimensionados para caber na janela. É possível criar e salvar várias áreas de trabalho personalizadas para diferentes tarefas, por exemplo, uma para edição e outra para visualização.



A. Janela do aplicativo **B.** Painéis agrupados **C.** Painel individual

É possível usar janelas flutuantes para criar uma área de trabalho mais parecida com as áreas de trabalho das versões anteriores dos aplicativos da Adobe ou para inserir os painéis em vários monitores.

[Para o início](#)

Importar uma área de trabalho com um projeto

As seleções e personalizações da área de trabalho feitas em um projeto são salvas no arquivo de projeto. Por padrão, o Premiere Pro abre os projetos na área de trabalho atual. No entanto, é possível em vez disso abrir um projeto na área de trabalho usada por último com o projeto. Essa opção é especialmente útil se você costuma reorganizar a área de trabalho para cada projeto.

Se você importar um projeto e a área de trabalho estiver vazia, feche o projeto. Desmarque Importar a área de trabalho de projetos. Importe o projeto novamente e selecione uma área de trabalho existente para o projeto.

- Antes de abrir um projeto, selecione Janela > Área de trabalho > Importar a área de trabalho de projetos.

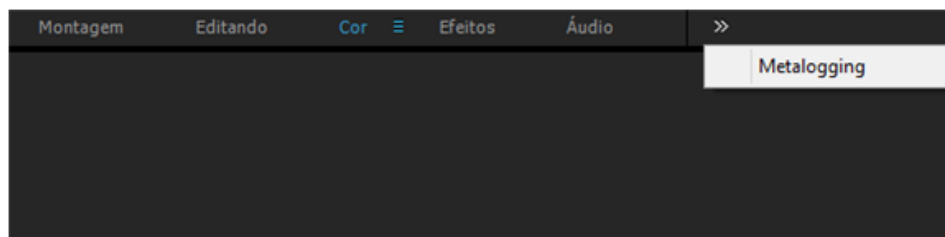
[Para o início](#)

Personalizar áreas de trabalho

Escolher uma área de trabalho

Cada aplicativo de áudio e de vídeo da Adobe inclui várias áreas de trabalho predefinidas que otimizam o layout dos painéis para tarefas específicas. Ao escolher uma dessas áreas de trabalho, ou qualquer área de trabalho personalizada que você tenha salvo, a área de trabalho atual é redesenhada em conformidade.

No Premiere Pro, os botões no painel Espaço de trabalho proporcionam acesso com um clique para os espaços de trabalho padrão ou personalizados.



- Alterne para os diferentes layouts clicando nos nomes na parte superior do espaço de trabalho
- Clique no ícone Chevron (>>) para abrir o menu de Estouro. O menu Estouro inclui os layouts do espaço de trabalho que não são exibidos no painel Espaço de trabalho.
- Arraste o divisor vertical para perto do ícone Chevron para controlar se um espaço de trabalho é exibido ou oculto no menu de estouro.

Observação: Os espaços de trabalho personalizados mais antigos podem não ter o painel Espaço de trabalho aberto na parte superior do espaço de trabalho. Você pode abrir o painel Espaço de trabalho, encaixá-lo na parte superior e salvar a alteração no espaço de trabalho.

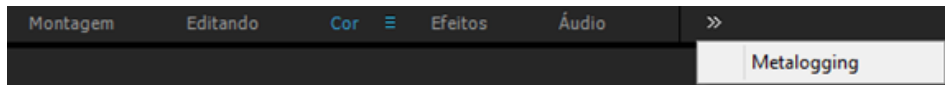
Você também pode abrir um Espaço de trabalho no menu Janela:

- Abra o projeto em que você deseja trabalhar, escolha Janela > Área de trabalho e selecione a área de trabalho desejada.

Modifique a ordem dos espaços de trabalho ou exclua-os

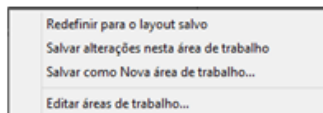
Você pode alterar a ordem em que os espaços de trabalho são exibidos, movê-los para o menu Estouro ou ocultá-los para que não sejam exibidos no painel Espaço de trabalho. Também é possível excluir um espaço de trabalho do painel.

1. Clique no ícone do menu Espaço de trabalho, que é exibido ao lado do espaço de trabalho ativo atualmente.



A. Ícone do menu Espaço de trabalho

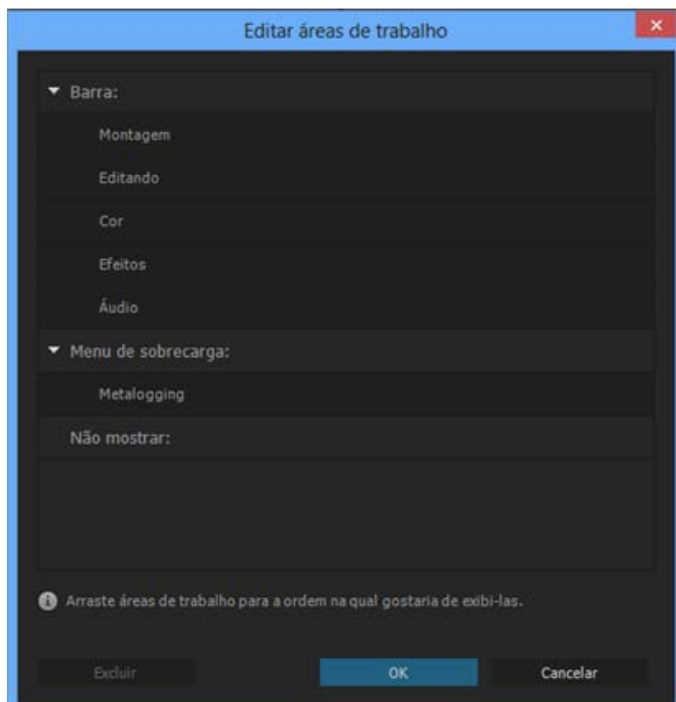
2. No menu Espaço de trabalho exibido, clique em Editar espaços de trabalho.



Observação: Você também pode acessar a caixa de diálogo Editar espaços de trabalho em Janela> Espaços de trabalho > Editar espaços de trabalho.

3. A caixa de diálogo Editar espaços de trabalho será exibida. Aqui, você pode reordenar os espaços de trabalho, movê-los para o menu Estouro ou ocultá-los. Também é possível excluir um espaço de trabalho.

Para reverter quaisquer alterações feitas, clique em Cancelar.

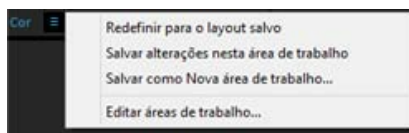


Salve ou redefina os espaços de trabalho

Salvar uma área de trabalho personalizada

Ao personalizar uma área de trabalho, o aplicativo acompanha as alterações, armazenando o layout mais recente. Para armazenar um layout específico de forma mais permanente, salve uma área de trabalho personalizada. As áreas de trabalho personalizadas salvas aparecem no menu Área de trabalho, para onde você pode retornar e redefini-las.

- Organize os grupos e painéis, como desejado, e siga um dos seguintes procedimentos:
 - Clique no ícone do menu Espaço de trabalho e selecione Salvar como novo espaço de trabalho.



- Ou, escolha Janela > Espaço de trabalho > Salvar como novo espaço de trabalho.

Salve as alterações nos espaços de trabalho padrão

Observação: Depois que as alterações nos layouts originais padrão forem salvas, a única maneira de recuperá-las é excluir o arquivo de configuração do espaço de trabalho da pasta Layouts

Para salvar as alterações feitas nos espaços de trabalho padrão, faça um destes procedimentos:

- Clique no ícone do menu Espaço de trabalho e selecione Salvar alterações para este espaço de trabalho
- Selecione Janela > Espaços de trabalho > Salvar alterações para este espaço de trabalho

Redefinir uma área de trabalho

Redefina a área de trabalho atual para retorná-la ao seu layout de painéis original salvo.

- Siga um destes procedimentos:
 - Clique no ícone do menu Espaço de trabalho e selecione Redefinir o layout salvo.
 - Escolha Janela > Espaço de trabalho > Redefinir o layout salvo.

Espaços de trabalho padrão da versão de novembro de 2015 do Premiere Pro CC

Na versão de novembro de 2015 do Premiere Pro CC, todos os espaços de trabalho padrão foram atualizados. Além disso, dois novos espaços de trabalho foram adicionados: **Títulos** e **Todos os painéis**. O espaço de trabalho **Títulos** apresenta as ferramentas de aplicação de título em uma coluna ao lado direito dos painéis empilhados, com o **Designer de títulos** no mesmo quadro que o **Monitor** de programas. Cada painel é aberto no espaço de trabalho **Todos os painéis**.

Os novos espaços de trabalho talvez só serão visíveis se o aplicativo tiver sido instalado em um sistema limpo (nenhuma pasta de usuário do Premiere existente na configuração) ou depois que a pasta de Layouts

for excluída manualmente e restaurada automaticamente pelo aplicativo.

Da mesma forma, se você utilizar as Configurações de sincronização, os espaços de trabalho padrão mais antigos em seus arquivos de configuração substituirão os novos espaços de trabalho. Para usar os dois espaços de trabalho padrão novos e preservar os espaços de trabalho personalizados, faça o seguinte:

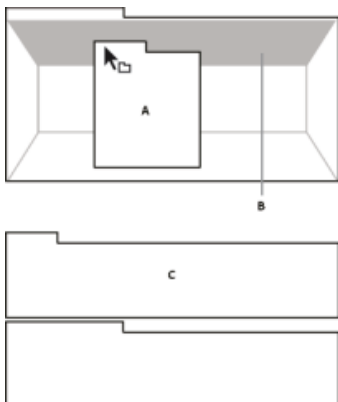
1. Verifique se os espaços de trabalho personalizados não usam os mesmos nomes que os espaços de trabalho padrão. Se necessário, renomeie e salve-os com nomes personalizados.
2. Verifique se a preferência para **Importar o espaço de trabalho do projeto** (submenu **Janela > Espaços de trabalho**) está habilitada.
3. Salve um projeto do Premiere Pro com o espaço de trabalho personalizado em uso (selecionada). Se você tiver mais de um espaço de trabalho personalizado, crie um projeto separado para cada um deles.
4. Copie a pasta **Layouts** atual como um backup caso você precise reverter.
5. Exclua a pasta **Layouts** (essa pasta será criada novamente com os novos espaços de trabalho padrão na próxima vez que você iniciar o Premiere Pro).
6. Inicie o Premiere Pro. Você verá os novos espaços de trabalho.
7. Abra o projeto que você salvou com o espaço de trabalho personalizado em uso. O projeto é importado e disponibilizado juntamente com os novos espaços de trabalho padrão.
8. Se você tinha mais de um espaço de trabalho personalizado, abra os outros projetos. Cada um desses espaços de trabalho personalizados também é importado.

Encaixar, agrupar ou flutuar painéis

É possível encaixar os painéis em conjunto, movê-los para dentro ou fora de grupos e desencaixá-los, de modo que eles flutuem acima da janela do aplicativo. Ao arrastar um painel, as *zonas para soltar*, áreas nas quais é possível mover o painel, ficam realçadas. A zona para soltar escolhida determina onde o painel será inserido e se ele será encaixado ou agrupado com outros painéis.

Zonas de encaixe

As zonas de encaixe existem ao longo das bordas de um painel, grupo ou janela. Encaixar um painel colocá-lo adjacente ao grupo existente, redimensionando todos os grupos para acomodar o novo painel.

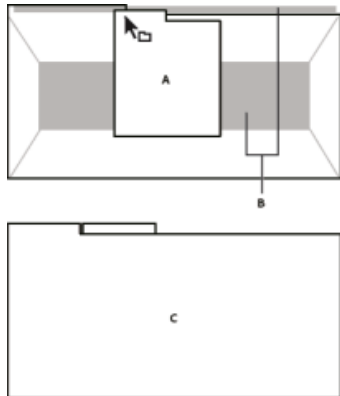


Arrastar o painel (A) sobre a zona de encaixe (B) para encaixá-lo (C)

Zonas de agrupamento

As zonas de agrupamento existem no meio de um painel ou grupo, e na área de guias dos painéis. Soltar

um painel em uma zona de agrupamento empilha-o com outros painéis.



Arrastar o painel (A) sobre a zona de agrupamento (B) para agrupá-lo com os painéis existentes (C)

Encaixar ou agrupar painéis

1. Se o painel que você deseja encaixar ou agrupar não estiver visível, escolha-o no menu Janela.
2. Arraste o painel para a zona desejada. O aplicativo encaixa ou agrupa de acordo com o tipo de zona para soltar.

Pressione a tecla Ctrl ao arrastar o painel para fazê-lo flutuar livremente.

Você pode optar por apresentar os painéis em um grupo de painéis empilhado ou tabulado. Os painéis empilhados são expandidos e recolhidos com um único clique do mouse no cabeçalho do painel, ou um toque com o dedo ao usar uma superfície habilitada por toque. Selecione a opção desejada nas Configurações do grupo de painéis.

Desencaixar um painel em uma janela flutuante

Ao desencaixar um painel em uma janela flutuante, é possível adicionar painéis à janela e modificá-la de modo semelhante à janela do aplicativo. É possível usar janelas flutuantes para usar um monitor secundário ou para criar áreas de trabalho como as áreas de trabalho de versões anteriores dos aplicativos da Adobe.

- Selecione o painel que você deseja desencaixar (se não estiver visível, escolha-o no menu Janela) e, em seguida, siga um destes procedimentos:
 - Escolha Desencaixar painel ou Desencaixar grupo de painéis no menu do painel. Desencaixar grupo de painéis desencaixa o grupo de painéis.
 - Mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows®) ou Command (Mac OS) e arraste o painel ou grupo do local atual. Ao soltar o botão do mouse, o painel ou grupo será exibido em uma nova janela flutuante.
 - Arraste o painel ou grupo para fora da janela do aplicativo. (Se a janela do aplicativo estiver maximizada, arraste o painel para a barra de tarefas do Windows.)

Redimensionar grupos de painéis

Ao posicionar o ponteiro sobre divisórias entre grupos de painéis, ícones de redimensionamento são

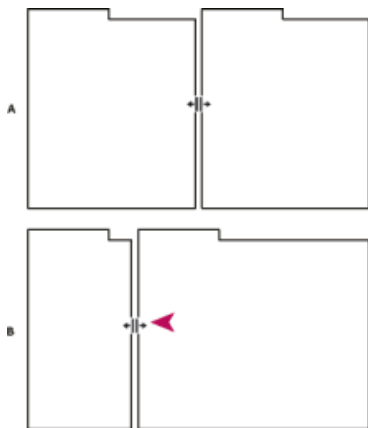
exibidos. Ao arrastar esses ícones, todos os grupos que compartilham a divisória são redimensionados. Por exemplo, suponha que o seu espaço de trabalho contém três grupos de painéis empilhados verticalmente. Se você arrastar a divisória entre os dois grupos da parte inferior, eles serão redimensionados, mas o grupo na extremidade superior não será alterado.

Para maximizar rapidamente um painel abaixo do ponteiro, pressione a tecla de acento. (Não pressione Shift.) Pressione a tecla de acento novamente para retornar o painel ao seu tamanho original.

1. Siga um destes procedimentos:

- Para dimensionar horizontalmente ou verticalmente, posicione o ponteiro entre dois grupos de painéis. O ponteiro se transforma em uma seta dupla .
- Para redimensionar em ambas as direções de uma vez, posicione o ponteiro na interseção entre três ou mais grupos de painéis. O ponteiro se transforma em uma seta de quatro vias .

2. Mantenha o botão do mouse pressionado e arraste para redimensionar os grupos de painéis.



Arrastar a divisória entre grupos de painéis para redimensioná-los horizontalmente

A. Grupo original com ícone de redimensionamento **B.** Grupos redimensionados

Abrir, fechar e rolar painéis

Ao fechar um grupo de painéis na janela do aplicativo, os outros grupos se redimensionam para usar o espaço recentemente disponível. Ao fechar uma janela flutuante, os painéis dentro dela fecham também.

- Para abrir um painel, selecione-o no menu Janela.
- Para fechar um painel ou uma janela, pressione Control-W (Windows) ou Command-W (Mac OS), ou clique no botão Fechar .
- Para visualizar todas as guias do painel em um grupo de painéis estreito, arraste a barra de rolagem horizontal.
- Para trazer um painel para frente de um grupo de painéis, siga um destes procedimentos:
 - Clique na guia do painel que você deseja na frente.
 - Passe o cursor sobre a área da guia e gire a roda de rolagem do mouse. A rolagem traz cada painel para frente, um após o outro.
 - Arraste as guias horizontalmente para alterar sua ordem.
- Para exibir painéis ocultos em um grupo de painéis estreito, arraste a barra de rolagem acima do grupo de painéis.



Arraste a barra de rolagem horizontal para visualizar todos os painéis em um grupo estreito

Trabalhar com vários monitores

Para aumentar o espaço disponível na tela, use vários monitores. Ao trabalhar com vários monitores, a janela do aplicativo é exibida em um monitor e você coloca as janelas flutuantes no segundo monitor. As configurações de monitor são armazenadas na área de trabalho.

[Para o início](#) ¹³

Clarear ou escurecer a interface

É possível reduzir o brilho, como quando se trabalha em um pacote de edição escurecido ou quando se faz correções de cores. Alterar o brilho afeta os painéis, as janelas e as caixas de diálogo, mas não afeta as barras de rolagem, as barras de título e os menus que não estão dentro dos painéis. Além disso, a alteração não afeta o plano de fundo do aplicativo no Windows.

1. Escolha Editar > Preferências > Aparência (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Aparência (Mac OS).
2. Arraste o controle deslizante de Brilho da interface do usuário para a esquerda ou direita. Clique em Padrão para restaurar o nível de brilho padrão.

[Para o início](#) ¹⁴

Tutorial em vídeo - Premiere Pro CC (2014)



Visão geral da interface

Saiba como usar os painéis e as ferramentas do Premiere Pro no fluxo de trabalho de edição de vídeo.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Trabalho com painéis

[Acessar os painéis](#)

[Exibir a tela cheia de qualquer painel](#)

[Exibição das opções do painel](#)

[Exibir os menus de painel e de contexto](#)

[Painel Ferramentas e painel Opções](#)

[Detalhes do clipe no painel Informações](#)

[Para o início](#) 

Acessar os painéis

É possível usar atalhos de teclado para ativar os painéis em rotação.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para ativar os painéis em rotação para a direita, pressione Ctrl+Shift+. (ponto) (Windows) ou Control+Shift+. (ponto) (Mac OS).
 - Para ativar os painéis em rotação para a esquerda, pressione Ctrl+Shift+, (vírgula) (Windows) ou Control+Shift+, (vírgula) (Mac OS).

Kevin Monahan fornece instruções e atalhos de teclado para ativar os painéis [nesta publicação do blog](#).

[Para o início](#) 

Exibir a tela cheia de qualquer painel

É possível expandir qualquer painel para exibi-lo em modo de tela cheia, e alternar de volta à exibição normal. Isto pode ser feito com o painel atual em foco ou com o painel em que se está passando o mouse por cima.

1. Passe o mouse sobre o painel que deseja maximizar.
2. Pressione a tecla de acento (`). Normalmente, essa tecla fica à esquerda da tecla do número um (1). Alguns veem esta tecla como a tecla do acento grave ou como a tecla de til. Pressione a tecla de acento mais uma vez para restaurar o tamanho do painel.

Também é possível maximizar um painel selecionado escolhendo Janela > Maximizar quadro. Para restaurar o tamanho do painel, escolha Janela > Restaurar tamanho do quadro. Também é possível pressionar Shift+acentos para maximizar o tamanho de um painel selecionado. Pressione a tecla de acento para alternar o tamanho de painel de um painel sobre o qual você esteja passando o mouse.

Observação: Quando o Adobe Premiere Pro é instalado em um computador com um teclado que não é norte-americano, o comando Maximizar ou restaurar o quadro sob o cursor pode estar mapeado para uma tecla que não seja a tecla de acento. A tecla para o comando Maximizar ou restaurar o quadro sob o cursor (e o seu equivalente Maximizar ou restaurar o quadro ativo) está listada na caixa de diálogo Atalhos de teclado. Para localizá-la, selecione o Adobe Premiere Pro Padrão definido. Em seguida, selecione Aplicativo no menu. Role para baixo do cabeçalho Ajuda para Maximizar ou restaurar o quadro sob o cursor e defina o atalho de teclado mais apropriado.

Exibição das opções do painel

- Clique no ícone do menu do painel  no canto superior direito do painel.

É possível abrir um menu do painel mesmo quando o painel está minimizado.

No Photoshop, é possível alterar o tamanho da fonte do texto nos painéis e as dicas de ferramentas. Em preferências Interface, escolha um tamanho no menu Tamanho da fonte da interface do usuário.

Exibir os menus de painel e de contexto

Além de escolher nos menus na parte superior da tela, é possível escolher em *menus de contexto*, que exibem comandos relacionados à ferramenta ativa ou ao item selecionado. *Menus de painel* exibem comandos relacionados ao painel ativo.

- Para exibir menus de painel, clique no botão  no canto superior direito do painel.
- Para exibir menus de contexto, clique com o botão direito do mouse em um painel.

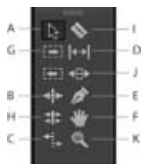
Painel Ferramentas e painel Opções

Ao abrir o painel Opções, por padrão, ele abre na área de encaixe horizontal que é executada logo abaixo da barra de menus, formando a barra de opções. É possível desencaixar, mover e reencaixar o painel Opções como qualquer outro painel. Por padrão, o painel Opções contém um menu de espaços de trabalho e um link para o CS Live Services. Também é possível encaixar o painel Ferramentas no painel Opções.

Ferramentas

Ao selecionar uma ferramenta, o ponteiro altera de forma de acordo com a seleção. Por exemplo, ao selecionar a ferramenta Fatiar e posicionar o ponteiro sobre um clipe em um painel Linha de tempo, o ícone muda para uma lâmina . Entretanto, o ícone da ferramenta Seleção  pode alterar para refletir a tarefa que está sendo realizada no momento. Em alguns casos, pressionar uma tecla modificadora (como Shift) ao usar uma ferramenta altera a sua função e seu o ícone consequentemente. Selecione as ferramentas no painel Ferramentas ou use um atalho de teclado. É possível redimensionar o painel Ferramentas e orientá-lo verticalmente ou horizontalmente.

Observação: A ferramenta Seleção é a ferramenta padrão. É usada para tudo que não seja funções especializadas. Se o programa não estiver respondendo conforme esperado, certifique-se de que a ferramenta Seleção esteja selecionada.



Caixa de ferramentas

A. Ferramenta Seleção B. Ferramenta Edição de ondulação C. Ferramenta Esticar taxa D. Ferramenta Escorregar E. Ferramenta Caneta F. Ferramenta Mão G. Ferramenta Selecionar faixa H. Ferramenta Edição de rolagem I. Ferramenta Fatiar J. Ferramenta Deslizar K. Ferramenta Zoom

Selecione qualquer ferramenta para ativá-la para uso em um painel Linha de tempo clicando nela ou pressionando o seu atalho de teclado. Passe o cursor sobre uma ferramenta para visualizar o seu nome e os atalhos de teclado.

Ferramenta Seleção A ferramenta padrão para selecionar cliques, itens de menu e outros objetos na interface do usuário. Normalmente, é recomendável selecionar a ferramenta Seleção logo após acabar de usar qualquer uma das outras ferramentas mais especializadas. Para obter mais informações sobre como usar a ferramenta Seleção, consulte [Selecionar um ou mais cliques](#).

Ferramenta Seleção de faixa Selecione essa ferramenta para selecionar todos os cliques à direita do cursor em uma sequência. Para selecionar um clipe e todos os cliques à direita em sua própria faixa, clique no clipe. Para selecionar um clipe e todos os cliques à direita em todas as faixas, pressione Shift e clique no clipe. Pressionar Shift transforma a ferramenta Seleção de faixa na ferramenta Seleção de várias faixas. Para obter mais informações sobre como usar a ferramenta Seleção de faixa, consulte [Selecionar um ou mais cliques e Excluir todos os cliques em uma faixa](#).

Ferramenta Edição de ondulação Selecione essa ferramenta para aparar o ponto de entrada ou de saída de um clipe em uma Linha de tempo. A ferramenta Edição de ondulação fecha as lacunas causadas pela edição e preserva todas as edições à esquerda ou à direita do clipe aparado. Para obter mais informações sobre como usar a ferramenta Edição de ondulação, consulte [Fazer edições de rolagem e de ondulação](#) ou [este vídeo tutorial sobre a ferramenta Edição de ondulação](#) por Andrew Devis

Ferramenta Edição de rolagem Selecione essa ferramenta para rolar o ponto de edição entre dois cliques em uma Linha de tempo. A ferramenta Edição de rolagem aparar o ponto de entrada de um e o ponto de saída do outro, deixando a duração combinada dos dois cliques inalterada. Para obter mais informações sobre como usar a ferramenta Edição de rolagem, consulte [Fazer edições de rolagem e de ondulação](#) ou [este vídeo tutorial sobre a ferramenta Edição de ondulação](#) por Andrew Devis.

Ferramenta Esticar taxa Selecione essa ferramenta para encurtar um clipe em uma Linha de tempo acelerando a sua reprodução, ou para alongá-lo, desacelerando-a. A ferramenta Esticar taxa altera a velocidade e a duração, mas deixa os pontos de entrada e saída do clipe inalterados. Para obter mais informações sobre como usar a ferramenta Esticar taxa, consulte [Alterar velocidade e duração do clipe](#) com a ferramenta Esticar taxa ou [este vídeo sobre a ferramenta Esticar taxa](#) por Andrew Devis.

Ferramenta Fatiar Selecione essa ferramenta para fazer uma ou mais incisões em cliques em uma Linha de tempo. Clique em um ponto em um clipe para dividi-lo em um local preciso. Para dividir os cliques em todas as faixas nesse local, pressione Shift e clique em um ponto em qualquer um dos cliques. Para obter mais informações sobre como usar a ferramenta Fatiar, consulte [Dividir ou recortar um ou mais cliques](#) com a ferramenta Fatiar ou [este vídeo sobre a ferramenta Fatiar](#) por Andrew Devis.

Ferramenta Escorregar Selecione essa ferramenta para alterar simultaneamente os pontos de entrada e saída de um clipe em uma Linha de tempo, mantendo o intervalo de tempo entre eles constante. Por exemplo, se tiver aparado um clipe de 10 segundos para 5 segundos em uma Linha de tempo, use a ferramenta Escorregar para determinar quais 5 segundos do clipe serão exibidos na Linha de tempo. Para obter mais informações sobre como usar a ferramenta Escorregar, consulte [Fazer edições de deslocamento e deslizamento](#) ou [este vídeo sobre a ferramenta Escorregar](#) por Andrew Devis.

Ferramenta Deslizar Selecione essa ferramenta para mover um clipe para a esquerda ou para a direita em uma Linha de tempo, aparando simultaneamente os dois cliques ao seu redor. A duração combinada dos três cliques e o local do grupo na Linha de tempo permanecem inalterados. Para obter mais informações sobre como usar a ferramenta Deslizar, consulte [Fazer edições de deslocamento e deslizamento](#) ou [este vídeo sobre a ferramenta Deslizar](#) por Andrew Devis.

Ferramenta Caneta Selecione essa ferramenta para definir ou selecionar quadros-chave, ou para ajustar as linhas conectoras em uma Linha de tempo. Arraste uma linha conectora verticalmente para defini-la. Pressione Ctrl e clique (Windows) ou Command e clique (Mac OS) em uma linha conectora para definir um

quadro-chave. Pressione Shift e clique em quadros-chave não adjacentes para selecioná-los. Arraste um letreiro sobre quadros-chave adjacentes para selecioná-los. Para obter mais informações sobre como usar a ferramenta Caneta, consulte Selecionar quadros-chave.

Ferramenta Mão Selecione essa ferramenta para mover a área de exibição de uma Linha de tempo para a direita ou esquerda. Arraste para a esquerda ou para a direita em qualquer lugar na área de exibição.

Ferramenta Zoom Selecione essa ferramenta para ampliar ou reduzir a área de exibição de uma Linha de tempo. Clique na área de exibição para ampliar em um incremento. Pressione Alt e clique (Windows) ou Option e clique (Mac OS) para reduzir em um incremento. Para obter mais informações sobre como usar a ferramenta Zoom, consulte Navegar em uma sequência.

Abrir o painel Opções

- Selecione Janela > Opções.

Encaixar o painel Ferramentas no painel Opções

1. No painel Ferramentas, clique no ícone de menu do painel.
2. Selecione Encaixar no painel Opções.

Desencaixar o painel Ferramentas do painel Opções

- No painel Opções, clique na área pontilhada à esquerda da ferramenta Seleção.
O Premiere Pro remove o painel Ferramentas do painel Opções, e retorna o painel Ferramentas para o local em que estava antes de ser encaixado no painel Opções.

[Para o início](#)

Detalhes do clipe no painel Informações

O painel Informações exibe vários dados sobre um item selecionado e as informações de timecode dos clipes sob o indicador de tempo atual na Linha de tempo.

Na parte superior do painel, as informações são exibidas para a seleção atual. Essas informações variam dependendo do tipo de mídia, do painel ativo, e assim por diante. Por exemplo, o painel Informações exibe informações exclusivas de um espaço vazio em um painel Linha de tempo ou de um clipe no painel Projeto.

Vídeo

Indica a taxa de quadros, o tamanho do quadro e a taxa de proporção de pixel, nessa ordem.

Áudio

Indica a taxa de amostragem, a profundidade de bits e os canais, nessa ordem.

Fita

Exibe o nome da fita.

Entrada

Indica o timecode do ponto de entrada do clipe selecionado.

Saída

Indica o timecode do ponto de saída do clipe selecionado.

Duração

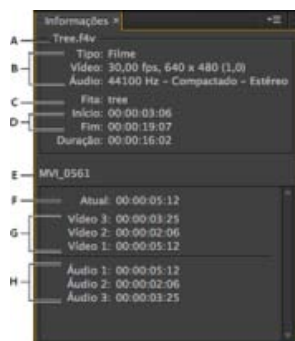
Indica a duração do clipe selecionado.

A seção abaixo dos dados da seleção atual contém os valores do timecode da sequência ativa e dos clipes

em cada uma das faixas de áudio e vídeo. Esses valores são exibidos em uma ordem de empilhamento que corresponde à Linha de tempo para uma correlação visual fácil. Os timecodes da faixa de vídeo são exibidos com o maior número da faixa na parte superior e as faixas de áudio são exibidas com o maior número da faixa na parte inferior. A única situação em que essa seção fica em branco é quando todas as sequências estão fechadas.

Quando uma faixa é acrescentada ou excluída da sequência atual, o painel Informações se atualiza para exibir com precisão o número de faixas na sequência. Não há limite para o número de faixas exibidas. Igualmente, quando o usuário alterna para uma sequência diferente, o painel Informações se atualiza para exibir o número correto de faixas nessa sequência.

O painel Informações exibe o timecode da seleção atual e de todos os itens da faixa sob o indicador de tempo atual. Quando o indicador de reprodução atravessa uma área em branco na linha de tempo, nenhum valor de timecode é exibido para aquela faixa, mas o rótulo da faixa permanece visível e não esmaecido. O layout de empilhamento vertical dos timecodes é facilmente correlacionado com o layout físico das faixas na sequência.



O painel Informações

A. Nome do clipe selecionado **B.** Dados do clipe selecionado **C.** Nome da fita **D.** Locais do timecode da sequência nos pontos de entrada e saída do clipe **E.** Nome da sequência ativa **F.** Local do timecode de origem no clipe selecionado do indicador de tempo atual **G.** Local do timecode de origem nos clipes nas faixas de vídeo do indicador de tempo atual **H.** Local do timecode de origem nos clipes nas faixas de áudio do indicador de tempo atual

Observação: É possível alterar o comportamento padrão de alguns dos painéis na caixa de diálogo *Preferências*. Consulte *Preferências*.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Uso do Monitor de origem e do Monitor de programas

Visão geral do Monitor de origem e do Monitor de programas

Abrir ou limpar um clipe no Monitor de origem

Navegar clipes no menu Origem do Monitor de origem

Usar os controles de tempo do Monitor de origem e do Monitor de programas

Exibir as áreas de segurança nos monitores

Escolher campos nos Monitores de origem e de programas

Escolher um modo de exibição

[Para o início](#)

Visão geral do Monitor de origem e do Monitor de programas

O Monitor de origem reproduz clipes individuais. No Monitor de origem, prepare os clipes que você deseja adicionar a uma sequência. Defina os pontos de entrada e os pontos de saída, e especifique as faixas de origem do clipe (áudio ou vídeo). Também é possível inserir marcadores de clipe e adicionar clipes a uma sequência em um painel Linha de tempo.

O Monitor de programas reproduz a sequência de clipes que você está montando. É a exibição da sequência ativa em um painel Linha de tempo. É possível definir marcadores de sequência e especificar os pontos de entrada e de saída da sequência. Os pontos de entrada e de saída da sequência definem onde os quadros são adicionados ou removidos da sequência.

Cada monitor contém uma escala de tempo e controles para reproduzir e sinalizar o quadro atual de um clipe de origem ou de uma sequência. Defina os pontos de entrada e de saída, vá para os pontos de entrada e de saída e defina os marcadores. Os botões Inserir e Substituir estão disponíveis no Monitor de origem e os botões Suspender e Extrair estão disponíveis no Monitor de programas, por padrão. Cada monitor também contém um botão Exportar quadro para criar um quadro de um único quadro de vídeo.



O Monitor de origem

A. Indicador de reprodução B. Timecode C. Opções de escala D. Barra de rolagem de zoom E. Arrastar vídeo F. Arrastar áudio G. Botão de configurações H. Duração da entrada/saída



Monitor de programas

A. Timecode B. Opções de escala C. Indicador de reprodução D. Barra de rolagem de zoom E. Resolução F. Botão de configurações G. Editor de botão

Personalizar a barra de botões do painel do monitor

Por padrão, os botões mais úteis são exibidos na parte inferior dos Monitores de programas e de origem. No entanto, é possível adicionar mais botões. Clique em + na parte inferior direita de um monitor para abrir o editor de botão. Adicione botões à barra de botões arrastando-os do editor de botão. Até 2 linhas de botões podem ser adicionadas. Os espaços para separar os grupos de botões também podem ser arrastados para a barra de botões. Para remover um botão, arraste-o para fora da barra de botões. Para desativar todos os botões, vá para o menu do painel e desmarque "Mostrar controles de transporte".

Passe o cursor do mouse sobre qualquer botão para visualizar seu atalho do teclado.

Definir a qualidade de exibição dos Monitores de programas e de origem

Alguns formatos são difíceis de exibir na reprodução em movimento total devido à alta compactação ou à alta taxa de dados. Uma resolução mais baixa permite uma reprodução de movimento mais rápida, mas em detrimento da qualidade da imagem de exibição. Essa relação de compensação é mais visível ao exibir AVCHD e outras mídias H.264 baseadas em codec. Sob a resolução máxima, esses formatos têm a correção de erros desativada e os artefatos são comuns durante a reprodução. No entanto, esses artefatos não são exibidos na mídia exportada.

Fornecer resoluções de pausa e de reprodução separadas oferece um maior controle sobre a experiência de monitoramento. Com gravação de alta resolução, é possível definir a resolução da reprodução para um valor mais baixo (por exemplo, 1/4) para uma reprodução suave, e definir a resolução de pausa como Máxima. Essas configurações permitem verificar a qualidade de foco ou os detalhes da borda quando a reprodução é pausada. A depuração coloca o monitor na resolução da reprodução, e não na resolução de pausa.

Nem todas as resoluções estão disponíveis para todos os tipos de sequência. Para sequências de Definição padrão, como DV, apenas as resoluções Máxima e 1/2 estão disponíveis. Para várias sequências HD com o tamanho do quadro de até 1080, as resoluções Máxima, 1/2 e 1/4 estão disponíveis. Para sequências com

tamanhos de quadro maiores que 1080, como RED, estão disponíveis resoluções mais fracionárias.

Observação: Se as visualizações forem renderizadas em uma resolução abaixo da resolução da sequência, a resolução da reprodução será de fato uma fração da resolução da visualização. Por exemplo, é possível definir os arquivos de visualização para renderizarem em 1/2 tamanho do quadro da sequência (Resolução de 1/2) e a resolução da reprodução para a resolução de 1/2. As visualizações renderizadas são reproduzidas em 1/4 da resolução original (pressupondo que a resolução da mídia original corresponde à resolução de sequência).

Definir a qualidade de exibição do Monitor de origem e do Monitor de programas

Observação: É possível atribuir atalhos do teclado para as resoluções da reprodução.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique com o botão direito do mouse em Monitor de origem ou em Monitor de programas.
 - Clique no ícone Menu Painel no Monitor de origem ou no Monitor de programas.
 - Clique no botão Configurações no Monitor de origem ou no Monitor de programas.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para definir a resolução da reprodução, selecione Resolução da reprodução.
 - Para definir a resolução pausada, selecione Resolução pausada.
3. No menu, selecione a resolução desejada.

Alterar a ampliação

O Monitor de origem e o Monitor de programas redimensionam o vídeo para que caiba na área disponível. É possível aumentar a configuração de ampliação de cada exibição para visualizar o vídeo com mais detalhes. Também é possível diminuir a configuração de ampliação para visualizar mais da área do quadro de colagem ao redor da imagem (para ajustar mais facilmente os efeitos de movimento, por exemplo).

1. Escolha uma configuração de ampliação no menu Selecionar nível de zoom (à direita da exibição de hora atual) no Monitor de origem ou no Monitor de programas.

No Monitor de origem, os valores de porcentagem se referem ao tamanho da mídia de origem. No Monitor de programas, os valores de porcentagem se referem ao tamanho da imagem especificado pelas configurações da sequência. Ajuste a dimensão do vídeo para caber na área de exibição disponível do monitor.

2. Para alterar a área visível de um monitor, use as barras de rolagem do monitor para alterar a área visível da imagem de vídeo. As barras de rolagem aparecem quando o tamanho atual do monitor não pode conter toda a imagem.

Indicador de quadro ignorado

Tanto o Monitor de programas quanto o de origem têm a opção de exibir um ícone (que se assemelha a um “Semáforo”) que indica se os quadros estão sendo ignorados durante a reprodução. A luz deve iniciar verde e alterar para amarelo quando ocorrerem quadros ignorados e deve ser redefinida em cada reprodução. Uma dica de ferramenta indicará a contagem de quadros ignorados.

Para ativar o Indicador de quadro ignorado do Monitor de programas ou de origem, ative Mostrar indicador de quadro ignorado no menu Painel ou no menu Configurações.

Abrir ou limpar um clipe no Monitor de origem

Para exibir e editar clipes de origem listados no painel Projeto ou instâncias de clipes individuais em uma sequência, abra os clipes no Monitor de origem. O menu Origem, acessado na guia Monitor de origem, lista os clipes abertos.

1. Para abrir um clipe, siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no clipe no painel Projeto ou Linha de tempo ou arraste um clipe do painel Projeto para o Monitor de origem. O clipe é exibido no Monitor de origem e o seu nome é adicionado ao menu Origem.
 - Arraste vários clipes ou um compartimento inteiro do painel Projeto para o Monitor de origem ou selecione vários clipes no painel Projeto e clique neles duas vezes. Os clipes são adicionados ao menu Origem na ordem em que foram selecionados, e o último clipe selecionado aparece no Monitor de origem.
 - Escolha o nome do clipe que você deseja visualizar no menu Origem (clique no triângulo à direita do nome do clipe atual na guia Origem para que o menu apareça).



Escolher um clipe para exibir no menu Origem

- O menu Origem lista os clipes mestres por nome. Os clipes abertos de uma sequência são listados pelos seus nomes da sequência, pelo nome do clipe e pela hora de início na sequência.
2. Para limpar um clipe do Monitor de origem, no menu Origem, escolha Fechar para limpar ou Fechar tudo para limpar todos os clipes.

Também é possível fechar todos os clipes e o Monitor de origem em si clicando no botão Fechar  na guia Monitor de origem.

Navegar clipes no menu Origem do Monitor de origem

É possível definir atalhos do teclado para navegar por vários clipes carregados no Monitor de origem. Os atalhos do teclado podem acelerar a alternância dos clipes, pulando para o primeiro ou para o último clipe, ou fechando um ou todos os clipes no menu pop-up do Monitor de origem.

1. Selecione Editar > Atalhos do teclado (Windows) ou Premiere Pro > Atalhos do teclado

(Mac OS).

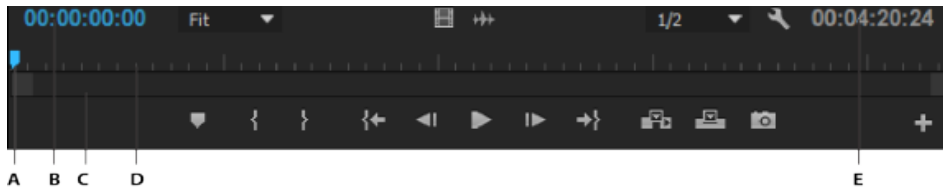
A caixa de diálogo Atalhos do teclado é aberta.

2. Na caixa de diálogo, clique no triângulo ao lado de Painéis e, em seguida, clique no triângulo ao lado de Pannel do monitor de origem para exibir os atalhos do teclado desse painel.
3. Defina atalhos do teclado para qualquer um dos seguintes comandos:
 - Clipe de origem: fechar
 - Clipe de origem: fechar tudo
 - Clipe de origem: primeiro
 - Clipe de origem: último
 - Clipe de origem: avançar
 - Clipe de origem: anterior
4. Clique em OK.

[Para o início](#) 

Usar os controles de tempo do Monitor de origem e do Monitor de programas

O Monitor de origem contém vários controles para percorrer o tempo (ou quadros) em um clipe. O Monitor de programas contém controles semelhantes para percorrer uma sequência.



A. Exibição do tempo atual B. Indicador de reprodução C. Barra de rolagem de zoom D. Escala de tempo E. Exibição da duração

Escala de tempo Exibe a duração de um clipe no Monitor de origem e da sequência no Monitor de programas. Marcas de escala medem o tempo usando o formato de exibição de vídeo especificado na caixa de diálogo Configurações do projeto. É possível alternar as escalas de tempo para exibir o timecode em outros formatos. Cada escala também exibe ícones de marcadores e pontos de entrada e saída do seu monitor correspondente. É possível ajustar o indicador de reprodução, os marcadores e os pontos de entrada e saída arrastando seus ícones em uma escala de tempo.

Os números da escala de tempo estão desativados por padrão. É possível ativar os números da escala de tempo selecionando Números da escala de tempo no menu do painel Monitor de programas ou Monitor de origem.

Indicador de reprodução Mostra o local do quadro atual na escala de tempo de cada monitor.

Observação: O indicador de reprodução era anteriormente chamado de 'CTI' (Indicador de tempo atual).

Exibições de tempo atual Exibe o timecode do quadro atual. As exibições de tempo atual encontram-se na parte inferior esquerda do vídeo de cada monitor. O Monitor de origem mostra o tempo atual do clipe aberto. O Monitor de programas mostra o tempo atual da sequência. Para ir para um tempo diferente. Como alternativa, clique na exibição e digite um novo tempo, ou coloque o ponteiro sobre a exibição de tempo e arraste para a esquerda ou para a direita. Para alternar a exibição entre timecode completo e uma contagem de quadro, pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) na hora atual no monitor ou em um painel Linha de tempo.

Exibição da duração Mostra a duração do clipe aberto ou da sequência. A duração é a diferença de tempo entre o ponto de entrada e o ponto de saída do clipe ou da sequência. Quando não há ponto de entrada definido, a hora de início do clipe ou da sequência é substituída. Quando não há ponto de saída definido, o Monitor de origem usa a hora de encerramento do clipe para calcular a duração. O Monitor de programas usa o ponto de encerramento do último clipe na sequência para calcular a duração.

Barras de rolagem de zoom As barras de rolagem de zoom correspondem à área visível da escala de tempo em cada monitor. É possível arrastar as alças para alterar a largura da barra e alterar a escala da escala de tempo abaixo. Expandir a barra à sua largura máxima revela a duração inteira da escala de tempo. Contrair a barra aplica mais zoom para uma exibição mais detalhada da escala. A expansão e contração da barra está centralizada no indicador de reprodução. Ao posicionar o cursor do mouse sobre a barra, é possível usar a roda do mouse para contrair ou expandir a barra. Também é possível rolar a roda do mouse nas áreas fora das barras para obter o mesmo comportamento de expansão e de contração. Ao arrastar o centro da barra, é possível rolar a parte visível de uma escala de tempo sem alterar a escala. Ao arrastar a barra, você não está movendo o indicador de reprodução, no entanto, é possível mover a barra e, em seguida, clicar na escala de tempo para mover o indicador de reprodução para a mesma área da barra. Uma barra de rolagem de zoom também está disponível na Linha de tempo.

Observação: Alterar a escala de tempo ou a barra de rolagem de zoom do Monitor de programas não afeta a escala de tempo ou a área de exibição em um painel Linha de tempo.

Exibir os controles Monitor de programas e Monitor de origem

É possível mostrar ou ocultar os controles dos menus do painel Monitor de programas e Monitor de origem. Por exemplo, você pode desejar ocultar os controles de transporte se souber os atalhos do teclado J-K-L para a reprodução a fim de ganhar mais espaço para exibir a mídia.

Marque ou desmarque a opção no menu do painel para mostrar ou ocultar o seguinte:

- Controles de transporte
- Marcadores
- Números da escala de tempo
- Indicador de quadros ignorados

O acesso a muitos dos mesmos comandos para exibir e ocultar controles também pode ser encontrado no botão Configurações em cada monitor.

[Para o início](#)

Exibir as áreas de segurança nos monitores



A. Área de ação segura B. Área segura de título

Os guias da área de segurança são para sua referência e não estão incluídos em visualizações ou exportações.

- Clique no botão Configurações abaixo do Monitor de origem ou do Monitor de programas e escolha Margens de segurança. Também é possível escolher Margens de segurança no menu do painel Monitor de origem ou Monitor de programas.

As margens de segurança padrão da ação e de título são 10% e 20%, respectivamente. No entanto, é possível alterar as dimensões das áreas de segurança na caixa de diálogo Configurações do projeto. (Consulte Caixa de diálogo Configurações do projeto.)

[Para o início](#)

Escolher campos nos Monitores de origem e de programas

É possível definir o Monitor de origem e o Monitor de programas para exibir o primeiro campo, o segundo campo ou os dois campos para a gravação entrelaçada. As configurações do Monitor de origem são desativadas quando um clipe progressivo é aberto nele. As configurações do Monitor de programas são desativadas quando a sequência ativa usa uma predefinição de sequência progressiva.

1. No Monitor de origem ou no Monitor de programas, clique no botão Menu painel .
2. Selecione Exibir o primeiro campo, Exibir o segundo campo ou Exibir os dois campos, de acordo com a necessidade.

[Para o início](#)

Escolher um modo de exibição

É possível exibir o vídeo normal, o canal alfa do vídeo ou uma de várias ferramentas de medição.

- No Monitor de origem ou no Monitor de programas, clique no botão Configurações ou clique no menu do painel e escolha uma configuração do modo de exibição:

Vídeo composto Exibe o vídeo normal.

Alfa Exibe a transparência como uma imagem de tons de cinza.

Todos os escopos Exibe um monitor de forma de onda, um vetorscópio, um Padrão YCbCr e um Padrão RGB.

Vetorscópio Exibe um vetorscópio que mede a crominância do vídeo, que inclui matiz e saturação.

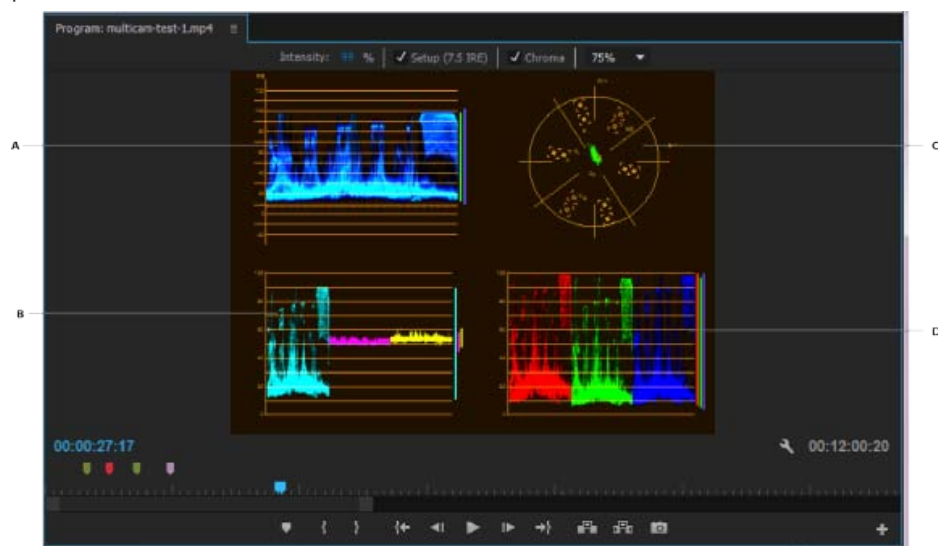
Forma de onda YC Exibe um monitor padrão de forma de onda, que mede a luminância do vídeo em IRE.

Padrão YCbCr Exibe um monitor de forma de onda que mede os componentes Y, Cb e Cr do vídeo separadamente, em IRE.

Padrão RGB Exibe um monitor de forma de onda que mede os componentes R, G e B do vídeo separadamente, em IRE.

Vetor/onda YC/padrão YCbCr Exibe um monitor de forma de onda, um vetorscópio e o padrão YCbCr.

Vetor/onda YC/padrão RGB Exibe um monitor de forma de onda, um vetorscópio e o padrão RGB.



Monitor de programas definido para Vetor/onda YC/padrão YCbCr

A. Monitor de forma de onda **B.** Padrão YCbCr **C.** Vetorscópio **D.** Forma de onda YC

Para usar o monitor de forma de onda e as exibições do vetorscópio com mais eficácia, exiba-os com o Monitor de referência associado ao Monitor de programas. Consulte Monitor de referência.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Preferências

[Alterar preferências](#)
[Preferências gerais](#)
[Preferências de aparência](#)
[Preferências de áudio](#)
[Preferências do hardware de áudio](#)
[Preferências de salvamento automático](#)
[Preferências de captura](#)
[Preferências da superfície de controle](#)
[Preferências do Controle de dispositivos](#)
[Preferências de Cor do rótulo](#)
[Preferências de Padrões dos rótulos](#)
[Preferências de mídia](#)
[Preferências de memória](#)
[Preferências de reprodução](#)
[Preferências de Sincronizar configurações](#)
[Preferências do Designer de títulos](#)
[Preferências de apar](#)

[Para o início](#) 

Alterar preferências

É possível personalizar a aparência e o comportamento do Premiere Pro, desde a determinação do comprimento padrão das transições até a configuração de brilho da interface do usuário. A maioria dessas preferências permanecem ativas até que sejam alteradas. No entanto, as preferências definidas para os discos de trabalho são salvas com os projetos. Sempre que um projeto é aberto, ele automaticamente usa como padrão os discos de trabalho selecionados para ele quando esse projeto foi configurado.

- Para abrir a caixa de diálogo Preferências, escolha Editar > Preferências (Windows) ou Premiere Pro > Preferências (Mac OS) e selecione a categoria de preferências que deseja alterar.
- Para restaurar as configurações de preferência padrão, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enquanto o aplicativo estiver sendo inicializado. Solte a tecla Alt ou a tecla Option quando a tela de apresentação aparecer.
- Para restaurar ao mesmo tempo as configurações de preferência padrão e o cache de plug-ins, mantenha pressionadas as teclas Shift-Alt (Windows) ou Shift-Option (Mac OS) enquanto o aplicativo estiver sendo inicializado. Solte as teclas Shift-Alt ou a tecla Shift-Option quando a tela de apresentação aparecer.

As preferências são armazenadas no seguinte local:

- No Windows: <drive>\Usuários\<username>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Premiere Pro
- No Mac OS:
<drive>/Usuários/<username>Library/Preferences/com.adobe.AdobePremierePro.plist

Esse trecho da série Adobe Premiere Pro Classroom in a Book explica como configurar projetos, sequências e preferências na introdução ao Premiere Pro. Consulte [Selecionar configurações, ajustar preferências e gerenciar ativos no Adobe Premiere Pro](#).

[Para o início](#)

Preferências gerais

No painel Geral da caixa de diálogo Preferências, é possível personalizar configurações de várias atividades, desde a duração da transição até as dicas de ferramentas, como o seguinte:

Na inicialização Você pode exibir a tela Bem-vindo do Premiere Pro ou exibir arquivos que foram abertos recentemente.

Padrões de transição de áudio e vídeo Especificar duração padrão das transições de áudio e vídeo

Duração padrão das imagens congeladas Especificar duração padrão para exibir imagens estáticas

Rolagem automática de reprodução de Linha de tempo Quando uma sequência for maior que a Linha de tempo visível, você pode selecionar opções diferentes para rolar automaticamente na Linha de tempo durante a reprodução.

A rolagem de página move a Linha de tempo automaticamente para uma nova exibição depois que o indicador de reprodução se move para fora da tela. Essa opção garante que a reprodução é sólida e não seja interrompida.

Selecionar a rolagem suave mantém o indicador de reprodução no meio da tela, enquanto os clipes e a escala de tempo se movem.

Rolagem do mouse na Linha de tempo É possível escolher rolagem vertical ou horizontal. Por padrão, a rolagem do mouse é horizontal no Windows e vertical no Mac OS. No Windows, pressione a tecla Ctrl para alternar para a rolagem vertical.

Definir o foco na linha de tempo ao executar edições de Inserir/Substituir Selecione essa preferência se deseja que a Linha de tempo esteja ativa, não o Monitor de origem, depois de fazer uma edição.

Encaixar indicador de reprodução na Linha de tempo quando a opção Encaixar estiver ativada

Selecione essa preferência para ativar o encaixe.

Com o encaixe ativado, movendo o indicador de reprodução na Linha de tempo, faça o indicador se encaixar ou ir para uma edição diretamente. Por exemplo, você pode alinhar o indicador de reprodução para um marcador específico com o encaixe ativado.

Ative e desative o encaixamento pressionando S no teclado.

Exibir indicadores fora de sincronia nos clipes sem links Os indicadores exibidos fora de sincronia para áudio e vídeo quando estiverem desvinculados e forem movidos para fora da sincronia.

Escala padrão para tamanho do quadro Selecione essa preferência para dimensionar automaticamente os ativos importados para tamanho do quadro padrão de projeto.

Compartimentos O comportamento dos compartimentos pode ser controlado na preferência

Compartimentos clicando duas vezes em um compartimento ou clicando duas vezes com as teclas Shift ou Opção pressionadas.

Renderizar áudio ao renderizar vídeo Selecione essa preferência para permitir que o Premiere Pro crie automaticamente estreias de áudio sempre que processa as estreias vídeo. Para mais informações, consulte

Renderizar áudio ao renderizar vídeo.

Caixa de diálogo Mostrar aviso de incompatibilidade de clipe Quando você arrasta um clipe para uma sequência, o Premiere Pro detecta se os atributos do clipe correspondem às configurações da sequência. Se os atributos não forem correspondentes, a caixa de diálogo Mostrar aviso de incompatibilidade de clipe será exibida.

Mostrar Indicador de eventos

Desmarque essa preferência para desativar a janela pop-up de notificação do evento exibida no canto inferior direito da interface do usuário. Para mais informações, consulte Notificação do evento.

A caixa de diálogo Ajustar clipe é aberta para incompatibilidades de escala de edição Quando tiver pontos de entrada e saída diferentes definidos no Monitor de origem e no Monitor de programas, uma caixa de diálogo Ajustar clipe será exibida. A caixa de diálogo Ajustar clipe permite escolher pontos de entrada e saída para utilização. Selecione essa preferência para permitir que o Premiere Pro lembre da sua escolha e não exiba todas as vezes a caixa de diálogo Ajustar clipe.

Mostrar dicas de ferramentas Permite ativar ou desativar dicas de ferramentas.

[Para o início](#) 

Preferências de aparência

No painel Aparência da caixa de diálogo Preferências, é possível ajustar o brilho geral da interface do usuário.

Você também pode controlar o brilho e a saturação da cor de realce azul, os controles interativos e os indicadores de foco.

[Para o início](#) 

Preferências de áudio

Tempo de correspondência automática A preferência Tempo de correspondência automática especifica o tempo, no Mixer de áudio, para qualquer controle que tenha sido ajustado para retornar à sua configuração anterior. Os controles afetados são os botões de parâmetro de Volume, Panorâmica, Efeito e Envio na faixa de Áudio, de Submix e Mestre (exceto em Envios). A preferência Tempo de correspondência automática afeta as propriedades no modo Tocar e no modo Ler dos efeitos com quadros-chave.

Tipo de mixagem 5.1 Especifica como o Premiere Pro mistura os canais de origem com faixas de áudio 5.1.

Reproduzir áudio ao depurar Permite a depuração de áudio. É possível criar um atalho do teclado chamado “Alternar áudio durante a depuração” para alternar a ativação e desativação da depuração de áudio durante a depuração. Usar um atalho do teclado é preferível para retornar à caixa de diálogo Preferências sempre que desejar ativar ou desativar a depuração do áudio.

Manter densidade durante avanço Permite manter a densidade de áudio durante a depuração e a reprodução ao usar as teclas J,K,L. Essa preferência ajudar a melhorar a clareza da fala quando a reprodução estiver em uma velocidade mais alta ou mais baixa que o normal.

Entrada silenciada durante gravação de Linha de tempo Marque essa caixa para impedir o monitoramento de entradas de áudio durante a gravação na Linha de tempo.

Geração automática de pico de arquivo Selecione essa preferência para permitir que o Premiere Pro gere automaticamente picos de arquivos para a forma de onda durante a importação do áudio. Se você não

precisar exibir formas de onda de áudio, desmarque essa preferência.

Faixas de áudio padrão Define o tipo de faixa na qual os canais de áudio do clipe são apresentados quando um clipe é adicionado a uma sequência: Mono, Estéreo, 5.1, Mono multicanal. O Premiere Pro importa e renderiza cada um desses tipos de faixa no formato de origem (caso selecione a opção Arquivo de uso) ou convertido para outro formato de faixa (caso selecione um dos outros tipos de faixa diferente do Arquivo de uso). A lista a seguir descreve a compatibilidade entre os tipos de faixas e clipes:

- As faixas mono podem conter clipes estéreo e mono
- As faixas estéreo podem conter clipes estéreo e mono
- As faixas 5.1 podem conter apenas clipes 5.1
- As faixas adaptáveis podem conter clipes mono, estéreo e adaptáveis (multicanal) (mas não 5.1)

As definições a seguir descrevem como cada tipo de faixa é interpretado no Premiere Pro e apresentado quando estão em uma sequência:

Mídia mono Permite especificar como os arquivos mono devem ser interpretados no Premiere Pro. O mapeamento funciona da seguinte forma:

- **Arquivo de uso** importa o arquivo no mesmo formato, mono.
- **Mono** importa o arquivo como mono, da mesma maneira que ao selecionar o Arquivo de uso como o arquivo de origem e sua preferência como mono.
- **Estéreo** importa o arquivo de mídia mono como estéreo. O canal mono no arquivo é atribuído a um canal estéreo e o outro é deixado como silencioso, para interpretar a mídia como estéreo.
- **5.1** importa o arquivo mono como um clipe de surround 5.1. O canal mono no arquivo é mapeado para um canal em formato 5.1, juntamente com 5 canais silenciosos, para interpretar o arquivo como mídia de surround 5.1.
- **Adaptável** importa o arquivo como um clipe de canal N (no máximo 32) com o canal mono como o primeiro.

Estéreo Mídia Permite especificar como os arquivos que são inerentemente estéreo devem ser interpretados no Premiere Pro. Veja as possibilidades:

- **Arquivo de uso** importa o arquivo como no formato de origem, neste caso, estéreo.
- **Mono** importa o arquivo como mono. Os canais L e R em estéreo são interpretados como dois canais mono.
- **Estéreo** importa o arquivo como estéreo, com o mapeamento de canal exatamente como o formato de origem.
- **5.1** importa o arquivo como o clipe de surround 5.1. Os canais estéreo no arquivo junto com os 4 canais silenciosos são interpretados como mídia de surround 5.1.
- **Adaptável** importa o arquivo como um clipe de canal N (o máximo é 32) com os canais estéreo como os 2 primeiros.

Mídia 5.1 Permite especificar como o Premiere Pro deve tratar os arquivos de mídia 5.1. As opções são:

- **Arquivo de uso** importa o arquivo no formato de origem, neste caso, como mídia de canais surround 5.1.
- **Mono** importa o arquivo como mono, resultando em 6 canais mono.
- **Estéreo** importa o arquivo como estéreo, mapeando os 6 canais para três pares estéreo.
- **5.1** importa o arquivo como mídia 5.1, com o mapeamento mantido exatamente como no arquivo de origem. Neste caso, funciona da mesma forma que a opção Arquivo de uso.
- **Adaptável** importa o arquivo como um clipe de canal N (o máximo é 32) com os primeiros 6 canais e o resto como silencioso.

Mídia mono multicanal Permite especificar como os arquivos que têm canais discretos N são interpretados no PPro. As opções são:

- **Arquivo de uso** importa o arquivo no formato de origem, neste caso, como mídia mono de multicanal, com o mesmo número de canais que a fonte.
- **Mono** igual ao Arquivo de uso, ou seja, todos os canais N são mantidos como faixas mono N.
- **Estéreo** Os canais mono N na origem são agrupados em pares estéreo (N/2).
- **5.1** importa um arquivo mono de multicanal como conjuntos de uma ou mais faixas 5.1, adicionando canais silenciosos extra (se necessário), para completar conjuntos de configuração 5.1.
- **Adaptável** importa o arquivo como um clipe de canal N (máx. é 32) com os canais mapeados para o mesmo número de canais mono na mídia de origem.

Otimização de automação de quadro-chave Define o estreitamento de quadro-chave linear e o estreitamento de intervalo de tempo mínimo.

Estreitamento de quadro-chave linear Cria quadros-chave somente em pontos que não têm um relacionamento linear com os quadros-chave inicial e final. Por exemplo, se estiver automatizando uma atenuação de 0 db para -12 dB. Com essa opção selecionada, o Premiere Pro cria quadros-chave apenas nos pontos que representam um aumento no valor dos quadros-chave inicial (0 dB) e final (-12 dB). Se você não selecionar essa opção, o Premiere Pro pode criar vários quadros-chave incrementais de valores idênticos entre esses dois pontos, dependendo da velocidade na qual você alterar o valor. Essa opção está selecionada por padrão.

Estreitamento de intervalo de tempo mínimo Cria quadros-chave somente em intervalos maiores do que o valor especificado. Insira um valor de 1 até 2000 milissegundos.

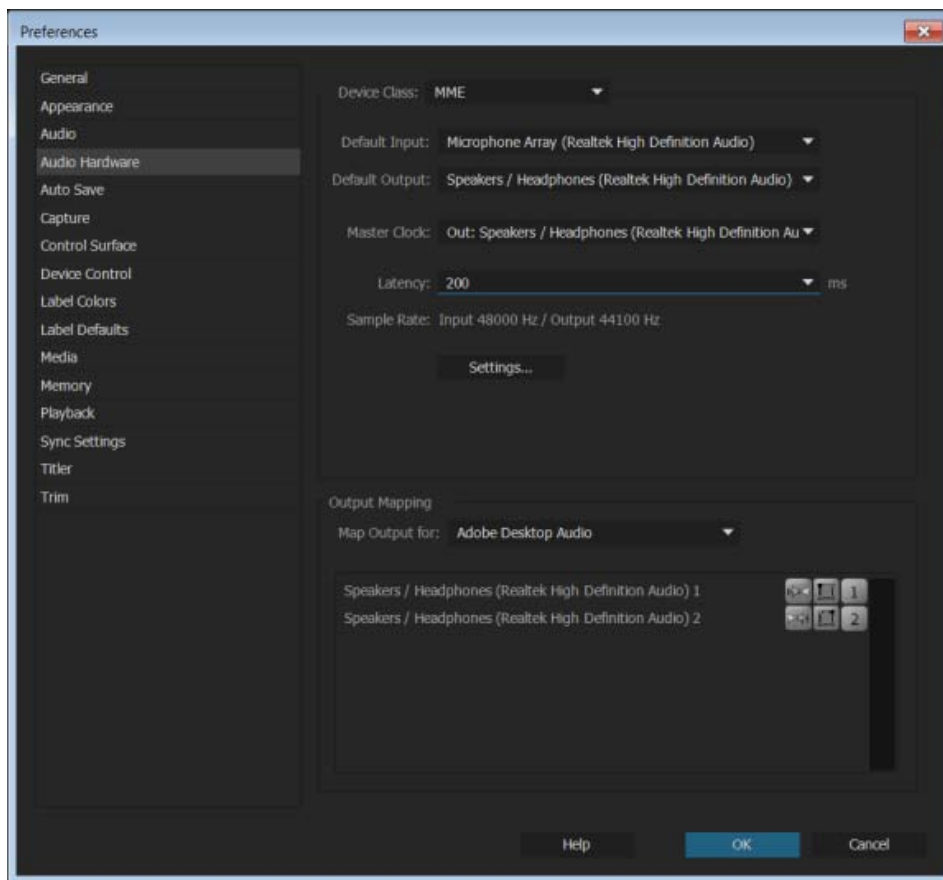
Grande ajuste de volume Essa preferência permite definir o número de decibéis para aumentar quando estiver usando o comando Aumentar o volume de muitos cliques.

Gerenciador de plug-ins de áudio Abre a caixa de diálogo Gerenciador de plug-ins de áudio para permitir que você trabalhe com plug-ins VST3 de terceiros e plug-ins AU (Audio Units – Unidades de áudio) no Mac.

[Para o início](#) 

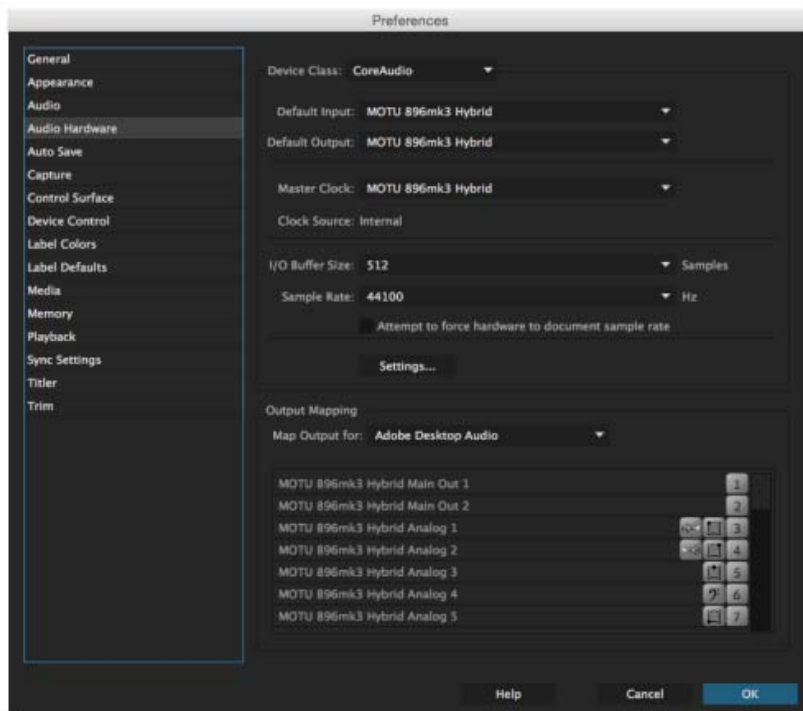
Preferências do hardware de áudio

No painel Hardware de áudio da caixa de diálogo Preferências (Editar > Preferências > Hardware de áudio), é possível especificar o dispositivo de áudio do computador e as configurações, incluindo as definições de ASIO e MME (somente para Windows) ou CoreAudio (somente para Mac OS) que o Premiere Pro usa para reprodução de áudio e gravação. Ao conectar um dispositivo de hardware de áudio, as configurações desse tipo de dispositivo, como entrada padrão, saída padrão, master clock, latência e a taxa de amostragem são carregados nesta caixa de diálogo. Por exemplo, a seguinte tela mostra as configurações de um dispositivo MME (Windows) conectado, cujas seleções padrão de propriedades você pode modificar:



Preferências do hardware de áudio MME

A imagem a seguir mostra as preferências para dispositivos CoreAudio de baixa latência com suporte aos modos somente entrada, somente saída e full duplex. Você pode alterar as propriedades, como o Master Clock (MOTU, SPDIF e ADAT) e o Tamanho do buffer de I/O (baixa latência, 32 amostras).



Preferências de hardware do CoreAudio

Configurar entradas e saídas de áudio

Ao configurar entradas e saídas de gravação e reprodução, o Adobe Premiere Pro pode usar os seguintes tipos de drivers de placa de som:

No Windows, os drivers ASIO suportam placas profissionais e os drivers MME normalmente suportam placas padrão.

No Mac OS, os drivers CoreAudio suportam placas profissionais e padrão.

Os drivers ASIO e CoreAudio são recomendados porque fornecem melhor desempenho e menor latência. Também é possível monitorar o áudio ao gravar e imediatamente ouvir alterações de volume, panorama e efeitos durante a reprodução.

1. Escolha Editar > Preferências > Hardware de áudio (Windows) ou Preferências > Hardware de áudio (Mac OS).
2. No menu Classe de dispositivo, escolha o driver da placa de som que você deseja usar.
3. Escolha uma entrada e uma saída padrão da placa. Consulte Atribuir entradas e saídas de áudio em faixas na Ajuda do Adobe Audition.
4. (MME e CoreAudio) Para o Master Clock, escolha a entrada ou a saída à qual deseja sincronizar outros hardwares de áudio digital (assegurando o alinhamento correto das amostras).
5. Para o Tamanho do buffer de I/O (ASIO e CoreAudio) ou a Latência (MME), especifique a menor configuração possível sem falhas de áudio. A configuração ideal depende da velocidade do sistema, portanto, alguns testes podem ser necessários.
6. Escolha uma taxa de amostragem para o hardware de áudio. (Para taxas comuns de mídias de saída diferentes, consulte Entendendo a taxa de amostragem na Ajuda do Adobe Audition.)
7. (Opcional) Para otimizar o desempenho das placas ASIO e CoreAudio, clique em Configurações. Para obter mais informações, consulte a documentação da placa de som.
8. Em Mapeamento de saídas, você pode especificar o alto-falante de destino no sistema de som do computador para cada canal de áudio suportado.

[Para o início](#) 

Preferências de salvamento automático

Salvar projetos automaticamente Por padrão, o Premiere Pro salva automaticamente o projeto a cada 15 minutos e mantém as últimas cinco versões do arquivo de projeto no disco rígido.

É possível reverter para uma versão salva anteriormente a qualquer momento. Arquivar muitas iterações de um projeto consome relativamente pouco espaço em disco porque os arquivos de projeto ficam bem menores que os arquivos de vídeo de origem. Convém salvar os arquivos de projeto na mesma unidade em que está o seu aplicativo. Os arquivos arquivados são salvos na pasta Salvamento automático do Premiere Pro.

Salvar automaticamente a cada Salve os projetos automaticamente e digite o número de minutos que deseja entre os salvamentos.

Versões máximas do projeto Digite o número de versões de um arquivo de projeto que deseja salvar. Por exemplo, se você digitar 10, o Premiere Pro salvará as dez versões mais recentes.

Observação: Quando você especifica o salvamento automático para ocorrer em intervalos regulares, o Premiere Pro salva automaticamente um projeto ao detectar alterações no arquivo do projeto.

O salvamento automático ocorre independentemente de você salvar ou não manualmente as alterações no projeto. Antes, o Premiere Pro não executaria o salvamento automático se você salvasse manualmente na

configuração de intervalo. Se o sistema ficar ocioso por um período além de configuração de intervalo, o Premiere Pro força o salvamento automático.

Salvar projeto de backup na Creative Cloud Selecione essa preferência para permitir que o Premiere Pro salve seus projetos de forma automática diretamente no armazenamento da Creative Cloud.

Quando o Premiere Pro salva automaticamente um projeto, um diretório chamado "salvar automaticamente" é criado no armazenamento online da Creative Cloud. Todos os projetos em backup são armazenados no diretório "salvar automaticamente".

Você pode acessar seus projetos em backup pela guia Arquivos de seu aplicativo de desktop da Creative Cloud. Também é possível acessar os arquivos por sua [conta da Creative Cloud](#) na Web.

[Para o início](#)

Preferências de captura

Controla como o Premiere Pro transfere vídeo e áudio diretamente de uma plataforma ou de uma câmera. (Nenhuma das outras opções de configuração de projeto afetam a captura.) O conteúdo desse painel depende do modo de edição. Se estiver capturando gravação DV, use as configurações de captura DV padrão. Quando Captura de DV/IEEE 1394 for o formato de captura selecionado, nenhuma opção estará disponível porque as opções são definidas automaticamente para o padrão IEEE 1394. Os formatos e opções adicionais de captura serão exibidos se você instalar outro software, como o software incluído em um cartão de captura certificado para ser compatível com o Premiere Pro.

Observação: Para projetos de P2 DVCPRO 50 e P2 DVCPRO HD, a configuração de Formato da captura não é importante, pois os ativos são capturados e gravados diretamente no cartão P2 como arquivos digitais pela câmera.

[Para o início](#)

Preferências da superfície de controle

No painel Superfície de controle da caixa de diálogo Preferências, configure o dispositivo de controle de hardware.

Os botões Editar, Adicionar e Remover permitem adicionar, editar, ou remover superfícies de controle na configuração.

Na Classe de dispositivo, clique em Adicionar para selecionar o dispositivo. Você pode adicionar EUCON ou Mackie. Também pode adicionar ambos.

Clique em Editar para especificar as definições de configuração como dispositivo de entrada MIDI e de saída MIDI da superfície de controle selecionada.

Para mais informações sobre o uso de controles da superfície de controle no Premiere Pro, consulte Suporte à superfície de controle .

[Para o início](#)

Preferências do Controle de dispositivos

No painel Controle de dispositivos da caixa de diálogo Preferências, especifique as configurações que o Premiere Pro usará para controlar um dispositivo de reprodução/gravação, como um Gravador de vídeo ou uma filmadora.

[Para o início](#)

Preferências de Cor do rótulo

No painel Cor do rótulo da caixa de diálogo Preferências, é possível alterar as cores padrão e os nomes das cores. É possível rotular os ativos com essas cores e nomes de cores no painéis Projeto.

Preferências de Padrões dos rótulos

No painel Padrões dos rótulos da caixa de diálogo Preferências, é possível alterar as cores padrão atribuídas a compartimentos, a sequências e a diferentes tipos de mídia.

Preferências de mídia

Base de tempo de mídia indefinido Especifica a taxa de quadros para sequências de imagem congelada importadas.

Timecode Especifica se o Premiere Pro mostra o timecode original de clipes importados ou atribui-lhes um timecode novo, começando em 00:00:00.

Contagem de quadros Especifica se o Premiere Pro atribui 0 ou 1 para o primeiro quadro de um clipe importado, ou se atribui um número por conversão de timecode.

Gravar ID XMP nos arquivos ao importar Marque essa caixa para gravar informações de ID em campos de metadados XMP.

Ativar clipe e vinculação de metadados XMP Marque essa caixa para vincular metadados do clipe aos metadados XMP para que ao alterar um o outro seja alterado.

Incluir legendas na importação Selecione essa caixa de seleção para detectar e importar automaticamente os dados incorporados da legenda em um arquivo bloqueado de legenda incorporado. Desmarque essa caixa de seleção para não importar legendas incorporados, o que ajuda a economizar tempo durante a importação.

Arquivos crescentes O Premiere Pro oferece suporte a arquivos crescentes para arquivos de OP1A MXF. A preferência permite que os usuários escolham se o Premiere atualiza automaticamente conforme os arquivos crescem e, nesse caso, com que frequência. Essa preferência permite editar com esses arquivos no projeto imediatamente.

Preferências de memória

No painel Memória da caixa de diálogo Preferências, é possível especificar a quantidade de RAM reservada para outros aplicativos e para o Premiere Pro. Por exemplo, ao reduzir a quantidade de RAM reservada para outros aplicativos, a quantidade de RAM disponível para o Premiere Pro aumenta.

Algumas sequências, como aquelas que contêm vídeo de origem em alta resolução ou imagens congeladas, exigem grandes quantidades de memória para renderização simultânea de vários quadros. Estes ativos podem forçar o Premiere Pro a cancelar a renderização e a fornecer um aviso de memória insuficiente. Nesses casos, é possível maximizar a memória disponível alterando a preferência Otimizar a renderização da opção Desempenho para Memória. Altere essa preferência de volta para Desempenho quando a renderização não exigir mais a otimização da memória.

Preferências de reprodução

No painel Reprodução da caixa de diálogo Preferências, selecione o player padrão para áudio ou vídeo e defina as preferências de pré-rolagem e pós-rolagem. Também é possível acessar as configurações de dispositivo para cartões de captura de terceiros.

O Premiere Pro usa o player para reproduzir a mídia de clipes e sequências para o seguinte:

- Monitor de origem
- Monitor de programas
- a área de visualização na parte superior do painel Projeto
- Modo de apara
- Monitor de aparas
- Monitor de multicâmera
- a visualização da transição de vídeo no painel Controles do efeito.

É possível escolher o player padrão para o computador ou o player de plug-in de terceiros para o Premiere Pro. Players de terceiros são instalados com alguns cartões de captura.

Pré-rolagem O número de segundos antes do ponto de edição ao reproduzir gravações de fundo para várias funções de edição.

Pós-rolagem O número de segundos após o ponto de edição ao reproduzir gravações de fundo para várias funções de edição.

Avançar/Retornar vários Especifica o número de quadros a serem movidos ao usar o atalho de teclado Shift + Seta para a esquerda ou Seta para a direita. O padrão está definido como dez quadros.

Dispositivo de áudio Escolha um dispositivo de áudio no menu Dispositivo de áudio.

Dispositivo de vídeo Configure DV e dispositivos de terceiros para saída clicando no botão Configurações. Se um cartão de captura de terceiros for instalado, clique no botão Configurações para acessar a caixa de diálogo Mercury Transmit para formatos de vídeo e formatos de pixel.

Uma caixa de seleção está disponível para desativar a saída de vídeo enquanto estiver em segundo plano.

[Para o início](#) ⁺

Preferências de Sincronizar configurações

Ao trabalhar com o Premiere Pro em várias máquinas, gerenciar e sincronizar as preferências, predefinições e bibliotecas entre elas pode ser demorado, complexo e propenso a erros. O novo recurso Sincronizar configurações permite sincronizar as preferências gerais, os atalhos do teclado, as predefinições e as bibliotecas da Creative Cloud. Para mais informações, consulte Sincronizar configurações no Premiere Pro CC.

[Para o início](#) ⁺

Preferências do Designer de títulos

No painel Titulador da caixa de diálogo Preferências, é possível alterar as letras que o Premiere Pro mostra no painel Amostras de estilos e no navegador de fontes.

[Para o início](#) ⁺

Preferências de apara

O Monitor de aparas inclui botões de Deslocamento de apara grande. Clicar em um desses botões move um

ponto de apara para frente ou para trás. No painel Aparar da caixa de diálogo Preferências, é possível especificar o número de quadros que os botões de Deslocamento de apara grande movem os pontos de apara.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Sincronizar configurações usando a Adobe Creative Cloud

[Inicializar a sincronização](#)

[Sincronizar configurações de uma conta diferente](#)

[Gerenciar a sincronização](#)

[Salvar automaticamente os projetos no Creative Cloud](#)

[Migrar configurações de sincronização](#)

Ao trabalhar com o Adobe® Premiere® Pro em várias máquinas, gerenciar e sincronizar as preferências, predefinições e bibliotecas entre elas pode ser demorado, complexo e propenso a erros.

O novo recurso Sincronizar configurações permite sincronizar as preferências gerais, os atalhos de teclado, as predefinições e as bibliotecas da Creative Cloud. Por exemplo, se usar mais de um computador, o recurso Sincronizar configurações ajuda a manter as configurações sincronizadas em todas as máquinas.

Também é possível baixar e usar as configurações em um computador que contém uma cópia do software licenciado para outro usuário. Este recurso permite que vários usuários trabalhem com suas próprias configurações pessoais no mesmo computador. Por exemplo, editores freelance que trabalham em turnos diferentes em uma instalação de pós-produção.

A sincronização ocorre por meio da sua conta da Adobe Creative Cloud. As configurações são carregadas na sua conta da Creative Cloud e, em seguida, baixadas e aplicadas a outro computador. Você deve iniciar a sincronização manualmente. Ela não ocorre automaticamente e não pode ser programada.

 **Vídeo : Sincronizar as configurações**

*Saiba como as configurações personalizadas no Premiere Pro podem acompanhá-lo onde quer que você vá.
(Veja como, 2 minutos)*



Sincronizar configurações usando a Adobe Creative Cloud

[Para o início](#)

Inicializar a sincronização

Na primeira vez, é possível iniciar a sincronização selecionando Sincronizar configurações na tela inicial. Ou é possível selecionar Arquivo > [sua Adobe ID] > Sincronizar configurações agora.

A Adobe ID associada à licença do produto é usada para identificar o usuário. Se ainda não tiver criado e feito upload de configurações para este aplicativo, as configurações carregados para a nuvem por padrão

Observação: antes de iniciar a sincronização, verifique se o aplicativo de desktop da CC foi atualizado para a versão mais recente e se você está conectado com a Adobe ID.

[Para o início](#)

Sincronizar configurações de uma conta diferente

É possível escolher sincronizar as configurações de uma Adobe ID diferente em vez da Adobe ID associada à licença do produto usada no computador que você está trabalhando.

Para usar uma Adobe ID diferente para sincronizar as configurações, selecione Usar configurações de uma conta diferente na tela de boas-vindas. Ou selecione Arquivo > [sua Adobe ID] > Usar configurações de uma conta diferente.

Insira a Adobe ID e a senha. As configurações dessa conta da Creative Cloud são baixadas e aplicadas e o nome de usuário é exibido na tela inicial.

[Para o início](#)

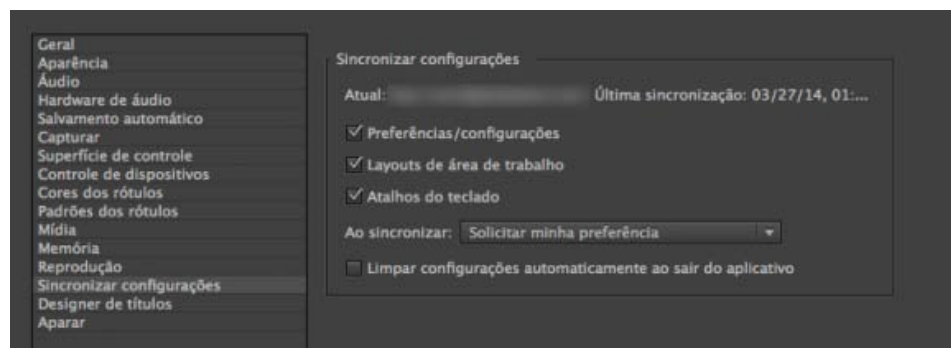
Gerenciar a sincronização

Limpar configurações

É possível limpar todas as configurações e revertê-las às configurações padrão. Selecione Editar > [sua Adobe ID] > Limpar configurações.

Observação: Se você selecionar Limpar configurações enquanto um projeto estiver aberto, o Premiere Pro salvará e fechará o projeto atual para continuar.

Especificar preferências de sincronização e gerenciar conflitos de sincronização



A caixa de diálogo Preferências permite especificar as opções de configuração de sincronização. Por exemplo, é possível optar por ter apenas os atalhos de teclado armazenados na Creative Cloud, e não sincronizar as outras preferências e configurações em um computador.

A caixa de diálogo Preferências também permite escolher o que fazer quando ocorrer um conflito de sincronização.

Sincronizar configurações Para especificar o que será sincronizado, selecione Arquivo > [sua Adobe ID]> Gerenciar configurações de sincronização. Ou abra Sincronizar configurações na caixa de diálogo Preferências (Editar > Preferências > Sincronizar configurações).

Observação: Para sincronizar as configurações com êxito, altere as configurações somente dentro do aplicativo. O recurso Sincronizar configurações não sincroniza os arquivos colocados manualmente no local da pasta de preferências.

Selecione as opções para sincronizar preferências e configurações. As preferências sincronizáveis não são dependentes das configurações do computador ou do hardware.

- Preferências/configurações
- Layouts de espaço de trabalho
- Atalhos de teclado

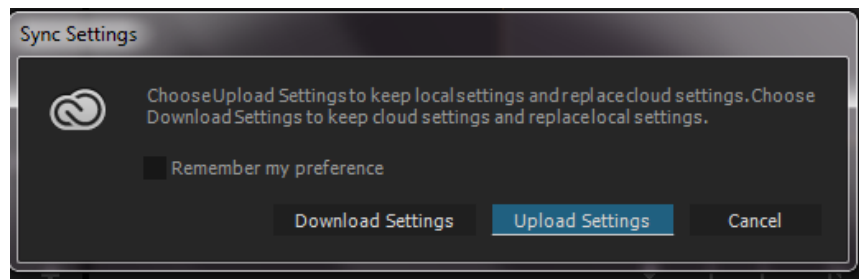
Observação: Os atalhos de teclado criados para Windows somente sincronizam com um computador Windows. Os atalhos de teclado do Mac OS sincronizam apenas com um computador Mac OS.

Ao sincronizar Ao iniciar uma sincronização, a data de modificação entre as configurações locais e as configurações armazenadas na Creative Cloud são comparadas. Se as datas de modificação não corresponderem, um conflito de sincronização é detectado.

É possível especificar a ação a ser tomada quando ocorre um conflito de sincronização selecionando a partir do seguinte:

- Solicitar minha preferência
- Sempre fazer upload das configurações
- Sempre baixar configurações

Ao selecionar Solicitar minha preferência, a caixa de diálogo Sincronizar configurações é aberta, solicitando que você faça o upload ou baixe as suas configurações.



Fazer upload das configurações: sincroniza as configurações do computador com a Creative Cloud.

Baixar configurações: sincroniza as configurações da Creative Cloud com o computador, substituindo a versão local pela versão das configurações da Creative Cloud.

Limpar configurações automaticamente ao sair do aplicativo Selecione essa opção de preferência para limpar as configurações de sincronização sempre que você sair do Premiere Pro. Na próxima inicialização, as configurações padrão serão usadas.

[Para o início](#)

Salvar automaticamente os projetos no Creative Cloud

Sua conta do Adobe Creative Cloud vem com o armazenamento online que disponibiliza os arquivos para você em qualquer lugar e em qualquer dispositivo ou computador.

O Premiere Pro permite salvar automaticamente os projetos diretamente no armazenamento com base no

Creative Cloud, permitindo salvar backups dos seus projetos em um ambiente de armazenamento seguro e acessível.

Escolha Salvar automaticamente na caixa de diálogo Preferências e selecione Salvar projeto de backup no Creative Cloud.

Quando o Premiere Pro salva automaticamente um projeto, um diretório chamado "salvar automaticamente" é criado no armazenamento online da Creative Cloud. Todos os designs de backup são armazenados no diretório "salvar automaticamente".

Você pode acessar seus projetos em backup pela guia Arquivos do aplicativo de desktop da Creative Cloud. Também é possível acessar os arquivos por sua [conta do Creative Cloud](#) na Web.

[Para o início](#) 

Migrar configurações de sincronização

Cada versão mestre do Premiere Pro CC tem sua própria cópia dos arquivos de configuração. Por exemplo, o Premiere Pro CC 7.x usa um diretório "7.0" para armazenar o arquivo de configurações enquanto a versão de 2014 do Premiere Pro CC usa um diretório "8.0".

Ao atualizar para a versão mais recente de uma versão 7.x do Premiere Pro CC, as configurações de sincronização serão migradas automaticamente para a nova versão.

Selecione Configurações de sincronização ou Usar as configurações de uma conta diferente da tela inicial ou o menu Arquivo > Configurações de sincronização. Todos os arquivos de configurações do diretório "7.0" são automaticamente copiados para o diretório "8.0".

Observações importantes:

- O diretório "8.0" é criado no servidor da Creative Cloud somente depois que você sincronizar as configurações pela primeira vez. Ao sincronizar as configurações pela primeira vez, você poderá perceber um atraso na sincronização, pois todas as configurações do diretório "7.0" são copiadas para o diretório "8.0".
- Antes de personalizar configurações locais como a adição de novos atalhos de teclado ou espaços de trabalho, sincronize suas configurações ao menos uma vez em um de seus computadores. Isso garante que você não perca nenhuma alteração em suas configurações durante a migração automática das configurações da versão anterior.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Fluxo de trabalho em aplicativos cruzados

[Editar um clipe em seu aplicativo original](#)

[Copiar entre o After Effects e o Premiere Pro](#)

[Trabalhar com o Photoshop e o Premiere Pro](#)

[Trabalhar com o SpeedGrade e o Premiere Pro](#)

[Trabalhar com o Adobe Story e o Premiere Pro](#)

[Trabalhar com o Encore e o Premiere Pro](#)

[Trabalhar com o Apple Final Cut Pro e o Adobe Premiere Pro](#)

[Trabalhar com o Compositor de mídia Avid e o Adobe Premiere Pro](#)

É possível usar vários outros aplicativos Adobe para aprimorar ou modificar os ativos usados em um projeto Premiere Pro. Além disso, use o Premiere Pro para editar projetos iniciados em outros aplicativos.

[Para o início](#) 

Editar um clipe em seu aplicativo original

No Premiere Pro, o comando Editar original abre os clipes nos aplicativos associados com seus tipos de arquivos. É possível editar clipes em aplicativos associados. O Premiere Pro automaticamente incorpora as alterações no projeto atual sem substituir os arquivos. De modo semelhante, as sequências do Premiere Pro inseridas em outros aplicativos, como o Adobe After Effects, podem ser abertas com o comando Editar original do produto host.

1. Selecione um clipe no painel Projeto ou no painel Linha de tempo.
2. Escolha Editar > Editar original.

É possível exportar um filme do Premiere Pro com os dados necessários para o comando Editar original. Na caixa de diálogo Exportar configurações do filme, escolha Projeto no menu de opções Incorporação.

[Para o início](#) 

Copiar entre o After Effects e o Premiere Pro

- No painel de Linha de tempo do After Effects, é possível copiar as camadas baseadas em itens de gravação de áudio ou vídeo (incluindo sólidos) e colá-las no painel Linha de tempo do Adobe Premiere Pro.
- No painel de Linha de tempo do Adobe Premiere Pro, é possível copiar ativos (itens em uma faixa) e colá-los no painel Linha de tempo do After Effects.
- No After Effects ou no Adobe Premiere Pro, é possível copiar e colar itens de gravação em outro painel Projeto.

Observação: no entanto, não é possível colar itens de gravação do painel Projeto do After Effects no painel de Linha de tempo do Adobe Premiere Pro.

Se desejar trabalhar com todos os clipes ou apenas uma sequência de um projeto do Adobe Premiere Pro, use o comando Importar em vez de importar o projeto no After Effects.

Use o Adobe Dynamic Link para criar links dinâmicos, sem renderização, entre composições novas ou

existentes no After Effects e no Adobe Premiere Pro. Para obter mais informações, consulte [Adobe Dynamic Link](#).

Copiar do After Effects para o Adobe Premiere Pro

É possível copiar uma camada baseada em um item de gravação de uma composição do After Effects e colá-lo em uma sequência do Adobe Premiere Pro. O Adobe Premiere Pro converte essas camadas em clipes na sequência e copia o item de gravação de origem para seu painel Projeto. Se a camada contiver um efeito que também é usado no Adobe Premiere Pro, o Adobe Premiere Pro converte o efeito e todas as suas configurações e quadros-chave.

Também é possível copiar composições aninhadas, camadas do Photoshop, camadas de cores sólidas e camadas de áudio. O Adobe Premiere Pro converte composições aninhadas em sequências aninhadas e camadas de cor sólida em foscos de cor. Não é possível copiar formas, texto, câmera, iluminação ou camadas de ajuste para o Adobe Premiere Pro.

1. Inicie o Adobe Premiere Pro (você deve iniciar o Adobe Premiere Pro antes de copiar a camada no After Effects).
2. Selecione uma camada (ou camadas) do painel Linha de tempo do After Effects.

Observação: Se você selecionar várias camadas e as camadas não forem sobrepostas no After Effects, elas serão colocadas na mesma faixa no Adobe Premiere Pro. Por outro lado, se as camadas forem sobrepostas no After Effects, a ordem na qual você as seleciona determinará a ordem de sua colocação na faixa no Adobe Premiere Pro. Cada camada é inserida em uma faixa separada, a última camada selecionada é exibida na Faixa 1. Por exemplo, se você selecionar camadas de cima para baixo, as camadas são exibidas em ordem inversa no Adobe Premiere Pro, com a camada inferior na Faixa 1.

3. Escolha Editar > Copiar.
4. No Adobe Premiere Pro, abra uma sequência do painel Linha de tempo.
5. Mova o indicador de tempo atual para o local desejado e, em seguida, escolha Editar > Colar ou Editar > Colar inserção.

Resultados de colar no Premiere Pro

Quando você cola uma camada em uma sequência do Adobe Premiere Pro, os quadros-chave, efeitos e outras propriedades na camada copiada serão convertidos como segue:

Item do After Effects	Convertido no Adobe Premiere Pro	Observações
Propriedade de volume do áudio	Filtro de volume do canal	
Modos de mesclagem	Os modos de mesclagem suportados pelo Adobe Premiere Pro são convertidos	
Propriedades e quadros-chave	Propriedades e quadros-chave	O Adobe Premiere Pro lista efeitos não suportados como offline no painel de controles

de efeitos	de efeitos, se o efeito também existir no Adobe Premiere Pro	do efeito. Alguns efeitos do After Effects têm os mesmos nomes daqueles do Adobe Premiere Pro, mas como são realmente efeitos diferentes, não são convertidos.
Expressões	Não convertido	
Marcadores de camada	Marcadores de clipe	
Máscaras e foscas	Não convertido	
Efeito Mixer estéreo	Filtro de volume do canal	
Propriedade Remapeamento de tempo	Efeito Remapeamento de tempo	
Propriedade Ampliação do tempo	Propriedade Velocidade	O esticamento da velocidade e do tempo tem um relacionamento inverso. Por exemplo, o esticamento de 200% no After Effects converte para velocidade de 50% no Adobe Premiere Pro.
Valores e quadros-chave da propriedade Transformar	Valores e quadros-chave de movimento e opacidade	O tipo de quadro-chave – Bézier, Bézier automático, Bézier contínuo ou Em espera – são mantidos.
Configurações de origem para arquivos de origem R3D	Configurações de origem para arquivos de origem R3D	

Copiar do Adobe Premiere Pro para o After Effects

É possível copiar um ativo de vídeo ou áudio de uma sequência do Adobe Premiere Pro e colá-lo em uma composição do After Effects. O After Effects converte ativos em camadas e copia os itens de gravação de origem em seu painel Projeto. Se o ativo contiver um efeito que também é usado pelo After Effects, o After Effects converte o efeito e todas as suas configurações e quadros-chave.

Também é possível copiar foscas de cor, sequências estáticas, sequências aninhadas e arquivos offline. O After Effects converte foscas de cores em camadas de cores sólidas e converte sequências aninhadas em composições aninhadas. Ao copiar uma imagem estática do Photoshop no After Effects, o After Effects mantém as informações de camadas do Photoshop. Não é possível colar títulos do Adobe Premiere Pro no After Effects, mas é possível colar texto com atributos do Designer de títulos do Adobe Premiere no After Effects.

1. Selecione um ativo do painel Linha de tempo do Adobe Premiere Pro.
2. Escolha Editar > Copiar.
3. No After Effects, abra uma composição do painel Linha de tempo.
4. Com o painel Linha de tempo ativo, escolha Editar > Colar. O recurso aparece como a camada superior no painel Linha de tempo.

Observação: Para colar o ativo no indicador de tempo atual, coloque o indicador de tempo atual e pressione **Ctrl+Alt+V (Windows)** ou **Command+Option+V (Mac OS)**.

Resultados de colagem no After Effects

Quando você cola um ativo em uma composição do After Effects, os quadros-chave, efeitos e outras propriedades em um item copiado serão convertidos como segue:

Ativo do Adobe Premiere Pro	Convertido no After Effects	Observações
Faixa de áudio	Camadas de áudio	As faixas de áudio que são surround 5.1 ou superiores a 16 bits não são suportadas. Faixas de áudio mono e estéreo são importadas como uma ou duas camadas.
Barras e tom	Não convertido	
Modos de mesclagem	Convertido	
Marcador de clipe	Marcador de camada	
Foscas de cores	Camadas de cor sólida	
Filtro de corte	Camada de máscara	
Congelamento de quadro	Propriedade Remapeamento de tempo	
Valores e quadros-chave de movimento e opacidade	Valores e quadros-chave da propriedade Transformar	O tipo de quadro-chave – Bézier, Bézier automático, Bézier contínuo ou Em espera – são mantidos.
Marcador de sequência	Marcadores em uma nova camada de cor sólida	Para copiar marcadores de sequência, você deve copiar a própria sequência ou importar o projeto inteiro do Adobe Premiere Pro como uma composição.
Propriedade Velocidade	Propriedade Ampliação do tempo	O esticamento da velocidade e do tempo tem um relacionamento inverso. Por exemplo, a velocidade de 50% no Adobe Premiere Pro é convertida para ampliar a 200% no After Effects.
Efeito Remapeamento de tempo	Propriedade Remapeamento de tempo	
Títulos	Não convertido	
Líderes de contagem universal	Não convertido	
Transições de vídeo e de áudio	Quadros-chave de opacidade (somente dissolução cruzada) ou camadas de cor	

	sólida	
Propriedades e quadros-chave de efeito de vídeo	Propriedades e quadros-chave de efeitos, se o efeito também existir no After Effects	O After Effects não exibe efeitos não suportados no painel de controles do efeito.
Filtros de áudio de volume e volume do canal	Efeito Mixer estéreo	Outros filtros de áudio não são convertidos.
Configurações de origem para arquivos de origem R3D	Configurações de origem para arquivos de origem R3D	

Observação: Ao importar um projeto do Premiere Pro no After Effects, os recursos são convertidos exatamente como são convertidos ao copiar do Premiere Pro para o After Effects.

[Para o início](#)

Trabalhar com o Photoshop e o Premiere Pro

Se você usar o Photoshop para criar imagens congeladas, poderá usar o Premiere Pro para movê-las e alterá-las. É possível animar uma imagem inteira ou qualquer uma de suas camadas.

É possível editar quadros individuais de arquivos de sequência de imagens e de vídeo no Photoshop. Além de usar qualquer ferramenta do Photoshop para editar e pintar vídeos, também é possível aplicar filtros, máscaras, transformações, estilos de camadas e modos de mesclagem. É possível pintar usando o Carimbo, o Carimbo de padrão, o Pincel de recuperação ou o Pincel de recuperação para manchas. Também é possível editar quadros de vídeo usando a ferramenta Corrigir.

No Photoshop, com o Carimbo, é possível obter uma amostra de um quadro de uma camada de vídeo e pintar com a origem de amostra em outro quadro de vídeo. Ao se mover para diferentes quadros de destino, o quadro de origem é alterado em relação ao quadro do qual inicialmente se fez a amostra.

Depois de fazer as edições, é possível salvar o vídeo como um arquivo PSD, ou é possível renderizá-lo como uma sequência de imagem ou filme QuickTime. É possível importar todos esses arquivos novamente para o Premiere Pro para edição adicional.

Se você usar o Premiere Pro para criar filmes, poderá usar o Photoshop para refinar quadros individuais desses filmes. No Photoshop, é possível fazer qualquer uma das opções seguintes:

- Remover elementos visuais indesejados.
- Desenhar em quadros individuais.
- Use a seleção superior e as ferramentas de máscara para dividir um quadro em elementos para animação ou composição.

Tutorial em vídeo para fluxo de trabalho do Premiere Pro e Photoshop

- Saiba mais sobre como o Photoshop facilita a produção de conteúdo gráfico e fotográfico para edição de vídeo com este tutorial.
- Assista a este tutorial em vídeo para aprender a trabalhar com arquivos Photoshop não nivelados em seus projetos de vídeo.
- Este tutorial em vídeo explica como importar um arquivo do Photoshop para o Premiere Pro e acessar camadas individuais para trabalhar com animação e efeitos seletivos.

Vantagens comparativas de tarefas específicas

Os pontos fortes do Premiere Pro são seus inúmeros recursos de edição de vídeo. É possível usá-los para combinar arquivos do Photoshop com vídeos, clipes de áudio e outros ativos. Use os arquivos do Photoshop, por exemplo, como títulos, gráficos e máscaras.

Entretanto, o Photoshop tem ferramentas excelentes para pintar, desenhar e selecionar partes de uma imagem. A ferramenta Seleção rápida do Photoshop e a ferramenta Laço magnético facilitam a criação de uma máscara de uma forma complexa. Em vez de desenhar manualmente uma máscara no Premiere Pro, considere realizar essa tarefa no Photoshop. De modo semelhante, se estiver aplicando vários traços de pintura à mão para eliminar a poeira, considere usar as ferramentas de pintura do Photoshop.

Os recursos de animação e vídeo no Photoshop Extended incluem animações com base em quadros-chave simples. No entanto, o Premiere Pro oferece um pouco mais de controle de quadros-chave em várias propriedades.

Troca de imagens congeladas

O Premiere Pro pode importar e exportar imagens congeladas em diversos formatos. No entanto, para uma maior versatilidade, use o formato nativo PSD do Photoshop ao transferir quadros individuais ou sequências de imagens congeladas do Photoshop para o Premiere Pro.

Ao importar um arquivo PSD para o Premiere Pro, é possível optar por importá-lo como uma imagem nivelada ou com suas camadas separadas e intactas.

Geralmente é uma boa ideia preparar uma imagem congelada no Photoshop antes de importá-la para o Premiere Pro. Exemplos dessa preparação incluem correção de cores, dimensionamento e corte. Geralmente é melhor alterar uma imagem de origem no Photoshop em vez de deixar o Premiere Pro realizar a mesma operação muitas vezes por segundo, já que ele renderiza cada quadro para visualizações ou para a saída final.

No Photoshop, é possível criar um documento PSD que esteja configurado corretamente para um tipo específico de saída de vídeo. Na caixa de diálogo Novo arquivo, selecione uma predefinição Filme e Vídeo. No Premiere Pro, é possível criar um documento PSD que corresponda às configurações de composição e de sequência. Escolha Arquivo > Novo > Arquivo do Photoshop.

Troca de filmes

Não é mais possível trocar arquivos de vídeo PSD com o Photoshop, porém, é possível renderizar um filme diretamente no Photoshop e, em seguida, importá-lo novamente para o Premiere Pro. Por exemplo, é possível criar um filme do QuickTime no Photoshop que pode ser importado para o Premiere Pro.

Cor

O Premiere Pro trabalha internamente com cores em um espaço de cores RGB (vermelho, verde, azul). Para editar vídeos criados no Photoshop no Premiere Pro, crie os clipes em RGB.

Se desejar transmitir o filme final, é melhor garantir no Photoshop que as cores da imagem sejam seguras para transmissão. Atribua o espaço de cores de destino apropriado, por exemplo, SDTV (Rec. 601), ao documento no Photoshop.

Criar e editar arquivos do Photoshop

É possível criar um arquivo congelado do Photoshop que herde automaticamente as configurações de taxa de proporção de pixel e de quadros do projeto Premiere Pro. Também é possível editar qualquer arquivo de imagem congelada em um projeto Premiere Pro no Photoshop.

Criar um arquivo do Photoshop em um projeto

- Escolha Arquivo > Novo > Arquivo do Photoshop.

O Photoshop abre com uma nova imagem congelada em branco. As dimensões de pixel correspondem ao tamanho do quadro de vídeo do projeto, e as guias de imagem exibem as áreas de segurança do título e para a ação do projeto.

Editar um arquivo de imagem congelada no Photoshop

De dentro de um projeto, é possível abrir um arquivo de imagem na maioria dos formatos aos quais o Adobe Photoshop oferece suporte. O Premiere Pro não importa arquivos nos formatos de cores CMYK ou LAB.

1. Selecione um clipe de imagem congelada no painel Projeto ou no painel Linha de tempo.
2. Escolha Editar > Editar no Adobe Photoshop.

O arquivo é aberto no Photoshop. Quando o arquivo for salvo, as alterações estarão disponíveis no projeto Premiere Pro.

[Para o início](#)

Trabalhar com o SpeedGrade e o Premiere Pro

A Adobe SpeedGrade é um aplicativo de correção de cores que traz recursos avançados de correção de cores para a sua gravação.

É possível colorir a categoria um projeto do Premiere Para o diretamente na SpeedGrade usando o recurso de link direta. Você pode usar um fluxo de trabalho de ida e volta para enviar suas sequências de vídeo do Premiere Pro para a SpeedGrade por classificação de cor, e trazê-las de volta ao Premiere Pro.

Para obter mais informações, consulte Fluxo de trabalho do Direct Link entre o Premiere Pro e o SpeedGrade.

[Para o início](#)

Trabalhar com o Adobe Story e o Premiere Pro

O painel Adobe Story na Premiere Pro CC permite importar os scripts criados no Adobe Story, juntamente com metadados associados para orientar a edição.

No painel do Adobe Story, é possível acessar todos os scripts que estão na sua conta do Story.

Para abrir o painel do Adobe Story no Premiere Pro, selecione Janela > Adobe Story.

É possível navegar rapidamente até cenas, locais, caixas de diálogo e caracteres específicos enquanto se trabalha. Também é possível anexar uma cena do Adobe Story diretamente aos clipes no Premiere Pro seguindo estas etapas:

1. Selecione Janela > Adobe Story para abrir o painel do Adobe Story no Premiere Pro.
2. Arraste a cena que você deseja anexar do painel do Adobe Story e solte-a no clipe desejado no painel Projeto.

Para obter uma visão geral de todos os recursos do Adobe Story, [assista a este vídeo](#).

[Para o início](#)

Trabalhar com o Encore e o Premiere Pro

Usando o Adobe Encore CS6 e o Adobe Premiere Pro, é possível gravar uma única sequência em DVD ou disco Blu-ray. É possível gravar cada sequência em seu projeto em um DVD ou disco Blu-ray separado. Primeiro, adicione todo o conteúdo que deseja incluir em um disco em uma sequência. Depois de editar a sequência, execute as seguintes tarefas:

Observação: Para usar o Encore CS6 com a Premiere Pro CC, consulte estes recursos:

- **Instalar a Premiere Pro CC e o Encore CS6**
- **Usar o Encore CS6 com a Premiere Pro CC**
- **Encore CS6 não instalado com a Creative Cloud**

Adicionar marcadores de capítulo do Encore

É possível adicionar marcadores de capítulo do Encore em uma sequência do Adobe Premiere Pro. É possível enviar os marcadores de capítulo do Encore, junto com a sequência, para o Encore.

No Encore, se você criar um DVD de autorreprodução, os marcadores de capítulo do Encore se transformam em marcadores de cena. Ao exibir o DVD, pressionar o botão Anterior ou Próximo no controle remoto salta para trás ou para frente, para o próximo desses marcadores. Se criar um DVD ou disco Blu-ray com menus, é possível vincular os botões de cena nos menus aos marcadores de capítulo do Encore.

Enviar para o Encore ou para um arquivo MPEG-2

É possível enviar uma sequência inteira, ou qualquer parte de uma sequência, do Adobe Premiere Pro para o Encore. No Encore, é possível gravar a sequência diretamente em um DVD sem menus, ou adicionar menus e botões antes de gravar. Do Encore, é possível exportar o projeto em qualquer um dos seguintes formatos:

- é possível gravar o projeto em disco,
- é possível salvar o projeto em um arquivo de imagem de DVD,
- é possível salvar o projeto em um conjunto de pastas de DVD,
- é possível salvar o projeto em arquivos mestre de DVD em fita de DLT.
- é possível exportar o projeto para um arquivo SWF para publicação na web.

Como alternativa, usando o formato MPEG2-DVD, é possível exportar um arquivo MPEG-2 compatível com DVD do Adobe Premiere Pro. É possível usar o arquivo MPEG-2 na maioria dos aplicativos de criação de DVD.

Escolher um modelo de menu

Os modelos do Encore são menus predefinidos fornecidos em vários estilos. Os botões nos modelos estabelecem vínculos automaticamente com os marcadores de capítulo colocados na sequência. O Encore cria submenus adicionais conforme necessário para acomodar todos os marcadores de capítulo em uma sequência.

Observação: O DVD de autorreprodução não tem menus. Não escolha um modelo de DVD de autorreprodução.

Personalizar o modelo de menu

Edite títulos, altere gráficos ou adicione vídeo ao plano de fundo do Encore. Também é possível usar vídeo em miniaturas de botão especificando uma seção de um clipe para reproduzir no botão.

Visualizar o disco

Verifique a funcionalidade e a aparência dos menus do seu DVD ou disco Blu-ray na janela de visualização de DVD.

Gravar o disco

Com um gravador de DVD ou disco Blu-ray instalado ou conectado, é possível gravar seu conteúdo em disco. Salve os arquivos compactados em uma pasta para a reprodução a partir de uma unidade de disco rígido do computador. Também é possível salvar uma imagem ISO para distribuir ou gravar em um DVD.

Observação: O Encore cria DVD em conformidade com o formato de DVD de vídeo. Ele não cria DVD de dados ou de áudio.

[Para o início](#)

Trabalhar com o Apple Final Cut Pro e o Adobe Premiere Pro

É possível importar arquivos XML de projeto do Final Cut Pro para o Premiere Pro. Para obter mais informações, consulte Importar arquivos de projeto XML do Final Cut Pro. É possível exportar arquivos de projeto Premiere Pro como arquivos Final Cut Pro XML.

Para obter mais informações, consulte Exportar um arquivo XML de projeto do Final Cut Pro.

Para obter mais informações sobre os fluxos de trabalho possíveis entre o Final Cut Pro e o Premiere Pro, consulte Abrir fluxos de trabalho com o software Final Cut Pro e Avid.

Joost van der Hoeven oferece um tutorial em vídeo no [site da Adobe](#), que demonstra a troca de informações entre o Final Cut Pro e o Premiere Pro usando projetos XML.

O Premiere Pro e o Final Cut Pro 7 (e versões anteriores) podem compartilhar arquivos XML do Final Cut Pro para troca de dados. Para fazer o intercâmbio de informações entre o Final Cut Pro X e o Premiere Pro, é possível usar uma ferramenta de terceiros chamada "Xto7". Para obter mais informações sobre como usar essa ferramenta, acesse [aqui](#).

Consulte esta página para acessar vários documentos que fazem a transição do Final Cut Pro para o Premiere Pro com mais facilidade.

Observação: Um arquivo XML exportado do Premiere Pro pode ser importado em algumas versões do Final Cut Express também.

[Para o início](#)

Trabalhar com o Compositor de mídia Avid e o Adobe Premiere Pro

Para obter mais informações sobre os possíveis fluxos de trabalho entre o Premiere Pro e o Avid Media Composer, consulte Abrir fluxos de trabalho com o software Final Cut Pro e Avid.

Neste tutorial em vídeo, Maxim Jago apresenta o fluxo de trabalho completo com o Avid Media Composer.

Tópicos relacionados

- Exportar uma imagem congelada
- Transferir e importar arquivos
- Capturar conteúdo para DVD
- Importar ativos de formatos sem fita
- Exportar para DVD ou disco Blu-ray

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Adobe Dynamic Link

[Sobre o Dynamic Link](#)

[Desempenho do Dynamic Link](#)

[Criar e vincular ao After Effects composições com o Dynamic Link](#)

[Excluir uma composição ou clipe vinculado dinamicamente](#)

[Modificar uma composição vinculada dinamicamente no After Effects](#)

[Criar uma composição do After Effects a partir de clipes do Premiere Pro](#)

[Composições offline e Dynamic Link](#)

[Para o início](#) ¹

Sobre o Dynamic Link

Antigamente, compartilhar ativos de mídia entre aplicativos de pós-produção exigia a renderização e exportação do trabalho do aplicativo antes de importá-lo para outro. Esse fluxo de trabalho era ineficiente e consumia tempo. Se desejasse alterar o ativo original, tinha de renderizar e exportar o ativo novamente. As várias versões renderizadas e exportadas de um ativo consomem espaço em disco, o que pode resultar em desafios de gerenciamento de arquivos.

O Dynamic Link oferece uma alternativa para este fluxo de trabalho. É possível criar links dinâmicos entre o After Effects e o Premiere Pro. Criar um Dynamic Link é tão simples quanto importar qualquer outro tipo de ativo. Os ativos vinculados dinamicamente aparecem com cores de rótulos e ícones exclusivas para ajudar você a identificá-los. Os links dinâmicos são salvos em projetos gerados por esses aplicativos.

[Para o início](#) ¹

Desempenho do Dynamic Link

Um clipe vinculado pode se referir a uma composição de origem complexa. As ações executadas nas composições de origem complexa exigem mais tempo de processamento. O After Effects leva tempo para aplicar as ações e disponibilizar os dados finais para o Adobe Premiere Pro. Em alguns casos, o tempo de processamento adicional atrasa a visualização ou a reprodução.

Para reduzir atrasos de reprodução, siga um destes procedimentos:

- peque uma composição vinculada offline
- desative um clipe vinculado para interromper temporariamente a referência a uma composição
- renderize a composição e substitua a composição vinculada dinamicamente pelo arquivo renderizado

Se você trabalhar normalmente com composições de origem complexa, tente adicionar RAM ou um processador mais rápido.

Observação: Uma composição do After Effects vinculada não suportará o processamento de renderizar vários quadros simultaneamente. Consulte [Melhorar o desempenho otimizando a memória, o cache e as configurações de multiprocessamento](#).

[Para o início](#) ¹

Criar e vincular ao After Effects composições com o Dynamic Link

É possível criar composições do After Effects e vinculá-las dinamicamente do Adobe Premiere Pro. Também é possível vincular dinamicamente a composições do After Effects existentes do Adobe Premiere Pro.

Criar uma composição de clipes no Adobe Premiere Pro

É possível substituir os cliques selecionados no Adobe Premiere Pro por composições do After Effects vinculadas dinamicamente, com base nesses cliques. A nova composição herda as configurações de sequência do Adobe Premiere Pro.

1. Em uma sequência, selecione os cliques que deseja na composição.
2. Clique com o botão direito do mouse em qualquer um dos cliques selecionados.
3. Selecione Substituir por composição do After Effects.

Criar uma composição dinamicamente vinculada do Adobe Premiere Pro

Criar uma nova composição vinculada dinamicamente a partir do Adobe Premiere Pro inicia o After Effects. Em seguida, o After Effects cria um projeto e uma composição com as dimensões, as proporções de pixel, a taxa de quadros e a taxa de amostragem de áudio do projeto de origem. (Se o After Effects já estiver em execução, ele cria uma composição no projeto atual). O novo nome de composição se baseia no nome do projeto do Adobe Premiere Pro ou do Encore, seguido por *Composição vinculada [x]*.

1. No Adobe Premiere Pro, escolha Arquivo > Adobe Dynamic Link > Nova composição do After Effects.
2. Se a caixa de diálogo Save como do After Effects for exibida, insira um nome e local para o projeto do After Effects e clique em Salvar.

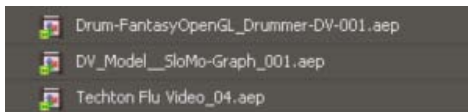
Ao criar uma composição do After Effects vinculada dinamicamente, a duração de composição está definida para 30 segundos. Para alterar a duração, selecione a composição no After Effects, escolha Composição > Configurações de composição Clique na guia Básico e especifique um novo valor para a duração.

Link para uma composição existente

Para obter melhores resultados, faça ajustes de composição (como dimensões, proporções de pixel e taxa de quadros) nas configurações no projeto do Adobe Premiere Pro.

- Siga um destes procedimentos:
 - No Adobe Premiere Pro, selecione Arquivo > Adobe Dynamic Link > Importar composição do After Effects. Escolha um arquivo de projeto do After Effects (.aep) e escolha uma ou várias composições.
 - No Adobe Premiere Pro, escolha um arquivo do projeto do After Effects e clique em Abrir. Em seguida, escolha uma composição na caixa de diálogo exibida e clique em OK.
 - Arraste uma ou várias composições do painel Projeto do After Effects para o painel Projeto do Adobe Premiere Pro ou painel Projeto do Encore.
 - Arraste um arquivo de projeto do After Effects para o painel Projeto do Premiere Pro. Se o arquivo de projeto do After Effects contiver várias composições, a caixa de diálogo Importar composição será aberta.

Observação: É possível vincular a uma única composição do After Effects várias vezes em um único projeto do Adobe Premiere Pro.



Composições do After Effects dinamicamente vinculadas

[Para o início](#)

Excluir uma composição ou clipe vinculado dinamicamente

É possível excluir uma composição vinculada do projeto do Adobe Premiere Pro a qualquer momento, mesmo se a composição for usada em um projeto. Você também pode excluir cliques vinculados da linha do tempo de uma sequência do Adobe Premiere Pro a qualquer momento.

- No Adobe Premiere Pro, selecione a composição ou o clipe vinculado e pressione a tecla Delete.

Modificar uma composição vinculada dinamicamente no After Effects

Use o comando Editar original no Adobe Premiere Pro ou no Encore para modificar composições vinculadas do After Effects. Quando a composição é aberta no After Effects, será possível alterar a composição sem precisar usar novamente o comando Editar original.

1. Selecione a composição do After Effects no painel Projeto do Adobe Premiere Pro ou selecione um clipe vinculado na Linha de tempo e selecione Editar > Editar original.
2. Altere a composição no After Effects. Em seguida, volte para o Adobe Premiere Pro para visualizar as alterações.

As alterações feitas no After Effects são exibidas no Adobe Premiere Pro. O Adobe Premiere Pro interrompe o uso de arquivos de visualização renderizados para o clipe antes das alterações.

Observação: É possível alterar o nome da composição no After Effects após criar um Dynamic Link para ele do Adobe Premiere Pro. O Adobe Premiere Pro não atualiza o nome da composição vinculada no painel Projeto. No entanto, o Adobe Premiere Pro mantém o Dynamic Link.

Criar uma composição do After Effects a partir de clipes do Premiere Pro

É possível substituir uma seleção de clipes em uma sequência do Premiere Pro por uma composição do After Effects com base nesses clipes. A composição herda as configurações de sequência do Premiere Pro e mantém um Dynamic Link com o After Effects. É possível editar a composição no Premiere Pro ou no After Effects.

1. Em uma sequência, selecione os clipes que deseja na composição.
2. Clique com o botão direito do mouse em qualquer um dos clipes selecionados.
3. Selecione Substituir por composição do After Effects.

Composições offline e Dynamic Link

O Adobe Premiere Pro exibe composições vinculadas dinamicamente como offline nas seguintes circunstâncias:

- Se você tiver renomeado, movido ou excluído o projeto do After Effects que contém a composição.
- Você tiver propositalmente tornado a composição offline.
- Você estiver trabalhando com um projeto aparado pelo Gerente de projetos do Adobe Premiere Pro. O gerente de projeto não move as composições originais do After Effects para a pasta do projeto aparado. Mova a composição manualmente.

As composições offline aparecem com um ícone offline  no painel Projeto do Adobe Premiere Pro. Se estiver trabalhando com uma composição offline, será possível revinculá-la à composição original do After Effects. Também é possível escolher revincular uma composição vinculada a uma composição diferente de origem.

Tornar uma composição vinculada dinamicamente offline

Se estiver tendo reprodução entrecortada, será possível tornar offline uma composição vinculada dinamicamente. Quando você executa uma composição offline, você separa o Dynamic Link com o After Effects. A composição vinculada será substituída no painel Projeto por uma composição offline.

É possível excluir temporariamente um clipe vinculado no Adobe Premiere Pro selecionando-o e escolhendo Clipe > Ativar. Para revincular o clipe, selecione Clipe > Ativar novamente (uma marca de seleção ao lado do comando indica que o clipe está ativado).

1. No Premiere Pro, selecione a composição no painel Projeto.
2. Escolha Projeto > Tornar offline.

Revincular uma composição vinculada dinamicamente

No Adobe Premiere Pro, clique com o botão direito do mouse na composição e escolha Vincular mídia. Na caixa de diálogo exibida, selecione um projeto do After Effects. O Adobe Premiere Pro revincula automaticamente a composição.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Fluxo de trabalho do Direct Link entre o Premiere Pro e o SpeedGrade

[Sobre o Direct Link](#)

[Editar e classificar as sequências do Premiere Pro com o Direct Link](#)

[Abrir projetos do Premiere Pro diretamente no SpeedGrade](#)

[Restrições no modo Direct Link](#)

[Tutorial em vídeo](#)

[Para o início](#) ¹¹

Sobre o Direct Link

O fluxo de trabalho do Direct Link é um fluxo integrado de edição e correção entre a Premiere Pro CC e a SpeedGrade CC.

Antes, para usar o SpeedGrade para corrigir as cores da sua de gravação do Premiere Pro, era necessário renderizar e exportar as sequências para o SpeedGrade como sequências de imagem estática DPX ou como listas de decisão de edição (EDLs). Depois de concluir a correção de cores no SpeedGrade, esses projetos podem ser exportados como arquivos de vídeo independentes de volta para o Premiere Pro para mais edições.

O Direct Link oferece uma alternativa rápida e eficiente a este fluxo de trabalho. Aproveitando a capacidade do mecanismo de reprodução Mercury, o Direct Link permite enviar ou abrir projetos do Premiere Pro diretamente no SpeedGrade. É possível colorir sequências do Premiere Pro no SpeedGrade e enviá-los novamente para o Premiere Pro em alguns cliques.

Para obter desempenho otimizado com o Direct Link, use a placa gráfica NVIDIA CUDA com aceleração por GPU no Windows. Para obter mais informações sobre placas gráficas NVIDIA certificadas pela Adobe, consulte as especificações técnicas.

[Para o início](#) ¹¹

Editar e classificar as sequências do Premiere Pro com o Direct Link

Os fluxos de trabalho do Direct Link permitem que você aplique ida e volta a projetos do Premiere Pro entre edição e classificação sem tarefas demoradas ou complexas como a renderização e a confirmação.

Quando você envia, por meio do Direct Link, um projeto com cores que foram corrigidas usando o Premiere Pro para o SpeedGrade, este apresenta a camada Lumetri Color personalizada. Esta camada reflete todas as alterações de cor que você fez no projeto em uma camada sem controles personalizados. Você pode ativar/desativar o recurso, conforme necessário.



Fluxo de trabalho do Direct Link do SpeedGrade/Premiere Pro

Etapa 1: Selecionar a sequência do Premiere Pro

Selecione a sequência do Premiere Pro cuja categoria deseja colorir.

Observação: Certifique-se de selecionar a sequência no painel *Linha de tempo* ou *Projeto*.

Etapa 2: Enviar a sequência para o SpeedGrade usando o Direct Link

Com o Direct Link, é possível enviar uma sequência de um projeto do Premiere Pro aberto diretamente no SpeedGrade sem exportar o projeto.

Para usar o Direct Link, selecione *Arquivo > Direct Link para o Adobe SpeedGrade*.

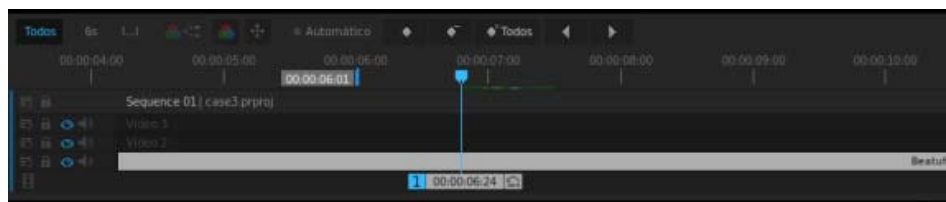
Etapa 3: Escolher abrir a sequência no SpeedGrade

Quando você seleciona o fluxo de trabalho do Direct Link, o Premiere Pro alerta para salvar as alterações no projeto no Premiere Pro e abri-las no SpeedGrade. Clique em *Sim*.

Etapa 4: A sequência selecionada é aberta no SpeedGrade

O Premiere Pro é fechado e o SpeedGrade abre a sequência na *Linha de tempo*, usando o mesmo layout de faixa familiar do Premiere Pro.

Na *Linha de tempo* do SpeedGrade, é possível ver todos os pontos de edição, transições e camadas do clipe.



Linha de tempo do projeto no SpeedGrade

Etapa 5: Colorir a sequência usando ferramentas de classificação e de máscara

No SpeedGrade, é possível colorir uma sequência usando Looks e máscaras. Os Looks que são aplicados

no SpeedGrade aparecem como predefinições Lumetri quando você abre a sequência no Premiere Pro.

Se um Look Lumetri tiver sido aplicado no Adobe Premiere Pro, ele estará disponível na Linha de tempo do SpeedGrade, onde será possível definir os parâmetros.



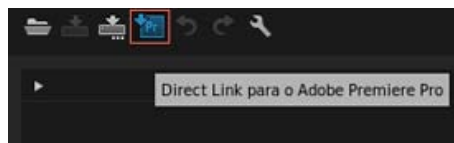
A. Sequência de projeto do Premiere Pro B. Cor da sequência do Premiere Pro corrigida no SpeedGrade

O fluxo de trabalho do Direct Link foi desenvolvido para permitir focalizar na correção de cores e nas tarefas de classificação quando estiver no SpeedGrade. Devido a esse foco, apenas as guias Cor e Look no SpeedGrade estão disponíveis no modo Direct Link. Para obter detalhes, consulte [Limitações do fluxo de trabalho do Direct Link](#).

Etapla 6: Enviar a sequência classificada de cor ao Premiere Pro para edição

Quando terminar a classificação de cor de sua sequência no SpeedGrade, salve e abra novamente a sequência no Premiere Pro para saída final ou fazer mais edição.

Clique no ícone Direct Link para Adobe Premiere Pro na parte superior esquerda da interface do usuário do SpeedGrade.



A sequência classificada de cores abrirá no Premiere Pro com toda classificação de cor totalmente intacta.

A classificação de cor e máscaras aplicadas no SpeedGrade é visível no Premiere Pro como efeitos de Lumetri. No Premiere Pro, é possível ativar ou desativar esses efeitos de Lumetri para cada clipe e cada camada de ajuste usando individualmente o painel Controles de efeitos.

Você continua a editar ou exportar a sequência para saída final no Premiere Pro.

Abrir projetos do Premiere Pro diretamente no SpeedGrade

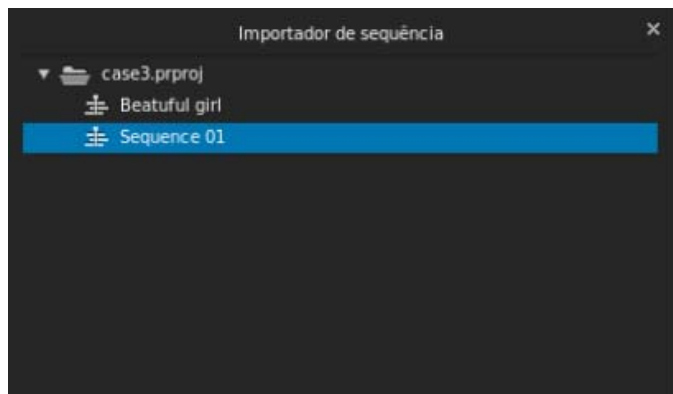
É possível abrir projetos do Premiere Pro nativos diretamente no SpeedGrade, aplicar alterações de classificação de cores e reabrir o projeto no Premiere Pro.

A tela de boas-vindas do SpeedGrade permite:

- Abrir um projeto do Premiere Pro acessado recentemente (.pproj)
- Abrir um projeto do Premiere Pro (.pproj)
- Criar um projeto do SpeedGrade (.IRCP)

Quando abre um projeto do Premiere Pro, a caixa de diálogo Importador de sequência é aberta mostrando todas as sequências contidas no projeto. Selecione uma sequência para abrir.

Observação: O SpeedGrade não pode abrir mais de uma sequência do Premiere Pro ao mesmo tempo.



No SpeedGrade, é possível aplicar a correção de cor principal e secundária, aplicar Looks e máscaras e executar toda classificação de cor necessária.

Observação: Não é possível enviar projetos do SpeedGrade (.IRCP) de volta ao Premiere Pro. Para usar o Direct Link, comece com um projeto do Premiere Pro (.pproj).

Alguns aspectos importantes:

- No SpeedGrade, é possível ver e configurar camadas de ajuste do Premiere Pro, além de visualizar todas as transições aplicadas à sequência.
- Toda a classificação de cor aplicada no SpeedGrade está disponível automaticamente no Premiere Pro. Não há necessidade de exportar arquivos .look.

Trabalhar com mídia offline

Quando abre um projeto do Premiere Pro com arquivos de mídia ausentes no SpeedGrade, não é possível vincular e localizar mídia offline como você faria no Premiere Pro.

Para vincular novamente a mídia offline, é preciso trazer o projeto de volta para o Premiere Pro.

Trabalhar com composições do After Effects

Existem diversas maneiras de usar as composições do After Effects no projeto do Premiere Pro:

- Substituir um clipe no Premiere Pro por uma composição do After Effects
- Link para uma composição do After Effects usando o Adobe Dynamic Link

- Importar uma composição do After Effects (arquivo AEP) em um projeto do Premiere Pro

Independentemente do método que você usa, será possível abrir uma sequência do Premiere Pro contendo composições do After Effects diretamente no SpeedGrade. O SpeedGrade abre a sequência no modo Direct Link, de onde você pode classificar a cor de composições como você faria em qualquer sequência do Premiere Pro.

[Para o início](#)

Restrições no modo Direct Link

O fluxo de trabalho do Direct Link foi projetado para que você se focalize somente na correção de cores e nos fluxos de classificação no SpeedGrade.

Determinado esse foco, existem aspectos específicos a considerar ao usar o SpeedGrade no modo Direct Link:

- O recurso para salvar automaticamente está desativado com o modo Direct Link.
- Para usar o Direct Link, comece com um projeto do Premiere Pro (.pproj). Não é possível enviar projetos do SpeedGrade (.IRCP) para o Premiere Pro no modo Direct Link.
- No modo Direct Link, não é possível renderizar seus projetos do Premiere Pro no SpeedGrade. Você envia os projetos de volta para o Premiere Pro para renderização. Portanto, as guias Renderizar e Resultados não ficam disponíveis ao usar o Direct Link.
- O SpeedGrade pode abrir apenas uma sequência do Premiere Pro de cada vez, e não pode abrir sequências múltiplas de uma só vez. Para abrir uma sequência diferente no projeto, abra a caixa de diálogo Importador de sequências clicando em  na Linha de tempo do SpeedGrade.
- Não é possível iniciar o Localizador de mídia para consultar a mídia, portanto, a guia Mídia não estará disponível quando usar o Direct Link.
- Não é possível adicionar clipes na sequência do Premiere Pro no SpeedGrade. Traga o projeto de volta ao Premiere Pro para editar a sequência.
- Não é possível ajustar o áudio ou usar as funções Panorâmica e exploração. Assim, as guias Estéreo 3D, Áudio e Panorâmica e exploração não estão disponíveis ao usar o Direct Link.
- Se você aplicar o efeito Estabilizador de distorção em uma sequência do Premiere Pro, certifique-se de que a análise seja concluída antes de enviar a sequência para o SpeedGrade usando o Direct Link. Caso contrário, uma mensagem de erro será exibida.

[Para o início](#)

Tutorial em vídeo



Como fazer seu vídeo parecer com um filme

Saiba como usar o Direct Link para enviar seus projetos ao SpeedGrade para a classificação de cores abrangente e aplicação de uma predefinição de looks de câmera e filme.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Fluxo de trabalho em plataformas cruzadas

É possível trabalhar em um projeto entre plataformas de computador. Por exemplo, é possível começar no Windows e continuar no Mac OS. No entanto, algumas funções mudam conforme o projeto é movido de uma plataforma para outra.

Configurações de sequência É possível criar um projeto em uma plataforma e, em seguida, movê-lo para outra. O Premiere Pro define as configurações de sequência equivalentes para a segunda plataforma, se houver um equivalente. Por exemplo, é possível criar um projeto DV que contém captura DV e configurações de controle de dispositivos no Windows. Ao abrir o projeto no Mac OS, o Premiere Pro define a captura DV para Mac e as configurações de controle de dispositivos apropriadas. Salvar o projeto salva essas configurações para Mac OS. O Premiere Pro converte essas configurações para as configurações do Windows se o projeto for aberto posteriormente no Windows.

Efeitos Todos os efeitos de vídeo disponíveis no Mac OS estão disponíveis no Windows. Os efeitos do Windows indisponíveis no Mac aparecem como efeitos offline se o projeto for aberto no Mac. Esses efeitos são designados “Somente Windows” na Ajuda do Premiere Pro. Todos os efeitos de áudio estão disponíveis nas duas plataformas. As predefinições de efeito funcionam nas duas plataformas (a menos que a predefinição se aplique a um efeito que não esteja disponível em uma determinada plataforma.)

Predefinições do Adobe Media Encoder As predefinições criadas em uma plataforma não estão disponíveis na outra.

Arquivos de visualização Os arquivos de visualização criados em uma plataforma não estão disponíveis na outra. Quando um projeto é aberto em uma plataforma diferente, o Premiere Pro renderiza os arquivos de visualização. Quando esse projeto é aberto em sua plataforma original, o Premiere Pro renderiza os arquivos de visualização novamente.

Arquivos de alta profundidade de bits Os arquivos AVI do Windows que contêm vídeo de 10 bits 4:2:2 sem compactação (v210) ou de 8 bits 4:2:2 sem compactação (UYVU) não são suportados no Mac OS.

Renderização de visualização A qualidade de reprodução de arquivos não nativos não renderizados não é tão alta quanto a qualidade de reprodução desses arquivos em suas plataformas nativas. Por exemplo, os arquivos AVI não reproduzem tão bem no Mac OS quanto reproduzem no Windows. O Premiere Pro renderiza os arquivos de visualização de arquivos não nativos na plataforma atual. O Premiere Pro sempre renderiza os arquivos de visualização em um formato nativo. Uma barra vermelha na linha de tempo indica quais seções contêm arquivos que precisam de renderização.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Atalhos de teclado na Premiere Pro CC

Atalhos de teclado padrão na Premiere Pro CC

Localizar os atalhos de teclado

Personalizar ou carregar atalhos de teclado

Copiar atalhos de teclado de um computador para outro

Atribuir vários atalhos de teclado a um comando

Remover atalhos

Imprimir atalhos de teclado

Muitos comandos têm equivalentes de atalhos de teclado, para que seja possível concluir tarefas com o uso mínimo do mouse. Também é possível criar ou editar atalhos de teclado.

Vídeo: Atalhos de teclado

Aprenda a usar atalhos de teclado para poupar tempo e criar os seus próprios atalhos. (Assistir, 7 min)

[Para o início](#)

Atalhos de teclado padrão na Premiere Pro CC

Resultados	Windows	Mac OS
Arquivo		
Projeto/produção...	Ctrl+Alt+N	Opt+Cmd+N
Sequência...	Ctrl+N	Cmd+N
Binário		Cmd+/'
Título...	Ctrl+T	Cmd+T
Abrir projeto/produção...	Ctrl+O	Cmd+O
Procurar no Adobe Bridge...	Ctrl+Alt+O	Opt+Cmd+O
Fechar projeto	Ctrl+Shift+W	Shift+Cmd+W
Fechar	Ctrl+W	Cmd+W
Salvar	Ctrl+S	Cmd+S
Salvar como...	Ctrl+Shift+S	Shift+Cmd+S
Salvar uma cópia...	Ctrl+Alt+S	Opt+Cmd+S
Capturar...	F5	F5
Captura em lote...	F6	F6
Importar do navegador de mídia	Ctrl+Alt+I	Opt+Cmd+I
Importar...	Ctrl+I	Cmd+I
Exportar		
Mídia...	Ctrl+M	Cmd+M
Obter propriedades para		

Seleção...	Ctrl+Shift+H	Shift+Cmd+H
Sair	Ctrl+Q	
Editar		
Desfazer	Ctrl+Z	Cmd+Z
Refazer	Ctrl+Shift+Z	Shift+Cmd+Z
Recortar	Ctrl+X	Cmd+X
Copiar	Ctrl+C	Cmd+C
Colar	Ctrl+V	Cmd+V
Colar inserção	Ctrl+Shift+V	Shift+Cmd+V
Colar atributos	Ctrl+Alt+V	Opt+Cmd+V
Limpar	Delete	Avançar exclusão
Exclusão de ondulação	Shift+Delete	Shift+Avançar exclusão
Duplicar	Ctrl+Shift+/,	Shift+Cmd+/,
Selecionar tudo	Ctrl+A	Cmd+A
Desmarcar tudo	Ctrl+Shift+A	Shift+Cmd+A
Localizar...	Ctrl+F	Cmd+F
Editar original	Ctrl+E	Cmd+E
Atalhos de teclado	Ctrl+Alt+K	Cmd+Opt+K
Clipe		
Criar subclipe...	Ctrl+U	Cmd+U
Canais de áudio...	Shift+G	Shift+G
Velocidade/duração...	Ctrl+R	Cmd+R
Inserir	,	,
Substituir	.	.
Ativar	Shift+E	Shift+Cmd+E
Vincular	Ctrl+I	Cmd+I
Agrupar	Ctrl+G	Cmd+G
Desagrupar	Ctrl+Shift+G	Shift+Cmd+G
Sequência		
Renderizar efeitos na área de trabalho da entrada para saída	Enter	Return
Corresponder quadro	F	F
Quadro de correspondência inversa	Shift+R	Shift+R
Adicionar Edição	Ctrl+K	Cmd+K
Adicionar Edição a todas as faixas	Ctrl+Shift+K	Shift+Cmd+K
Edição de recorte	T	T
Estender edição selecionada para o indicador de reprodução	E	E
Aplicar transição de vídeo	Ctrl+D	Cmd+D
Aplicar transição de áudio	Ctrl+Shift+D	Shift+Cmd+D
Aplicar transições padrão à seleção	Shift+D	Shift+D

Suspender	;	;
Extrair	'	'
Ampliar	=	=
Reduzir	-	-
Ir para a lacuna		
Próximo na sequência	Shift+;	Shift+;
Anterior na sequência	Ctrl+Shift+;	Opt+;
Encaixar	S	S
Marcador		
Marcar entrada	I	I
Marcar saída	O	O
Marcar o clipe	X	X
Marcar seleção	/	/
Ir para entrada	Shift+I	Shift+I
Ir para saída	Shift+O	Shift+O
Limpar internamente	Ctrl+Shift+I	Opt+I
Limpar saída	Ctrl+Shift+O	Opt+O
Limpar entrada e saída	Ctrl+Shift+X	Opt+X
Adicionar marcador	M	M
Ir para próximo marcador	Shift+M	Shift+M
Ir para marcador anterior	Ctrl+Shift+M	Shift+Cmd+M
Limpar marcador atual	Ctrl+Alt+M	Opt+M
Limpar todos os marcadores	Ctrl+Alt+Shift+M	Opt+Cmd+M
Alinhamento de tipo		
Esquerdo	Ctrl+Shift+L	Shift+Cmd+L
Centro	Ctrl+Shift+C	Shift+Cmd+C
Direito	Ctrl+Shift+R	Shift+Cmd+R
Paradas de tabulação...	Ctrl+Shift+T	Shift+Cmd+T
Modelos...	Ctrl+J	Cmd+J
Selecionar		
Próximo objeto acima	Ctrl+Alt+]	Opt+Cmd+]
Próximo objeto abaixo	Ctrl+Alt+[	Opt+Cmd+[
Organizar		
Trazer para o primeiro plano	Ctrl+Shift+]	Shift+Cmd+]
Levar para diante	Ctrl+]	Cmd+]
Retrocesso total	Ctrl+Shift+[	Shift+Cmd+[
Recuar	Ctrl+[	Cmd+[
Janela		
Área de trabalho		
Redefinir área de trabalho atual...	Alt+Shift+0	Opt+Shift+0
Mixer de clipe de áudio	Shift+9	Shift+9
Mixer da faixa de áudio	Shift+6	Shift+6

Controles do efeito	Shift+5	Shift+5
Efeitos	Shift+7	Shift+7
Navegador de mídia	Shift+8	Shift+8
Monitor de programas	Shift+4	Shift+4
Projeto	Shift+1	Shift+1
Monitor de origem	Shift+2	Shift+2
Linhas de tempo	Shift+3	Shift+3
Mostrar/ocultar o título do aplicativo	Ctrl+\	Cmd+\
Ajuda		
Ajuda do Adobe Premiere Pro ...	F1	F1
Teclado...		
Adicionar faixas para corresponder origem		
Limpar quadro de pôster	Ctrl+Shift+P	Opt+P
Recortar para câmera 1	Ctrl+1	Ctrl+1
Recortar para câmera 2	Ctrl+2	Ctrl+2
Recortar para câmera 3	Ctrl+3	Ctrl+3
Recortar para câmera 4	Ctrl+4	Ctrl+4
Recortar para câmera 5	Ctrl+5	Ctrl+5
Recortar para câmera 6	Ctrl+6	Ctrl+6
Recortar para câmera 7	Ctrl+7	Ctrl+7
Recortar para câmera 8	Ctrl+8	Ctrl+8
Recortar para câmera 9		Ctrl+9
Reduzir o volume do clipe	[	[
Reduzir o volume de muitos clipes	Shift+[	Shift+[
Expandir todas as faixas	Shift+=	Shift+=
Exportar quadro	Ctrl+Shift+E	Shift+E
Estender próxima edição ao indicador de reprodução	Shift+W	Shift+W
Estender edição anterior ao indicador de reprodução	Shift+Q	Shift+Q
Painéis		
Menu do painel Mixer de áudio		
Mostrar/ocultar faixas...	Ctrl+Alt+T	Opt+Cmd+T
Loop	Ctrl+L	Cmd+L
Somente entradas métricas	Ctrl+Shift+I	Ctrl+Shift+I
Painel Capturar		
Gravar vídeo	V	V
Gravar áudio	A	A

Ejetar	E	E
Avanço rápido	F	F
Ir para ponto de entrada	Q	Q
Ir para ponto de saída	W	W
Gravar	G	G
Retroceder	R	R
Voltar	Seta para a esquerda	Seta para a esquerda
Avanço de quadros	Seta para a direita	Seta para a direita
Parar	S	S
Menu do painel Controles do efeito		
Remover efeito selecionado	Backspace	Delete
Menu do painel Efeitos		
Novo compartimento personalizado	Ctrl+ /	Cmd+ /
Excluir item personalizado	Backspace	Delete
Menu do painel Histórico		
Retrocesso de quadros	Seta para a esquerda	Seta para a esquerda
Avanço de quadros	Seta para a direita	Seta para a direita
Excluir	Backspace	Delete
Abrir no monitor de origem	Shift+O	Shift+O
Diretório pai	Ctrl+Seta para cima	Cmd+Seta para cima
Selecione a lista de diretórios	Shift+Seta para a esquerda	Shift+Seta para a esquerda
Selecione a lista de mídia	Shift+Seta para a direita	Shift+Seta para a direita
Loop	Ctrl+L	Cmd+L
Reproduzir	Espaço	Espaço
Ir para o próximo ponto de edição	Seta para baixo	Seta para baixo
Ir para o ponto de edição anterior	Seta para cima	Seta para cima
Alternar reproduzir/parar	Espaço	Espaço
Alternar ativação/desativação da gravação	0	0
Voltar	Seta para a esquerda	Seta para a esquerda
Avanço de quadros	Seta para a direita	Seta para a direita
Loop	Ctrl+L	Cmd+L
Ferramentas		
Ferramenta Seleção	V	V
Ferramenta Selecionar faixa	A	A
Ferramenta Edição de ondulação	B	B
Ferramenta Edição de rolagem	N	N

Ferramenta Esticar taxa	R	R
Ferramenta Fatiar	C	C
Ferramenta Escorregar	Y	Y
Ferramenta Deslizar	U	U
Ferramenta Caneta	P	P
Ferramenta Mão	H	H
Ferramenta Zoom	Z	Z

Várias câmeras

Resultado	Windows	Mac OS
Ir para o próximo ponto de edição	Seta para baixo	Seta para baixo
Ir para o próximo ponto de edição em qualquer faixa	Shift+Seta para baixo	Shift+Seta para baixo
Ir para o ponto de edição anterior	Seta para cima	Seta para cima
Ir para o ponto de edição anterior em qualquer faixa	Shift+Seta para cima	Shift+Seta para cima
Ir para o final de clipe selecionado	Shift+End	Shift+End
Ir para o início do clipe selecionado	Shift+Home	Shift+Home
Ir para o fim do recorte da sequência	End	End
Ir para o início do recorte da sequência	Home	Home
Aumentar o volume do clipe	]	]
Aumentar o volume de muitos clipes	Shift+]	Shift+]
Maximizar ou restaurar o quadro ativo	Shift+`	Shift+`
Maximizar ou restaurar o quadro sob o cursor	`	`
Minimizar todas as faixas	Shift+-	Shift+-
Reproduzir sequência imediata	Shift+K	Shift+K
Reproduzir da entrada para saída	Ctrl+Shift+Espaço	Opt+K
Reproduzir da entrada para a saída com pré/pós-rolagem	Shift+Espaço	Shift+Espaço
Reproduzir do indicador de reprodução ao ponto de saída	Ctrl+Espaço	Ctrl+Espaço
Alternar comandos Reproduzir e Parar	Espaço	Espaço Gravar narração
Revelar sequência aninhada	Ctrl+Shift+F	Shift+T
Apara de ondulação depois da Edição para	W	W

o Indicador de reprodução		
Apara de ondulação antes da Edição para o Indicador de reprodução	Q	Q
Selecionar câmara 1	1	1
Selecionar câmara 2	2	2
Selecionar câmara 3	3	3
Selecionar câmara 4	4	4
Selecionar câmara 5	5	5
Selecionar câmara 6	6	6
Selecionar câmara 7	7	7
Selecionar câmara 8	8	8
Selecionar câmara 9	9	9
Selecionar a caixa localizar	Shift+F	Shift+F
Selecionar o clipe no indicador de reprodução	D	D
Selecionar o próximo clipe	Ctrl+Seta para baixo	Cmd+Seta para baixo
Selecionar o próximo painel	Ctrl+Shift+.	Ctrl+Shift+.
Selecionar o clipe anterior	Ctrl+Seta para cima	Cmd+Seta para cima
Selecionar o painel anterior	Ctrl+Shift+,	Ctrl+Shift+,
Definir quadro de pôster	Shift+P	Cmd+P
Deslocamento para a esquerda	J	J
Deslocamento para a direita	L	L
Deslocamento lento para a esquerda	Shift+J	Shift+J
Deslocamento lento para a direita	Shift+L	Shift+L
Parar deslocamento	K	K
Voltar	Seta para a esquerda	Seta para a esquerda
Voltar cinco quadros – unidades	Shift+Seta para a esquerda	Shift+Seta para a esquerda
Avanço de quadros	Seta para a direita	Seta para a direita
Avançar cinco quadros – unidades	Shift+Seta para a direita	Shift+Seta para a direita
Alternar todos os destinos de áudio	Ctrl+9	Cmd+9
Alternar toda a origem de áudio	Ctrl+Alt+9	Opt+Cmd+9

Alternar toda a origem de vídeo	Ctrl+Alt+0	Opt+Cmd+0
Alternar todos os destinos de vídeo	Ctrl+0	Cmd+0
Alternar áudio durante a depuração	Shift+S	Shift+S
Alternar modo de mistura do clipe da superfície de controle		
Alternar tela cheia	Ctrl+`	Ctrl+`
Alternar a exibição de multicâmeras	Shift+0	Shift+0
Alternar tipo de apara	Shift+T	Ctrl+T
Aparar para trás	Ctrl+Seta para a esquerda	Opt+Seta para a esquerda
Aparar muitos para trás	Ctrl+Shift+Seta para a esquerda	Opt+Shift+Seta para a esquerda
Aparar para frente	Ctrl+Seta para a direita	Opt+Seta para a direita
Aparar muitos para frente	Ctrl+Shift+Seta para a direita	Opt+Shift+Seta para a direita
Aparar próxima edição até o indicador de reprodução	Ctrl+Alt+W	Opt+W
Aparar edição anterior até o indicador de reprodução	Ctrl+Alt+Q	Opt+Q

Painel Projeto

Resultado	Windows	Mac OS
Área de trabalho 1	Alt+Shift+1	Opt+Shift+1
Área de trabalho 2	Alt+Shift+2	Opt+Shift+2
Área de trabalho 3	Alt+Shift+3	Opt+Shift+3
Área de trabalho 4	Alt+Shift+4	Opt+Shift+4
Área de trabalho 5	Alt+Shift+5	Opt+Shift+5
Área de trabalho 6	Alt+Shift+6	Opt+Shift+6
Área de trabalho 7	Alt+Shift+7	Opt+Shift+7
Área de trabalho 8	Alt+Shift+8	Opt+Shift+8
Área de trabalho 9	Alt+Shift+9	Opt+Shift+9
Ajustar para sequência	\	\
Estender seleção para cima	Shift+Seta para cima	Shift+Seta para cima

Mover seleção para baixo	Seta para baixo	Seta para baixo
Mover fim da seleção	End	End
Mover início da seleção	Home	Home
Mover seleção para a esquerda	Seta para a esquerda	Seta para a esquerda
Mover seleção uma página abaixo	Page Down	Page Down
Mover seleção uma página acima	Page Up	Page Up
Mover seleção para a direita	Seta para a direita	Seta para a direita
Mover seleção para cima	Seta para cima	Seta para cima
Próximo campo da coluna	Tab	Tab
Próximo campo da linha	Enter	Return
Abrir no monitor de origem	Shift+O	Shift+O
Campo da coluna anterior	Shift+Tab	Shift+Tab
Campo da linha anterior	Shift+Enter	Shift+Return
Tamanho da próxima miniatura	Shift+]	Shift+]
Tamanho da miniatura anterior	Shift+[	Shift+[
Alternar exibição	Shift+\	Shift+\

Painel Linha de tempo

Resultado	Windows	Mac OS
Adicionar marcador de clipe	Ctrl+1	
Limpar seleção	Backspace	Delete
Diminuir altura das faixas de áudio	Alt+-	Opt+-
Diminuir altura das faixas de vídeo	Ctrl+-	Cmd+-
Aumentar altura das faixas de áudio	Alt+=	Opt+=
Aumentar altura das faixas de vídeo	Ctrl+=	Cmd+=
Ajustar seleção de clipe cinco quadros para a esquerda	Alt+Shift+Seta para a esquerda	Shift+Cmd+Seta para a esquerda
Ajustar seleção de clipe um quadro para a esquerda	Alt+Seta para a esquerda	Cmd+Seta para a esquerda
Ajustar seleção de clipe cinco quadros para a direita	Alt+Shift+Seta para a direita	Shift+Cmd+Seta para a direita

Ajustar seleção de clipe um quadro para a direita	Alt+Seta para a direita	Cmd+Seta para a direita
Exclusão de ondulação	Alt+Backspace	Opt+Delete
Definir o ponto de entrada da barra da área de trabalho	Alt+[	Opt+[
Definir o ponto de saída da barra da área de trabalho	Alt+]	Opt+]
Mostrar próxima tela	Page Down	Page Down
Mostrar tela anterior	Page Up	Page Up
Deslizar seleção de clipe cinco quadros para a esquerda	Alt+Shift+,	Opt+Shift+,
Deslizar seleção de clipe um quadro para a esquerda	Alt+,	Opt+,
Deslizar seleção de clipe cinco quadros para a direita	Alt+Shift+.	Opt+Shift+.
Deslizar seleção de clipe um quadro para a direita	Alt+.	Opt+.
Deslocar seleção de clipe cinco quadros para a esquerda	Ctrl+Alt+Shift+Seta para a esquerda	Opt+Shift+Cmd+Seta para a esquerda
Deslocar seleção de clipe um quadro para a esquerda	Ctrl+Alt+Seta para a esquerda	Opt+Cmd+Seta para a esquerda
Deslocar seleção de clipe cinco quadros para a direita	Ctrl+Alt+Shift+Seta para a direita	Opt+Shift+Cmd+Seta para a direita
Deslocar seleção de clipe um quadro para a direita	Ctrl+Alt+Seta para a direita	Opt+Cmd+Seta para a direita

Designer de títulos

Resultado	Windows	Mac OS
Ferramenta Arco	A	A
Negrito	Ctrl+B	Cmd+B
Diminuir cinco unidades de Kerning	Alt+Shift+Seta para a esquerda	Opt+Shift+Seta para a esquerda
Diminuir uma unidade de Kerning	Alt+Seta para a esquerda	Opt+Seta para a esquerda
Diminuir cinco unidades da entrelinha	Alt+Shift+Seta para baixo	Opt+Shift+Seta para baixo
Diminuir uma unidade da entrelinha	Alt+Seta para baixo	Opt+Seta para baixo
Diminuir cinco pontos do tamanho do texto	Ctrl+Alt+Shift+Seta para a esquerda	Opt+Shift+Cmd+Seta para a esquerda

Diminuir um ponto do tamanho do texto	Ctrl+Alt+Seta para a esquerda	Opt+Cmd+Seta para a esquerda
Ferramenta Elipse	E	E
Aumentar cinco unidades do kerning	Alt+Shift+Seta para a direita	Opt+Shift+Seta para a direita
Aumentar uma unidade do kerning	Alt+Seta para a direita	Opt+Seta para a direita
Aumentar cinco unidades à entrelinha	Alt+Shift+Seta para cima	Opt+Shift+Seta para cima
Aumentar uma unidade à entrelinha	Alt+Seta para cima	Opt+Seta para cima
Aumentar cinco pontos ao tamanho do texto	Ctrl+Alt+Shift+Seta para a direita	Opt+Shift+Cmd+Seta para a direita
Aumentar um ponto ao tamanho do texto	Ctrl+Alt+Seta para a direita	Opt+Cmd+Seta para a direita
Inserir símbolo de Copyright	Ctrl+Alt+Shift+C	Opt+Shift+Cmd+C
Inserir símbolo de Registrado	Ctrl+Alt+Shift+R	Opt+Shift+Cmd+R
Itálico	Ctrl+I	Cmd+I
Ferramenta Linha	L	L
Ajustar objeto selecionado para baixo em cinco pixels	Shift+Seta para baixo	Shift+Seta para baixo
Ajustar objeto selecionado para baixo em um pixel	Seta para baixo	Seta para baixo
Ajustar objeto selecionado em cinco pixels para a esquerda	Shift+Seta para a esquerda	Shift+Seta para a esquerda
Ajustar objeto selecionado em um pixel para a esquerda	Seta para a esquerda	Seta para a esquerda
Ajustar objeto selecionado em cinco pixels para a direita	Shift+Seta para a direita	Shift+Seta para a direita
Ajustar objeto selecionado em um pixel para a direita	Seta para a direita	Seta para a direita
Ajustar objeto selecionado para cima em cinco pixels	Shift+Seta para cima	Shift+Seta para cima
Ajustar objeto selecionado para cima em um pixel	Seta para cima	Seta para cima
Ferramenta Tipo de caminho		
Ferramenta Caneta	P	P
Posicionar objeto(s) rente(s) à margem de segurança inferior para títulos	Ctrl+Shift+D	Shift+Cmd+D
Posicionar objeto(s) rente(s) à margem de segurança esquerda para títulos	Ctrl+Shift+F	Shift+Cmd+F

Posicionar objeto(s) rente(s) à margem de segurança superior para títulos	Ctrl+Shift+O	Shift+Cmd+O
Ferramenta Retângulo	R	R
Ferramenta de rotação	O	O
Ferramenta Seleção	V	V
Ferramenta Texto	T	T
Sublinhado	Ctrl+U	Cmd+U
Ferramenta Texto vertical	C	C
Ferramenta Cunha	W	W

Painel Monitor de aparas

Resultado	Windows	Mac OS
Focar em entrada e saída	Alt+1	Opt+1
Concentrar no lado de entrada	Alt+3	Opt+3
Concentrar no lado de saída	Alt+2	Opt+2
Loop	Ctrl+L	Cmd+L
Aparar retroativamente por deslocamento de apara ampla	Alt+Shift+Seta para a esquerda	Opt+Shift+Seta para a esquerda
Aparar retroativamente em um quadro	Alt+Seta para a esquerda	Opt+Seta para a esquerda
Aparar para frente por grande deslocamento de apara	Alt+Shift+Seta para a direita	Opt+Shift+Seta para a direita
Aparar para frente por um quadro	Alt+Seta para a direita	Opt+Seta para a direita

[Para o início](#)

Localizar os atalhos de teclado

Localize os atalhos de teclado para uma ferramenta, botão ou comando de menu usando um destes procedimentos:

- Para uma ferramenta ou botão, mantenha o ponteiro sobre a ferramenta ou botão até que a dica de ferramenta apareça. Se disponível, o atalho de teclado aparece na dica de ferramenta após a descrição da ferramenta.
- Para comandos de menu, procure o atalho de teclado à direita do comando.
- Para obter os atalhos de teclado mais usados não exibidos em dicas de ferramentas ou menus, consulte as tabelas neste artigo. Para obter uma lista completa de atalhos padrão e atuais, escolha Editar > Atalhos de teclado (Windows) ou Premiere Pro > Atalhos de

teclado (Mac OS)

- Use o campo de pesquisa na caixa de diálogo Personalização do teclado para localizar rapidamente comandos específicos.

Para obter informações sobre como usar os atalhos de teclado do Apple Final Cut Pro ou do Compositor de mídia Avid no Adobe Premiere Pro, como personalizar atalhos de teclado e como mover os atalhos de teclado personalizados para um sistema diferente, [assista a este vídeo por Kevin Monahan e Karl Soule](#) na AdobeTV.

[Para o início](#) 

Personalizar ou carregar atalhos de teclado

É possível definir atalhos para corresponderem a atalhos em outro software utilizado. Se outros conjuntos estiverem disponíveis, é possível escolhê-los no menu Definir na caixa de diálogo Personalização do teclado.

1. Para personalizar atalhos de teclado, escolha uma destas opções:
 - No Windows, escolha Editar > Atalhos de teclado
 - No Mac OS, escolha Premiere Pro > Atalhos de teclado
2. Na caixa de diálogo Personalização do teclado, escolha uma opção no menu:

Aplicativo Exibe comandos localizados na barra de menus, organizados por categoria.

Painéis Exibe comandos associados com painéis e menus.

Ferramentas Exibe uma lista de ícones de ferramentas.

3. Na coluna Comando, exiba o comando para o qual deseja criar ou alterar um atalho. Se necessário, clique no triângulo ao lado do nome de uma categoria para revelar os comandos que ela inclui.
4. Clique no campo de atalho do item para selecioná-lo.
5. Digite o atalho que você deseja usar para o item. A caixa de diálogo Personalização do teclado exibe um alerta se o atalho escolhido já estiver em uso.
6. Siga um destes procedimentos:
 - Para apagar um atalho e retorná-lo ao comando que o possuía originalmente, clique em Desfazer.
 - Para ir diretamente para o comando que possuía o atalho anteriormente, clique em Ir para.
 - Para simplesmente excluir o atalho digitado, clique em Limpar.
 - Para inserir novamente o atalho digitado anteriormente, clique em Refazer.
7. Repita o procedimento para inserir quantos atalhos forem desejados. Quando terminar, clique em Salvar como, digite um nome para o conjunto de teclas e clique em Salvar.

Observação: O sistema operacional reserva alguns comandos. Não é possível atribuir novamente esses comandos ao Premiere Pro. Além disso, não é possível atribuir as teclas de sinal de adição (+) e de subtração (-) no teclado numérico porque elas são necessárias para a inserção de valores relacionados ao timecode. No entanto, é possível atribuir a tecla de subtração (-) no teclado principal.

[Para o início](#) 

Copiar atalhos de teclado de um computador para outro

Sincronizar atalhos de teclado usando a Creative Cloud

A Premiere Pro CC permite sincronizar atalhos de teclado entre computadores de maneira rápida e simples, por meio do recurso Configurações de sincronização. Com as Configurações de sincronização, é possível fazer upload dos atalhos de teclado personalizados do seu computador para a Creative Cloud. Você também pode sincronizar os atalhos de teclado da Creative Cloud para qualquer outro computador.

Para obter mais informações, consulte Sincronizar configurações usando a Adobe Creative Cloud.

Observação: Os atalhos de teclado são sincronizados apenas na mesma plataforma, e não entre plataformas Windows e Mac OS. Ou seja, os atalhos de teclado criados para Windows sincronizam apenas com um computador Windows. Os atalhos de teclado do Mac OS sincronizam apenas com um computador Mac OS.

Copiar manualmente os atalhos de teclado

Você pode copiar os atalhos de teclado personalizados de um computador para outro, ou para outro local do seu computador.

1. Localize o arquivo de atalhos de teclado (.kys) que você deseja copiar para um outro computador.

O local do arquivo de atalhos de teclado personalizado pode variar dependendo se você fez login nas Configurações de sincronização da Creative Cloud na Premiere Pro CC ou não.

Fez login nas Configurações de sincronização da Creative Cloud

- Win: Users\[nome de usuário]\Documents\Adobe\Premiere Pro\[versão]\Profile-CreativeCloud-Win\
- Mac: Users/[nome de usuário]/Documents/Adobe/Premiere Pro/[versão]/Profile-CreativeCloud-Mac/

Fez logoff nas Configurações de sincronização da Creative Cloud

- Win: Users\[nome de usuário]\Documents\Adobe\Premiere Pro\[versão]\Profile-username\Win\
- Mac: Users/[nome de usuário]/Documents/Adobe/Premiere Pro/[versão]/Profile-username/Mac/

[versão] pode ser 7.0 ou 8.0

2. Copie o arquivo de atalhos de teclado (.kys) e cole-o no local de arquivo especificado.

Caso queira copiar o arquivo de atalhos de teclado para um local de um outro computador, copie o arquivo .kys para uma unidade removível, como uma unidade pen drive USB. Em seguida, copie o arquivo .kys da unidade removível para o local apropriado no novo computador.

[Para o início](#)

Atribuir vários atalhos de teclado a um comando

É possível atribuir vários atalhos de teclado a um único comando.

A caixa de diálogo Atalhos de teclado exibe o atalho de teclado como um botão editável, que permite alterar, adicionar ou excluir vários atalhos.

Adicionar atalhos adicionais

Para adicionar um atalho adicional a um comando, clique à direita de um atalho existente. Se não houver um atalho, clique em qualquer lugar na coluna Atalho. Um botão de novo atalho é criado, no qual é possível digitar o atalho.

Predefinição de atribuição de origem 9	
Predefinição de atribuição de origem 10	
Recortar para câmera 1	Ctrl+1
Recortar para câmera 2	Ctrl+2 ✕
Recortar para câmera 3	Ctrl+3
Recortar para câmera 4	Ctrl+4

Editar um atalho

Para editar um atalho, clique no texto do atalho na coluna Atalhos. O texto é substituído pelo botão editável. Digite o atalho que deseja usar. Se o atalho digitado já estiver em uso, um aviso será exibido.

Predefinição de atribuição de origem 9	
Predefinição de atribuição de origem 10	
Recortar para câmera 1	Ctrl+1 ✕
Recortar para câmera 2	Ctrl+2
Recortar para câmera 3	Ctrl+3
Recortar para câmera 4	Ctrl+4

Excluir um atalho

Para excluir um atalho, clique em 'x' no botão de atalhos editável.

[Para o início](#)

Remover atalhos

1. Siga um destes procedimentos:
 - No Windows, escolha Editar > Atalhos de teclado
 - No Mac OS, escolha Premiere Pro > Atalhos de teclado
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para remover um atalho, selecione o atalho que deseja remover e clique em Limpar.
 - Para remover um conjunto de atalhos, escolha o conjunto de teclas no menu Definir e clique em Excluir. Quando solicitado na caixa de diálogo de aviso, clique em Excluir para confirmar sua escolha.

[Para o início](#)

Imprimir atalhos de teclado

Muitos editores gostam de ter um documento de atalhos de teclado que possam consultar e onde possam pesquisar. O Premiere Pro oferece uma maneira de copiar e colar atalhos de teclado em um documento e, em seguida, imprimir. Também há páginas na documentação de ajuda que podem ser impressas ou salvas como um PDF.

Esteja você copiando e colando em um documento, imprimindo um PDF ou inspecionando a caixa de diálogo Atalhos de teclado, é importante observar os comandos disponíveis que são mapeáveis para o teclado. É possível envolver-se em um fluxo de trabalho muito mais orientado pelo teclado adicionando novos atalhos de teclado.

Imprimir uma planilha de atalhos de teclado

É possível colar as listas de atalhos de teclado na caixa de diálogo Personalização do teclado em um documento de texto, como uma planilha, a partir da qual é possível imprimir. A vantagem do método de copiar e colar é que você pode exibir os atalhos de teclado personalizados também. Se selecionar o Final Cut Pro, o Compositor de mídia Avid ou atalhos de teclado personalizados, esses atalhos de teclado são os que serão impressos.

- Siga um destes procedimentos:
 - Pressione Ctrl+Shift e, em seguida, escolha Editar > Atalhos de teclado (Windows).
 - Pressione Command+Shift e, em seguida, escolha Premiere Pro > Atalhos de teclado (Mac OS).
- Clique no botão Área de transferência.
- Inicie um novo documento em um editor de texto ou programa de planilha eletrônica.
- Cole o conteúdo da área de transferência no documento.
- Salve o documento e imprima-o.

Imprimir um PDF dos atalhos de teclado

É possível imprimir um PDF dos atalhos de teclado existentes nos seguintes artigos de Ajuda:

Premiere Pro CC (Windows)

Premiere Pro CC (Mac)

Abra o artigo de atalhos de teclado em um navegador da Web e imprima-o.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Fluxo de trabalho básico

[Antes de começar a editar](#)

[Começar a editar](#)

[Trabalho entre plataformas](#)

As etapas executadas na edição de vídeo, desde a importação ou captura até a saída final, compõem o fluxo de trabalho. O fluxo de trabalho básico descreve as etapas mais gerais que se executaria para a maioria dos projetos. Os tipos específicos de fluxo de trabalho, como o P2 ou em plataforma cruzada, explicam as configurações, variações ou problemas importantes específicos de cada tipo.

Revisar o fluxo de trabalho inteiro para uma produção antes de criar um projeto e a primeira sequência pode ajudar a otimizar o Adobe Premiere Pro para as necessidades dessa produção. Também pode ajudá-lo a planejar as necessidades especiais da sua produção em qualquer etapa específica. Por exemplo, se você souber, antes de iniciar, os parâmetros da gravação, é possível selecionar as melhores predefinições de sequência para a produção.

Para saber os recursos relacionados à otimização do seu sistema de computador, do fluxo de trabalho e do Premiere Pro para que seja possível fazer mais em menos tempo, [consulte esta publicação do blog sobre a região de interesse do After Effects](#).

Esteja você usando o Adobe Premiere Pro, DVD ou a web para editar vídeo para transmissão, provavelmente seguirá um fluxo de trabalho como o descrito abaixo. Para obter tutoriais recomendados pela Adobe sobre os fluxos de trabalho básicos, role até a parte inferior desta página.

[Para o início](#) ¹

Antes de começar a editar

Antes de começar a editar no Premiere Pro, você precisará de gravação para trabalhar. Você pode capturar a sua própria gravação ou trabalhar com gravações que outras pessoas capturaram. Também é possível trabalhar com gráficos, arquivos de áudio e muito mais.

Muitos projetos em que se trabalha não precisam de um script. No entanto, em algumas ocasiões você trabalha a partir de um script ou escreve um, especialmente para projetos de drama. Você pode gravar seu script e organizar os detalhes de produção com o [Adobe Story](#)

Ao capturar, organize as tomadas e faça notas de registro. Também é possível ajustar e monitorar a gravação durante a captura, capturando diretamente em uma unidade.

É importante observar que o uso do Adobe Story não é necessário para edição com o Adobe Premiere Pro. Escrever um script e fazer anotações no local são etapas opcionais para ajudar a organizar um projeto antes de começar.

[Para o início](#) ¹

Começar a editar

Depois de ter adquirido a gravação, siga as etapas para começar a editar com o Premiere Pro.

1. Iniciar ou abrir um projeto

Abra um projeto existente ou inicie um novo na tela inicial do Premiere Pro.

Se estiver iniciando um novo projeto, a caixa de diálogo Novo projeto é iniciada. Na caixa de diálogo Novo projeto, especifique o nome e o local do arquivo de projeto, o formato de captura de vídeo e outras configurações do projeto. (Consulte Criar e alterar projetos.) Após escolher as configurações na caixa de diálogo Novo projeto, clique em OK.

Após sair da caixa de diálogo Novo projeto, a caixa de diálogo Nova sequência será exibida. Escolha a predefinição de sequência na caixa de diálogo que corresponda às configurações da gravação. Primeiro, abra a pasta de tipo de câmera, em seguida, a pasta de taxa de quadros (se necessário) e clique em uma predefinição. Nomeie a sequência na parte inferior da caixa de diálogo e clique em OK.

Se precisar de ajuda para escolher uma predefinição de sequência, consulte esta entrada de Perguntas frequentes: [“Como escolher as configurações ideais de sequência?”](#)

Para abrir um projeto existente, clique em um link em Abrir um item recente na tela inicial do Adobe Prelude Pro. Depois de clicar em um link, o projeto iniciará.

2. Capturar e importar vídeo e áudio

Para obter ativos com base em arquivo, usando o Navegador de mídia é possível importar arquivos de fontes do computador nos principais formatos de mídia. Cada arquivo capturado ou importado se torna automaticamente um clipe no painel Projeto.

Como alternativa, usando o painel Capturar, capture gravações diretamente de uma filmadora ou Gravador de vídeo. Com o hardware adequado, é possível digitalizar e capturar outros formatos, de VHS a HDTV.

Também é possível importar várias mídias digitais, incluindo vídeo, áudio e imagens congeladas. O Premiere Pro também importa arte do Adobe® Illustrator® ou arquivos em camada do Photoshop®, e converte projetos do After Effects® para um fluxo de trabalho totalmente integrado. É possível criar mídia sintética, como barras de cores padrão, planos de fundo coloridos e uma contagem regressiva. (Consulte Sobre a captura e a digitalização.)

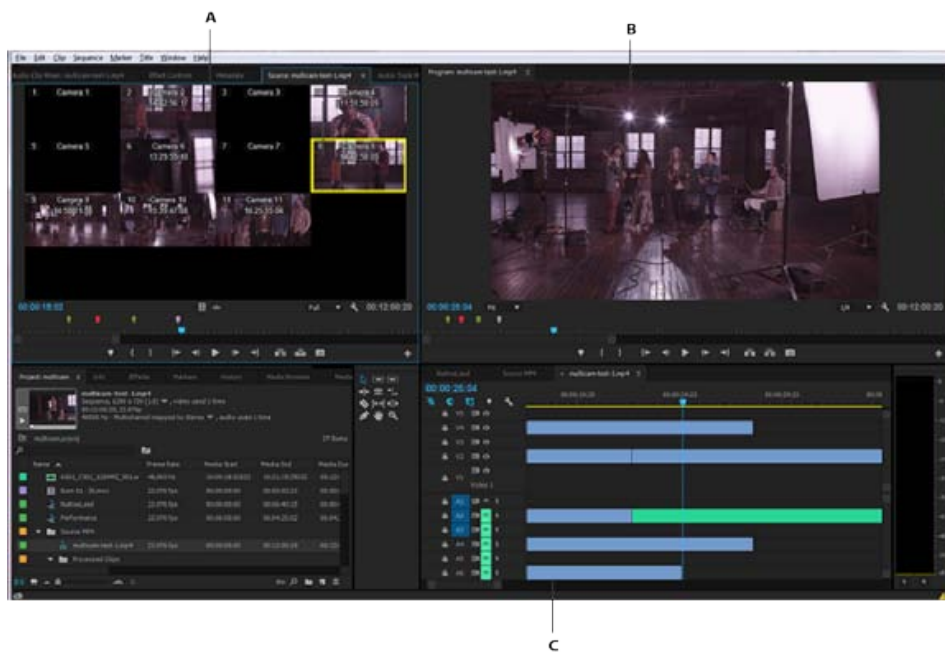
Também é possível usar o Adobe® Bridge para organizar e localizar arquivos de mídia. Em seguida, use o comando Inserir no Adobe Bridge para colocar os arquivos diretamente no Premiere Pro.

No painel Projeto, é possível rotular, categorizar e agrupar a gravação em compartimentos para manter um projeto complexo organizado. É possível abrir vários compartimentos simultaneamente, cada um em seu próprio painel, ou é possível aninhar os compartimentos, um dentro do outro. Usando a Exibição de ícone do painel Projeto, é possível organizar os cliques em forma de storyboard para visualizar ou montar rapidamente uma sequência.

Observação: Antes de capturar ou importar áudio, certifique-se de que Preferências > Áudio > Formato de faixa padrão esteja definido para corresponder ao formato de canal desejado.

3. Montar e refinar uma sequência

Usando o Monitor de origem, é possível exibir cliques, definir pontos de edição e marcar outros quadros importantes antes de adicionar cliques a uma sequência. Para sua conveniência, é possível quebrar um clipe mestre em qualquer quantidade de subclipes, cada um com seus próprios pontos de entrada e saída. É possível exibir o áudio como uma forma de onda detalhada e editá-lo com precisão baseada em amostra.



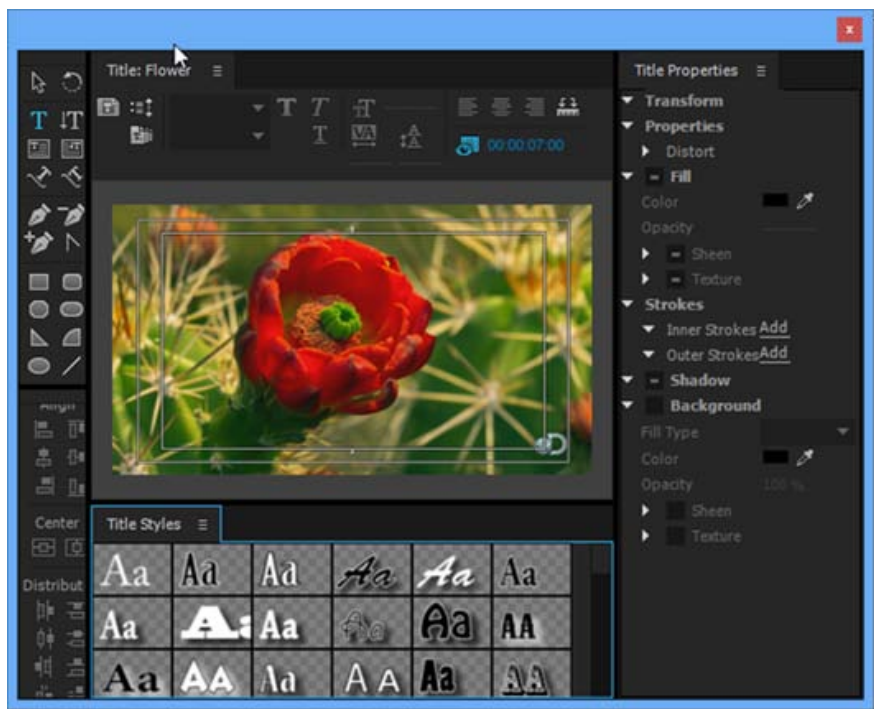
A: Monitor de origem, B: Monitor de programas, C: Painel Linha de tempo

Você pode adicionar clipes a uma sequência no painel Linha de tempo arrastando-os para lá ou usando os botões Inserir ou Substituir no Monitor de fonte. É possível montar automaticamente clipes em uma sequência que reflita a sua ordem no painel Projeto. É possível exibir a sequência editada no Monitor de programas ou assistir ao vídeo em qualidade máxima e em tela cheia em um monitor de televisão conectado. (Consulte Painéis Linha de tempo e Adicionar clipes a uma sequência.)

Refine a sequência manipulando clipes no painel Linha de tempo, com ferramentas com reconhecimento de contexto ou com ferramentas no painel Ferramentas. Use o Monitor de aparas especializado para fazer um ajuste fino do ponto de corte entre clipes. Ao aninhar sequências (usando uma sequência como um clipe dentro de outra sequência), é possível criar efeitos que não se conseguiria criar de outra forma.

4. Adicionar títulos

Usando o Designer de títulos completo do Premiere Pro, crie títulos congelados com estilo e rolagens verticais ou rolagens horizontais de títulos que podem ser facilmente sobrepostos ao vídeo. Se preferir, é possível modificar qualquer um de uma variedade de modelos de título. Como ocorre com qualquer clipe, é possível editar, atenuar, animar ou adicionar efeitos aos títulos em uma sequência. (Consulte Criar e editar títulos.)



Designer de títulos

5. Adicionar transições e efeitos

O painel Efeitos inclui uma lista abrangente de transições e efeitos que podem ser aplicados aos cliques em uma sequência. É possível ajustar esses efeitos, bem como o movimento, a opacidade e a variável Esticar taxa de um clipe usando o painel Controles do efeito. O painel Controles do efeito também permite animar as propriedades de um clipe usando técnicas tradicionais de quadros-chave. Ao ajustar transições, o painel Controles do efeito exibe controles projetados especificamente para essa tarefa. Como alternativa, é possível exibir e ajustar transições e quadros-chave de efeitos de um clipe em um painel Linha de tempo. (Consulte Visão geral da transição: aplicar transições e Aplicar efeitos aos cliques.)

6. Misturar áudio

Para ajustes de áudio com base na faixa, o Mixer da faixa de áudio emula fielmente um painel completo de mistura de áudio, integrado com controles deslizantes de panorâmica e atenuação, com envios e efeitos. O Premiere Pro salva os ajustes em tempo real. Com uma placa de som suportada, é possível gravar áudio com o mixer de som ou misturar áudio para som surround 5.1. Para obter mais informações, consulte Misturar faixas de áudio e cliques..

7. Exportar

Forneça sua sequência editada na mídia de sua preferência: fita, DVD, disco Blu-ray ou arquivo de filme. Usando o Adobe Media Encoder, é possível personalizar as configurações para MPEG-2, MPEG-4, FLV e outros codecs e formatos, de acordo com as necessidades do seu público-alvo. Para obter mais informações, consulte Tipos de exportação.

[Para o início](#)

Trabalho entre plataformas

É possível trabalhar em um projeto entre plataformas de computador. Por exemplo, é possível começar no Windows e continuar no Mac OS. No entanto, algumas funções mudam conforme o projeto é movido de uma plataforma para outra.

Configurações de sequência É possível criar um projeto em uma plataforma e, em seguida, movê-lo para outra. O Premiere Pro define as configurações de sequência equivalentes para a segunda plataforma, se houver um equivalente. Por exemplo, é possível criar um projeto DV que contém captura DV e configurações de controle de dispositivos no Windows. Ao abrir o projeto no Mac OS, o Premiere Pro define a captura DV para Mac e as configurações de controle de dispositivos apropriadas. Salvar o projeto salva essas configurações para Mac OS. O Premiere Pro converte essas configurações para as configurações do Windows se o projeto for aberto posteriormente no Windows.

Efeitos Todos os efeitos de vídeo disponíveis no Mac OS estão disponíveis no Windows. Os efeitos do Windows indisponíveis no Mac aparecem como efeitos offline se o projeto for aberto no Mac. Esses efeitos são designados “Somente Windows” na Ajuda do Premiere Pro. Todos os efeitos de áudio estão disponíveis nas duas plataformas. As predefinições de efeito funcionam nas duas plataformas (a menos que a predefinição se aplique a um efeito que não esteja disponível em uma determinada plataforma.)

Predefinições do Adobe Media Encoder As predefinições criadas em uma plataforma não estão disponíveis na outra.

Arquivos de visualização Os arquivos de visualização criados em uma plataforma não estão disponíveis na outra. Quando um projeto é aberto em uma plataforma diferente, o Premiere Pro renderiza os arquivos de visualização. Quando esse projeto é aberto em sua plataforma original, o Premiere Pro renderiza os arquivos de visualização novamente.

Arquivos de alta profundidade de bits Os arquivos AVI do Windows que contêm vídeo de 10 bits 4:2:2 sem compactação (v210) ou de 8 bits 4:2:2 sem compactação (UYVU) não são suportados no Mac OS.

Renderização de visualização A qualidade de reprodução de arquivos não nativos não renderizados não é tão alta quanto a qualidade de reprodução desses arquivos em suas plataformas nativas. Por exemplo, os arquivos AVI não reproduzem tão bem no Mac OS quanto reproduzem no Windows. O Premiere Pro renderiza os arquivos de visualização de arquivos não nativos na plataforma atual. O Premiere Pro sempre renderiza os arquivos de visualização em um formato nativo. Uma barra vermelha na linha de tempo indica quais seções contêm arquivos que precisam de renderização.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Suporte para fluxos de trabalho de VR

[Configuração dos monitores para exibição de vídeos de VR](#)

[Configurações de vídeo de realidade virtual](#)

[Panorâmica de 360 graus](#)

[Publicação do vídeo de VR](#)

O Premiere Pro oferece suporte para a exibição de vídeos de VR nos painéis Monitor. Também é possível publicar um vídeo de realidade virtual na Web, em sites como YouTube e Facebook, usando o Premiere Pro.



Painel de vídeo de VR

[Para o início](#) ⁺

Configuração dos monitores para exibição de vídeos de VR

Para exibir o vídeo de VR em uma exibição projetada

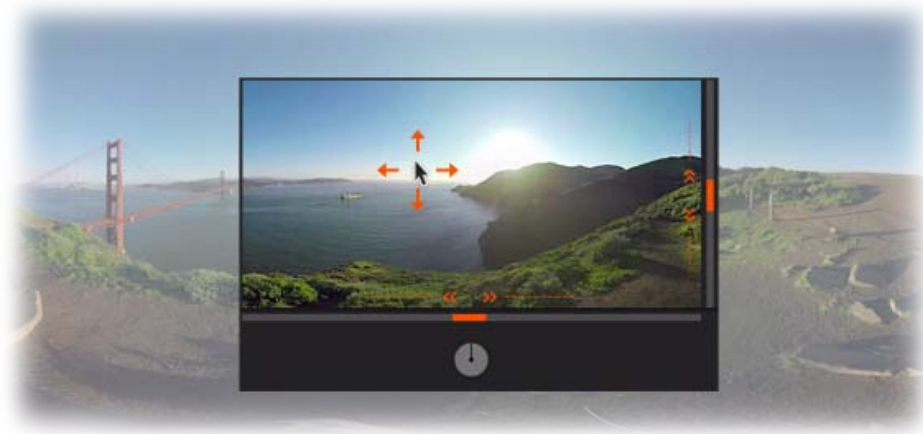
1. Abra a caixa de diálogo Configurações de vídeo de VR nas configurações do monitor ou no menu de contexto. Na caixa de diálogo, defina o Layout de quadro (monoscópico ou estereoscópico).
2. Há também opções para ajustar o Layout estereoscópico, a Exibição capturada horizontal e vertical e a Exibição do monitor horizontal e vertical, que determina o campo de visão para o monitor ao visualizar as imagens de vídeos de VR.

[Para o início](#) ⁺

Configurações de vídeo de realidade virtual

Você pode trabalhar com diferentes formatos de vídeo de VR, até mesmo com uma esfera completa de 360 graus na horizontal por 180 graus na vertical da exibição capturada, junto com a Exibição estereoscópica (esquerda, direita e anáglifa). Como opção, escolha uma exibição do olho esquerdo ou direito no vídeo

estereoscópico ou em formato de anaglifo vermelho/ciano. O Premiere Pro também permite que você trabalhe com gravações de VR com menos de 360 graus da esfera de visão. Você pode configurar o campo de visão indicado no monitor, que permite emular experiências diferentes. Por exemplo, um Oculus Rift pode indicar um campo de visão de 90 x 60 graus, enquanto o YouTube exibe um campo de visão de 160 x 90 graus. Os monitores Programa e Fonte possuem suas próprias configurações individuais de vídeos de VR, que são salvas com o projeto.



Configurações de vídeo de realidade virtual

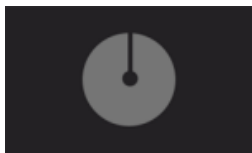
Após definir as configurações, escolha “Ativar” no menu de configurações para ativar a exibição de vídeos de VR. Quando ativado, o monitor exibe um campo de visão interativo dentro da projeção esférica. Controles deslizantes horizontais e verticais nas bordas inferior e direita do quadro de vídeo permitem inclinar e deslocar o campo de visão. Os valores numéricos que são apresentados ao lado desses controles deslizantes mostram o grau atual de deslocamento e inclinação. É possível realizar a ação de arrastar e soltar sobre os valores para usar a panorâmica ou inclinar a exibição, ou clicar neles para digitar um valor numérico.

[Para o início](#)

Panorâmica de 360 graus

Use o disco na parte inferior para um panorama contínuo de 360 graus, que indica a direção de exibição. A ação de clicar duas vezes no quadro de vídeo centraliza a exibição. Use qualquer um desses métodos para alterar a exibição de maneira interativa durante a reprodução e quando o vídeo estiver pausado. Para retornar à exibição normal do monitor, abra o menu de configurações e desmarque a opção “Ativar” para vídeos de VR.

Também é possível alternar entre ativar e desativar a exibição de vídeo de VR usando um botão que pode ser ancorado com os botões de reprodução do monitor. Clique no ícone “+” no canto inferior direito do monitor para abrir o editor de botões. Arraste o botão “Alternar exibição de vídeo de VR” do editor para o painel Monitor, no local desejado. Este botão alterna entre a exibição normal do monitor e a exibição de vídeo de VR.



[Para o início](#)

Publicação do vídeo de VR

Para publicar seu vídeo de VR em sites populares como o YouTube e o Facebook, é preciso usar os formatos H.264, HEVC ou QuickTime ao codificar o vídeo. Na caixa de diálogo “Configurações de exportação”, escolha um desses formatos e selecione a guia “Configurações de vídeo”. Role para baixo para marcar a caixa de seleção “O vídeo é VR” e escolha o layout que corresponde à sua mídia no menu pop-up. Os metadados adicionados ao vídeo codificado sinalizam este vídeo como conteúdo de VR para que os editores possam reproduzi-lo corretamente.

A configuração de dimensionamento “Esticar para preencher” na caixa de diálogo das Configurações de exportação geralmente fornece os melhores resultados para a maioria das exportações de vídeo de VR. Selecione a guia “Configurações de publicação” na caixa de diálogo Configurações de exportação para carregar vídeos em sites como o YouTube ou o Facebook.

Observação: *Um atraso pode ocorrer após o término do upload e antes que o vídeo possa ser reproduzido no modo de VR.*

Vídeo: Fluxo de trabalho de Vídeo VR

Saiba como trabalhar com mídia VR diretamente, incluindo mídia estéreo para poder editar sequências, aplicar efeitos especiais e realizar projetos de 360 graus marcados adequadamente para reprodutores de mídia.

(Assistir, 5 min)



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Configuração do projeto

Criação e alteração de projetos

[Criar um projeto](#)

[Revisar as configurações do projeto](#)

[Caixa de diálogo Configurações do projeto](#)

[Abrir um projeto](#)

[Excluir um arquivo de projeto](#)

[Mover um projeto para outro computador](#)

Um *arquivo de projeto* armazena informações sobre sequências e ativos, como configurações para captura, transições e mistura de áudio. Além disso, o arquivo de projeto contém os dados de todas as decisões de edição, como os pontos de entrada e saída dos clipes aparados e os parâmetros para cada efeito. O Premiere Pro cria uma pasta no disco rígido no início de cada novo projeto. Por padrão, é o local em que ele armazena os arquivos que captura, os arquivos de visualização e de áudio adaptado e o arquivo de projeto em si.

Para cada projeto criado, o Premiere Pro cria um arquivo de projeto. Este arquivo contém as configurações selecionadas para cada sequência do projeto, assim como dados cruciais sobre os ativos, decisões de edição e efeitos usados no projeto.

O Premiere Pro não armazena arquivos de vídeo, áudio ou de imagens congeladas no arquivo de projeto. Ele armazena apenas uma referência a cada um desses arquivos, um *clipe*, que tem como base o nome do arquivo e o local do arquivo no momento que ele foi importado. Se posteriormente você mover, renomear ou excluir um arquivo de origem, o Premiere Pro não poderá localizá-lo automaticamente a próxima vez que o projeto for aberto. Nesse caso, o Premiere Pro exibe a caixa de diálogo Onde está o arquivo.

Por padrão, cada projeto inclui um único painel Projeto. Ele atua como uma área de armazenamento de todos os clipes usados no projeto. É possível organizar a mídia e as sequências de um projeto usando compartimentos no painel Projeto.

Um projeto pode conter várias sequências, e as sequências dentro de um projeto podem diferir umas das outras em suas configurações. Em um único projeto, é possível editar segmentos individuais como sequências separadas e, em seguida, combinar os segmentos em um programa finalizado aninhando-os em uma sequência mais longa. Da mesma forma, é possível armazenar diversas variações de uma sequência, como sequências separadas, no mesmo projeto.

Observação: Não há necessidade de salvar cópias de um projeto ao criar segmentos ou versões diferentes do mesmo programa de vídeo. Simplesmente crie sequências novas ou duplicadas em um único arquivo de projeto.

Tutorial de aprendizagem

Assista a este tutorial para aprender como criar um projeto e especificar opções e configurações gerais de projeto no Premiere Pro.

[Para o início](#) 

Criar um projeto

Os projetos podem conter mais de uma sequência, e as configurações de uma sequência podem diferir umas das outras. O Premiere Pro solicitará que você defina as configurações da primeira sequência sempre que criar um novo projeto. Entretanto, é possível cancelar essa etapa para criar um projeto que não contém nenhuma sequência.

1. (Opcional) Se planeja capturar vídeo de um dispositivo, conecte o dispositivo ao computador usando uma conexão IEEE 1394 ou SDI. Em seguida, ligue o dispositivo e siga um destes procedimentos:
 - Se o dispositivo for uma câmera, defina-a para o modo de reprodução, que pode ser identificado como Gravador de vídeo ou VCR.
 - Se o dispositivo for uma plataforma, certifique-se de que a sua saída esteja configurada corretamente.

Observação: Não defina uma câmera para nenhum dos modos de gravação que possam ser identificados como Câmera ou Filme.

2. Escolha Novo projeto na tela de boas-vindas que é exibida quando o Premiere Pro é iniciado ou, após o aplicativo ser aberto, escolha Arquivo > Novo > Projeto.
3. Navegue até o local onde deseja salvar o arquivo de projeto, nomeie o projeto e clique em OK.

Observação: Sempre que possível, especifique um local e um nome que não tenham de ser alterados mais tarde. Por padrão, o Premiere Pro armazena as visualizações renderizadas, os arquivos de áudio adaptado e o vídeo e áudio capturados na pasta onde você armazena o projeto. Mover um arquivo de projeto posteriormente pode exigir mover os arquivos associados também.

4. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma predefinição, ou personalize as configurações, para a primeira sequência do projeto. Para obter mais informações, consulte Criar uma sequência. Em seguida, clique em OK.
 - Para criar um projeto sem uma sequência, clique em Cancelar.
5. (Opcional) Se desejar alterar onde o Premiere Pro armazena vários tipos de arquivos, especifique locais de discos de trabalho. Consulte Especificar discos de trabalho para melhorar o desempenho do sistema.

Observação: O Premiere Pro oferece suporte a vídeo de alta profundidade de bits (maior do que 8 bits por canal) necessário para editar gravação padrão e em alta definição.

[Para o início](#) 

Revisar as configurações do projeto

Todas as configurações do projeto se aplicam ao projeto inteiro, e a maioria não pode ser alterada após um projeto ser criado.

Depois de começar a trabalhar em um projeto, é possível revisar as configurações do projeto, mas é possível alterar apenas algumas delas. É possível acessar essas configurações por meio da caixa de diálogo Configurações do projeto.

1. Escolha Projeto > Configurações do projeto > Geral ou Projeto > Configurações do projeto > Discos de trabalho.
2. Exiba ou altere as configurações conforme necessário.
3. Clique em OK.

[Para o início](#) 

Caixa de diálogo Configurações do projeto

Geral

Renderização e reprodução de vídeo Especifica se a função de software ou hardware do Mecanismo de reprodução Mercury é ativada ou não. Se uma placa CUDA estiver instalada, a escolha de renderização de hardware e reprodução com o Mecanismo de reprodução Mercury será ativado. Para mais informações sobre a CUDA, o Mecanismo de reprodução Mercury e o Premiere Pro, consulte esta postagem no blog [Premiere Pro Work Area](#).

Área de segurança de título Especifica quanto da borda do quadro marcar como uma área de segurança para os títulos, para que os títulos não sejam cortados pelo overscan do aparelho de televisão. Um retângulo em forma de cruz marca a área de segurança de título quando se clica no botão Margens de segurança no Monitor de origem ou no Monitor de programas. Os títulos em geral necessitam de uma área de segurança maior que a ação.

Área de segurança de ação Especifica quanto da borda do quadro marcar como uma área de segurança de ação, para que a ação não seja cortada pelo overscan do aparelho de televisão. Um retângulo marca a área de segurança de ação quando se clica no botão Margens de segurança no Monitor de origem ou no Monitor de programas.

Formato de exibição (vídeo e áudio) Para obter informações sobre os formatos de exibição de vídeo e áudio, consulte as entradas em Configurações gerais em Predefinições e configurações de sequência.

Formato da captura Para obter informações sobre como configurar o formato da captura, consulte Definir o formato da captura, as preferências e as faixas.

Discos de trabalho

Para obter informações sobre como designar discos de trabalho, consulte Especificar discos de trabalho para melhorar o desempenho do sistema.

[Para o início](#)

Abrir um projeto

O Premiere Pro para Windows pode abrir arquivos de projetos criados em versões anteriores do Premiere Pro ou Adobe Premiere 6.x. É possível abrir apenas um projeto por vez. Para transferir o conteúdo de um projeto para outro, use o comando Importar.

Use o comando Salvamento automático para salvar automaticamente cópias de seus projetos na pasta Salvamento automático do Premiere Pro.

É possível encontrar arquivos ausentes ao trabalhar em um projeto. É possível continuar a trabalhar substituindo arquivos offline como espaços reservados para os arquivos ausentes. É possível editar usando arquivos offline, mas é necessário colocar os originais online novamente antes de renderizar o filme.

Para tornar um arquivo novamente online após o projeto estar aberto, use o comando Vincular mídia. É possível continuar a trabalhar sem precisar fechar e reabrir o projeto.

1. Escolha Arquivo > Abrir projeto.
2. Navegue até o arquivo de projeto e selecione-o.
3. Selecione Abrir.
4. Se a caixa de diálogo Onde está o arquivo abrir, localize o arquivo usando o campo Examinar, ou escolha uma das seguintes opções na caixa de diálogo Onde está o arquivo:

Localizar Inicia o recurso de pesquisa do Windows Explorer (Windows) ou do Finder (Mac OS).

Ao mover um projeto e ativos para uma máquina diferente, é possível editar o caminho do arquivo no arquivo de projeto para que o Premiere Pro localize os arquivos associados ao projeto automaticamente. Abra o arquivo PRPROJ em um

editor de texto ou um editor XML, como o Dreamweaver. Pesquise o caminho do arquivo usado quando o projeto estava na máquina anterior. Substitua-o pelo caminho do arquivo na nova máquina.

Ignorar Substitui um arquivo ausente por um clipe offline temporário pela duração de uma sessão. Ao fechar o projeto e, em seguida, reabri-lo, você visualiza uma caixa de diálogo que solicita que se localize o arquivo ou permite que ele seja ignorado novamente.

Ignorar tudo Como em Ignorar, Ignorar tudo substitui todos os arquivos ausentes por arquivos offline temporários.

Observação: *Selecione Ignorar ou Ignorar tudo somente se tiver certeza de que deseja trabalhar novamente todos as instâncias em que o arquivo é usado no projeto. Se desejar manter o arquivo no projeto, mas não for possível localizá-lo no momento, use Offline em vez disso.*

Ignorar visualizações Faz com que o Premiere Pro pare de procurar por quaisquer arquivos de visualização já renderizados para o projeto. Isso permite que o projeto carregue mais rápido, mas pode ser necessário renderizar partes das sequências para um melhor desempenho de reprodução.

Offline Substitui um arquivo ausente por um *clipe offline*, um espaço reservado que preserva todas as referências ao arquivo ausente em qualquer lugar do projeto. Diferentemente do clipe offline temporário criado por Ignorar, o gerado por Offline permanece entre as sessões, de forma que não é necessário localizar os arquivos ausentes sempre que o projeto for aberto.

Colocar tudo offline Como em Offline, Colocar tudo offline substitui todos os arquivos ausentes por arquivos offline permanentes.

Observação: *Não exclua os arquivos de origem enquanto os estiver usando como clipes em um projeto Premiere Pro e você planeja recapturá-los, a menos que tenham sido capturados usando o controle de dispositivos. Depois de entregar o filme final, você pode excluir os arquivos de origem.*

[Para o início](#) ¹³

Excluir um arquivo de projeto

1. No Windows Explorer (Windows) ou no Finder (Mac OS), navegue até o arquivo de projeto Premiere Pro e selecione-o. Os arquivos de projeto têm uma extensão de nome de arquivo .prproj.
2. Pressione Excluir.

[Para o início](#) ¹⁴

Mover um projeto para outro computador

Para mover um projeto para outro computador em que deseja continuar a edição, você deve mover cópias de todos os ativos do projeto para o segundo computador, bem como o arquivo de projeto. Os ativos devem manter seus nomes de arquivo e locais de pasta para que o Premiere Pro possa localizá-los e revinculá-los aos seus clipes no projeto automaticamente.

Assegure-se de que os mesmos codecs usados para o projeto no primeiro computador estejam instalados também no segundo computador. Para mais informações sobre como mover um projeto e seus recursos para outro computador, consulte Copiar, transcodificar ou arquivar seu projeto.

Tópicos relacionados

- Predefinições e configurações de sequência

- Criar uma sequência
- Importar projetos do Premiere Pro anterior
- Importação de sequências, listas de clipes, bibliotecas e composições
- Fluxo de trabalho em plataformas cruzadas
- Copiar, transcodificar ou arquivar o seu projeto



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Consolidação, transcodificação e arquivamento de projetos

Cópia de projetos para um novo local

Consolidação e transcodificação dos projetos

Como copiar, transcodificar ou arquivar um projeto

O Gerente de projeto do Premiere Pro facilita o arquivamento ou o fluxo de trabalho da transcodificação ao executar duas funções:

- Reunir ou copiar o projeto atual e todos os seus arquivos de mídia associados para um único local de compartilhamento
- Consolidar arquivos associados a um projeto para transcodificá-los em um único codec, facilitando o arquivamento

Vídeo: Arquivar um projeto

Aprenda a coletar sua mídia em um único local e a convertê-la em um codec de mezanino para arquivar ou trabalhar com outras equipes. (Assistir, 6 min)

[Para o início](#) 

Cópia de projetos para um novo local

O Gerente de projeto pode ajudá-lo a *recolher* um projeto para um novo local. A coleta dos arquivos copia o projeto atual e todos os arquivos de mídia associados para um único local de armazenamento. Não há conversão de arquivos quando os arquivos são copiados.

Ao coletar um projeto, é possível especificar se o novo projeto manterá alguns dos cliques não usados do projeto original. Você também pode reduzir os requisitos de armazenamento utilizando apenas as mídias necessárias para criar e exportar as sequências no projeto.

Você pode utilizar este fluxo de trabalho para coletar e copiar os arquivos de mídia de origem do projeto armazenados em vários locais em um único local para facilitar o compartilhamento.

[Para o início](#) 

Consolidação e transcodificação dos projetos

O Gerente de projeto permite que você gerencie efetivamente a mídia e os projetos, especialmente grandes projetos com vários cliques e formatos de mídia diferentes.

Você pode arquivar facilmente projetos grandes ao transcodificar todos os arquivos relevantes em projetos e sequência em um codec *intermediário* ou *mezanino*.

O Gerente de projeto fornece várias opções para consolidar arquivos relevantes em um codec mezanino com base em preferências definidas pelo usuário. Ao consolidar os arquivos, o Gerente de projeto copia somente as partes da gravação de origem usadas nas sequências e cria automaticamente um projeto recortado.

Você pode arquivar facilmente este único codec ou compartilhar com outras equipes e outros sistemas. Em qualquer momento, você pode reeditar os projetos arquivados no Adobe Premiere Pro.

Observação: A funcionalidade da opção *Criar novo projeto cortado*, disponível em versões anteriores do Adobe Premiere Pro, possui a opção *Consolidar e transcodificar incluída*. Isto é, você pode optar por recortar

Como copiar, transcodificar ou arquivar um projeto

1. Escolha Arquivo > Gerente de projeto.
2. Na janela Gerente de projeto, em Sequência, selecione a caixa de seleção ao lado de cada sequência que deseja selecionar. Para marcar todas as caixas, pressione Shift e clique em qualquer uma caixa.

Observação: As sequências aninhadas não são selecionadas automaticamente. Se nas sequências que você está selecionando contiverem sequências aninhadas, verifique se você incluiu essas sequências aninhadas na seleção.

3. Você pode copiar ou transcodificar o projeto selecionando uma das seguintes opções:

Coletar arquivos e copiar para um novo local Para coletar e copiar a gravação que você usou nas sequências selecionadas para um único local de armazenamento.

Observação: O Gerente de projeto não coleta e copia coleções de After Effects que estejam vinculadas dinamicamente a um projeto do Adobe Premiere Pro. Entretanto, o Gerente de projeto salva o clipe do Dynamic Link no projeto aparado como um clipe offline.

Consolidar e transcodificar Para consolidar a gravação que você usou nas sequências selecionadas e transcodificar em um único codec para arquivamento.

- **Combinação:** combine as configurações de mídia recém-criadas com as configurações de sequência, as configurações de clipe individual ou as predefinições.

Sequência Utiliza o tamanho do quadro, a taxa de quadros, o tipo de campo e as proporções de pixel da sequência selecionada e transcodifica os cliques combinados a essas configurações.

Os cliques que não combinam essas configurações são copiados e não são transcodificados.

Cliques individuais Utiliza o tamanho do quadro, a taxa de quadros, o tipo de campo, além das proporções de pixel de cada clipe individual na sequência e as transcodifica utilizando as configurações individuais.

Quando não é possível combinar a origem, o clipe é copiado e não transcodificado. Por exemplo, se o clipe contém um atributo que o formato ou a predefinição selecionada não suporta.

Predefinição Utiliza o tamanho do quadro, a taxa de quadros, o tipo de campo e as proporções de pixel da predefinição selecionada e transcodifica todos os cliques dessas configurações.

Quando não é possível combinar as origens, os cliques são copiados e não transcodificados.

- **Formato:** você pode escolher os arquivos MXF OP1a, os arquivos MXF OP1a no formato DNXHD ou o formato do QuickTime.
- **Predefinição:** com base no formato selecionado, as opções predefinidas são exibidas.

Observação: A única predefinição que suporta alfa é a predefinição GoPro CineForm com alfa. Todas as outras predefinições nivelam o canal alfa.

4. O Premiere Pro cria um novo arquivo de projeto que vincula as mídias selecionadas com base nas seguintes opções.

Observação: As opções disponíveis dependem da opção escolhida na etapa anterior.

Excluir clipes não utilizados Especifica que o Gerente de projeto não incluirá nem copiará mídia que não tenha sido usada no projeto original.

Incluir manipuladores Especifica o número de quadros adicionais a manter antes do ponto de entrada e depois do ponto de saída de cada clipe transcodificado. Você pode definir um valor de 0 a 999 quadros.

Por exemplo, um valor de 30 significa que 30 quadros são mantidos antes do ponto de entrada e 30 quadros são mantidos após o ponto de saída. As alças funcionam como quadros extras que permitem ajustes secundários adicionais nas edições no novo projeto.

Incluir arquivos compatíveis com áudio Garante que o áudio adaptado no projeto original permaneça adaptado no novo projeto. Quando esta opção não é selecionada, o novo projeto ocupa menos espaço em disco, mas o Premiere Pro faz a conformidade do áudio novamente quando o projeto é aberto. Essa opção está disponível somente se você selecionar Coletar arquivos e copiar para um novo local.

Converter sequências de imagens para clipes Especifica se o Gerente de projeto converte uma sequência de arquivos de imagens estáticas em um único videoclipe. Onde cada uma imagem estática se transforma em um quadro de vídeo. Selecionar essa opção geralmente melhora o desempenho da reprodução.

Incluir arquivos de visualização Especifica se os efeitos renderizados no projeto original permanecem renderizados no novo projeto. Quando esta opção não é selecionada, o novo projeto ocupa menos espaço em disco, mas os efeitos não são renderizados. Essa opção está disponível somente se você selecionar Coletar arquivos e copiar para um novo local.

Renomear arquivos de mídia para corresponder aos nomes do clipe Renomeia os arquivos de gravação copiados com os mesmos nomes dos clipes capturados. Selecione essa opção se renomear seus clipes capturados na janela Projeto e desejar que os arquivos de gravação copiados tenham o mesmo nome. (Os arquivos capturados importados, especialmente aqueles capturados com a detecção de cena, podem não ter nomes intuitivos, portanto, você pode querer renomeá-los na janela Projeto.) Essa opção garante que o nome de arquivo da gravação capturada real seja atualizado para refletir o novo nome na janela Projeto, simplificando muito a organização dos arquivos de gravação. Selecionar essa opção para um arquivo MXF não irá alterar o Nome do clipe do usuário no XML do arquivo; no entanto, irá alterar o nome de arquivo do clipe copiado para o projeto aparado para corresponder ao nome do clipe exibido no painel Projeto.

Converter composições do After Effects em clipes Converte qualquer composição do After Effects no projeto em vídeos nivelados.

Se o seu projeto contiver composições do After Effects vinculadas dinamicamente, selecionar essa opção nivela a composição em um videoclipe. A vantagem de selecionar essa opção é que você pode reproduzir os vídeos convertidos em sistemas que não têm o After Effects instalado.

Observação: Uma vez que nivelar as composições em vídeos, você não poderá editar as composições originais no projeto criado recentemente. Você ainda pode editar as composições originais no projeto de origem usando o Dynamic Link.

5. **Caminho de destino** Designa onde o Gerente de projeto salva os arquivos especificados. Clique em Procurar para ir até um local diferente do padrão.

Ao copiar um projeto, o Gerente de projeto cria uma pasta "Copiado_[nome do projeto]" e copia o projeto, os arquivos de gravação e outros arquivos especificados para a pasta.

Ao consolidar um projeto para transcodificação, o Gerente de projeto cria uma pasta chamada "Transcodificado_ [nome do projeto]" e salva o projeto, arquivos de gravação e outros arquivos especificados na pasta.

Observação: Se já existir uma pasta no mesmo local com nome idêntico ao do projeto que você está copiando ou transcodificando, o Gerente de projeto adicionará um número ao nome. Por exemplo, projetos sucessivos nomeados de forma idêntica podem ter anexos de "_001, _002, _003, _004..."

6. **Espaço em disco** Exibe uma comparação entre o tamanho dos arquivos do projeto atual e o tamanho estimado dos arquivos copiados ou consolidados. Clique em Calcular para atualizar a estimativa.

7. Clique em OK.

Observação: Ao copiar um projeto ou consolidar arquivos, o Gerente de projeto não produz uma estrutura de arquivo MXF compatível com P2 para os arquivos de mídia que vêm de uma origem P2.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Importação de gravação

Formatos de arquivo compatíveis

- Sobre os formatos de arquivo
- Compatível com os formatos de vídeo e áudio nativos
- Formatos nativos de câmera compatíveis
- Formatos de arquivo de áudio suportados
- Formatos de arquivo de imagem congelada e de sequência de imagens congeladas suportados
- Formatos compatíveis de arquivo de legenda e legenda codificada
- Formatos de arquivo de projeto de vídeo suportados

[Para o início](#)

Sobre os formatos de arquivo

Algumas extensões de nomes de arquivo (como MOV, AVI, MXF e F4V) denotam os formatos do arquivo do contêiner em vez de denotar o formato de dados específico de áudio, vídeo ou imagem. Os arquivos de contêiner podem conter dados codificados utilizando diversos esquemas de compactação e codificação. O Premiere Pro pode importar estes arquivos de contêiner, mas a capacidade de importar os dados contidos depende dos codecs (especificamente decodificadores) instalados.

Ao instalar codecs adicionais, você pode ampliar a capacidade do Premiere Pro de importar tipos de arquivos adicionais. Muitos codecs instalados no sistema operacional (Windows ou Mac OS) funcionam como um componente dentro dos formatos QuickTime ou Vídeo para Windows. Entre em contato com o fabricante do seu hardware ou software para obter mais informações sobre os codecs que funcionam com os arquivos criados pelos seus dispositivos e aplicativos específicos.

Observação: Os arquivos de vídeo e de imagem congelada que você deseja importar não devem ultrapassar as dimensões máximas permitidas. Para obter mais informações sobre as dimensões máximas no Premiere Pro, consulte o blog *Área de trabalho do Premiere Pro*.

[Para o início](#)

Compatível com os formatos de vídeo e áudio nativos

O Adobe Premiere Pro oferece suporte para vários formatos de áudio e vídeo, tornando seus fluxos de trabalho pós-produção compatíveis com os formatos mais recentes de transmissão.

Formato	Detalhes
HEVC (H.265)	Mídia H.265 8K UHD com resoluções até 8192 × 4320 em MXF
H.264 AVC	Várias mídias que utilizam a codificação H.264
DNxHR	DNxHR LB, DNxHR SQ, DNxHR TR, DNxHR HQ e DNxHR HQX
OpenEXR	Arquivos nos formatos .EXR, .MXR e .SXR
3GP, 3G2 (.3gp)	
Apple ProRes de 64 bits	Importar somente no Windows

ASF	Netshow (somente Windows)
AVI (.avi)	AVI DV, Microsoft AVI Tipo 1 e Tipo 2
DV (.dv)	Fluxo DV bruto, um formato do QuickTime
DNxHD	Compatível com delimitadores nativos do MXF e QuickTime
F4V (.f4v)	Importar apenas
GIF (.gif)	GIF animado
M1V	Arquivo de vídeo MPEG-1
M2T	Sony HDV
M2TS	Fluxo de transporte Blu-ray BDAV MPEG-2, AVCHD
M4V	Arquivo de vídeo MPEG-4
MOV	Formato do QuickTime Movie Observação: o Windows requer o QuickTime Player
MP4	Filme QuickTime, XDCAM EX
MPEG, MPE, MPG	MPEG-1, MPEG-2
M2V	MPEG-2 compatível com DVD
MTS	AVCHD
MXF	Media eXchange Format MXF é um formato em contêiner compatível com: - Filme P2: variante Panasonic Op-Atom de vídeo MXF em DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra - Filme XDCAM HD - Sony XDCAM HD 50 (4:2:2) - Filme Avid MXF - Canon XF nativo Observação: é possível visualizar arquivos nativos da Canon XF no Navegador de mídia, e existe suporte para o uso de metadados.
MJPEGs nativos	1DC
VOB	
WMV	Windows Media, somente Windows Observação: renderize os cliques AVI Tipo-1 antes de visualizá-los em um dispositivo DV. Para renderizar um clipe AVI Tipo-1, adicione-o a uma sequência em um projeto DV e visualize-o.

[Para o início](#)

Formatos nativos de câmera compatíveis

O Premiere Pro permite trabalhar com uma grande variedade de formatos nativos de mídia das câmeras DSLR mais recentes, sem a transcodificação ou uma nova delimitação de arquivo.

Os formatos de mídia listados aqui são compatíveis com a importação e edição diretas com o Premiere Pro CC. Os codecs necessários são criados no Premiere Pro CC e são compatíveis com os sistemas operacionais Mac e Windows, a menos que indicado ao contrário.

► [Câmera de AMIRA ARRI](#)

▶ Canon XF, Canon RAW
▶ CinemaDNG
▶ Câmeras Panasonic AVC, P2
▶ Phantom Cine mídia
▶ Suporte RED
▶ Câmeras da Sony

 **Para saber mais sobre como trabalhar diretamente com formatos de câmera nativos, consulte este tutorial em vídeo.**

[Para o início](#) 

Formatos de arquivo de áudio suportados

Formato	Detalhes
AAC	
AC3	Incluindo surround 5.1
AIFF, AIF	
ASND	Documento de som da Adobe
AVI	Vídeo para Windows
BWF	Formato Broadcast WAVE
M4A	Áudio MPEG-4
mp3	Áudio MP3
MPEG, MPG	Filme MPEG
MOV	QuickTime; requer o QuickTime Player
MXF	Media eXchange Format MXF é um formato em contêiner compatível com: - Filme P2: variante Panasonic Op-Atom de MXF com vídeo em DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra - Filme XDCAM HD - Sony XDCAM HD 50 (4:2:2) - Filme Avid MXF
WMA	Windows Media Audio, somente Windows
WAV	Forma de onda do Windows

[Para o início](#) 

Formatos de arquivo de imagem congelada e de sequência de imagens congeladas suportados

O Premiere Pro oferece suporte a 8 bpc (4 bytes por pixel) e 16 bpc (8 bytes por pixel) arquivos de imagem congelada.

Formato	Detalhes
AI, EPS	
BMP, DIB, RLE	
DPX	
EPS	
GIF	
ICO	Arquivo Icon (somente Windows)
JPEG	JPE, JPG, JFIF
PICT	
PNG	
PSD	
PSQ	Storyboard do Adobe Premiere 6
PTL, PRTL	Título do Adobe Premiere
TGA, ICB, VDA, VST	
TIF	

[Para o início](#)

Formatos compatíveis de arquivo de legenda e legenda codificada

Formato	Detalhes
DFXP	Perfil de troca com formato de distribuição
MCC	MacCaption VANC
SCC	Arquivo de legenda codificada Scenarist
STL	Arquivo de legenda EBU N19
XML	Arquivo de texto cronometrado W3C/SMPTE/EBU

[Para o início](#)

Formatos de arquivo de projeto de vídeo suportados

Formato	Detalhes
AAF	Formato avançado de criação
AEP, AEPX	Projeto do After Effects
CSV, PBL, TXT, TAB	listas de lotes
EDL	CMX3600 EDLs
PLB	Compartimento do Adobe Premiere 6.x (somente Windows)
PREL	Projeto do Adobe Premiere Elements (somente Windows)
PRPROJ	Projeto do Premiere Pro

PSQ	Storyboard do Adobe Premiere 6.x (somente Windows)
XML	FCP XML



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Transferência e importação de arquivos

[Formatos de arquivo compatíveis](#)

[Sobre a transferência de arquivos](#)

[Sobre a importação de arquivos](#)

[Importar arquivos com o Navegador de mídia](#)

[Importar arquivos com o comando Importar](#)

[Suporte a canal](#)

[Editar durante a assimilação](#)

[Para o início](#) 

Formatos de arquivo compatíveis

O Premiere Pro pode importar muitos formatos de áudio e vídeo. O Premiere Pro pode importar arquivos nos [formatos aqui listados](#), desde que o codec usado para gerar um arquivo específico esteja instalado localmente. A maioria desses módulos de software é instalada automaticamente com o Premiere Pro.

Para obter uma lista de formatos de arquivo compatíveis para importação no Premiere Pro, consulte formatos de arquivo compatíveis.

[Para o início](#) 

Sobre a transferência de arquivos

Transferir projetos de outros computadores

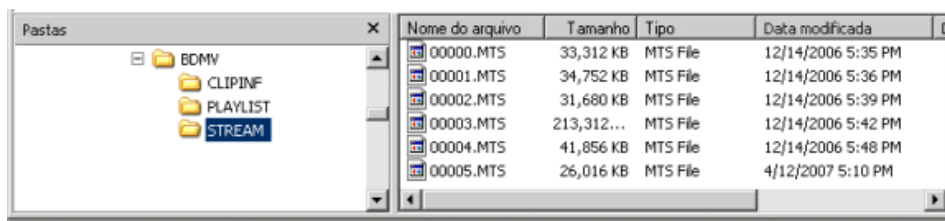
Ao transferir arquivos de projeto, como arquivos de projeto do After Effects, arquivos de projeto Premiere Pro ou arquivos de projeto do Final Cut Pro de outro computador para o computador para o qual você importa esses arquivos de projeto Premiere Pro, certifique-se de transferir todos os ativos associados aos arquivos de projeto. Mantenha os arquivos de projeto, e seus ativos associados, no computador de destino em pastas que tenham nomes e estruturas de pastas idênticos aos arquivos no computador de origem.

Transferir ativos de mídia baseada em arquivo

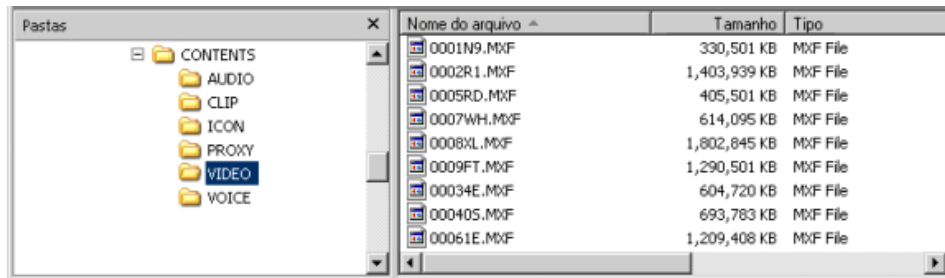
É possível editar ativos que residem em mídia baseada em arquivo, como cartões P2, cartuchos XDCAM, cartões SxS ou DVD. No entanto, o Premiere Pro tem um desempenho mais rápido se você primeiro transferir os ativos para um disco rígido local. Com o uso do Windows File Explorer (Windows) ou do Finder (Mac OS), transfira os arquivos da mídia de aquisição baseada em arquivo. Em seguida, importe os arquivos do disco rígido para os projetos do Premiere Pro.

Ao transferir arquivos para o disco rígido a partir de mídia baseada em arquivo, transfira a pasta que contém todos os arquivos relacionados e todas as suas subpastas. Mantenha a estrutura de pastas intacta. Por exemplo, ao transferir arquivos de mídia baseada em arquivo AVCHD, transfira a pasta BDMV e todo o seu conteúdo. Ao transferir arquivos de mídia DVCPRO HD, transfira a pasta CONTENTS e todo o seu conteúdo. Ao transferir arquivos de mídia XDCAM EX, transfira a pasta BPAV e todo o seu conteúdo. Ao transferir arquivos de DVD, transfira todo o conteúdo da pasta VIDEO_TS e, se existir, todo o conteúdo da pasta AUDIO_TS.

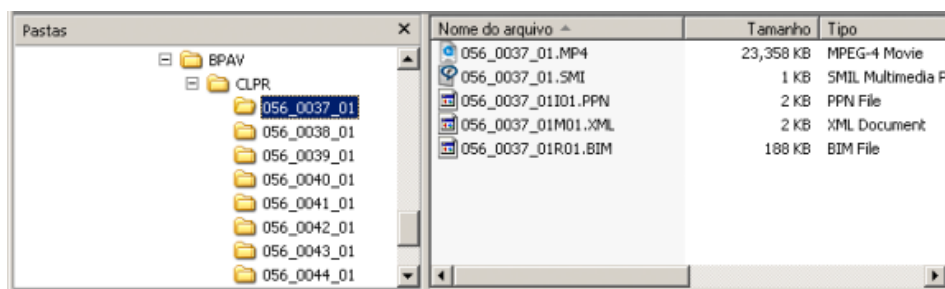
Transfira arquivos de vídeo de mídia baseada em arquivo para a mesma pasta especificada para o vídeo capturado com as configurações do disco de trabalho do projeto.



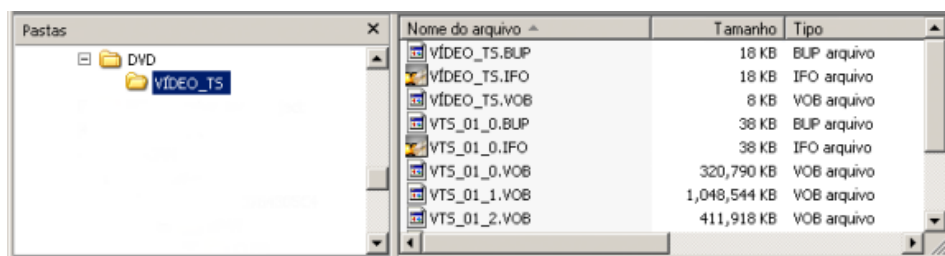
A estrutura de pastas para ativos de AVCHD



A estrutura de pastas para ativos de DVCPRO HD



A estrutura de pastas para ativos de XDCAM EX



A estrutura de pastas para ativos de vídeo de DVD

[Para o início](#)

Sobre a importação de arquivos

Importar é diferente de *capturar*. O comando Importar traz arquivos que já estão presentes no disco rígido ou em outro dispositivo de armazenamento conectado ao projeto. Importar arquivos torna-os disponíveis para um projeto Premiere Pro. O Premiere Pro permite importar diversos tipos de vídeo, imagens congeladas e áudio. Finalmente, é possível exportar um projeto Premiere Pro a partir do After Effects, e importá-lo para o Premiere Pro.

É possível importar vídeo, áudio e arquivos congelados em vários formatos de arquivo para um projeto Premiere Pro. É possível importar um único arquivo, vários arquivos ou uma pasta inteira. Os tamanhos de quadro não podem exceder 16 megapixels.

Se você tiver clipes estendidos, certifique-se de importá-los pelo Navegador de mídia em vez de importá-los usando o menu Arquivo.

Se o software utilizado para criar a arte não permite especificar pixels como unidade de medida, experimente especificar pontos.

No Premiere Pro, é possível importar arquivos usando o Navegador de mídia ou o comando Importar.

O Premiere Pro indexa determinados tipos de arquivos e transcodifica outros após importá-los. Não é possível editar esses tipos totalmente até que esses processos estejam concluídos. O nome de arquivo de um clipe aparece no painel Projeto em itálico até que tenha sido totalmente indexado ou transcodificado.

Para importar arquivos aos quais o Premiere Pro não oferece suporte originalmente, instale o cartão de captura adequado ou o software de plug-in de terceiros. Para obter mais informações, consulte o manual que acompanha o cartão ou o plug-in instalado.

Vídeo : Importação de mídia

Saiba como usar o Media Browser para importar mídia diretamente de seus drivers de mídia ou cartões de câmeras. (Assistir, 2 min)

Também é possível importar arquivos e pastas arrastando-os para o Windows Explorer (Windows) ou para o Finder (Mac OS) no painel Projeto. No Windows Vista, se o UAC (Controle de Conta de Usuário) estiver ativado, o Windows desativa a operação arrastar e soltar no Windows Explorer, ou em qualquer programa, para qualquer programa que esteja em execução no modo de administrador. Execute o Premiere Pro no modo de administrador para ativação de plug-in, acesso especial ao disco e permissões de rede. Para ativar a operação arrastar e soltar ao executar o Premiere Pro no modo de administrador, desative o UAC. No painel Controle do Windows, selecione Contas de usuário. Desative o UAC para o usuário selecionado.

Assista a este tutorial para aprender como importar arquivos de áudio e vídeo no Premiere Pro.

[Para o início](#)

Importar arquivos com o Navegador de mídia

O Navegador de mídia torna fácil navegar até arquivos e localizá-los por seus tipos. Diferentemente da caixa de diálogo Importar, o Navegador de mídia pode ser deixado aberto, e pode ser ancorado, como qualquer outro painel. Além de isso, você pode importar vários painéis do Navegador de mídias na mesma área de trabalho e editar ou reutilizar clipes existentes de diferentes projetos.

O Navegador de mídia fornece rápido acesso a todos os ativos durante a edição. Além de isso, é possível usar o Navegador de mídia para importar clipes copiados de mídia de armazenamento de vídeo como cartões P2, cartões SxS, discos XDCAM e DVD. Ao *importar* um ativo o Premiere Pro deixa-o em seu local atual e cria um clipe no painel Projeto que aponta para ele. Por padrão, o Premiere Pro grava arquivos XMP no diretório em que os arquivos de mídia estão localizados, mas é possível desativar esse comportamento em Preferências. Para obter um melhor desempenho, primeiro transfira os arquivos de sua mídia baseada em arquivo para um disco rígido local. Em seguida, importe-os para projetos do Premiere Pro a partir do disco rígido.

1. Selecione Janela > Navegador de mídia.
2. Para navegar até os arquivos desejados, siga um destes procedimentos:
 - Para abrir uma pasta aberta recentemente, clique no triângulo no menu Diretórios recentes e selecione a pasta.
 - Na lista de discos rígidos e pastas no Navegador de mídia, clique nos triângulos ao lado dos nomes das pastas para abri-las.
3. Para exibir apenas arquivos de certos tipos, clique no triângulo no menu Arquivos do tipo

e selecione um tipo de arquivo. Para selecionar um tipo adicional, abra o menu novamente e faça outra seleção. Repita até que todos os tipos desejados tenham sido selecionados.

4. Selecione um ou mais arquivos na lista de arquivos. Para selecionar mais de um arquivo não contíguo, pressione Ctrl+clique (Windows) ou pressione Command+clique (Mac OS) nos nomes de arquivos. Para selecionar mais de um arquivo contíguo, pressione Shift+clique nos nomes de arquivos.

5. Siga um destes procedimentos:

- Selecione Arquivo > Importar do navegador, ou clique com o botão direito do mouse no arquivo no Navegador de mídia e selecione Importar. Como alternativa, é possível arrastar o arquivo do Navegador de mídia para o painel Projeto, ou arrastar o arquivo do Navegador de mídia para uma Linha de tempo.

O Navegador de mídia importa o arquivo para o painel Projeto.

- Clique com o botão direito do mouse no arquivo no Navegador de mídia e selecione Abrir no monitor de origem. Como alternativa, clique duas vezes no arquivo no Navegador de mídia para abri-lo no Monitor de origem.

O Navegador de mídia abre o arquivo no Monitor de origem.

[Para o início](#) ¹³

Importar arquivos com o comando Importar

Observação: Embora seja possível importar clipes diretamente da mídia baseada em arquivo conectada ao computador, é melhor primeiro transferir os clipes dessas mídias para um disco rígido. Em seguida, importe-os do disco rígido.

- Escolha Arquivo > Importar. É possível selecionar vários arquivos.
- Para importar um arquivo recentemente importado, escolha Arquivo > Importar arquivo recente > [nome do arquivo]. (O nome do arquivo não será exibido se as preferências do Premiere Pro tiverem sido redefinidas.)
- Para importar uma pasta de arquivos, escolha Arquivo > Importar. Localize e selecione a pasta e, em seguida, clique em Importar pasta. A pasta, com seu conteúdo, é adicionada como um novo compartimento ao painel Projeto.
- Para obter instruções sobre como importar uma sequência numerada de imagens congeladas como um clipe, consulte Importar sequências numeradas de imagens congeladas como um clipe.

[Para o início](#) ¹⁴

Suporte a canal

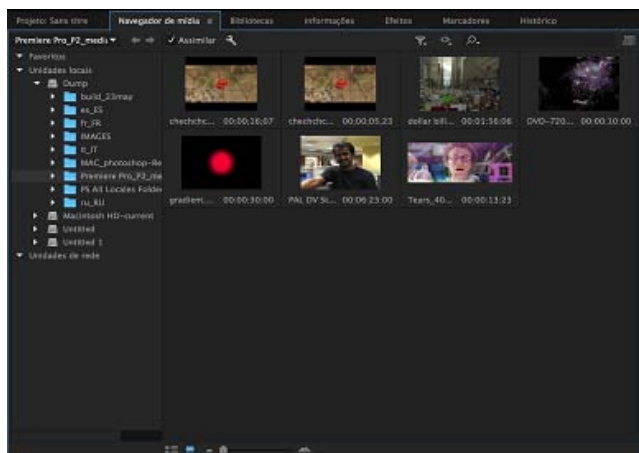
O Premiere Pro oferece suporte a ativos de quatro canais. Cada pixel processado no pipeline de renderização usa quatro canais. Quando o Premiere Pro processa um ativo de três canais, como gravação DV, HDV ou MPEG, o Premiere Pro converte automaticamente em um ativo de quatro canais. O Premiere Pro converte um ativo de três canais quando se adiciona um efeito ou uma transição ao ativo.

O Premiere Pro oferece suporte à intensidade de cor de 10 bits, às vezes, é útil para editar gravação padrão e de alta definição.

[Para o início](#) ¹⁵

Editar durante a assimilação

O painel Navegador de mídia do Premiere Pro permite a assimilação automática de mídias em segundo plano, enquanto você começa a editar.



A caixa de seleção de assimilação no painel Navegador de mídia liga ou desliga o comportamento automático de assimilação. O botão de configurações ao lado dela abre a caixa de diálogo Configurações do projeto, onde é possível ajustar as configurações de assimilação. Uma caixa de seleção de assimilação similar na caixa de diálogo Configurações do projeto é mantida em sincronia com a configuração do painel Navegador de mídia. Quando ativado, os usuários podem escolher uma entre quatro operações a serem iniciadas automaticamente quando os arquivos forem importados para o projeto. Você pode continuar a editar enquanto o processo de assimilação é concluído em segundo plano.

- Copiar: você pode copiar a mídia do jeito que ela é para um novo local. Por exemplo: geralmente, este recurso é usado para transferir gravações da mídia removível para o disco rígido local. O caminho de transferência é especificado pela opção Destino principal disponível nas Configurações. Com a cópia concluída, os clipes do projeto apontarão para essas cópias dos arquivos.
- Transcodificar: é possível transcodificar a mídia para um novo formato em um novo local. Por exemplo, isso pode ser usado para transcodificar a gravação original em um formato específico usado por um recurso de pós-produção. O caminho do arquivo é especificado pela opção Destino principal nas Configurações, e o formato é especificado pela predefinição escolhida. Após a transcodificação da mídia, os clipes do projeto apontarão para essas cópias transcodificadas dos arquivos. .
- Criar proxy: use essa opção para criar e anexar proxies à mídia. Por exemplo, esse recurso é usado com frequência para criar clipes de baixa resolução com o objetivo de melhorar o desempenho durante a edição. Esses clipes poderão, então, ser direcionados de volta aos arquivos originais de resolução máxima para gerar o arquivo de saída final. O caminho do arquivo onde os proxies são gerados é especificado pela opção Destino do proxy nas Configurações, e o formato é especificado pela predefinição escolhida. Após a geração dos proxies, eles serão anexados automaticamente aos clipes no projeto.
- Copiar e criar proxy: essa opção copia a mídia e também cria proxies para elas, conforme especificado acima.

Todas as quatro opções vêm com um grupo de predefinições padrão que possui os destinos dos arquivos definidos como “Igual ao projeto”. Como alternativa, também é possível optar por um destino personalizado ou pela sua pasta de arquivos da Creative Cloud que sincroniza automaticamente os arquivos para a nuvem. Você também pode criar suas próprias predefinições de “Assimilação” usando o Adobe Media Encoder.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Importação de sequências, listas de clipes, bibliotecas e composições

[Importar projetos do Premiere Pro anterior](#)

[Importar sequências selecionadas de projetos do Premiere Pro](#)

[Importar um projeto do Premiere Elements \(somente Windows\)](#)

[Importar bibliotecas \(somente Windows\)](#)

[Importar composições do After Effects](#)

[Importar projetos CMX3600 EDL](#)

[Para o início](#)

Importar projetos do Premiere Pro anterior

É possível adicionar o conteúdo de um projeto feito em uma versão anterior no Premiere Pro no Mac OS ou Windows. Além disso, no Windows, é possível importar um projeto feito com versões anteriores do Premiere Pro ou o Premiere 6.0 ou 6.5. Os clipes e sequências do projeto importado são adicionados ao painel Projeto em um compartimento que tem o nome do projeto importado. A hierarquia de compartimentos do projeto importado é mantida no seu novo compartimento. As transições e efeitos interrompidos não são mantidos. Tenha cuidado ao importar um projeto para outro projeto com uma base de tempo ou uma taxa de amostragem de áudio diferente, pois essas diferenças podem afetar o posicionamento da edição e a qualidade do áudio.

Importar um projeto para outro projeto é a única maneira de transferir a sua sequência completa e todas as informações do clipe.

Além disso, é possível abrir projetos feitos com o Premiere Pro para Windows, incluindo qualquer conteúdo que possa ter sido importado de versões anteriores, no Premiere Pro para Mac OS.

Observação: Em versões anteriores do Adobe Premiere, os storyboards eram armazenados em arquivos independentes dos arquivos de projeto. O Premiere Pro contém todos os recursos de storyboard no painel Projeto. No Windows, é possível importar arquivos de storyboard criados em versões anteriores escolhendo Arquivo > Importar.

[Para o início](#)

Importar sequências selecionadas de projetos do Premiere Pro

É possível importar uma ou mais sequências de sua preferência de outro projeto Premiere Pro.

Para tornar os ativos de uma sequência fáceis de importar com a sequência, primeiro consolide o projeto que contém a sequência. Colete os arquivos e copie-os para um novo local com o Gerente de projeto.

1. Selecione Arquivo > Importar, e vá até o arquivo de projeto que contém a sequência ou as sequências desejadas e selecione-o.
2. Clique em Abrir.
3. Na caixa de diálogo Importar projeto, escolha se deseja importar o projeto inteiro ou sequências selecionadas e clique em OK.
4. Na caixa de diálogo Importar sequência do Premiere Pro, selecione cada sequência que

deseja importar e clique em OK.

[Para o início](#) ¹³

Importar um projeto do Premiere Elements (somente Windows)

1. Selecione Arquivo > Abrir projeto.
2. Navegue até um arquivo de projeto do Adobe Premiere Elements, com a extensão de arquivo PREL.
3. Clique em Abrir.

O Premiere Pro converte o arquivo de projeto do Premiere Elements em um arquivo de projeto Premiere Pro.

[Para o início](#) ¹⁴

Importar bibliotecas (somente Windows)

O Adobe Premiere 6.5 oferece suporte aos contêineres chamados de *bibliotecas*, que armazenam os clipes de um ou de vários projetos nos arquivos. Uma biblioteca (PLB) é um arquivo independente de qualquer arquivo de projeto. Embora o Premiere Pro não ofereça suporte diretamente a bibliotecas, ele permite importar arquivos de biblioteca PLB, somente no Windows. Uma biblioteca é convertida em um compartimento quando é importada para um projeto Premiere Pro. Para armazenar um conjunto de clipes para torná-los disponíveis para outros projetos, basta salvar um projeto que contenha os clipes e importar esse projeto para outros projetos.

[Para o início](#) ¹⁵

Importar composições do After Effects

É possível importar composições do After Effects assim como qualquer outro tipo de arquivo suportado usando o comando Arquivo > Importar. É possível exportar um arquivo de projeto Premiere Pro do After Effects e abri-lo para edição no Premiere Pro. Também é possível copiar e colar camadas e ativos entre o Premiere Pro e o After Effects.

É possível criar ou importar composições do After Effects usando o Adobe Dynamic Link. Também é possível selecionar clipes na linha de tempo do Premiere Pro e substituí-los por uma composição do After Effects por meio do Adobe Dynamic Link. O Adobe Dynamic Link permite que as alterações feitas em um arquivo em qualquer um dos aplicativos apareçam em ambos, imediatamente, sem a necessidade de renderização.

Para mover um projeto do After Effects de outro computador para aquele em que você está executando o Premiere Pro, certifique-se de mover todos os arquivos associados ao projeto do After Effects.

Importar composições do After Effects

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Arquivo > Importar, e navegue até o arquivo AEP desejado.
 - Selecione Arquivo > Adobe Dynamic Link > Importar composição do After Effects.
2. Selecione o arquivo AEP e clique em Abrir.

Se o projeto do After Effects contiver mais de uma composição, a caixa de diálogo Importar composição do After Effects é aberta.
3. Selecione uma ou mais composições. Pressione Shift e clique para selecionar composições adjacentes. Pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) para selecionar clipes não adjacentes.

O Premiere Pro importa as composições selecionadas do After Effects e as coloca no painel Projeto. Se tiver selecionado mais de uma composição. O Premiere Pro criará um compartimento com o nome do arquivo AEP e colocará as composições nesse compartimento.

[Para o início](#) 

Importar projetos CMX3600 EDL

É possível importar arquivos de projeto no formato de arquivo EDL.

1. Selecione Arquivo > Importar, e vá até o arquivo de projeto que contém o arquivo EDL desejado e selecione-o.
2. Clique em Abrir.

A Adobe também recomenda

- Sobre a transferência de arquivos
- Copiar e colar entre o After Effects e o Premiere Pro
- Criar uma composição de clipes no Adobe Premiere Pro



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Importação de imagens congeladas

[Preparar imagens congeladas antes de importar](#)

[Importar arquivos do Photoshop e do Illustrator](#)

[Importar imagens como uma sequência de imagens](#)

[Redimensionar imagens importadas](#)

É possível importação de imagens congeladas individuais para o Premiere Pro ou importar uma série de imagens congeladas como uma sequência. É possível importação de imagens congeladas de aplicativos da Adobe, como o Photoshop e o Illustrator. Para obter informações sobre os formatos de imagem congelada que o Premiere Pro importa, consulte [Formatos de arquivo suportados para importação](#).

Uma imagem congelada importada usa a duração especificada nas preferências da Imagem congelada. É possível alterar a duração de uma imagem congelada em uma sequência.

O máximo tamanho do quadro que pode ser importado para imagens congeladas e filmes é de 256 megapixels, com uma dimensão máxima de 32.768 pixels em qualquer direção. Para obter mais informações, consulte esta postagem no blog [Premiere Pro Work Area](#).

[Para o início](#)

Preparar imagens congeladas antes de importar

Antes de importar uma imagem congelada para o Premiere Pro, prepare-a da forma mais completa possível para reduzir o tempo de renderização. É geralmente mais fácil e mais rápido preparar um arquivo no seu aplicativo original. Considere fazer o seguinte:

- Certifique-se de que o formato de arquivo é suportado pelo sistema operacional que você planeja usar.
- Defina as dimensões de pixel para a resolução que será usada no Premiere Pro. Se você planeja dimensionar a imagem ao longo do tempo, defina dimensões da imagem que forneçam detalhes suficientes no maior tamanho que a imagem contiver no projeto.
- Para obter melhores resultados, crie arquivos com um tamanho do quadro pelo menos tão grande quanto o tamanho do quadro do projeto para que não seja necessário aumentar a imagem no Premiere Pro. Dimensionar uma imagem maior que o seu tamanho original pode causar perda de nitidez. Se você planeja aumentar uma imagem, prepare-a em um tamanho de quadro maior que o do projeto. Por exemplo, se você planeja aumentar a imagem em 200%, prepare a imagem com o dobro do tamanho do quadro do projeto antes de importá-la.
- Corte as partes da imagem que você não deseja que sejam visíveis no Premiere Pro.
- Se desejar designar áreas como transparentes, crie um canal alfa ou use as ferramentas de transparência em aplicativos como o Photoshop ou o Illustrator.
- Se a saída final for ser exibida em telas de televisão padrão, evite usar linhas horizontais finas (como linhas de 1 pixel) para imagens ou texto. Elas podem cintilar em consequência de entrelaçamento. Caso seja necessário usar linhas finas, adicione um leve desfoque para que as linhas apareçam nos dois campos de vídeo. Consulte [Vídeo entrelaçado, vídeo não entrelaçado e varredura progressiva](#).
- Salve o arquivo usando a convenção de nomenclatura correta. Por exemplo, se você planeja importar o arquivo para o Premiere Pro no Windows, use uma extensão de nome de arquivo de três caracteres.

- Ao preparar imagens congeladas em aplicativos que oferecem suporte ao gerenciamento de cores, como o Photoshop, as cores podem parecer mais consistentes entre o aplicativo e o Premiere Pro se você preparar as imagens em um espaço amigável ao vídeo, como sRGB ou NTSC RGB.

Importar arquivos do Photoshop e do Illustrator

É possível importar arquivos do Adobe Photoshop 3.0 ou posterior, ou do Adobe Illustrator. É possível controlar como os arquivos em camadas são importados. As áreas vazias (transparentes) de arquivos não nivelados são transparentes quando importadas para o Premiere Pro, pois a transparência é armazenada como um canal alfa. Isso permite importar gráficos e fazer a sua superimposição em clipes em outras faixas sem esforços extras.

É possível importar arquivos em camadas do Photoshop com camadas selecionadas importadas como clipes individuais para um compartimento, com camadas selecionadas importadas como clipes individuais para um compartimento e uma sequência ou com camadas selecionadas mescladas em um único videoclipe.

Além disso, é possível importar arquivos do Photoshop que contêm vídeo ou animações se forem salvos do Photoshop no modo de animação de linha de tempo.

Observação: As camadas individuais movidas de uma composição do Photoshop para um projeto Premiere Pro podem não se comportar como esperado.

Importar um arquivo em camadas do Photoshop

Ao importar um arquivo em camadas salvo nos formatos de arquivo do Photoshop, é possível escolher como importar as camadas na caixa de diálogo Importar arquivo em camadas.

Observação: Alguns atributos de camadas do Photoshop não são suportados, como modos de mesclagem especiais e a opção Supressão. Para obter melhores resultados, use transparência básica e opacidade no Photoshop. O Adobe Premiere Pro oferece suporte à maioria dos modos de mesclagem do Photoshop.

O Premiere Pro importa atributos que foram aplicados no arquivo original, incluindo a posição, opacidade, visibilidade, transparência (canal alfa), máscaras de camada, camadas de ajuste, efeitos comuns de camada, caminhos de recorte de camadas, máscaras de vetor e grupos de recorte. O Photoshop exporta um fundo branco como branco opaco, enquanto exporta um fundo quadriculado como um canal alfa transparente ao exportar para um formato que oferece suporte a canais alfa.

Importar arquivos em camadas do Photoshop torna fácil usar os gráficos criados no Photoshop. Quando o Premiere Pro importa arquivos do Photoshop como camadas não mescladas, cada camada do arquivo se torna um clipe individual em um compartimento. O nome de cada clipe consiste no nome da camada seguido do nome do arquivo que o continha. Cada camada é importada com a duração padrão selecionada para imagens congeladas em Preferências.

É possível importar arquivos do Photoshop que contêm vídeo ou animações como qualquer outro arquivo do Photoshop. Como cada camada é importada com a duração padrão de imagem congelada, a animação ou vídeo importado pode reproduzir em uma velocidade diferente da velocidade da sua origem no arquivo do Photoshop. Para fazer a correspondência da velocidade, altere a duração padrão da imagem congelada antes de importar o arquivo do Photoshop. Por exemplo, se a animação do Photoshop foi criada a 30 qps e a taxa de quadros da sequência do Premiere Pro for 30 qps, defina a duração padrão da imagem congelada no Premiere Pro para 30 quadros em Preferências.

As opções selecionadas na caixa de diálogo Importar arquivo em camadas determinam como as camadas do vídeo ou animação são interpretadas na importação para o Premiere Pro.

Na caixa de diálogo Importar, ao selecionar um arquivo do Photoshop que contém camadas para importação, a caixa de diálogo Importar documento do Photoshop é aberta. O menu Importar como oferece essas opções como formas de importar o arquivo:

Mesclar todas as camadas Mescla todas as camadas, importando o arquivo para o Premiere Pro como um único clipe PSD nivelado.

Camadas mescladas Mescla somente as camadas selecionadas no Premiere Pro como um único clipe PSD nivelado.

Camadas individuais Importa somente as camadas selecionadas na lista para um compartimento que contém um clipe para cada camada de origem.

Sequência Importa somente as camadas selecionadas, cada uma com um único clipe. O Premiere Pro também cria uma sequência que contém cada clipe em uma faixa separada, e deposita todos eles em seu próprio compartimento no painel Projeto. Escolher Sequência permite selecionar uma das seguintes opções no menu Dimensões da gravação:

- **Tamanho do documento** Altera o tamanho do quadro dos cliques para corresponder ao tamanho do quadro especificado na caixa de diálogo Configurações de sequência.
- **Tamanho da camada** Faz a correspondência do tamanho do quadro com o tamanho do quadro de suas camadas de origem no arquivo do Photoshop.

Observação: Ao importar uma camada como um único clipe, seu nome no painel Projeto consiste no nome da camada seguido do nome do arquivo original.

Importar imagens do Illustrator

É possível importar um arquivo de imagem congelada do Adobe Illustrator diretamente para um projeto Premiere Pro. O Premiere Pro converte arte do Illustrator baseada em caminho para o formato de imagem baseada em pixel usada pelo Premiere Pro, um processo conhecido como *rasterização*. O Premiere Pro automaticamente *suaviza as bordas* da arte do Illustrator. O Premiere Pro também converte todas as áreas vazias em um canal alfa, para que as áreas vazias se tornem transparentes.

Se desejar definir as dimensões da arte do Illustrator quando esta for rasterizada, use o Illustrator para definir marcas de corte no arquivo do Illustrator. Para obter informações sobre como definir as marcas de corte, consulte a Ajuda do Illustrator.

Mesmo que as camadas no Illustrator sejam mescladas, no Premiere Pro é possível editar as camadas selecionando o clipe e escolhendo Editar > Editar original.

[Para o início](#)

Importar imagens como uma sequência de imagens

É possível importar uma animação contida em um único arquivo, como um GIF animado. Também é possível importar uma sequência de arquivos de imagem congelada, como uma sequência TIFF, e combiná-los automaticamente em um único videoclipe; cada imagem congelada se torna um quadro de vídeo. Importar uma sequência é útil para animações exportadas como uma sequência de imagens por aplicativos como o After Effects. As imagens na série não podem incluir camadas. Para obter informações sobre camadas e nivelamento, consulte a documentação do aplicativo.

1. Defina a taxa de quadros para a sequência de imagens congeladas. Selecione Editar > Preferências > Mídia (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Mídia (Mac OS). Em seguida, selecione uma taxa de quadros no menu Base de tempo de mídia indefinido. Clique em OK.
2. Certifique-se de que cada nome de arquivo de imagem congelada contenha um número de dígitos igual no final e possua a extensão de arquivo correta, por exemplo, arquivo000.bmp, arquivo001.bmp, e assim por diante.
3. Escolha Arquivo > Importar.
4. Localize e selecione o primeiro arquivo numerado na sequência, selecione Sequência de imagens e clique em Abrir (Windows) ou em Importar (Mac OS). Quando a opção Sequência de imagens é selecionada, o Premiere Pro interpreta cada um dos arquivos numerados como um único quadro em um videoclipe.

Redimensionar imagens importadas

As imagens importadas geralmente têm uma resolução maior do que os vídeos importados, e por isso parecem estar cortadas quando visualizadas na Linha de tempo do Premiere Pro.

É possível ajustar individualmente a escala dos cliques para que correspondam ao tamanho do quadro da sequência. Ou você pode usar o comando Definir como o tamanho do quadro para redimensionar rapidamente a imagem.

Ao usar o comando Definir como o tamanho do quadro, a resolução de pixel nativa da imagem é preservada, permitindo visualizar a resolução mais nítida quando aplicar mais zoom em uma imagem.

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clique (Mac OS) em uma imagem da Linha de tempo.



É possível selecionar várias imagens na Linha de tempo de uma só vez pressionando Shift e clicando nas imagens.

2. Selecione Definir como o tamanho do quadro.

Quando você seleciona o comando Definir como o tamanho do quadro, a configuração Definir como o tamanho do quadro será desativada para melhorar o desempenho da reprodução.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Importação de áudio digital

[Usar áudio de CD de áudio](#)

[Usar formatos de áudio compactados](#)

[Como usar o áudio do Adobe Audition](#)

[Taxas de amostragem de áudio suportadas](#)

[Conformidade do áudio](#)

É possível importar clipes de áudio digital armazenados como arquivos ou faixas de áudio nos arquivos de vídeo. O áudio digital é armazenado em discos rígidos do computador, em CD de áudio ou em fita de áudio digital (DAT) como dados binários legíveis por computadores. Para manter a máxima qualidade possível, transfira os arquivos de áudio digital para o computador via conexões digitais. Evite digitalizar as saídas analógicas das fontes de áudio por meio da placa de som.

Observação: Para capturar um arquivo apenas de áudio de uma fonte de vídeo digital, escolha *Áudio* no menu *Capturar* no painel *Registro* do painel *Capturar*. O *Premiere Pro* não oferece suporte à captura de apenas áudio para alguns formatos, como *HDV*.

[Para o início](#) 

Usar áudio de CD de áudio

É possível usar arquivos de CD de áudio (CDA) em um projeto, mas antes de poder importá-los para o *Premiere Pro*, é necessário convertê-los em um formato de arquivo suportado, como *WAV* ou *AIFF*. É possível converter arquivos CDA usando um aplicativo de áudio como o *Adobe® Audition®*.

Observação: Certifique-se de que tem os direitos autorais ou os direitos autorais licenciados de todas as faixas de áudio que você usar.

[Para o início](#) 

Usar formatos de áudio compactados

A música armazenada em formatos como *MP3* e *WMA* é compactada usando um método que remove um pouco da qualidade do áudio original. Para reproduzir áudio compactado, o *Premiere Pro* deve descompactar o arquivo e pode precisar fazer uma nova amostra para corresponder às configurações de saída. Embora o *Premiere Pro* use um resampler de alta qualidade para essa finalidade, os melhores resultados são obtidos com o uso de uma versão de áudio sem compactação ou em CD do clipe de áudio sempre que possível.

[Para o início](#) 

Como usar o áudio do Adobe Audition

É possível usar o *Adobe Audition* para realizar a edição avançada de áudio. Se você exportar o áudio do *Adobe Audition* para um formato de arquivo de áudio compatível com o *Premiere Pro*, poderá importar o áudio para projetos do *Premiere Pro*.

[Para o início](#) 

Taxas de amostragem de áudio suportadas

O Premiere Pro oferece suporte nativo a essas taxas de amostragem de áudio:

- 8000 Hz
- 11025 Hz
- 22050 Hz
- 32000 Hz
- 44100 Hz
- 48000 Hz
- 96000 Hz

[Para o início](#)

Conformidade do áudio

O Premiere Pro processa cada canal de áudio, incluindo canais de áudio em vídeos, como dados de ponto flutuante de 32 bits na taxa de amostragem da sequência. Esse processamento garante o desempenho máximo de edição e de qualidade do áudio. O Premiere Pro adapta certos tipos de áudio para corresponderem ao formato de 32 bits e à taxa de amostragem da sequência. Se for necessário fazer a conformidade, esta será feita quando um arquivo for importado para um projeto pela primeira vez. A conformidade consome algum tempo e espaço em disco. Uma barra de progresso é exibida na parte inferior direita da janela do Premiere Pro quando a conformidade é iniciada. O Premiere Pro salva o áudio adaptado em arquivos de visualização de áudio *CFA*. É possível determinar onde salvar esses arquivos de visualização de áudio especificando um local de Disco de trabalho para Visualizações de áudio na caixa de diálogo Configurações do projeto.

É possível trabalhar com arquivos de áudio, mesmo aplicando efeitos a eles, antes que a conformidade total deles tenha sido feita. No entanto, só é possível visualizar as partes dos arquivos que tiveram a conformidade feita. Não é possível ouvir as seções fora de conformidade na reprodução.

Essas regras definem quais tipos de áudio têm a conformidade feita:

Áudio não compactado

- O Premiere Pro não faz a conformidade de áudio em clipes sem compactação que foram gravados em uma das taxas de amostragem suportadas de forma nativa quando se usa esses clipes em sequências com taxas de amostragem correspondentes.
- O Premiere Pro não faz a conformidade de áudio em clipes sem compactação quando você os usa em sequências com taxas de amostragem não correspondentes. No entanto, a não conformidade é feita até que se exporte as sequências ou se crie arquivos de visualização de áudio.
- O Premiere Pro faz a conformidade de áudio em formatos sem compactação que não foram gravados em uma taxa de amostragem suportada de forma nativa. Na maioria dos casos, ele aumentará a resolução do áudio para a taxa de amostragem mais próxima suportada ou para uma taxa de amostragem suportada que seja um múltiplo par da taxa de amostragem do áudio de origem. Por exemplo, ele aumentará a resolução de uma origem de 11024 Hz para 11025 Hz, já que esta é a taxa suportada mais próxima e não há taxa suportada que seja um múltiplo par de 11024.

Áudio compactado

- O Premiere Pro faz a conformidade de todo o áudio compactado, como áudio encontrado em mp3, WMA, MPEG ou arquivos compactados MOV. Ele faz a conformidade desse áudio na taxa de amostragem do arquivo de origem. Por exemplo, ele fará a conformidade de um arquivo mp3 de 44100 Hz em 44100 Hz. Entretanto, se o áudio em conformidade for usado em uma sequência com uma taxa de amostragem não

correspondente, como quando um clipe de 44100 Hz é usado em uma sequência de 44000 Hz, o áudio será reproduzido na taxa de amostragem da sequência sem mais conformidade.

O Premiere Pro não faz a conformidade de um arquivo que tenha tido a conformidade feita em uma sequência ao importá-lo para outra sequência com a mesma taxa de amostragem de áudio, desde que você não tenha movido nem renomeado o arquivo desde que a conformidade deste tenha sido feita. O Premiere Pro mantém o local dos arquivos de conformidade de todos os arquivos cuja conformidade ele tenha feito no Banco de dados de cache de mídia.

Para evitar a conformidade, use software de edição de áudio ou software de transcodificação para converter os arquivos em formatos sem compactação suportados de forma nativa nas taxas de amostragem suportadas.

Além da conformidade de alguns arquivos, o Premiere Pro também cria um arquivo *PEK* para qualquer arquivo que contenha áudio quando este é importado pela primeira vez para um projeto. Ele usa esses arquivos PEK para desenhar os áudios de forma de onda nos painéis Linha de tempo. O Premiere Pro armazena os arquivos PEK no local especificado para os Arquivos de cache de mídia por meio do painel Mídia na caixa de diálogo Preferências.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Importação de ativos de formatos sem fita

Importar ativos de origens baseadas em arquivo com o Navegador de mídia

Sobre os cliques estendidos

As filmadoras baseadas em arquivo de vários fabricantes gravam vídeo e áudio em arquivos de formatos específicos organizados em estruturas de diretórios específicas. Esses formatos incluem filmadoras Panasonic P2, filmadoras Sony XDCAM HD e XDCAM EX, filmadoras Sony HDV com base em CF e filmadoras AVCHD.

As filmadoras que gravam em qualquer um desses formatos normalmente gravam em discos rígidos, mídia óptica ou mídia de memória flash, e não em fitas de vídeo. Portanto, essas filmadoras e formatos são chamados *com base em arquivo* ou *sem fita*, em vez de com base em fita.

O vídeo e o áudio de uma filmadora baseada em arquivo já estão incluídos em arquivos digitais. Nenhuma etapa de *captura* ou de *digitalização* é necessária para trazê-los para o Premiere Pro. Ler os dados da mídia de gravação e convertê-los em um formato que pode ser usado em um projeto é chamado de *inserção*. O Premiere Pro insere arquivos em qualquer um destes formatos com base em arquivo de qualquer uma de suas mídias.

A Adobe fornece guias de fluxo de trabalho para câmeras e gravações P2, RED, XDCAM, AVCCAM e DSLR no site da Adobe.

Formatos XDCAM e AVCHD

É possível localizar os arquivos de vídeo de filmadoras XDCAM HD na pasta CLIPE, gravados no formato MXF. As filmadoras XDCAM EX gravam arquivos MP4 em uma pasta denominada BPAV.

Para obter informações sobre o formato XDCAM, consulte [esse documento PDF](#) no site da Sony.

Os arquivos de vídeo AVCHD estão na pasta FLUXO. Para obter mais informações sobre o formato AVCHD, consulte o site do AVCHD

O formato Panasonic P2

Um cartão P2 é um dispositivo de memória de estado sólido que se conecta ao slot PCMCIA de uma câmera de vídeo Panasonic P2, como o AG-HVX200. Os dados de áudio e vídeo digital da câmera de vídeo são gravados no cartão em um formato estruturado, independente de codec, conhecido como *MXF (Media eXchange Format)*. Especificamente, o Premiere Pro oferece suporte à variante Op-Atom da Panasonic de MXF, com vídeo nos formatos DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD ou AVC-I. Um clipe está no *formato P2* se seu áudio e vídeo estiverem incluídos em arquivos MXF de Op-Atom da Panasonic. Esses arquivos estão localizados em uma estrutura de arquivos específica.

A raiz da estrutura de arquivos P2 é uma pasta de CONTEÚDOS. Cada item de *essência* (um item de vídeo ou de áudio) está contido em um arquivo wrapper MXF separado. Os arquivos de vídeo MXF estão na subpasta VÍDEO e os arquivos de áudio MXF estão na subpasta ÁUDIO. Os arquivos XML na subpasta CLIPE contêm as associações entre os arquivos de essência e os metadados associado a eles.

Observação: O Premiere Pro não oferece suporte a proxies gravados por algumas filmadoras Panasonic P2 em pastas de PROXY de cartão P2.

Para que o computador leia os cartões P2, é necessário o driver adequado, que pode ser baixado do site da Panasonic. A Panasonic também fornece o aplicativo P2 Viewer, com o qual é possível navegar e reproduzir mídia armazenada em um cartão P2.

Observação: Para usar determinados recursos com arquivos P2, altere primeiramente as propriedades do arquivo de somente leitura para leitura e gravação. Por exemplo, para alterar os metadados do timecode de um clipe usando a caixa de diálogo Timecode, defina primeiro as propriedades do arquivo para leitura e gravação. Use o explorador de arquivos do sistema operacional para alterar as propriedades de arquivo.

Formato de captura Avid

Os sistemas de edição Avid capturam a gravação para arquivos MXF, geralmente em uma pasta chamada Arquivos de mídia Avid, com o áudio capturado em arquivos distintos separados dos arquivos de vídeo. Ao importar arquivos de vídeo Avid, o Premiere Pro importa automaticamente os arquivos de áudio associados. No entanto, é mais simples importar arquivos de projeto Avid no formato AAF (Advanced Authoring Format), do que identificar e importar arquivos de vídeo individuais Avid MXF.

Formato de DVD

As filmadoras de DVD e os gravadores de DVD capturam vídeo e áudio em arquivos VOB codificados em MPEG. Os arquivos VOB são gravados em uma pasta de VÍDEO_TS. Opcionalmente, os arquivos de áudio auxiliares podem ser gravados em uma pasta de ÁUDIO_TS.

Observação: O Premiere Pro e o Premiere Elements não importam nem descriptografam arquivos de DVD criptografados.

[Para o início](#) 

Importar ativos de origens baseadas em arquivo com o Navegador de mídia

É possível importar ativos para o Premiere Pro diretamente de mídia sem fita. No entanto, é mais eficiente transferir o conteúdo de mídia sem fita para um disco rígido antes de importar. Além disso, o desempenho de reprodução é muito melhor de um disco rígido interno dedicado ou RAID do que de uma câmera ou leitor de cartão de memória. Ícones maiores estão disponíveis para visualizar clipes no Navegador de mídia. É possível depurar e apontar e arrastar para visualizar mais facilmente a gravação antes de importá-la. Para obter detalhes, consulte Trabalhar no modo de Exibição de ícone.

Use o Navegador de mídia em vez de Arquivo > Importar, para importar arquivos de origens sem fita. O Navegador de mídia reúne os arquivos relevantes em clipes coerentes e não importa os arquivos irrelevantes que não são de mídia, às vezes, encontrados nas pastas de mídia sem fita.

É possível arrastar os ativos selecionados diretamente para o painel Projeto a partir do Navegador de mídia. Também é possível selecionar ativos e, em seguida, escolher Arquivo > Importar do navegador de mídia, ou clicar com o botão direito do mouse e escolher Importar do menu de contexto.

A área de trabalho padrão tem o painel Projeto e o Navegador de mídia ancorados no mesmo painel. Não é evidente que você pode arrastar clipes para o painel Projeto nesta configuração da área de trabalho, mas é possível. Para importar ativos para o painel Projeto a partir do Navegador de mídia, selecione os clipes que deseja importar e, em seguida, arraste-os para a guia Projeto. Os ativos serão então importados.

1. (Opcional) Transfira o conteúdo inteiro de um ou mais cartões P2, cartões Sony Compact Flash, mídia XDCAM, cartões XDCAM EX SxS, filmadoras de disco rígido, DVD ou mídia AVCHD para um disco rígido. Para obter informações sobre como transferir essas mídias, consulte Sobre a transferência de arquivos.

Observação: Para XDCAM EX, copie a pasta BPAV inteira e seu conteúdo, não somente um arquivo MP4 de cada vez.

2. Se o Navegador de mídia ainda não estiver aberto, selecione Janela > Navegador de mídia.

Observação: É possível ancorar ou agrupar o Navegador de mídia como qualquer outro painel no Premiere Pro.

3. Navegue até a pasta que contém os arquivos de mídia.

O Navegador de mídia mostra uma miniatura ou um ícone (dependendo do formato) e um nome de tomada para cada tomada na pasta. O Navegador de mídia agrega automaticamente os cliques estendidos e os metadados da tomada das subpastas em cliques únicos de qualquer um desses formatos. O Navegador de mídia mostra diferentes conjuntos de metadados para diferentes formatos.

4. (Opcional) Para visualizar uma tomada antes de importá-la, clique duas vezes na tomada no Navegador de mídia.

O Premiere Pro reproduz o clipe no Monitor de origem sem importá-lo para o painel Projeto.

5. Selecione Arquivo > Importar do navegador, arraste os cliques do Navegador de mídia para o painel Projeto ou arraste os cliques do Navegador de mídia para uma linha de tempo.

O ativo ou ativos são importados para o painel Projeto como cliques inteiros.

[Para o início](#)

Sobre os cliques estendidos

Quando uma *tomada* ou *captura* é gravada exigindo mais do que o limite de tamanho de arquivo de uma mídia, uma filmadora baseada em arquivo inicia outro arquivo e continua a gravar a tomada para esse arquivo sem interrupção. Isso é conhecido como *abrangência de clipe* porque a tomada abrange mais de um arquivo ou clipe. De modo semelhante, uma filmadora baseada em arquivo, às vezes, abrange uma tomada nos cliques em cartões ou discos diferentes, se a filmadora tiver mais de um cartão ou disco carregado. Ela grava a tomada até que fique sem espaço na primeira mídia, em seguida, inicia um novo arquivo na próxima mídia com espaço disponível, e continua a gravar a tomada nessa mídia. Embora uma única tomada ou captura possa ser gravada em um grupo de vários cliques estendidos, ela foi projetada para ser tratada como um único clipe.

Para P2 e XDCAM EX, o Premiere Pro importa todos os cliques estendidos dentro de uma única tomada ou captura como um único clipe. Ele importará todos os cliques dentro de uma tomada em um cartão quando você selecionar qualquer um deles, desde que nenhum dos cliques estendidos esteja ausente e o XML relevante esteja presente. Quando um ou mais cliques estendidos estiverem ausentes de uma tomada, o Premiere Pro importará um ou mais deles, dependendo de onde os cliques ausentes estejam dentro da tomada.

Para importar um grupo de cliques estendidos, selecione um deles para importar todos. Se selecionar mais de um clipe estendido, você importará duplicações do grupo inteiro de cliques estendidos como cliques duplicados no painel Projeto.

Se o próprio grupo de cliques estendidos incluir dois cartões P2 ou XDCAM EX, copie as árvores de diretório completas de ambos para as pastas de mesmo nível no disco rígido antes de importar. Somente para mídia P2, é possível importar como alternativa os cliques que abrangem dois cartões P2 se ambos os cartões estiverem simultaneamente montados no computador.

Colin Brougham explica como o Premiere Pro trabalha originalmente com mídia sem fita (sem transcodificação) [neste artigo no site ProVideo Coalition](#).



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Importar arquivos de projeto XML do Final Cut Pro

Tutorial de aprendizagem

Importar um arquivo XML do Final Cut Pro

Dados de clipe do Final Cut Pro

Efeitos e transições do Final Cut Pro

Modos de composição do Final Cut Pro

Multiclipes do Final Cut Pro

É possível importar projetos inteiros, clipes selecionados ou sequências selecionadas exportados do Final Cut Pro como arquivos XML. No Premiere Pro, os compartimentos e clipes têm os mesmos nomes e hierarquias que possuem nos projetos de origem do Final Cut Pro. Além disso, o Premiere Pro mantém os marcadores de sequência, as configurações de sequência, o layout da faixa, as faixas bloqueadas e os pontos iniciais do timecode da sequência dos projetos de origem do Final Cut Pro. O Premiere Pro importa texto dos geradores de texto do Final Cut Pro para os títulos do Premiere Pro.

Observação: Não é possível importar arquivos de projeto nativos do Final Cut Pro, apenas os arquivos XML exportados do Final Cut Pro. É possível exportar arquivos XML do Final Cut Pro a partir do Premiere Pro. Os efeitos que são convertidos do Premiere Pro são os mesmos que são importados de um arquivo XML do Final Cut Pro.

O Premiere Pro e o Final Cut Pro 7 (e versões anteriores) podem compartilhar arquivos XML do Final Cut Pro para troca de dados. Para fazer o intercâmbio de informações entre o Final Cut Pro X e o Premiere Pro, é possível usar uma ferramenta de terceiros chamada "Xto7". Para obter mais informações sobre como usar essa ferramenta, acesse [aqui](#).

Para acessar uma lista de itens no Premiere Pro traduzidos a partir de um arquivo XML do Final Cut Pro, consulte [Dados do clipe do Final Cut Pro](#), [Efeitos e transições do Final Cut Pro](#), [Modos de compostos do Final Cut Pro](#) e [Multiclipes do Final Cut Pro](#). Além disso, consulte o PDF [Apêndice D: Trabalhar com o Final Cut Pro do Guia do Editor para o Premiere Pro](#) por Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg para obter mais informações.

Os recursos adicionais sobre a importação de projetos do Final Cut Pro estão vinculados [neste artigo no site da Adobe](#).

[Para o início](#) 

Tutorial de aprendizagem

Conheça o fluxo de trabalho XML simples para exportar projetos do Final Cut Pro o importá-los para o Premiere Pro [neste tutorial em vídeo](#).

[Para o início](#) 

Importar um arquivo XML do Final Cut Pro

1. Exporte um arquivo XML do Final Cut Pro. Para obter mais informações, consulte a Ajuda do Final Cut Pro.
2. No Final Cut Pro, feche o projeto de origem.
3. No Premiere Pro, selecione Arquivo > Importar.

4. Navegue até o arquivo XML e clique em Abrir.

[Para o início](#)

Dados de clipe do Final Cut Pro

Os dados de clipe nos campos Descrição, Cena, Tomada e Nota do registro no Final Cut Pro são exibidos nos campos de metadados do clipe com os mesmos nomes no Premiere Pro.

[Para o início](#)

Efeitos e transições do Final Cut Pro

O Premiere Pro mantém os efeitos básicos de opacidade e movimento, e os quadros-chave de opacidade e movimento dos projetos de origem do Final Cut Pro. Além disso, o Premiere Pro converte alguns efeitos e transições do Final Cut Pro de acordo com as tabelas a seguir:

Tabela 1. Conversão de efeitos de vídeo do Final Cut Pro

Efeito do Final Cut Pro	Efeito do Premiere Pro
Cortar	Cortar
Garbage Matte de oito pontos	Garbage Matte de oito pontos
Garbage Matte de quatro pontos	Garbage Matte de quatro pontos
Desfoque gaussiano (desde que a seleção de canal no Final Cut Pro seja Alfa+RGB.)	Desfoque gaussiano
Luma Key	Luma Key
Corretor de cor de três vias	Corretor de cor de três vias

Tabela 2. Conversão de transições de vídeo do Final Cut Pro

Transição do Final Cut Pro	Transição do Premiere Pro
Para branco	Para branco
Para [cor]	Para preto
Transições de abertura de borda	Abertura, com a direção de abertura arredondada para a mais próxima das oito direções suportadas pelo Premiere Pro.
Outras transições de vídeo	Dissolução cruzada

Tabela 3. Conversão de efeitos de áudio do Final Cut Pro

Efeito de áudio do Final Cut Pro	Efeito de áudio do Premiere Pro
Valores e quadros-chave de nível de áudio	Valores e quadros-chave de volume do clipe de áudio
Valores e quadros-chave de panorâmica	Valores e quadros-chave de panorâmica de

de áudio	faixa
Filtro de passagem baixa	Baixa frequência
Filtro de passagem alta	Alta frequência
Filtro de passagem de banda	Passagem de banda

Tabela 4. Conversão de transições de áudio do Final Cut Pro

Transição de áudio do Final Cut Pro	Transição de áudio do Premiere Pro
Crossfade (0 dB)	Ganho constante
Crossfade (+3 dB)	Potência constante
Outras transições	Potência constante

[Para o início](#)

Modos de composição do Final Cut Pro

O Premiere Pro mantém os efeitos básicos de opacidade e movimento, e os quadros-chave de opacidade e movimento dos projetos de origem do Final Cut Pro. O Premiere Pro converte os modos de composição do Final Cut Pro de acordo com a seguinte tabela:

Modo do Final Cut Pro	Modo do Premiere Pro
Normal	Normal
Adicionar	Subexposição linear (Adicionar)
Subtração	Não suportado
Diferença	Diferença
Multiplicação	Multiplicação
Tela	Tela
Sobreposição	Sobreposição
Luz direta	Luz direta
Luz suave	Luz suave
Escurecer	Escurecer
Clarear	Clarear
Fosco Alfa móvel	Não suportado
Fosco Luma móvel	Não suportado

[Para o início](#)

Multiclipes do Final Cut Pro

O Premiere Pro converte Multiclipes do Final Cut Pro expandidos, com até quatro entradas, para sequências

de multicâmera. O Premiere Pro converte Multiclipes expandidos em clipes individuais.

Observação: O Premiere Pro emite um aviso quando se tenta importar um Multiclipe com mais de quatro entradas.

A Adobe também recomenda

- Exportar um arquivo XML de projeto do Final Cut Pro



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Captura e digitalização gravação

[Sobre a captura e a digitalização](#)

[Requisitos do sistema para a captura](#)

[Definir formato, preferências e faixas de captura](#)

[Capturar de origens estéreo em faixas mono](#)

[Limites de tamanho do arquivo](#)

[Configurar o controle de dispositivos](#)

[Desativar o controle de dispositivos](#)

[Capturar sem o controle de dispositivos](#)

[Capturar com o controle de dispositivos](#)

[Determinar se o dispositivo está online](#)

[Registro de clipes com detecção de cena automática](#)

[Problemas comuns de captura](#)

[Para o início](#) 

Sobre a captura e a digitalização

Para trazer gravação que ainda não está na forma de um arquivo ou conjunto de arquivos para um projeto Premiere Pro, é possível capturá-la ou digitalizá-la, dependendo do tipo de material de origem:

Capturar Capture vídeo digital de uma câmera ao vivo ou de fita: grave-o da origem para o disco rígido. Muitas câmeras e plataformas digitais gravam vídeo em fita. É possível capturar o vídeo da fita para o disco rígido antes de usá-lo em um projeto. O Premiere Pro captura vídeo por meio de uma porta digital, como a porta FireWire ou SDI instalada no computador. O Premiere Pro salva a gravação capturada em disco como arquivos, e importa os arquivos para projetos como clipes. É possível usar o Adobe After Effects para iniciar o Premiere Pro e iniciar o processo de captura. Como alternativa, é possível usar o Adobe OnLocation para capturar vídeo.

Digitalizar Digitalize vídeo analógico de uma origem de câmera analógica ao vivo ou de um dispositivo de fita analógica. Digitalize o vídeo analógico, converta-o em formato digital, para que seu computador possa armazená-lo e processá-lo. O comando Capturar digitaliza vídeo quando uma placa ou dispositivo de digitalização é instalado no computador. O Premiere Pro salva a gravação digitalizada em disco como arquivos, e importa os arquivos para projetos como clipes.

Observação: Ao capturar gravações, é possível monitorar níveis de áudio no painel Medidores de áudio principal.

[Para o início](#) 

Requisitos do sistema para a captura

Para capturar gravação de vídeo digital, o sistema de edição precisa dos seguintes componentes:

- Para gravação DV ou HDV, um dos seguintes:
 - uma porta ou cartão de captura IEEE 1394 (FireWire, i.Link) compatível com OHCI
 - um cartão de captura IEEE 1394 não compatível com OHCI com predefinições, drivers e plug-ins gravados especificamente para o Premiere Pro.

- Para gravação HD ou SD executável em um dispositivo com saídas componentes ou de SDI, um cartão de captura HD ou SD suportado com entradas componentes ou SDI.
- Para gravação HD ou SD armazenada em mídia de filmadoras com base em arquivo, um dispositivo conectado ao computador capaz de ler a respectiva mídia.
- Para gravar áudio de origens analógicas, um cartão de áudio suportado com uma entrada de áudio analógica.
- Um codec (compactador/descompactador) para o tipo de gravação que deseja capturar. O Premiere Pro tem seus próprios codecs para importar gravação DV e HDV. Codecs de software de plug-in estão disponíveis para outros tipos. Os codecs de hardware estão incorporados em alguns cartões de captura.
- Um disco rígido capaz de manter a taxa de dados do tipo de gravação que deseja capturar.
- Espaço suficiente em disco para a gravação capturada.

Observação: O sistema operacional ou o formato do disco rígido pode limitar o comprimento de um clipe capturado.

- Um projeto criado usando uma predefinição na caixa de diálogo Novo projeto no qual todas as configurações correspondem à gravação que você planeja capturar.

Observação: Algumas filmadoras DV e HDV requerem uma conexão com os adaptadores de alimentação para ativar suas portas IEEE 1394. Outras câmeras entram no modo de suspensão ou de demonstração se forem deixadas no modo de câmera sem atividade de fita por um período. Para evitar esses problemas, conecte a câmera ao adaptador de alimentação quando configurá-la para capturar ou dublar vídeo. Se a filmadora entrar no modo de demonstração com o adaptador de alimentação conectado, desative esse recurso usando o sistema de menu da câmera.

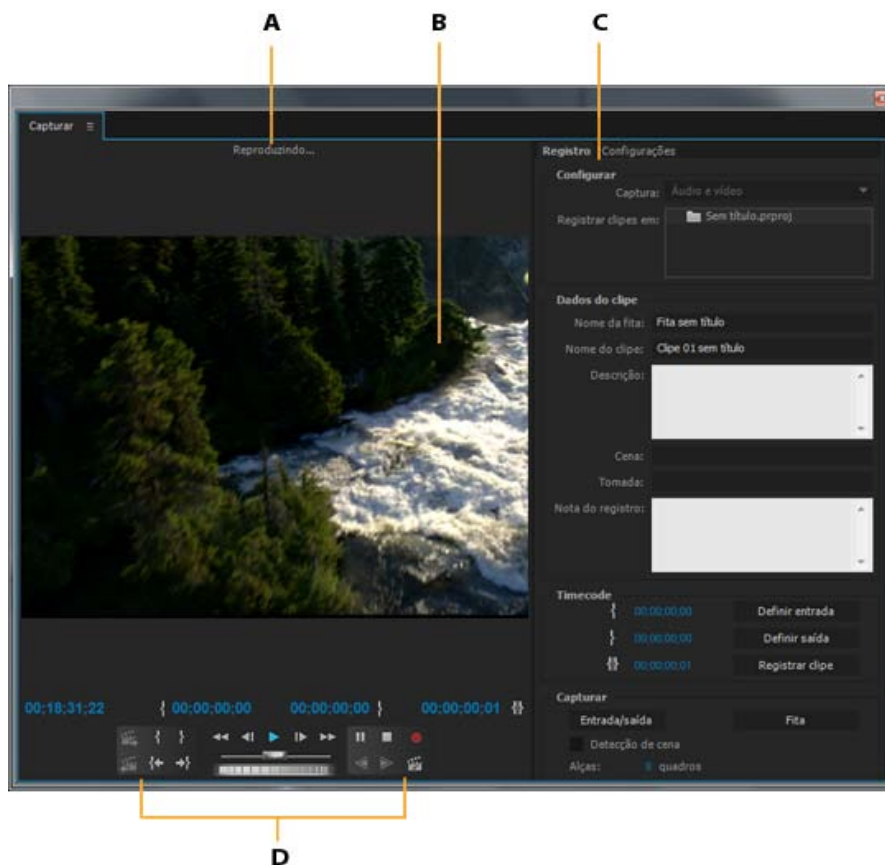
[Para o início](#)

Definir formato, preferências e faixas de captura

Use o painel Capturar (escolha Arquivo > Capturar) para capturar vídeo e áudio digital ou analógico. Esse painel inclui uma visualização, que exibe o vídeo que está sendo capturado, e controles para gravação com ou sem o controle de dispositivos. O painel Capturar também contém um painel Configurações para editar as configurações de captura, e um painel Registro para registrar clipes para a captura em lote. Para sua conveniência, algumas opções disponíveis no painel Capturar também estão disponíveis no menu do painel Capturar.

É possível controlar determinados dispositivos de origem, como filmadoras e plataformas, diretamente no painel Capturar. O computador deve ter um controlador IEEE1394, RS-232 ou RS-422 compatível com o Premiere Pro. Se o dispositivo de origem não tiver nenhuma dessas interfaces, ainda assim é possível usar o painel Capturar. Você deve sinalizar, iniciar e parar o dispositivo de origem usando os seus controles.

Observação: Quando não estiver capturando no Adobe Premiere Pro, feche o painel Capturar. O painel Capturar assume o foco principal, portanto, deixá-lo aberto durante a edição ou a visualização de vídeo desativa a saída para o dispositivo de origem. Deixar o painel Capturar aberto também pode reduzir o desempenho.



Painel Capturar

A. Área Status B. Visualização C. Guias D. Controles de transporte

Especificar as configurações de captura

1. Com um projeto aberto, selecione Arquivo > Capturar, e selecione a guia Configurações.
2. No painel Configurações de captura, clique em Editar.
3. Na caixa de diálogo Configurações de captura, selecione uma opção no menu Formato da captura.
4. Clique em OK.

Observação: Ao capturar formatos DV, o Premiere Pro usa o QuickTime como contêiner do codec DV no Mac OS e o AVI é usado no Windows. Ao capturar HDV, o Premiere Pro usa MPEG como formato. Para outros formatos, use uma placa de captura de vídeo para digitalizar ou capturar. Consulte Digitalizar vídeo analógico e Capturar vídeo HD.

Definir preferências de captura

1. Escolha Editar > Preferências > Capturar (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Capturar (Mac OS).
2. Especifique se deseja cancelar a captura de quadros ignorados, relatar quadros ignorados ou gerar um arquivo de registro em lote.
3. Especifique se deseja usar o timecode do controle de dispositivos. Se um controlador de dispositivos estiver instalado, o Premiere Pro pode gravar o timecode fornecido pelo controlador em vez de gravar qualquer timecode gravado na fita de origem.

Selecionar faixas para captura

1. Para abrir o painel Capturar, selecione Arquivo > Capturar.
2. No painel Capturar, clique no menu do painel.
3. Selecione Gravar vídeo, Gravar áudio ou Gravar áudio e vídeo, dependendo da opção desejada.

[Para o início](#) 

Capturar de origens estéreo em faixas mono

É possível capturar de origens que contêm canais de áudio estéreo ou 5.1 para que cada canal de áudio mapeie para a sua própria faixa de áudio mono automaticamente. A preferência Formato de faixa padrão mono permite esse comportamento da gravação capturada de origens multicanal e de arquivos multicanal importados. Para obter mais informações sobre o mapeamento de canal de áudio, consulte Mapear canais de áudio de origem e de saída.

1. Selecione Editar > Preferências > Áudio (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Áudio (Mac OS).
2. No painel Mapeamentos de canais de origem da caixa de diálogo Preferências, selecione Mono no menu Formato de faixa padrão.
3. Clique em OK.

[Para o início](#) 

Limites de tamanho do arquivo

O Premiere Pro não limita o tamanho dos arquivos. Entretanto, o cartão de captura, o sistema operacional ou o disco rígido podem definir um limite. Consulte a documentação do cartão de captura e do disco rígido para obter informações sobre o suporte a arquivos grandes.

O formato do disco rígido afeta consideravelmente a sua capacidade para manipular arquivos grandes. A formatação FAT32 limita cada arquivo a 4 GB ou aproximadamente 18 minutos de gravação DV. A formatação NTFS não limita o tamanho do arquivo. É melhor usar discos formatados em NTFS como os discos de trabalho em que o vídeo será capturado e como unidades de discos rígidos de destino para onde os arquivos de vídeo serão exportados. No entanto, outros componentes do sistema de edição de vídeo podem limitar o tamanho do arquivo.

[Para o início](#) 

Configurar o controle de dispositivos

Use o controle de dispositivos para gerenciar e automatizar a captura de vídeo e para exportar sequências para fita. O controle de dispositivos permite controlar dispositivos com precisão, como plataformas e filmadoras, com controles de captura e de captura em lote. Com o controle de dispositivos, é possível usar o painel Capturar para registrar cada clipe e, em seguida, usar o comando Captura em lote para gravar os cliques registrados automaticamente.

O Premiere Pro controla os dispositivos por meio de seu suporte integrado a IEEE 1394 (FireWire, i.Link) e suporte de terceiros aos controladores RS-232 e RS-422. Independentemente do tipo, se o seu dispositivo não for reconhecido automaticamente, é possível configurá-lo manualmente. Antes de configurar o controle de dispositivos, certifique-se de que possui uma plataforma de fita ou filmadora que ofereça suporte a controle de dispositivos externo, e um cabo que conecte o dispositivo ao controlador, computador ou ambos.

Configurar um projeto para o controle de dispositivos

Algumas configurações de controle de dispositivos estão disponíveis quando você escolha Editar > Preferências > Controle de dispositivos (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Controle de dispositivos (Mac OS). Outras estão na seção Controle de dispositivos na parte inferior do painel Configurações do painel Capturar. As configurações de controle de dispositivos são aplicadas a todo o projeto.

1. Escolha Editar > Preferências > Capturar (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Capturar (Mac OS).
2. Selecione uma ou mais das opções de captura. Se estiver usando um controlador de dispositivos que gere o seu próprio timecode, selecione Usar timecode do controle de dispositivos. A opção Usar timecode do controle de dispositivos substitui o timecode ilegível gravado na fita pelo timecode do controlador. Clique em OK.
3. Se desejar salvar clipes capturados em um compartimento específico de um projeto, primeiro abra o projeto. Antes de capturar, certifique-se de que o compartimento existe no painel Projeto.
4. Escolha Arquivo > Capturar.
5. No painel Configurações, clique em Editar para verificar se o formato de captura especificado na caixa de diálogo Configurações de captura é adequado para o dispositivo. Clique em OK.

Observação: Nem todos os formatos apresentam opções para configurações de captura. Por exemplo, o formato HDV não tem opções.

6. Na seção Locais de captura do painel Configurações, certifique-se de que as unidades de disco designadas para vídeo e áudio capturados têm espaço livre suficiente. Se desejar alterar os locais, clique no respectivo botão Procurar, defina o local e clique em OK.
7. Na seção Controle de dispositivos, se o controle de dispositivos não tiver sido configurado, escolha um dispositivo no menu Dispositivo. Clique em Opções para configurá-lo. As opções variam dependendo do dispositivo. Consulte a documentação do driver do dispositivo.
8. Teste os botões de controle de dispositivos no painel Capturar para verificar se funcionam. Se a visualização de vídeo for suportada pelo formato, certifique-se de que é possível visualizar o vídeo na visualização.
9. Clique em Registro. Na área Configurar, escolha Áudio, Vídeo ou Áudio e vídeo no menu Capturar, dependendo do que você deseja capturar. Selecione um compartimento na lista Registrar clipes em, se necessário. Por padrão, o painel Projeto está selecionado no campo Registrar clipes em.
10. Insira as informações na área Dados do clipe conforme necessário. Essas informações são salvas nos metadados do clipe.

Observação: Para evitar confusões, certifique-se de que o nome da fita é exclusivo. Alguns tipos de software de controle de dispositivos solicitam que você especifique a configuração de Nome da fita cada vez que se insere uma nova fita. As outras opções de dados de registro não são necessárias.

Configurar um dispositivo para o controle de dispositivos

O Premiere Pro oferece suporte ao controle de dispositivos como filmadoras e gravadores de vídeo. O Premiere Pro controla dispositivos DV e HDV por meio de conexões IEEE 1394 (FireWire, i.Link). O Premiere Pro monitora dispositivos controlados em série por meio de controladores RS-232 ou RS-422 de terceiros instalados no computador.

1. Para abrir a caixa de diálogo Preferências do Controle de dispositivos, escolha Editar > Preferências > Controle de dispositivos (Windows) ou Premiere Pro > Preferências >

Controle de dispositivos (Mac OS).

2. Selecione o tipo de dispositivo que deseja controlar no menu Dispositivos.
3. Clique em Opções.
4. (Opcional) Se estiver conectando um dispositivo DV ou HDV, faça as seleções nos menus Padrão de vídeo, Marca do dispositivo, Tipo de dispositivo e Formato do timecode. No menu Tipo de dispositivo, se o modelo específico não estiver listado, siga um destes procedimentos:
 - Selecione um modelo da mesma família (quando conhecida).
 - Deixe em Padrão.
 - Clique em Fique online para obter informações do dispositivo.
5. Se estiver conectando um dispositivo serial, realize as seleções nos menus Protocolo, Porta, Origem de tempo e Base de tempo. Marque uma ou ambas as caixas de seleção disponíveis para o Protocolo escolhido.
6. (Somente Controle de dispositivos DV/HDV) Clique em Verificar status. O Premiere Pro exibe um dos seguintes status:

Offline O Premiere Pro não vê o dispositivo. Verifique todas as conexões e configurações.

Detectado O Premiere Pro vê o dispositivo mas não pode controlar a fita (provavelmente porque não há nenhuma fita inserida).

Online O Premiere Pro vê o dispositivo e pode controlar a fita.

7. Clique em OK.
8. Na seção Controle de dispositivos do painel Configurações, especifique as seguintes opções conforme necessário:

Tempo de pré-rolagem Indica quanto antes do ponto de entrada o Premiere Pro inicia a reprodução da fita antes da captura. O valor apropriado varia, dependendo do dispositivo que você está usando.

Deslocamento do timecode Indica o número de quadros a ajustar no timecode incorporado no vídeo capturado. Defina o deslocamento de modo que o timecode corresponda ao número de timecode do mesmo quadro na fita de origem.

Selecionar um dispositivo para o controle de dispositivos

1. No painel Capturar, selecione a guia Configurações.
2. No menu Dispositivo, selecione o tipo de dispositivo que você deseja controlar.
3. Clique em Opções.
4. (Opcional) Se estiver conectando um dispositivo DV ou HDV, realize as seleções nos menus Padrão de vídeo, Marca do dispositivo, Tipo de dispositivo e Formato do timecode. No menu Tipo de dispositivo, se o modelo específico não estiver listado, siga um destes procedimentos:
 - Selecione um modelo da mesma família (quando conhecida).
 - Deixe em Padrão.
 - Clique em Fique online para obter informações do dispositivo.

5. Se estiver conectando um dispositivo serial, realize as seleções nos menus Protocolo, Porta, Origem de tempo e Base de tempo. Marque uma ou ambas as caixas de seleção disponíveis para o Protocolo escolhido.
6. (Somente Controle de dispositivos DV/HDV) Clique em Verificar status. O Premiere Pro exibe um dos seguintes status:

Offline O Premiere Pro não vê o dispositivo. Verifique todas as conexões e configurações.

Detectado O Premiere Pro vê o dispositivo mas não pode controlar a fita (provavelmente porque não há nenhuma fita inserida).

Online O Premiere Pro vê o dispositivo e pode controlar a fita.

7. Clique em OK.
8. Na seção Controle de dispositivos da guia Configurações, especifique as seguintes opções conforme necessário:

Tempo de pré-rolagem Indica quanto antes do ponto de entrada o Premiere Pro inicia a reprodução da fita antes da captura. O valor apropriado varia, dependendo do dispositivo que você está usando.

Deslocamento do timecode Indica o número de quadros a ajustar no timecode incorporado no vídeo capturado. Defina o deslocamento de modo que o timecode corresponda ao número de timecode do mesmo quadro na fita de origem.

Calibrar um dispositivo RS-422 ou RS-232 (somente de terceiros)

1. Selecione Arquivo > Exportar > Exportar para fita.
2. Clique em Opções.
3. Insira o número de quadros de deslocamento, conforme apropriado para o dispositivo, para as caixas Atrasar início do filme em, Temporização de edição manual e Pré-rolagem.

Controlar um dispositivo RS-422 ou RS-232 (somente de terceiros)

1. Selecione Editar > Preferências > Controle de dispositivos.
2. No menu Dispositivos, selecione Controle de dispositivo serial.
3. Clique em Opções.
4. Na seção Controle de porta e Gravador de vídeo, selecione um protocolo e uma porta para o dispositivo.
5. Na seção Controle de tempo, selecione uma origem de tempo e uma base de tempo para o dispositivo.

Controles de dispositivos no painel Capturar

É possível usar os controles no painel Capturar para operar o dispositivo ao registrar clipes. O controle de salto  permite navegar rapidamente para os quadros nas proximidades. O controle de deslocamento

 permite alterar a velocidade da fita enquanto é reproduzida para frente ou para trás. O botão Gravar  permite iniciar uma captura manual.

Se pressionar o botão Retroceder  quando a fita estiver parada, o dispositivo retrocederá a fita na velocidade máxima. Se retroceder quando a fita estiver em reprodução ou pausada, o dispositivo será retrocedido enquanto exibe vídeo na visualização.

Se pressionar o botão Avanço rápido  quando a fita estiver parada, o dispositivo moverá a fita para frente na velocidade máxima. Se usar o avanço rápido quando a fita estiver em reprodução ou pausada, o dispositivo moverá a fita para frente enquanto exibe vídeo na visualização.

Se pressionar o botão Cena anterior, a fita se deslocará para o ponto inicial e de pausa anterior. Se pressionar o botão Próxima cena , a fita se deslocará para o ponto inicial da próxima cena e pausa.

Observação: As opções *Cena anterior* e *Próxima cena* são suportadas para DV somente no Windows e não são suportadas para HDV nem para Windows nem para Mac OS.

Também é possível pressionar as teclas J, K e L para controlar o dispositivo. J retrocede a fita; L faz o avanço rápido e k a pausa. A velocidade de avanço ou retrocesso aumenta cada vez que se pressiona J ou L. Para retroceder ou avançar um quadro por vez, pressione K e pressione J ou L uma vez. Para retroceder ou avançar lentamente, mantenha pressionadas as teclas K+J ou K+L.

Para operar os controles do painel Capturar usando o teclado, consulte as dicas de ferramentas no painel Capturar. É possível alterar os atalhos escolhendo Editar > Personalização do teclado. Para deslocar uma fita rapidamente para um quadro específico, digite o timecode no campo de timecode atual do painel Capturar, no canto inferior esquerdo do monitor. Pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

[Para o início](#) 

Desativar o controle de dispositivos

1. Abra a caixa de diálogo Preferências do Controle de dispositivos seguindo um destes procedimentos:
 - Escolha Editar > Preferências > Controle de dispositivos (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Controle de dispositivos (Mac OS).
 - No painel Capturar, clique em Configurações.
2. No menu Dispositivos, selecione Nenhum.
3. Clique em OK.

Observação: Quando o controle de dispositivos estiver desativado, inicie a reprodução no dispositivo manualmente.

[Para o início](#) 

Capturar sem o controle de dispositivos

Se você não tiver um dispositivo que o Premiere Pro controla, é possível capturar vídeo manualmente. Opere manualmente os controles do dispositivo de reprodução e os controles do painel Capturar no Premiere Pro.

Observação: Visualize a gravação HDV em um monitor de TV externo ou, se a origem for uma filmadora, no visor da filmadora durante o deslocamento, registro e captura no Mac OS. O painel de visualização no painel Capturar apresenta o texto *Visualização na câmera*.

1. Certifique-se de que a plataforma ou filmadora esteja conectada corretamente ao computador.
2. Escolha Arquivo > Capturar.
3. (Mac OS) Se uma caixa de diálogo Configurações de captura QuickTime for aberta, selecione as configurações de áudio e vídeo adequadas ao seu projeto.

Essas configurações serão preservadas para o projeto, entretanto, defina-as novamente para cada novo projeto.

4. Na área Configuração do painel Registro, escolha o tipo de mídia no menu Capturar.
5. Use os controles na plataforma ou na filmadora para mover a fita de vídeo para um ponto vários segundos antes do quadro onde deseja iniciar a captura.
6. Pressione o botão Reproduzir na plataforma ou filmadora e, em seguida, clique no botão Gravar vermelho no painel Capturar.
7. Grave alguns segundos além do final da gravação que você precisa, para deixar espaço para edição. Pressione a tecla Esc para interromper a gravação.

Quando a caixa de diálogo Salvar arquivo capturado aparecer, insira os dados de registro e clique em OK. O novo arquivo é listado no painel Projeto e é salvo no local do disco especificado no painel Configurações do painel Capturar.

[Para o início](#) 

Capturar com o controle de dispositivos

Após um dispositivo e o projeto estarem adequadamente configurados, você pode começar a capturar cliques usando o controle de dispositivos. É possível capturar uma fita inteira ou é possível marcar pontos de entrada e saída para cada clipe e, em seguida, capturar o clipe. É possível registrar pontos de entrada e saída para qualquer número de cliques e fazer com que o Premiere Pro capture o quanto você desejar em um lote. O Premiere Pro oferece suporte ao controle de dispositivos FireWire, mas oferece suporte a controle de dispositivos seriais somente por drivers de terceiros.

Observação: No Mac OS, visualize a gravação HDV em um monitor de TV externo ou, se a origem for uma filmadora, no visor da filmadora durante o deslocamento, registro e captura. O painel de visualização no painel Capturar apresenta o texto Visualização na câmera.

Observação: Ao capturar com pontos de entrada e saída, o tempo mínimo permitido para o ponto de entrada é de 2 segundos. Se o ponto de entrada fornecido estiver antes disso, será automaticamente ajustado para iniciar em 2 segundos.

Para obter detalhes sobre a captura de fita de um dispositivo AJA e sobre a configuração no Premiere Pro, [assista a este vídeo](#) por Walter Biscardi.

Capturar uma fita inteira ou uma parte de uma fita

1. Escolha Arquivo > Capturar.
2. (Mac OS) Se uma caixa de diálogo Configurações de captura QuickTime for aberta, selecione as configurações de áudio e vídeo adequadas ao seu projeto.

Essas configurações serão preservadas para o projeto, mas é possível defini-las novamente para cada novo projeto.
3. No painel Capturar, certifique-se de que o dispositivo está online, conforme indicado acima na visualização.
4. Insira uma fita no dispositivo. O Premiere Pro solicita que você nomeie a fita. Certifique-se de não fornecer a qualquer par de fitas o mesmo nome.

Incluir um número exclusivo no nome pode ajudar a evitar usar o mesmo nome duas vezes.

5. Na área Configuração do painel Registro, escolha o tipo de mídia no menu Capturar.
6. Retroceda a fita para o início, ou para o início da parte que você deseja capturar.
7. Para criar um arquivo separado (Windows) ou um subclipe (Mac OS) para cada cena nova da fita, selecione Detecção de cena na área Capturar.
8. É possível capturar quadros que se estendam para além dos pontos de entrada e saída

de cada clipe. Insira o número de quadros na caixa Alças na área Capturar.

9. Clique em Fita.
10. Para interromper a captura no final de uma parte, clique no botão Parar. Caso contrário, a captura irá parar quando a fita chegar ao fim.

Selecionar e capturar um clipe

1. Escolha Arquivo > Capturar.
2. (Mac OS) Se uma caixa de diálogo Configurações de captura QuickTime for aberta, selecione as configurações de áudio e vídeo adequadas ao seu projeto.

Essas configurações serão preservadas para o projeto, mas pode ser necessário defini-las novamente para cada novo projeto.
3. No painel Capturar, certifique-se de que o dispositivo está online, conforme indicado acima na visualização.
4. Insira uma fita no dispositivo. O Premiere Pro solicita que você nomeie a fita. Certifique-se de não fornecer a qualquer par de fitas o mesmo nome.
5. Na área Configuração do painel Registro, escolha o tipo de mídia no menu Capturar.
6. Use os controles no painel Capturar para ir até o primeiro quadro que você deseja capturar e clique em Definir entrada. Em seguida, vá para o último quadro que você deseja capturar e clique em Definir saída.

Observação: Se estiver capturando gravação HDV no Mac OS, você deve visualizar em um monitor de TV externo ou no visor da filmadora durante o registro. O painel de visualização no painel Capturar apresentará o texto *Visualização na câmera*.

7. Se desejar capturar quadros que se estendem para além dos pontos de entrada e saída de cada clipe, digite o número de quadros na configuração Alças da seção Capturar.
8. Clique no botão Entrada/saída na área Capturar do painel Registro para capturar o clipe.

[Para o início](#) 

Determinar se o dispositivo está online

1. Selecione Arquivo > Capturar.
2. (Mac OS) Se uma caixa de diálogo Configurações de captura QuickTime for aberta, selecione as configurações de áudio e vídeo adequadas ao seu projeto.

Essas configurações serão preservadas para o projeto, mas pode ser necessário defini-las novamente para cada novo projeto.
3. Selecione a guia Configurações no painel Capturar.
4. Na área Controle de dispositivos da guia Configurações, clique em Opções.
5. Na caixa de diálogo Configurações do controle de dispositivos DV/HDV, clique em Verificar status.

[Para o início](#) 

Registro de clipes com detecção de cena automática

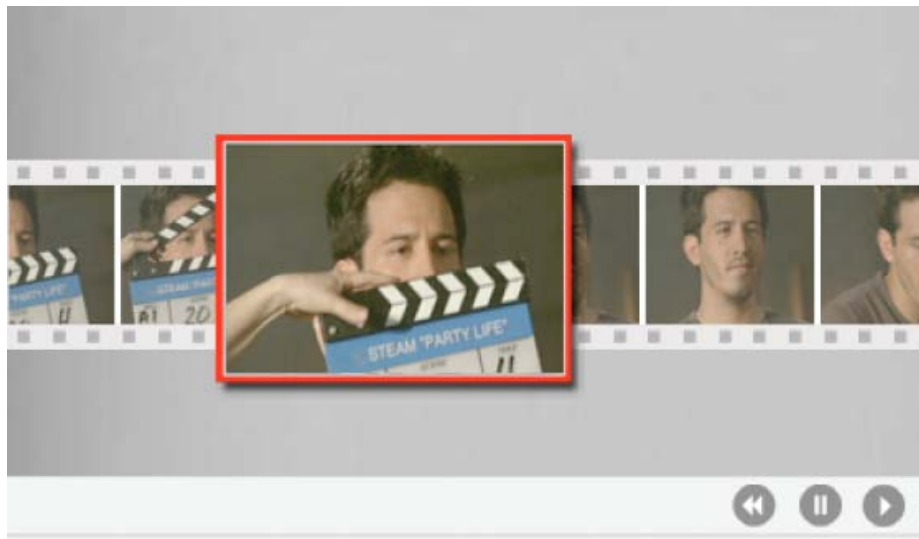
A Detecção de cena pode acelerar consideravelmente o processo de registro de clipes. Ao capturar vídeo, a Detecção de cena registra um clipe sempre que há uma quebra em um carimbo de data/hora da fita. Com a Detecção de cena, o Premiere Pro captura automaticamente um arquivo separado (Windows) ou cria um clipe mestre com um subclipe (Mac OS) em cada quebra de cena. No Mac OS, o Premiere Pro coloca os

subclipes em um novo compartimento. A Detecção de cena funciona seja ao capturar uma fita inteira ou apenas uma seção entre pontos de entrada e saída específicos. A Detecção de cena cria clipes mesmo dentre pontos de entrada e saída definidos, se detectar uma quebra de cena.

A Detecção de cena registra cenas para a captura em lote sem alterar o progresso da fita. Ela também registra cenas que ocorrem nas quebras de timecode.

Tracy Peterson oferece um tutorial em vídeo que demonstra a detecção automática de cena no [site da Adobe](#).

- No painel Capturar, siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Detecção de cena  abaixo da imagem.
 - Selecione Detecção de cena na área Capturar do painel Registro.



A Detecção de cena inicia um arquivo separado (Windows) ou um subclipe (Mac OS) no primeiro quadro de cada cena

Observação: A Detecção de cena funciona para gravação DV, HDV 1080i e HDV 720p.

[Para o início](#) 

Problemas comuns de captura

Se tiver problemas com a captura da gravação digital, consulte a Ajuda do Premiere Pro ou a documentação da câmera, plataforma ou cartão de captura. Para obter mais informações, consulte Solução de problemas de captura e reprodução de vídeo digital. A seguir são apresentados os problemas comuns que podem surgir ao capturar vídeo digital:

- Se o dispositivo (câmera ou plataforma) entrar no modo de suspensão, feche e reabra o painel Capturar ou feche o painel Capturar, desative o dispositivo e ative-o novamente e, em seguida, reabra o painel Capturar. É possível desativar o modo de suspensão em muitas câmeras conectando-as à alimentação CA e ejetando a fita.
- Se o vídeo parecer granuloso no painel Capturar ou no painel Monitor, o Premiere Pro pode ter diminuído a qualidade de exibição para preservar a qualidade da captura. O vídeo é capturado e armazenado na qualidade determinada e sempre é reproduzido com essa qualidade em um monitor NTSC ou PAL. Em sistemas mais lentos, o Premiere Pro pode diminuir a qualidade de visualização da captura para garantir que recursos de CPU suficientes estejam disponíveis para captura na qualidade máxima.
- Se a imagem do vídeo não aparecer no painel Capturar, verifique as configurações de captura e de controle de dispositivos. Em seguida, deixando o dispositivo ligado, reinicie o Premiere Pro.

- Se o áudio e o vídeo capturados não estiverem sincronizados, certifique-se de que seções da fita não foram ignoradas (deixadas sem gravação) entre as tomadas. As áreas de fita em branco não têm timecode, o que pode causar interrupções no modo de tempo da câmera. Ao capturar a área em branco, a câmera não transmite quadros válidos, mas o tempo continua a ser marcado.
- Se nenhum áudio estiver sendo gravado, tente reproduzir uma fonte no sistema de alto-falante e de entrada de som do computador sem gravar. Se não conseguir ouvi-la, a fonte de áudio pode não estar conectada corretamente ou os parâmetros de áudio podem não estar definidos corretamente. Verifique as conexões de hardware, os Sons e dispositivos de áudio no painel Controle do Windows e as configurações do mixer, e consulte a documentação da placa de som. No Premiere Pro, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Premiere Pro > Preferências (Mac OS), e verifique as configurações de Áudio, Hardware de áudio e de Mapeamento de saída de áudio.
- Ao deslocar, registrar e capturar gravação HDV no Mac OS, o painel de visualização no painel Capturar permanecerá em branco. Você deve visualizar esta gravação em um monitor de TV externo ou, quando o dispositivo de origem for uma filmadora, no seu visor.

Tópicos relacionados

- Importar ativos de formatos sem fita
- Otimizar o desempenho do disco de trabalho
- Configurar o sistema para captura HD, DV ou HDV



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Captura em lote e recaptura

[Sobre o registro de clipes](#)

[Registrar clipes para a captura em lote](#)

[Sobre a captura em lote](#)

[Escolher as configurações da captura em lote](#)

[Capturar clipes em lote](#)

[Solução de problemas da captura em lote](#)

[Importar e exportar listas de lotes](#)

[Recapturar clipes](#)

[Para o início](#)

Sobre o registro de clipes

É possível especificar quais tomadas você deseja usar das fitas de origem por meio do registro das mesmas como um conjunto de clipes para a captura posterior. Se definir opções de controle de dispositivos na caixa de diálogo Preferências para controlar remotamente a câmera ou plataforma, será possível criar clipes offline usando os controles de registro de clipes no painel Capturar e, em seguida, usar o comando Captura em lote para capturar automaticamente os clipes registrados.

Se tiver uma lista de pontos de entrada e saída, será possível registrá-los manualmente sem um dispositivo online; basta inserir os pontos de entrada e saída de cada tomada e clicar no botão Registrar clipe. Também é possível registrar números de quadros usando um programa separado de registro ou de planilha eletrônica e, em seguida, importando a planilha para o Premiere Pro como uma lista de clipes offline.

Também é possível registrar clipes interativamente: você pode configurar pontos de entrada e saída enquanto a fita de origem está em reprodução.

[Para o início](#)

Registrar clipes para a captura em lote

1. No painel Capturar, certifique-se de que o dispositivo está online, conforme indicado acima na visualização.
2. Insira uma fita no dispositivo. O Premiere Pro solicita que você nomeie a fita. Certifique-se de não fornecer a qualquer par de fitas que você registre o mesmo nome.
3. Use os controles no painel Capturar para ir até o primeiro quadro da primeira tomada e clique no botão Definir entrada. Em seguida, vá para o último quadro na tomada e clique no botão Definir saída.
4. Na área Configuração do painel Registro, escolha o tipo de mídia no menu Capturar.
5. Se desejar capturar alguns quadros que se estendem para além dos pontos de entrada e saída de cada clipe, digite o número de quadros dessas alças na configuração Alças da seção Capturar.
6. Clique no botão Registrar clipe na área Timecode do painel Registro para registrar o clipe identificado. Nomeie o clipe quando solicitado. O Premiere Pro registra o clipe inserindo um clipe offline para ele no painel Projeto.
7. Repita as etapas de 2 a 6 para registrar cada tomada que você deseje capturar em lote.

Ao registrar HDV e outros formatos Long GOP, certifique-se de adicionar alças na configuração Alças da seção Capturar. Devido à natureza dos formatos Long GOP, a imprecisão no conteúdo de mídia real é possível. A adição de alças garante que você terá os quadros apropriados necessários para a edição e, se for preciso, para a recaptura.

Registrar clipes de forma interativa

1. Certifique-se de que o dispositivo esteja conectado e no modo de Gravador de vídeo ou VCR (não em Câmera) e, em seguida, escolha Arquivo > Capturar.
2. No painel Registro, insira as configurações que deseja usar como os padrões para Configurar e Dados do clipe.

3. Reproduza a fita. Clique em Definir entrada ou Definir saída a qualquer momento, mesmo enquanto a fita é reproduzida. Repita conforme necessário.
4. Quando estiver satisfeito com os pontos de entrada e saída, clique em Registrar clipe, verifique os dados do clipe e clique em OK.

É possível fazer pequenos ajustes do timecode usando o sinal de adição (+) ou o sinal de subtração (–). Por exemplo, para adicionar cinco quadros ao final do ponto de saída, selecione o timecode do ponto de saída inteiro, digite +5 e pressione Enter/Return.

Dicas para registrar cliques de forma interativa

- Defina as opções no painel Registro do painel Capturar. O Premiere Pro usa os dados atuais das seções Configurar e Dados do clipe como padrões para os cliques registrados subsequentemente. Se desejar registrar uma série de cliques no mesmo compartimento com dados de registro semelhantes, salve o trabalho especificando os dados do clipe antes de iniciar o registro da série. Ao clicar no botão Registrar clipe, uma caixa de diálogo será exibida para que você possa aceitar ou alterar os dados do clipe.
- Na seção Dados do clipe, especifique um nome da fita. O Premiere Pro solicitará esse nome toda vez que você iniciar a captura em lote.
- O Nome do clipe na seção Dados do clipe progressa em incrementos numéricos automaticamente. Por exemplo, se desejar numerar uma série de cliques com os nomes dos cliques iniciando com Perseguição de carro, digite "Perseguição de carro 01", certificando-se de que o nome do clipe termine com o número. Os cliques registrados subsequentemente usarão como padrão o próximo número, como "Perseguição de carro 02".
- É possível alterar as configurações do painel Capturar a qualquer momento. Por exemplo, se notar alteração da ação enquanto a fita é reproduzida, é possível se preparar para capturar a próxima ação nova selecionando um compartimento diferente para registrar os cliques subsequentes ou digitando um nome diferente para Descrição ou Cena. Não é necessário interromper a fita ao alterar as configurações.
- É possível operar o dispositivo e registrar cliques usando o teclado. Consulte as dicas de ferramentas dos controles do painel Capturar ou escolha Editar > Personalização do teclado para exibir ou alterar os atalhos.
- É necessário clicar em Registrar clipe para criar um novo clipe offline. Isso pausa a fita enquanto você confirma os dados do clipe do novo clipe offline.

[Para o início](#)

Sobre a captura em lote

O Premiere Pro oferece suporte à captura em lote – captura automática e sem supervisão de vários cliques de um dispositivo controlável. É possível definir um lote selecionando um grupo de cliques que se tenha registrado. Eles aparecem como cliques offline (espaço reservado) no painel Projeto ou em um compartimento. É possível capturar qualquer número de cliques offline registrados selecionando-os e escolhendo Arquivo > Captura em lote. Ao iniciar a captura, o Premiere Pro automaticamente reclassifica as entradas pelo nome da fita e pelos pontos de entrada no timecode, para que sejam capturadas da forma mais eficiente possível.

Para economizar tempo reduzindo o número de cliques que se registra manualmente, considere usar a Detecção de cena. Consulte Registrar cliques com detecção de cena automática.

Quando desejar capturar em lote um conjunto de cliques offline registrados, selecione-os no painel Projeto e escolha Arquivo > Captura em lote. Se tiver organizado os cliques offline em compartimentos, será possível capturar em lote um compartimento inteiro selecionando-o.

O Premiere Pro pode capturar o vídeo em segundo plano para que você possa executar outras tarefas durante a captura. Ao iniciar uma captura manual ou uma captura em lote no Premiere Pro, é possível minimizar o aplicativo Premiere Pro ou alternar para outro aplicativo sem interromper a captura. Após restaurar a janela do Premiere Pro, é possível clicar em qualquer lugar dentro dele para interromper a captura. No entanto, esteja ciente de que quadros podem ser ignorados se você executar uma tarefa intensa do sistema durante a captura. A possibilidade de quadros serem ignorados é menor em um sistema de alto desempenho, como um com processadores duplos.

Observação: A captura em lote não é recomendada para os primeiros e últimos 30 segundos da fita devido aos possíveis problemas de timecode e de busca. Capture estas seções manualmente.

[Para o início](#)

Escolher as configurações da captura em lote

Uma lista de lotes de clipes registrados aparece como uma lista de clipes offline no painel Projeto. Se você planeja capturar vários clipes, convém criar compartimentos no painel Projeto antecipadamente, para que seja possível registrar cada conjunto de clipes offline diretamente em seu próprio compartimento. Ao capturar em lote, os clipes offline são substituídos pelos clipes capturados, mantendo a organização do compartimento definido antecipadamente.

Por padrão, as configurações que o Premiere Pro usa para a captura em lote de clipes offline são as configurações de captura do projeto. Se um clipe offline tiver as suas próprias configurações de captura, o Premiere Pro usará as configurações do clipe ao capturá-lo; o clipe resultante manterá as suas configurações de captura para que possa ser facilmente recapturado usando as mesmas configurações. Por exemplo, se um clipe offline tiver HDV como formato e o formato especificado nas configurações de captura do projeto for DV, o Premiere Pro irá capturar o clipe em HDV, a menos que você altere as configurações de captura do clipe. É possível substituir as configurações de captura do clipe selecionando a opção Substituir configurações de captura na caixa de diálogo Captura em lote.

Determinar se um clipe offline tem configurações de captura

É possível determinar se um clipe offline já tem suas próprias configurações de captura.

- No painel Projeto, role diretamente para a coluna Configurações de captura. Se a coluna estiver oculta, escolha Exibição de metadados no menu do painel Projeto. Em seguida, clique no triângulo ao lado de Metadados do projeto Premiere Pro para exibir os nomes de colunas. Selecione Configurações de captura. Clique em OK.

Se um clipe offline tiver as suas próprias configurações de captura, a sua caixa nessa coluna terá uma marca de seleção.

Alterar as configurações de captura para um clipe offline

É possível alterar as configurações de captura para um clipe offline. Por exemplo, é possível capturar o clipe em uma resolução maior do que a que ele tinha quando foi capturado ou registrado pela primeira vez.

1. Selecione o clipe no painel Projeto,
2. Escolha Clipe > Configurações de captura > Definir configurações de captura.

A caixa de diálogo Configurações de captura é aberta.

3. Consulte Especificar as configurações de captura.

Remover as configurações de captura de um clipe offline

1. No painel Projeto, selecione o clipe.
2. Escolha Clipe > Configurações de captura > Limpar configurações de captura.

Por padrão, o Premiere Pro captura esse clipe com as configurações de captura do projeto.

[Para o início](#)

Capturar clipes em lote

1. Selecione os clipes offline que você deseja capturar e escolha Arquivo > Captura em lote.
2. Na caixa de diálogo Captura em lote, siga um destes procedimentos:
 - Escolha Capturar com alças e digite o número de quadros para as alças se desejar capturar quadros além dos pontos de entrada e saída identificados para cada clipe no lote.

Observação: O número de quadros inseridos aqui será adicionado ao número definido para as alças no painel Capturar.

- Escolha Substituir configurações de captura se desejar substituir as configurações de captura de clipes individuais no lote pelas configurações padrão do projeto.
3. Verifique se a plataforma e a fita de vídeo de origem estão configuradas corretamente para captura e clique em OK.
 4. Na caixa de diálogo Inserir fita, insira a fita solicitada e clique em OK. Se estiver capturando de várias fitas, esteja pronto para inseri-las quando solicitado.

- Se desejar interromper a captura em lote, clique no botão Parar no painel Capturar ou pressione a tecla Esc.

[Para o início](#)

Solução de problemas da captura em lote

É possível executar a captura em lote sem problemas se o controle de dispositivos e as configurações de captura do projeto estiverem configurados corretamente e se os cliques offline registrados forem consistentes e estiverem livres de dados conflitantes. Se ocorrerem problemas com a captura em lote, certifique-se de que todos os cliques que você deseja capturar em lote estejam configurados com as configurações apropriadas:

- O Status de cada clipe deve ser Offline. Verifique o status na Exibição de lista do painel Projeto. Se um clipe não estiver offline, selecione-o no painel Projeto e escolha Projeto > Desvincular mídia. Se você selecionar vários cliques e alguns estiverem online, o Premiere Pro irá capturar somente os cliques offline.
- O Nome da fita, o Início da mídia e o Fim da mídia devem estar especificados na caixa de diálogo Editar arquivo offline de cada clipe offline. Desde que um clipe offline selecionado contenha essas configurações, o comando Captura em lote estará disponível, mas apenas os cliques com todas as três configurações serão capturados. Se necessário, verifique isto na Exibição de lista do painel Projeto ou clique duas vezes em cada clipe offline para editar as configurações.
- A gravação de vídeo, de áudio ou de ambos deve ser suportada pelo dispositivo de captura selecionado. Por exemplo, o áudio não será capturado se o dispositivo de captura não capturar áudio. Se houver configurações que não possam ser capturadas, a captura em lote será interrompida e a caixa de diálogo Erro de configurações de captura será exibida.
- O nome de arquivo de cada clipe (conforme especificado na caixa de diálogo Configurações de captura) não pode duplicar o nome de um clipe existente. Se necessário, clique duas vezes em cada clipe offline para verificar se o nome é exclusivo. Se selecionar um clipe offline com um nome duplicado para a captura em lote, o Premiere Pro modificará um pouco o nome desse clipe ao capturá-lo. Dessa forma, evita substituir o outro arquivo com o mesmo nome.

Para gerenciar os erros de captura quando a caixa de diálogo Erro de configurações de captura for exibida, siga um destes procedimentos:

- Para corrigir as configurações de captura de quaisquer cliques na lista, selecione um ou mais arquivos na lista e clique em Editar configurações.
- Para omitir os cliques com configurações de captura inválidas e continuar com o restante da captura em lote, clique em Ignorar. Os cliques ignorados são removidos da lista e não são capturados.
- Para interromper a captura em lote, clique em Cancelar. Nenhum clipe é capturado.

[Para o início](#)

Importar e exportar listas de lotes

É possível importar listas de lotes em vários formatos de arquivo: texto delimitado por tabulações (TXT), valores separados por vírgula (CSV), TAB e PBL. Quando importada, cada entrada na lista de lotes de texto aparece como um clipe offline no painel Projeto. Também é possível exportar cliques offline como uma lista de lotes em CSV para que você possa transferir uma lista de cliques registrados entre projetos e estações de trabalho. Para visualizar o formato de uma lista de lotes, exporte-a e abra o arquivo em um editor de texto como o Bloco de notas ou em um aplicativo de planilhas. Um arquivo de texto de lista de lotes pode vir de origens como o Adobe Premiere 6.5, utilitários de registro como o Pipeline Autolog ou de software de produção de vídeo personalizado que use um banco de dados ou um programa de planilhas eletrônicas para gerar uma lista de lotes.

Ao importar uma lista de lotes, a ordem dos campos na lista deverá ser a seguinte: nome da fita, ponto de entrada, ponto de saída, nome do clipe e comentário. Ao exportar cliques offline como uma lista de lotes, o Premiere Pro ordena os campos como segue: nome da fita, ponto de entrada, ponto de saída, nome do clipe, nota do registro, descrição, cena e tomada. Os dados exportados do campo são exportados das colunas correspondentes na Exibição de lista do painel Projeto.

- Para importar um registro de timecode da lista de lotes, abra um projeto e escolha Projeto > Importar lista de lotes. Localize e selecione o arquivo, e clique em Abrir.
- Para exportar um registro de timecode da lista de lotes, selecione os arquivos que você deseja registrar. Em seguida, escolha Projeto > Exportar lista de lote. Especifique um nome de arquivo e um local, e clique em Salvar.

Recapturar clipes

É possível recapturar os clipes em um projeto existente usando a captura em lote. Os clipes podem ser recapturados apenas se tiverem sido desvinculados de seus arquivos de origem, tornando-se clipes offline; se tiverem nomes nos campos Nome da fita, e se a mídia de origem conter timecode.

1. Se desejar substituir as configurações de captura de qualquer clipe que pretenda recapturar, defina as configurações de captura do clipe.
2. No painel Projeto, selecione todos os clipes que deseja recapturar. Se desejar selecionar clipes em compartimentos diferentes, use a Exibição de lista, que permite exibir vários compartimentos.
3. Escolha Projeto > Tornar offline. Os clipes selecionados são desassociados dos seus arquivos de origem atuais.
4. Na caixa de diálogo Tornar offline, especifique se os arquivos de mídia de origem deverão permanecer em disco ou ser excluídos.
5. Com os clipes offline ainda selecionadas, escolha Arquivo > Captura em lote. Ajuste as configurações conforme necessário.
6. Verifique se a plataforma e a fita de vídeo de origem estão configuradas corretamente para captura e clique em OK.
7. Após a recaptura estar concluída, salve o projeto.

É possível recapturar clipes offline mesclados. O clipe mesclado não se tornará um clipe online até que todos os clipes componentes sejam capturados.

Tópicos relacionados



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalhar com o timecode

Sobre o timecode

Escolher o formato de exibição do timecode

Alterar como o timecode é exibido

Lustrar a fita ou substituir o timecode

Captura de timecode

Definir o timecode manualmente para um clipe

Inserir o timecode

Exibir timecode como uma gravação

Exibir o timecode de origem no Monitor de programas

Exibir o timecode no painel Timecode

[Para o início](#) 

Sobre o timecode

Muitas filmadoras e plataformas de vídeo de última geração gravam *timecode*, que marca quadros específicos com endereços exclusivos. O timecode é importante sempre que se deseja capturar exatamente os mesmos quadros que foram identificados ou capturados anteriormente, como nas seguintes tarefas:

- Você deseja registrar clipes antes de capturá-los.
- Você planeja capturar clipes usando a captura em lote (automatizada).
- Você deseja recapturar os clipes porque os arquivos originais foram corrompidos ou excluídos.
- Você planeja exportar sequências para outro sistema usando EDL.
- Você está usando um sistema em que edita rapidamente com capturas em baixa resolução e, posteriormente, recaptura os clipes na qualidade e resolução máximas para a versão final.
- Você planeja sincronizar o vídeo capturado com o áudio gravado separadamente.

Diferentemente dos números em contadores de tempo encontrados em VCR, o timecode é gravado na fita de vídeo como parte do sinal de vídeo. Se a gravação não tiver timecode, é possível adicioná-lo copiando-o com uma câmera ou plataforma que grave timecode. Em seguida, é possível registrar ou capturar o vídeo desse dispositivo.

Para obter melhores resultados, o timecode deve ser executado continuamente do início até o fim da fita; ele não deve reiniciar do zero em nenhum lugar intermediário. Na edição, se registrar um ponto de entrada de captura como 00:00:01:09, mas esse número ocorrer na fita duas ou três vezes devido a reinícios do timecode, o Premiere Pro não poderá determinar qual 00:00:01:09 é o local para iniciar a captura. Ele pode facilmente capturar os clipes incorretos de fitas com o timecode descontínuo.

Para garantir um timecode contínuo, é necessário filmar continuamente ou lustrar a fita com ele antes da filmagem.

Para garantir uma filmagem sempre com um timecode contínuo, grave pelo menos 5 segundos de vídeo extra após o fim da ação em qualquer tomada. Se você revisar um clipe na câmera, certifique-se de retroceder a fita de volta para aquela margem de 5 segundos antes de gravar novamente. A filmadora lê o timecode a partir do quadro em que se interrompe e começa a gravar o timecode com o número de quadro imediatamente a seguir quando se inicia a tomada seguinte. Tenha cuidado; se deixar uma lacuna entre o último quadro da tomada anterior e o primeiro quadro da seguinte, a filmadora começará a gravar o timecode em 00:00:00:00 novamente.

[Para o início](#) 

Escolher o formato de exibição do timecode

Por padrão, o Premiere Pro exibe o timecode de qualquer clipe que tenha sido gravado originalmente na mídia de origem. Se um quadro tiver o timecode 00:00:10:00 na fita, o timecode exibido para ele depois de ter sido capturado será 00:00:10:00. O timecode de origem geralmente facilita

o registro de clipes. O timecode de origem é mostrado para um clipe independentemente da base de tempo das sequências nas quais é usado. Quando a base de tempo do clipe difere da base de tempo da sequência, o timecode de origem pode facilitar a gravação do registro. Por exemplo, um clipe capturado em 24p tem uma base de tempo de 30 qps e timecode de 30 qps. O Premiere Pro mostra o timecode original de 30 qps para esse clipe, mesmo que seja usado em uma sequência com uma base de tempo de 23,976. Entretanto, é possível alterar esse padrão para mostrar o timecode de cada clipe iniciando em 00:00:00:00.

Além disso, é possível determinar como o Premiere Pro exibe a contagem de quadros quando uma exibição de Quadros ou de Pés + quadros é escolhida para um painel. É possível fazer com que a contagem de quadros de todos os clipes inicie em 0 ou em 1, ou é possível convertê-la do timecode de origem. Se um quadro em um clipe de 30 qps tiver um timecode de origem de 00:00:10:00 a opção Conversão de timecode dá a esse quadro o número 300. O Premiere Pro converte 10 segundos na taxa de quadros de 30 qps em 300 quadros.

1. Selecione Editar > Preferências > Mídia (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Mídia (Mac OS).
2. No menu de Timecode, escolha uma destas opções:

Usar origem de mídia Mostra o timecode gravado para a origem.

Iniciar em 00:00:00:00 Inicia o timecode exibido para cada clipe em 00:00:00:00.

3. No menu de Contagem de quadros, escolha uma destas opções:

Iniciar em 0 Numera cada quadro sequencialmente, com o primeiro quadro numerado como 0.

Iniciar em 1 Numera cada quadro sequencialmente, com o primeiro quadro numerado como 1.

Conversão de timecode Gera o número de quadro equivalente aos números do timecode de origem.

4. Clique em OK.

[Para o início](#) 

Alterar como o timecode é exibido

É possível alterar o formato de exibição do timecode em qualquer painel onde o timecode seja exibido em texto ativo.

1. (Opcional) Para exibir o timecode em unidades de áudio (amostras de áudio ou milissegundos), clique no botão de menu do painel no painel desejado e selecione Mostrar unidades de tempo de áudio. 
2. Pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) em uma exibição de timecode em texto ativo para alternar entre qualquer um desses formatos de timecode disponíveis. Os últimos dois estão disponíveis somente se você selecionar Mostrar unidades de tempo de áudio no menu do painel.
 - Ignorar quadro de timecode
 - Não ignorar quadro de timecode
 - Quadros
 - Pés + quadros de 16 mm
 - Pés + quadros de 35 mm
 - Amostras de áudio
 - Milissegundos

O formato de exibição do timecode no Monitor de programas (incluindo a instância no Monitor de aparas) e nos painéis Linha de tempo sempre são correspondentes. Alterar o formato de exibição em um desses painéis, altera também no outro.

[Para o início](#) 

Listrar a fita ou substituir o timecode

É possível garantir o timecode contínuo gravando o timecode na fita antes de usá-la. Esse processo chama-se *listrar* a fita. A listragem não é necessária se você seguir as práticas recomendadas de filmagem, mas ela pode proteger contra a quebra acidental do timecode pela má sinalização de uma fita em sua câmera.

Listrar uma fita com timecode

1. Coloque uma fita não utilizada na câmera. Ela não deve ter timecode.
2. Se estiver usando uma câmera para a listragem, coloque a capa da lente e desative a gravação de áudio.
3. Certifique-se de que todas as configurações da câmera (especialmente a taxa de amostragem de áudio) sejam *exatamente* as mesmas configurações que serão usadas quando for filmar. Use todas essas mesmas configurações sempre que filmar nessa fita.
4. Comece a gravar. Deixe a câmera ou plataforma funcionar até que a fita inteira tenha sido gravada.
5. Antes de gravar vídeo em uma fita listrada, reproduza-a aproximadamente 30 segundos desde o começo. Verifique se a filmadora está lendo o timecode que você listrou antes de começar a filmagem. A margem vazia de 30 segundos na fita também ajuda na captura em lote.

Verifique as configurações da câmera sempre que alterar as fitas, especialmente ao reinserir uma fita na qual já tenha começado a filmar anteriormente. Embora você possa querer usar configurações diferentes em fitas diferentes, é melhor usar as mesmas configurações do início ao fim de cada fita. Elas devem corresponder às configurações usadas ao listrar a fita pela primeira vez.

Substituir timecode DV

Se a gravação de origem estiver no formato DV e o timecode não for contínuo, é possível substituir o timecode fazendo uma cópia DV ou dublagem da fita. O dispositivo DV que faz a cópia grava o novo timecode que é contínuo, em seguida, é possível registrar e capturar vídeo com o timecode novo a partir da cópia.

Observação: Essa técnica não funciona ao dublar no formato DVCAM ou ao usar uma Panasonic AG-DV2500 como a plataforma de gravação.

1. Carregue a fita DV gravada em uma filmadora ou plataforma DV para reprodução, e retroceda-a completamente.
2. Carregue uma nova fita em uma segunda filmadora ou plataforma, que você usará para gravar uma cópia.
3. Se o dispositivo de gravação incluir uma opção para gravar vídeo com o timecode da fita original, certifique-se de que essa opção esteja desativada. Consulte as instruções operacionais do dispositivo para obter informações sobre essa opção.
4. Se o dispositivo de gravação for digital, conecte-o ao dispositivo de origem DV usando um cabo digital, como IEEE 1394 ou SDI. Isso fará uma cópia em qualidade máxima.
5. Conecte o dispositivo de gravação a um monitor de televisão.
6. Defina ambos os dispositivos para o modo de Gravador de vídeo.
7. Certifique-se de que o dispositivo de gravação esteja definido para gravar da porta digital.
8. Comece a gravação da fita nova e, em seguida, inicie a reprodução da fita original. Deixe as filmadoras ou plataformas em execução até que a fita original inteira tenha sido copiada.

Observação: A Detecção de cena reconhece os pontos inicial e final de cada tomada procurando por saltos nos carimbos de data/hora. Como copiar uma fita dessa maneira cria um único clipe com um carimbo de data/hora contínuo, não é possível usar a Detecção de cena ao capturar a cópia no Premiere Pro.

[Para o início](#)

Captura de timecode

O timecode do vídeo de origem é capturado quando você usa o controle de dispositivos. A captura do timecode com dispositivos analógicos controláveis depende da precisão da plataforma de fita. Se a plataforma de fita não puder ler o timecode com precisão, talvez seja necessário calibrar o sistema ou atribuir manualmente o timecode ao seu filme fazendo a correspondência de quadros.

Observação: O timecode é visível no contador da fita somente em equipamento que possa reconhecer timecode, a menos que o timecode tenha

Definir o timecode manualmente para um clipe

É possível alterar o timecode daquele gravado pelo Premiere Pro. Por exemplo, você capturou gravação de uma cópia de DV de uma fita Hi8 originalmente gravada com RCTC (Rewritable Consumer Time Code). A cópia de DV, e os arquivos de vídeo no computador copiados dela, contêm o timecode DV, não o RCTC original. Para maior comodidade ao consultar os registros de tomadas feitas para a fita Hi8 original, redefina o timecode para os números de RCTC originais.

1. Selecione o clipe no painel Projeto.
2. Escolha **Clipe > > Modificar > Timecode**, especifique as opções conforme necessário e clique em OK.

Inserir o timecode

Ao capturar e editar o vídeo, inserem-se os valores de timecode várias vezes. Por exemplo, você insere valores de timecode para definir os pontos de entrada e saída dos cliques e para navegar para um painel Linha de tempo. O Premiere Pro oferece muitas maneiras de inserir o timecode.

No Premiere Pro, a duração entre os pontos de entrada e saída inclui os quadros indicados pelo timecode. Por exemplo, se você inserir o mesmo timecode para os pontos de entrada e saída de um clipe, a duração do clipe será de um quadro. Ao inserir o timecode, é possível substituir pontos por dois pontos ou digitar os números sem pontuação. O Premiere Pro interpreta os números digitados como horas, minutos, segundos e quadros.

- Para definir um timecode específico, selecione o timecode, digite um timecode novo e pressione Enter/Return.
- Para ajustar o timecode atual pela ação de arrastar, arraste o timecode horizontalmente. Por exemplo, para definir um timecode anterior, arraste para a esquerda.
- Para ajustar o timecode atual usando um valor relativo, digite o sinal de adição (+) ou o sinal de subtração (–) e o número de quadros a adicionar ou subtrair. Por exemplo, para subtrair cinco quadros do timecode atual, selecione o timecode inteiro, digite **-5**, e pressione Enter/Return.

Exibir timecode como uma gravação

É possível exibir o timecode do clipe na visualização de vídeo do clipe aplicando o efeito Timecode a esse clipe. É possível exibir o timecode na exibição de vídeo de qualquer parte de uma sequência aplicando o efeito Timecode a um videoclipe transparente. Em seguida, apare o videoclipe transparente para o período em que deseja que o timecode esteja visível. O timecode na tela é conhecido normalmente como *timecode de gravação*. Ele é usado em edições e testes, e oferece pontos de referência de quadros precisos aos editores e seus colaboradores.

Exibir o timecode do clipe como uma gravação

1. No painel Efeitos, clique no triângulo ao lado do compartimento Efeitos de vídeo para abri-lo. Em seguida, clique no triângulo ao lado do compartimento Vídeo para abri-lo.
2. Arraste o efeito Timecode e solte-o em um clipe em uma sequência.
3. Clique no painel Controles do efeito para tornar esse painel ativo.
4. Clique no triângulo ao lado de Timecode para exibir as opções desse efeito.
5. Ajuste as opções conforme necessário.

Exibir o timecode da sequência como uma gravação

1. Na parte inferior do painel Projeto, clique no ícone Novo item . Selecione Vídeo transparente.

Observação: É possível usar uma camada de ajuste em vez de vídeo transparente para transportar o efeito Timecode.

2. Arraste o videoclipe transparente para uma faixa vazia na sequência superior a todas as outras faixas de vídeo.
3. No painel Efeitos, clique no triângulo ao lado do compartimento Efeitos de vídeo para abri-lo. Em seguida, clique no triângulo ao lado do compartimento Vídeo para abri-lo.
4. Arraste o efeito Timecode e solte-o no videoclipe transparente.
5. Clique no painel Controles do efeito para tornar esse painel ativo.
6. Clique no triângulo ao lado de Timecode para exibir as opções desse efeito.
7. Ajuste as opções conforme necessário.

[Para o início](#) ¹

Exibir o timecode de origem no Monitor de programas

É possível exibir o timecode de origem na visualização do Monitor de programas de clipes em uma sequência durante a edição:

- Se você aparar um clipe, o timecode de origem do clipe será exibido.
- Se você realizar uma edição de deslizamento, os pontos de entrada e saída da nova mídia de origem dos clipes adjacentes serão exibidos.
- Se você realizar uma edição de deslocamento, os pontos de entrada e saída da nova mídia de origem do clipe serão exibidos.
- Escolha Sobreposição de timecode durante edição no menu do painel Monitor de programas. Uma marca de seleção indica que o comando está selecionado.

[Para o início](#) ¹

Exibir o timecode no painel Timecode

É possível exibir o timecode no painel Timecode. Para exibir o painel Timecode, escolha Janela > Timecode.

É possível exibir o seguinte no painel Timecode:

- Se tiver o painel Origem selecionado, o painel Timecode exibirá o timecode de origem.
- Se tiver o painel Linha de tempo ou o painel Programa selecionado, é possível optar por exibir o timecode da sequência ou o timecode de origem no menu do painel. Também é possível escolher qual timecode da faixa de áudio ou de vídeo exibir no menu do painel.

Para aumentar o tamanho do painel Timecode, arraste o canto inferior direito da janela para fora.

A Adobe também recomenda

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Configurar o sistema para HD, DV ou Captura HDV

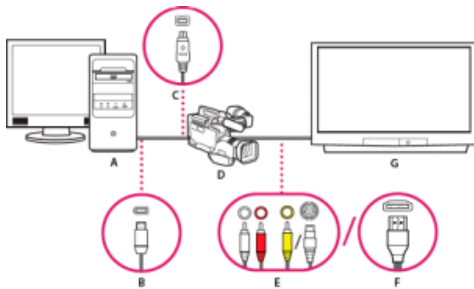
- Configurar um sistema DV ou HDV
- Configurar um SD-SDI, HD-SDI ou sistema de componente
- Configurar um sistema com base em arquivo
- Configurar um S-Video ou sistema composto
- Especificar o dispositivo de áudio padrão
- Especificar as Configurações de dispositivo ASIO (somente Windows)
- Especificar se a renderização de áudio deverá ocorrer durante a renderização de vídeo
- Especificar a duração das pausas pré-rolagem e pós-rolagem
- Especificar discos de trabalho para melhorar o desempenho do sistema
- Mover ou limpar o Banco de dados de cache de mídia
- Otimizar a renderização para a memória disponível

Para obter os requisitos do sistema do Premiere Pro, consulte o [site da Adobe](#).

Para dicas sobre como otimizar um sistema de computador e do Premiere Pro para melhores desempenhos, consulte este [white paper](#).

[Para o início](#)

Configurar um sistema DV ou HDV



Configuração DV/HDV

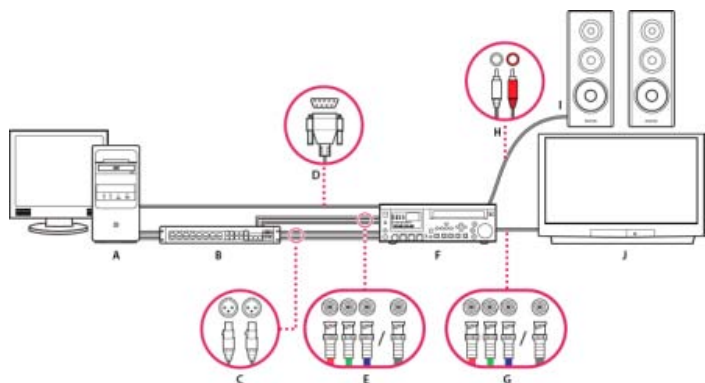
A. Computador e monitor de computador **B.** Porta e conector FireWire de 6 pinos **C.** Porta e conector FireWire de 4 pinos **D.** Filmadora DV/HDV **E.** Tomadas e plugues RCA para áudio L (branco), áudio R (vermelho), vídeo composto (amarelo); tomada e plugue para S-Video (y/c) **F.** Porta e conector de HDMI **G.** Monitor de televisão

Com essa configuração, é possível capturar áudio e vídeo de uma origem DV ou HDV. É possível monitorar o sinal em um monitor de TV durante a edição. Finalmente, é possível exportar qualquer sequência de volta para a fita de vídeo.

1. Conecte a filmadora DV ou HDV ou o gravador de vídeo ao computador usando um cabo FireWire.
2. Conecte a filmadora ou o gravador de vídeo ao monitor de televisão com um cabo de S-Video ou um cabo de vídeo RCA e cabos de áudio RCA, ou um cabo de HDMI.
3. Defina a filmadora ou o gravador de vídeo para o modo de Reprodução ou de Gravador de vídeo.
4. (Somente para gravadores de vídeo ou filmadoras HDV) Certifique-se de que o dispositivo esteja no modo de reprodução DV para projetos DV ou no modo de reprodução HDV para projetos HDV. Consulte o Manual do Usuário do dispositivo para obter detalhes.

[Para o início](#)

Configurar um SD-SDI, HD-SDI ou sistema de componente



Configuração componente/SDI com caixa de breakout

A. Computador e monitor de computador **B.** (Opcional) Caixa de breakout A/V **C.** Tomadas e plugues XLR para áudio L e R **D.** Porta e conector RS232/422 **E.** Tomadas e plugues BNC para vídeo componente Y/Pb/Pr, tomada BNC e plugue para vídeo SDI **F.** Gravador de vídeo HD/SD **G.** Tomadas e plugues BNC para vídeo componente Y/Pb/Pr, tomada BNC e plugue para vídeo SDI **H.** Tomadas e plugues RCA para áudio L (branco) e R (vermelho) **I.** Alto-falantes **J.** Monitor de televisão

Com essa configuração é possível capturar áudio e vídeo de um dispositivo SD-SDI, HD-SDI ou de vídeo componente (filmadora ou gravador de vídeo). É possível monitorar o sinal em um monitor de TV durante a edição. Finalmente, é possível exportar qualquer sequência de volta para a filmadora ou para o gravador de vídeo.

Essa configuração requer uma placa componente PCI ou SDI instalada no computador. Como alternativa, requer um dispositivo componente ou um SDI externo conectado ao computador via FireWire. Uma placa interna ou dispositivo externo podem fornecer portas, geralmente com conectores BNC, capazes de receber SDI ou sinais de vídeo componente.

Algumas placas SDI e placas componentes PCI vêm acompanhadas de caixas de breakout que fornecem portas para SDI ou para os sinais componentes. Algumas caixas de breakout também fornecem portas para o genlock. Outras fornecem as saídas necessárias diretamente na placa.

1. Conecte o dispositivo SD-SDI, HD-SDI ou componente no computador ou na caixa de breakout usando cabo SDI ou cabos de vídeo componente. Um único cabo com conectores BNC transporta vídeo SDI, mas três cabos separados com conectores BNC transportam sinais de vídeo componente. Conecte os cabos de vídeo das saídas de vídeo do computador ou da caixa de breakout para as entradas de vídeo do dispositivo. Também, conecte os cabos de vídeo das saídas de vídeo do dispositivo para as entradas de vídeo do computador ou da caixa de breakout.
2. Conecte o dispositivo SD-SDI, HD-SDI ou componente ao computador ou à caixa de breakout usando cabos de áudio XLR. Conecte os cabos de áudio das saídas de áudio do computador ou da caixa de breakout às entradas de áudio do dispositivo. Também, conecte os cabos de áudio das saídas de áudio do dispositivo às entradas de áudio do computador ou da caixa de breakout.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Conecte a porta do controle de dispositivo serial (RS-422 ou RS-232) na filmadora ou no gravador de vídeo com a porta serial (Windows) ou a porta USB (Mac OS) no computador. Use o cabo Pipeline Digital ProVTR para dispositivos controlados por RS-232/422.
 - Se o sistema tiver uma caixa de breakout com uma porta de controle de dispositivo serial (RS-422 ou RS-232), conecte a porta de controle de dispositivo serial no dispositivo com essa porta na caixa de breakout. Não conecte a porta de controle de dispositivo serial do dispositivo com a porta USB ou serial do computador. Algumas caixas de breakout requerem um cabo D-Sub de 9 pinos padrão em vez do cabo Pipeline Digital ProVTR. Consulte a documentação do fabricante da caixa de breakout.

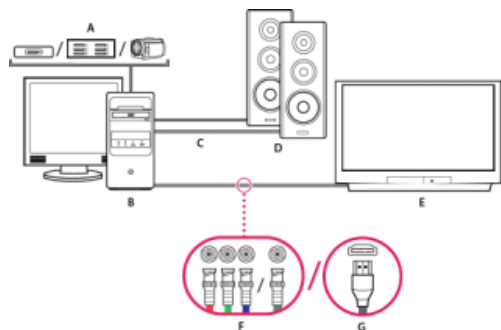
Observação: O controle de dispositivo serial nativo está disponível apenas no Windows.

4. Conecte a plataforma ou filmadora ao monitor de televisão com os cabos de vídeo componente e aos alto-falantes amplificados com os cabos de áudio RCA.
5. Coloque a filmadora ou plataforma no modo de Reprodução ou de Gravador de vídeo.
6. No Premiere Pro, selecione Arquivo > Novo > Sequência.
7. Na área Predefinições disponíveis da caixa de diálogo Nova sequência, selecione a predefinição SDI ou componente que corresponda ao formato da gravação de origem. O Premiere Pro não fornece essas predefinições. Os fabricantes de placas SDI, de cartões de captura componente e de outros dispositivos fornecem essas predefinições. As predefinições devem ser instaladas com esses cartões e dispositivos.

8. Digite um nome na caixa Nome da sequência. Em seguida, clique em OK.

[Para o início](#)

Configurar um sistema com base em arquivo



Sistema com base em arquivo

A. Leitor de cartão, unidade ou filmadora para mídia P2, XDCAM HD, XDCAM EX ou AVCHD **B.** Computador e monitor de computador **C.** Cabos de áudio conectados a alto-falantes ou amplificador **D.** Alto-falantes **E.** Monitor de TV **F.** Conectores BNC para cabos de vídeo componente ou SDI para o monitor de TV (alternativa a "G") **G.** Conector HDMI para cabo de áudio e vídeo para monitor de TV (alternativa a "F")

Com essa configuração, é possível importar ou transferir arquivos de áudio e vídeo de leitores de cartões, unidades ou de filmadoras sem fita gravados em qualquer um dos seguintes formatos de arquivo de vídeo digital:

- Panasonic P2
- XDCAM HD
- XDCAM EX
- AVCHD
- AVC-I

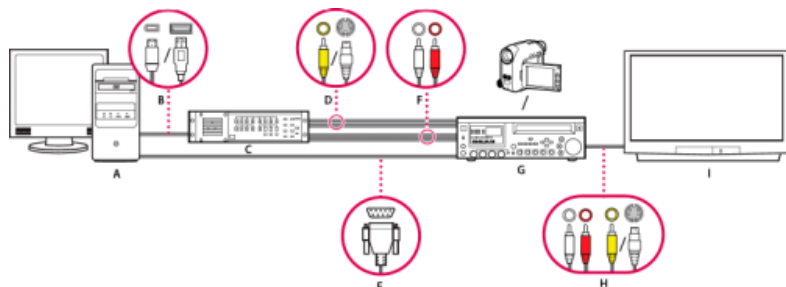
Também é possível visualizar vídeo em um monitor de TV em alta definição, se o computador tiver uma das seguintes opções:

- um cartão de captura de alta definição,
- uma placa de exibição com saídas componentes, SDI ou HDMI.

1. Conecte o leitor de cartões, a unidade de disco ou filmadora ao computador, normalmente com um cabo USB 2.0. Verifique o manual do dispositivo para obter detalhes.
2. Conecte a saída da placa de som do computador aos alto-falantes do computador ou a um amplificador de áudio.
3. Conecte as saídas de vídeo do cartão de captura, da caixa de breakout ou da placa de exibição ao monitor de TV usando cabos componentes, SDI ou HDMI.

[Para o início](#)

Configurar um S-Video ou sistema composto



Configuração S-Video/composta

A. Computador e monitor de computador **B.** Portas e conectores para FireWire, USB 2.0 **C.** Conversor de A/D **D.** Tomadas e plugues para vídeo

composto RCA, S-Video (y/c) **E.** Porta e conector RS 232/422 **F.** Tomadas e plugues RCA para áudio L (branco) e R (vermelho) **G.** Filmadora analógica, gravador de vídeo analógico **H.** Tomadas e plugues RCA para áudio L (branco), áudio R (vermelho) e vídeo composto (amarelo); tomada e plugue para S-Video (y/c) **I.** Monitor de televisão

Com essa configuração, é possível capturar áudio e vídeo de uma filmadora ou gravador de vídeo analógico. É possível monitorar o sinal de vídeo em um monitor de TV durante a edição. Finalmente, é possível exportar qualquer sequência de volta para a filmadora ou para o gravador de vídeo.

Para converter o sinal de origem analógica em um arquivo digital que o computador possa ler, essa configuração requer um conversor analógico/digital (A/D) ou um digitalizador. É possível usar qualquer uma das opções a seguir para digitalizar o sinal de vídeo:

- um digitalizador interno, instalado no computador,
 - um digitalizador externo, conectado ao computador,
 - uma filmadora ou um gravador de vídeo digital capaz de digitalizar um sinal analógico de entrada.
1. Conecte a filmadora ou gravador de vídeo analógico ao digitalizador usando cabos de vídeo RCA ou S-Video. Conecte os cabos de vídeo das saídas de vídeo do computador ou da interface para as entradas de vídeo do dispositivo. Também, conecte os cabos de vídeo das saídas de vídeo do dispositivo para as entradas de vídeo do computador ou da interface.
 2. Conecte a filmadora ou gravador de vídeo analógico ao digitalizador usando Cabos de áudio RCA ou XLR. Conecte os cabos de áudio das saídas de áudio do digitalizador às entradas de áudio do dispositivo. Também conecte os cabos de áudio das saídas de áudio do dispositivo às entradas de áudio do digitalizador.
 3. (Opcional. Para uma filmadora ou gravador de vídeo analógico com uma porta RS-422 ou RS-232. Somente Windows) Conecte a porta do controle de dispositivo serial na filmadora ou gravador de vídeo à porta serial no computador ou digitalizador usando o cabo Pipeline Digital ProVTR.

Observação: O controle de dispositivo serial nativo está disponível apenas no Windows.

4. Conecte a filmadora, gravador de vídeo analógico ou o digitalizador ao monitor de televisão com um cabo de vídeo RCA ou S-Video e cabos de áudio XLR ou RCA.
5. Coloque a filmadora ou plataforma analógica no modo de Reprodução ou de Gravador de vídeo.
6. No Premiere Pro, selecione Arquivo > Novo > Sequência.
7. Na área Predefinições disponíveis da caixa de diálogo Nova sequência, selecione a predefinição que corresponda ao formato do conversor A/D. Não corresponda à gravação de origem. Por exemplo, se usar uma filmadora DV ou um conversor A/DV para converter o sinal analógico, escolha uma predefinição DV.
8. Digite um nome na caixa Nome da sequência. Em seguida, clique em OK.

[Para o início](#)

Especificar o dispositivo de áudio padrão

1. Escolha Editar > Preferências > Hardware de áudio (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Hardware de áudio (Mac OS) e defina as seguintes opções:
 - Selecione um dispositivo de saída no menu Dispositivo padrão.
 - Selecione um tamanho de buffer do menu Tamanho do buffer (Mac OS).
2. Clique em OK.

Configurações do hardware de áudio (somente Windows)

Ao clicar em Configurações de ASIO no painel Hardware de áudio da caixa de diálogo Preferências, o Premiere Pro abre a caixa de diálogo Configurações do hardware de áudio, que contém uma guia Entrada e uma guia Saída.

Ativar dispositivos Determina qual dispositivo de áudio conectado é encaminhado para e do Premiere Pro. Se o dispositivo for um dispositivo ASIO, selecione os drivers ASIO do dispositivo. Se a placa de som não tiver drivers ASIO fornecidos pelo fabricante, escolha Premiere Pro WDM Sound para essa configuração. Para ativar um dispositivo, certifique-se de instalar um driver atualizado para o dispositivo (Windows). Se desejar inserir mais de dois canais estéreo ou monitor de áudio surround 5.1, o driver do dispositivo deverá estar de acordo com a especificação ASIO

(Audio Stream Input Output). Caso contrário, somente entradas e saídas estéreo estarão disponíveis, independentemente do número de entradas e saídas de hardware que estejam conectadas.

Tamanho do buffer Especifica o tamanho do buffer, em quilobytes, que o Premiere Pro usa para gravar áudio.

Dispositivo de gravação/reprodução de 32 bits Na guia Entrada, marque Dispositivo de gravação de 32 bits para gravar o áudio em amostras de 32 bits. Na guia Saída, marque Dispositivo de reprodução de 32 bits para ativar a reprodução de 32 bits.

Observação: Caso tenha problemas para ouvir o áudio, consulte o informe técnico: "Sem som durante a reprodução de vídeo ou de clipes de áudio."

Configurar um microfone USB (Mac OS)

1. No aplicativo Audio Midi Setup, em Utilities, vá para Audio > Open Aggregate Device Editor.
2. Verifique cada um dos seguintes:
 - Seu microfone USB.
 - Um dispositivo de entrada adicional, por exemplo, Line In.
 - Um dispositivo de saída
3. Selecione este novo dispositivo agregado no painel Preferências de hardware de áudio do Premiere Pro.

[Para o início](#) ¹

Especificar as Configurações de dispositivo ASIO (somente Windows)

1. Escolha Editar > Preferências > Hardware de áudio.
2. Clique em Configurações de ASIO. Especifique as configurações de ASIO para o dispositivo selecionado.

Observação: O dispositivo e o driver usados determinarão as configurações nessa caixa de diálogo, não o Adobe Premiere Pro. Consulte a documentação do dispositivo e do driver ASIO usados.

3. Na caixa de diálogo Configurações do hardware de áudio, selecione a guia Entrada.
4. Marque as caixas próximas aos nomes de todos os dispositivos que deseja ativar.
5. Marque Dispositivo de gravação de 32 bits se desejar gravar áudio de 32 bits.
6. Arraste o controle deslizante de Amostras para definir o tamanho do buffer.
7. Clique em OK.

[Para o início](#) ¹

Especificar se a renderização de áudio deverá ocorrer durante a renderização de vídeo

É possível especificar se o Premiere Pro renderizará as visualizações de áudio por padrão.

Selecione Sequência > Renderizar efeitos de entrada para saída ou Sequência > Renderizar da entrada para saída. Esses comandos usados se você tiver definido pontos de entrada e saída para marcar a área para renderizar visualizações de áudio, em vez da barra da área de trabalho.

A renderização de visualizações de áudio pode melhorar o desempenho de reprodução, mas pode levar mais tempo quando você selecionar um desses comandos.

1. Selecione Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Geral (Mac OS).
2. Selecione ou desmarque Renderizar áudio ao renderizar vídeo.
3. Clique em OK.

[Para o início](#) ¹

Especificar a duração das pausas pré-rolagem e pós-rolagem

É possível definir o tamanho da pré-rolagem e da pós-rolagem das visualizações de clipes e de sequências no painel Geral da caixa de diálogo Preferências.

Observação: Os campos *Pré-rolagem* e *Pós-rolagem* são diferentes da configuração de *Pré-rolagem* do painel *Controle de dispositivos* na caixa de diálogo *Preferências*. A configuração de *Pré-rolagem* do painel *Controle de dispositivos* afeta o controle de dispositivos externos, como gravadores de vídeo e filmadoras.

1. Selecione *Editar > Preferências > Geral (Windows)* ou *Premiere Pro > Preferências > Geral (Mac OS)*.
2. Nos campos *Pré-rolagem* e *Pós-rolagem*, digite o número de segundos de cada um.
3. Clique em *OK*.

[Para o início](#)

Especificar discos de trabalho para melhorar o desempenho do sistema

Ao editar um projeto, o Premiere Pro usa espaço em disco para armazenar os arquivos necessários para o projeto. O Premiere Pro armazena áudio e vídeo capturados, áudio adaptado e arquivos de visualização. O Premiere Pro usa arquivos de áudio adaptado e arquivos de visualização para otimizar o desempenho, permitindo edição em tempo real, qualidade de ponto flutuante de 32 bits e uma saída eficiente.

Todas as preferências de disco de trabalho são salvas com cada projeto. É possível selecionar diferentes locais de disco de trabalho para diferentes projetos. Se reabrir um projeto anterior após editar outro projeto com diferentes locais de disco de trabalho, o Premiere Pro procurará os arquivos que pertencem ao projeto anterior nos locais de discos de trabalho escolhidos para aquele projeto.

Se excluir arquivos de visualização ou arquivos de áudio adaptado de um projeto, o Premiere Pro os recriará automaticamente quando o projeto for reaberto.

Por padrão, os arquivos do disco de trabalho são armazenados onde o projeto é salvo. O espaço necessário no disco de trabalho aumenta conforme as sequências se tornam maiores ou mais complexas. Para obter o melhor desempenho, dedique um disco rígido ou um disco exclusivamente para os ativos de mídia. Escolha um disco para os ativos que seja diferente do disco onde você mantém o arquivo de projeto, os arquivos do sistema operacional ou os arquivos de aplicativos. Dessa forma, os discos de mídia podem acessar e reproduzir arquivos de mídia da forma mais rápida possível, sem precisar acessar outros arquivos. Use o comando *Projeto > Configurações do projeto > Discos de trabalho* para especificar quais discos o Premiere Pro usa para os arquivos de mídia. Escolha discos de trabalho quando configurar um novo projeto.

Em termos de desempenho, é melhor dedicar um disco diferente para cada tipo de ativo, mas também é possível especificar pastas no mesmo disco. É possível especificar locais exclusivos de discos de trabalho para cada um dos tipos de arquivos:

Vídeo capturado

Arquivos de vídeo criados usando *Arquivo > Capturar*

Se você transferir arquivos de vídeo para uma pasta de disco de trabalho antes de criar o projeto para eles, especifique a pasta que contém os arquivos de vídeo para o Vídeo capturado.

Áudio capturado

Arquivos de áudio criados usando *Arquivo > Capturar* ou por gravação por meio do Mixer de áudio, como quando se grava uma narração.

Visualizações de vídeo

Os arquivos criados quando você usa a *Sequência > Renderizar da entrada para saída*, exporta para um arquivo de filme, ou exporta para um dispositivo. Se a área visualizada incluir efeitos, os efeitos serão renderizados em qualidade máxima no arquivo de visualização.

Visualizações de áudio

Os arquivos de visualização de áudio são criados por todos os comandos a seguir:

- *Sequência > Renderizar da entrada para saída*
- Usar *Exportar* para um arquivo de filme
- *Exportar* para um dispositivo DV

Se a área visualizada incluir efeitos, eles serão renderizados em qualidade máxima no arquivo de visualização.

Especificar discos de trabalho

Configure discos de trabalho no painel Disco de trabalho da caixa de diálogo Preferências. Antes de alterar as configurações do disco de trabalho, verifique a quantidade de espaço em disco no volume selecionado, pelo valor que aparece na caixa à direita do caminho. Se o caminho for muito longo para a leitura, posicione o ponteiro sobre o nome do caminho. O caminho completo será exibido em uma dica de ferramenta.

1. Escolha Projeto > Configurações do projeto > Discos de trabalho.
2. Identifique um local para cada tipo de arquivo nomeado na caixa de diálogo. O Premiere Pro cria uma subpasta nomeada para cada tipo de arquivo (por exemplo, Vídeo capturado) e armazena os arquivos associados à pasta nestas subpastas. O menu lista três locais padrão:

Meus Documentos (Windows) ou Documentos (Mac OS) Armazena os arquivos de trabalho na pasta Meus Documentos (Windows) ou na pasta Documentos (Mac OS).

O mesmo do projeto Armazena os arquivos de trabalho na mesma pasta onde o arquivo de projeto está armazenado.

Personalizado Permite especificar um local de sua preferência. Escolha Personalizado e, em seguida, clique em Procurar e navegue até qualquer pasta disponível.

Otimizar o desempenho do disco de trabalho

Para um desempenho ideal, siga estas instruções:

- Se o computador tiver apenas um disco rígido, considere deixar todas as opções de disco de trabalho com as configurações padrão.
- Configure discos de trabalho em um ou mais discos rígidos separados. No Premiere Pro, é possível configurar um disco de trabalho individual para cada tipo de mídia. Por exemplo, é possível configurar um disco para o vídeo capturado e outro para o áudio capturado.
- No Windows, especifique somente as partições formatadas para o formato de arquivo NTFS como discos de trabalho. No Mac OS, use as partições formatadas para Mac OS Extended. As partições FAT32 não são recomendadas para vídeo. Elas não oferecem suporte a tamanhos grandes de arquivo.

Observação: Ferramentas de terceiros estão disponíveis para permitir que as unidades de NTFS funcionem com o Mac OS. Consulte [Tuxera NTFS para Mac](#) e [Paragon NTFS para Mac](#).

- No Mac OS, desative o registro no diário para obter um melhor desempenho.
- Especifique os discos rígidos mais rápidos para a captura de gravação e armazenamento de arquivos de trabalho. É possível usar um disco mais lento para os arquivos de visualização de áudio e arquivos de projeto.
- Especifique apenas os discos conectados ao computador. Um disco rígido localizado em uma rede geralmente é muito lento. Evite usar mídia removível porque o Premiere Pro sempre requer acesso a arquivos de disco de trabalho. Os arquivos de disco de trabalho são preservados para cada projeto, mesmo quando o projeto é fechado. Eles são reutilizados quando o projeto associado a eles é reaberto. Se os arquivos de disco de trabalho forem armazenados em uma mídia removível e a mídia for removida da unidade, o disco de trabalho não estará disponível para o Premiere Pro.
- É possível dividir um único disco em partições e configurar partições como discos de trabalho. Entretanto, a divisão em partições não melhora o desempenho porque o mecanismo de unidade única se torna um afunilamento. Para obter melhores resultados, configure volumes de disco de trabalho que estejam em unidades separadas fisicamente.
- É possível capturar áudio e vídeo em unidades separadas, se suportado pelo codec de formatação. (A captura nativa DV e HDV no Premiere Pro não oferece suporte para a captura de áudio separada do vídeo.) Defina os locais para os novos arquivos escolhendo Editar > Preferências > Discos de trabalho (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Discos de trabalho (Mac OS). Se você não alterar os padrões, todos os arquivos capturados ou criados pelo Premiere Pro serão armazenados na mesma pasta em que ele armazena os arquivos de projeto.

Recursos online para melhorar o desempenho do sistema

[Consulte este trecho do fórum](#) para obter conselhos de usuários experientes sobre a configuração de discos para um sistema de edição de vídeo. Um conjunto de vídeos e artigos sobre como fazer o Premiere Pro trabalhar mais rápido pode ser encontrado nesta postagem de blog.

[Assista a este vídeo](#) para saber mais sobre a configuração do disco rígido e obter o desempenho ideal no Adobe Premiere Pro e no After Effects.

Para saber como formatar um disco como NTFS no Windows, [consulte esta página no site da Microsoft](#).

Para saber como formatar um disco como HFS+ no sistema operacional do Mac, consulte esta página no site [kenstone.net](#). As informações nesta página são válidas para Mac OS X 10.4-10.7

[Para o início](#)

Mover ou limpar o Banco de dados de cache de mídia

Quando o Premiere Pro importa vídeo e áudio em alguns formatos, ele processa e armazena em cache versões desses itens para acessar prontamente ao gerar visualizações. Os arquivos de áudio importados são todos adaptados a um novo arquivo .cfa, e os arquivos MPEG são indexados a um novo arquivo .mpgindex. O cache de mídia melhora consideravelmente o desempenho para visualizações, pois os itens de vídeo e áudio não precisam ser reprocessados para cada visualização.

Observação: Ao importar um arquivo pela primeira vez, você poderá observar uma demora enquanto a mídia estiver sendo processada e armazenada em cache.

Um banco de dados mantém links para cada um dos arquivos de mídia armazenados em cache. Este banco de dados de cache de mídia é compartilhado com o Adobe Media Encoder, o After Effects, o Premiere Pro e o Audition, de forma que cada um desses aplicativos possa ler e gravar no mesmo grupo de arquivos de mídia armazenados em cache. Se você alterar o local do banco de dados a partir de qualquer um desses aplicativos, o local também será atualizado para os outros aplicativos. Cada aplicativo pode utilizar sua própria pasta de cache, mas o mesmo banco de dados as controla.

- Escolha Editar > Preferências > Mídia (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Mídia (Mac OS), e siga um destes procedimentos:
 - Para mover o cache de mídia ou o banco de dados de cache de mídia, clique no respectivo botão Procurar.
 - Para remover arquivos adaptados e indexados do cache e remover suas entradas do banco de dados, clique em Limpar. Este comando remove somente os arquivos associados aos itens de gravação para os quais o arquivo de origem não está mais disponível.

Observação: Antes de clicar no botão Limpar, certifique-se de que todos os dispositivos de armazenamento que contêm sua mídia de origem usada no momento estejam conectados ao computador. Se a gravação for determinada como ausente porque o dispositivo de armazenamento no qual está localizada não está conectado, os arquivos associados no cache de mídia serão removidos. Esta remoção resulta na necessidade de readaptar ou reindexar a gravação quando você tentar utilizar a gravação mais tarde.

A limpeza do banco de dados e do cache com o botão Limpar não remove os arquivos associados aos itens da gravação cujos arquivos de origem ainda estejam disponíveis. Para remover manualmente os arquivos adaptados e os arquivos indexados, navegue para a pasta de cache de mídia e exclua os arquivos.

[Para o início](#)

Otimizar a renderização para a memória disponível

Por padrão, o Premiere Pro renderiza vídeo usando o número máximo de processadores disponíveis, até 16. No entanto, algumas sequências como aquelas que contêm vídeo de origem em alta resolução ou imagens congeladas, exigem grandes quantidades de memória para renderização simultânea de vários quadros. Essas sequências podem forçar o Premiere Pro a cancelar a renderização e a fornecer um aviso de memória insuficiente. Nesses casos, é possível maximizar a memória disponível alterando a preferência de otimização da renderização de Desempenho para Memória. Altere essa preferência de volta para Desempenho quando a renderização não exigir mais a otimização da memória.

1. Selecione Editar > Preferências e selecione Memória na caixa de diálogo Preferências.
2. Na lista suspensa ao lado de Otimizar a renderização para, selecione Memória.
3. Clique em OK, feche o Premiere Pro e reabra o projeto para que a nova preferência tenha efeito.

A Adobe também recomenda



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Capturar vídeo DV ou HDV

É possível capturar áudio e vídeo de um dispositivo DV ou HDV conectando o dispositivo ao computador com um cabo FireWire. O Premiere Pro grava o sinal de áudio e de vídeo no disco rígido e controla o dispositivo por meio da porta FireWire.

É possível capturar gravação DV ou HDV de dispositivos XDCAM ou P2. É possível capturar por portas SDI se o computador tiver um cartão ou dispositivo de captura de terceiros suportado instalado. Além disso, o computador deverá ter os drivers respectivos.

Em uma sequência feita com uma das predefinições de DV ou HDV, as configurações de captura são definidas para Captura DV ou Captura HDV, respectivamente. No entanto, é possível alterar as configurações de captura para DV ou HDV no painel Capturar em um projeto estabelecido.

É possível escolher se deseja visualizar o vídeo DV na janela Capturar durante a visualização e a captura. Também é possível visualizar gravação HDV na janela Capturar, somente no Windows. Entretanto, não é possível visualizar gravação HDV na janela Capturar durante a captura. Em vez disso, a palavra Capturando aparece nessa janela durante a captura HDV.

Observação: É possível transferir e importar ativos DVCPRO HD, XDCAM EX HD, XDCAM EX e AVCHD de suas mídias sem capturar. Capturar demora mais do que transferir, e não preserva todos os metadados. Para obter mais informações, consulte [Importar recursos de formatos sem fita](#).

Tópicos relacionados



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Suporte para arquivos crescentes

Arquivos crescentes são aqueles que aumentam a duração após serem inseridos. O Adobe® Premiere® Pro oferece suporte para arquivos crescentes para aqueles que precisam desse fluxo de trabalho.

Os codecs suportados para arquivos crescentes incluem:

- AVCI50/100
- EVS DNXHD
- IMX30/40/50
- XDCAM HD 50/35/25/18 compatível com RDD9
- Arquivos envolvidos do QuickTime nesses formatos

O suporte para arquivos crescentes para a atualização automática e a frequência com que devem ser atualizados, estão disponíveis nas Preferências de mídia. A duração atualizada pode ser exibida no Monitor de origem. Consulte [Preferências de mídia](#) para obter detalhes.

A inserção ou captura de mídia para arquivos crescentes só pode ocorrer se o Premiere Pro puder ler o volume (o Premiere Pro pode ler a gravação de um caminho de unc ("//algum lugar/algo"), mas a unidade deve ser mapeada ("H:\algum lugar\algo"). Em seguida, o arquivo pode ser importado usando o comando Arquivo > Importar. É possível então editar com esses cliques como normalmente seria feito com qualquer outro clipe.

[Consulte esta postagem de blog](#) para obter mais detalhes sobre o suporte para arquivos crescentes no Premiere Pro.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Digitalizar vídeo analógico

Sobre as configurações do cartão de captura Digitalizar vídeo analógico

Para editar vídeo capturado em um formato analógico, primeiro é necessário digitalizá-lo. É possível digitalizá-lo encaminhando o sinal de vídeo por meio de uma filmadora digital que possa digitalizar de forma dinâmica ou por meio de um dispositivo de digitalização instalado no computador. Como alternativa, é possível dublar a gravação analógica em um formato digital e, em seguida, capturar o vídeo de um dispositivo digital por meio de um cartão de captura como qualquer outra fonte digital. Dependendo do equipamento, pode ser possível digitalizar vídeo analógico de qualquer um dentre os vários tipos de sinais, incluindo vídeo componente, vídeo composto e S-Video. Alguns digitalizadores de terceiros oferecem controle de dispositivos. Eles se conectam ao dispositivo de origem por meio de portas RS-232 ou RS-422, permitindo controlar o dispositivo por meio do painel Capturar do Premiere Pro e executar a captura em lote. Consulte as instruções incluídas em sua filmadora e cartão de captura/digitalizador.

[Para o início](#)

Sobre as configurações do cartão de captura

Algumas das configurações de captura que se vê no Premiere Pro podem ser provenientes do software de plug-in que acompanha o cartão de captura/digitalizador. Devido às diferenças entre as marcas de cartões, as opções específicas e os formatos suportados podem variar. Esse relacionamento complexo entre os cartões de captura de vídeo e o Premiere Pro pode dificultar a identificação de qual parte do sistema é responsável por uma opção ou um problema em particular. A Adobe, bem como a maioria dos fabricantes de cartão de captura, fornece documentos online de solução de problemas que podem ajudá-lo a determinar se uma opção ou um problema está relacionado ao cartão de captura de vídeo e seu software ou ao Premiere Pro. Verifique o site do Premiere Pro e o site do fabricante do cartão de captura para obter recursos de solução de problemas.

A maioria dos cartões de captura suportados instala um arquivo de configurações (predefinição) que você pode selecionar na caixa de diálogo Novo projeto Premiere Pro, no painel Carregar predefinição. Esta predefinição define automaticamente todas as configurações de captura para oferecer o suporte ideal ao seu cartão de captura. Para obter melhores resultados, use a predefinição do cartão de captura, se houver, e não altere as configurações de captura no painel Configurações personalizadas.

[Para o início](#)

Digitalizar vídeo analógico

1. Saia do Premiere Pro.
2. Conecte as saídas de áudio e vídeo do dispositivo analógico às entradas analógicas do dispositivo digital (digitalizador, filmadora digital ou plataforma digital).
3. Se o dispositivo digital for um digitalizador, uma plataforma ou uma filmadora externa, conecte a porta FireWire ou SDI à porta do computador.
4. Se o dispositivo digital de terceiros for um digitalizador com controles de dispositivos (e tiver drivers do dispositivo para o Premiere Pro), conecte a porta de controle de dispositivos (RS-232 ou RS-422) com o mesmo tipo de porta do dispositivo analógico.
5. Ative a origem analógica e o dispositivo de digitalização.
6. Se o dispositivo de digitalização for uma filmadora, coloque-o no modo de Gravador de vídeo, VCR ou Reprodução (não de Câmera).
7. Defina o controle de seleção de entrada no dispositivo de digitalização para a entrada analógica correta.
8. Inicie o Premiere Pro.
9. Quando a tela de boas-vindas aparecer, siga um destes procedimentos:
 - Para iniciar um novo projeto usando um cartão de captura, clique em Novo projeto, selecione a predefinição do cartão de captura (se disponível) no painel Carregar predefinição e clique em OK.

- Para abrir um projeto existente usando um cartão de captura, selecione um projeto existente que tenha sido configurado com a predefinição do cartão de captura.
 - Para iniciar um novo projeto usando um dispositivo externo, como uma filmadora ou uma plataforma, para digitalizar, clique em Novo projeto, selecione uma predefinição de DV ou HDV que corresponda ao padrão e ao formato da televisão de destino e clique em OK.
 - Para abrir um projeto existente usando um dispositivo externo, como uma filmadora ou uma plataforma, para digitalizar, selecione um projeto existente que tenha sido configurado com a predefinição de DV ou HDV correta.
10. (Opcional) Especifique como o Premiere Pro mapeará os canais de áudio a partir do dispositivo de digitalização para as faixas de áudio. Selecione Editar > Preferências > Áudio (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Áudio (Mac OS). No painel Mapeamento de canais de origem, selecione um formato de canal de áudio no menu Formato de faixa padrão.
 11. Escolha Arquivo > Capturar.
 12. No painel Capturar, verifique com cuidado as configurações no painel Configurações. Se precisar alterá-las, clique em Editar. (Se estiver usando um cartão de captura, as configurações são fornecidas pelo software de plug-in do fabricante do cartão, não pelo Premiere Pro, e variam conforme o modelo e a marca do cartão de captura. Consulte a documentação do driver de software fornecida pelo fabricante do cartão de captura.)
 13. Siga um destes procedimentos:
 - Se o dispositivo digital não fornecer nenhum controle de dispositivos, sinalize a origem utilizando os controles do próprio dispositivo analógico. Pressione Reproduzir no dispositivo analógico e clique no botão Gravar  no painel Capturar.
 - Se o dispositivo digital oferecer controle de dispositivos, captura ou registro da gravação com os controles do painel Capturar, assim como você faria com uma origem digital.

Tópicos relacionados



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criar clipes para edição offline

Criar clipes em baixa resolução para edição offline

Substituir clipes de baixa resolução por clipes de alta resolução para edição online

Para a *edição online*, edite clipes no nível de qualidade necessário para a versão final do programa de vídeo. Este é o método padrão de trabalho no Premiere Pro. A edição online funciona bem quando a velocidade e a capacidade de armazenamento do computador host são adequadas às exigências dos formatos de vídeo utilizados. Por exemplo, a maioria dos computadores modernos pode manipular a taxa de dados de DV na resolução máxima. No entanto, eles podem ser desafiados pelas grandes exigências, por exemplo, da gravação HDV ou HD. Para muitos videomakers, é quando a *edição offline* entra em ação.

Na *edição offline*, após capturar clipes em alta resolução, faça cópias em baixa resolução deles para fins de edição. Depois da edição, substitua a gravação em baixa resolução associada aos clipes pela gravação original de alta qualidade. É possível concluir, renderizar e exportar seu produto final em alta resolução. Editar clipes em baixa resolução permite que os computadores padrão editem ativos excessivamente grandes, como gravação HDV ou HD, sem perder velocidade de desempenho. Também permite que os editores usem computadores portáteis para editar, por exemplo, enquanto estiverem no local.

É possível editar um projeto com a gravação em alta resolução permanecendo online em todo o projeto. Por outro lado, é possível editar em um fluxo de trabalho bifásico. Faça as escolhas criativas iniciais com a gravação em alta resolução offline. Em seguida, coloque a gravação em alta resolução online novamente para um ajuste fino, correção e correção de cores.

É possível concluir uma edição offline de, por exemplo, um projeto HD com o Premiere Pro e, em seguida, exportar o projeto para EDL a fim de transferir para um sistema de edição com um hardware mais avançado. É possível então executar a renderização e a edição online final na resolução máxima, no hardware mais avançado.

[Para o início](#)

Criar clipes em baixa resolução para edição offline

1. Capture ou importe ativos para o painel Projeto na resolução máxima.
2. No painel Projeto, clique no botão Novo compartimento e nomeie um compartimento para os clipes em baixa resolução.
3. Inicie o Adobe Media Encoder e adicione todos os clipes do projeto à fila do Adobe Media Encoder.
4. No Adobe Media Encoder, clique em Configurações.
5. Altere o formato e outras configurações para o formato e configurações de um formato de baixa resolução.
6. Clique no nome do arquivo no campo Nome de saída e navegue até a pasta criada para os clipes de baixa resolução.
7. Clique em OK.
8. Clique em Iniciar fila.

O Adobe Media Encoder codifica clipes em formato de baixa resolução e, por padrão, mantém o nome do arquivo dos clipes originais nos nomes do arquivo dos clipes codificados.

Observação: Ao criar clipes de baixa resolução para edição offline com o Adobe Media Encoder, clipes com dois canais de áudio são criados mesmo que se tenha quatro ou mais canais de áudio na gravação. Esse problema é uma limitação do Adobe Media Encoder, portanto, use uma ferramenta alternativa caso os outros canais de áudio devam ser preservados.

9. No painel Projeto Premiere Pro, abra o compartimento criado para os clipes de baixa resolução. Importe os clipes de baixa resolução para esse comportamento.
10. Edite o projeto usando os clipes de baixa resolução.

[Para o início](#)

Substituir clipes de baixa resolução por clipes de alta resolução para edição online

É possível substituir as cópias de baixa resolução de ativos pelos originais em alta resolução para que seja possível renderizar um projeto na

resolução máxima.

1. Selecione Clipe > Substituir gravação. Navegue até o clipe de alta resolução original que tem o mesmo nome de arquivo do clipe de baixa resolução selecionado e selecione-o. Clique em Selecionar.
2. Repita as duas etapas anteriores para cada clipe de baixa resolução usado no projeto.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Gerenciamento de ativos

Organização de ativos no painel Projeto

[Usar compartimentos](#)

[Rotular ativos](#)

[Renomear ativos](#)

[Ir para um ativo no painel Projeto](#)

[Remover ativos de um projeto](#)

[Definir uma miniatura diferente para os clipes](#)

[Editar células no painel Projeto](#)

[Exibir as propriedades do clipe](#)

[Exibição da ordem de campo dos clipes](#)

[Determinar se um clipe tem varredura progressiva ou entrelaçada](#)

[Alterar a taxa de quadros dos clipes](#)

[Para o início](#) 

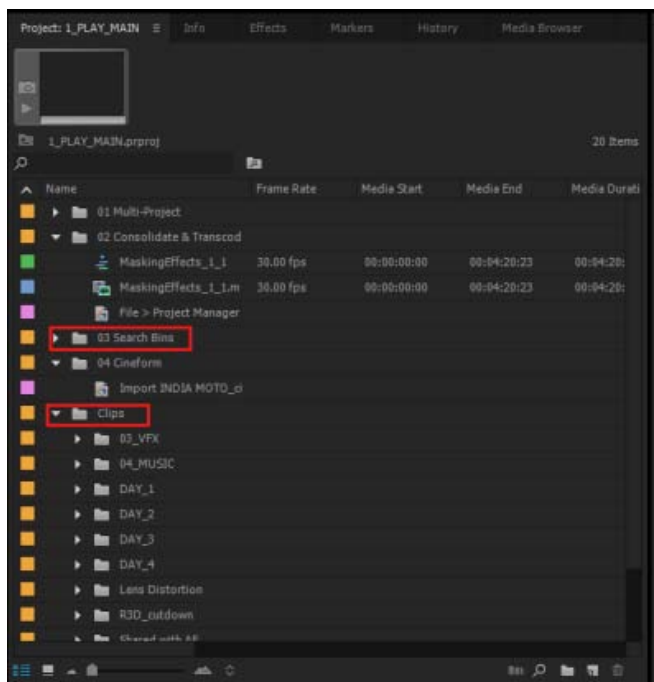
Usar compartimentos

O painel Projeto permite usar os compartimentos que o ajudam a organizar o conteúdo do projeto de forma semelhante às pastas no Windows Explorer ou no Mac OS Finder. Os compartimentos podem conter arquivos de origem, sequências e outros compartimentos.

Conforme o projeto aumenta, é possível serem criados novos compartimentos para conter esses itens. Embora não seja absolutamente necessário criar e usar compartimentos (especialmente com projetos de formato menor), a maioria dos editores os consideram indispensáveis para manterem-se organizados.

Você pode usar compartimentos das seguintes maneiras:

- Para armazenar clipes offline para a captura em lote.
- Para armazenar as sequências principais e sequências de backup.
- Para organizar os arquivos por tipo, como vídeo, imagens congeladas e arquivos de áudio.

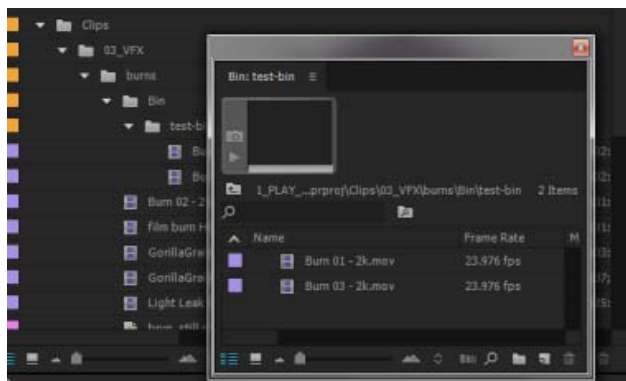


Esses são os comportamentos padrão dos compartimentos no painel Projeto. É possível alterar os três últimos comportamentos padrão do compartimento editando o comportamento do compartimento nas preferências gerais.

Adicionar, excluir e abrir compartimentos

- Para adicionar um compartimento, clique no botão Novo compartimento  na parte inferior do painel Projeto. Também é possível usar o atalho do teclado Control+/ (Windows) ou Command+/ (MacOS).
- Para excluir um ou mais compartimentos, selecione os compartimentos e clique no ícone Excluir  na parte inferior do painel Projeto. Também é possível excluir compartimentos selecionando um ou mais compartimentos e, em seguida, pressionando a tecla Delete.
- Clique duas vezes para abrir um compartimento em seu próprio painel encaixável.

Alterar comportamentos do compartimento



Ao trabalhar em um projeto, às vezes, convém alterar a forma como se exibe os compartimentos. No layout

padrão, é possível visualizar a hierarquia do projeto inteiro, o que é útil. No entanto, às vezes, você deseja abrir um compartimento em sua própria guia ou abrir em um novo painel. Dessa forma, é possível focar nos cliques em um determinado compartimento, classificar os cliques em ordem de storyboard no modo de ícone ou pesquisar cliques dentro de um compartimento digitando no campo de pesquisa.

Alguns editores gostam que a janela do compartimento se sobreponha à interface, enquanto outros preferem visualizar os compartimentos abertos no local ou em novas guias.

Para abrir um compartimento em seu próprio painel flutuante, no local ou em uma nova guia, faça o seguinte:

- Para abrir um compartimento em seu próprio painel flutuante, clique duas vezes no compartimento. Este painel pode ser encaixado ou agrupado como qualquer outro painel.
- Para abrir um compartimento no local, pressione Ctrl e clique duas vezes (Windows) ou pressione Command e clique duas vezes (Mac OS) no compartimento.
- Para abrir um compartimento em uma nova guia, pressione Alt e clique duas vezes (Windows) ou pressione Option e clique duas vezes (Mac OS) no compartimento.

É possível alterar os comportamentos padrão dos compartimentos do painel Projeto editando as Preferências de compartimentos.

1. Selecione Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Geral (Mac OS).
2. Na área Compartimentos, selecione as opções de menus para Clicar duas vezes + Ctrl (Windows) ou + Command (Mac OS), e + Alt (Windows) ou + Opt (Mac OS).
3. Clique em OK.

Dicas sobre o compartimento

- Para mover um item para um compartimento, arraste-o para o ícone Compartimento. É possível mover compartimentos para outros compartimentos para aninhá-los. Soltar um item em um compartimento não abre automaticamente o compartimento.
- Para exibir o conteúdo de um compartimento, na Exibição de lista, clique no triângulo ao lado do ícone Compartimento para expandi-lo ou clique duas vezes no compartimento.
- Para mostrar o conteúdo de um compartimento envoltório (pai) quando se está exibindo somente o conteúdo de um compartimento aninhado, clique no botão Compartimento pai  no painel Projeto. É possível continuar a clicar nesse botão até que o conteúdo do nível superior do painel Projeto apareça.
- Para abrir ou fechar mais de um compartimento de cada vez, pressione Alt+clique (Windows) ou pressione Option+ clique (Mac OS) em vários compartimentos selecionados.

Se você clicar várias vezes seguidas em Novo compartimento, cada novo compartimento será aninhado dentro do novo compartimento anterior.

[Para o início](#) 

Rotular ativos

Os rótulos são cores que ajudam a identificar e associar ativos. Atribua e exiba os rótulos no painel Projeto. As cores dos rótulos marcam os ativos na coluna Rótulo do painel Projeto e no painel Linha de tempo.

- Para atribuir um rótulo a um ativo, selecione um clipe no painel Projeto, escolha Editar > Rótulo, e escolha uma cor.
- Para selecionar todos os ativos com o mesmo rótulo, selecione um ativo que use o rótulo e escolha Editar > Rótulo > Selecionar grupo de rótulos.
- Para editar os nomes ou cores dos rótulos, escolha Editar > Preferências > Cores dos rótulos (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Cores dos rótulos (Mac OS). Clique

em uma amostra de cor para editar uma cor.

- Para definir rótulos padrão para um tipo de mídia, escolha Editar > Preferências > Padrões dos rótulos (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Padrões dos rótulos (Mac OS).

Observação: Os Padrões dos rótulos afetam os ativos adicionados ao painel Projeto a partir do momento em que os padrões são alterados; o comando não altera as cores dos rótulos de ativos já adicionados ao painel Projeto. Para alterar as cores dos rótulos que já estão no painel Projeto, use o comando Editar > Preferências > Cores dos rótulos (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Cores dos rótulos (Mac OS).

[Para o início](#)

Renomear ativos

Todos os arquivos do projeto são armazenados no disco rígido como arquivos individuais. Apenas uma referência a cada arquivo é adicionada ao painel Projeto no Premiere Pro. Sempre que um clipe for renomeado no Premiere Pro, o arquivo e o nome de arquivo original permanecem inalterados no disco rígido.

Ao alterar o nome do clipe, o nome do arquivo de origem não reflete a alteração. Alguns usuários sugerem digitar o nome desejado do clipe na coluna "Descrição" para que o esquema de nomenclatura do arquivo de origem e o nome do clipe sejam mantidos. A desvantagem é que o nome do clipe não é descritivo no painel Linha de tempo ou no painel Projeto na Exibição de ícone. Você decide qual sistema será mais vantajoso para o fluxo de trabalho.

Renomear um clipe

É possível alterar o nome de um clipe. O Premiere Pro armazena o nome do clipe com outras propriedades do clipe no arquivo de projeto. Alterar o nome de um clipe não altera o nome de arquivo do arquivo de origem do clipe.

Observação: Para armazenar automaticamente o novo nome também no campo Título do esquema de metadados Dublin Core, vincule primeiro a propriedade Nome do clipe.

1. No painel Projeto, selecione o clipe.
2. Siga um destes procedimentos:
 - No painel Projeto, escolha Clipe > Renomear, digite o novo nome e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
 - No painel Projeto, clique no campo Nome, digite o novo nome e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
 - No painel Metadados, clique no triângulo ao lado de Clipe para mostrar os campos das propriedades do clipe. Digite o novo nome no campo Nome e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

O comando Renomear está disponível ao se clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou ao pressionar Control+clique (Mac OS) em um clipe no painel Projeto ou em uma Linha de tempo.

Renomear um arquivo de origem original

- Saia do Premiere Pro e renomeie o arquivo na área de trabalho.

A próxima vez que o projeto for aberto, o Premiere Pro abrirá uma caixa de diálogo.

1. Navegue até o arquivo renomeado e selecione-o na caixa de diálogo.
2. Clique em Abrir
3. O Premiere Pro inicia com o arquivo revinculado arquivo de origem renomeado.

Ir para um ativo no painel Projeto

1. Selecione o painel Projeto.
2. Digite a primeira letra do nome do clipe desejado.

Remover ativos de um projeto

É possível remover os ativos que não são necessários do painel Projeto sem removê-los do disco rígido.

Remover um ativo do painel Projeto

- Selecione o item e pressione a tecla Delete.

O arquivo permanece no disco rígido

Observação: Ao usar o comando *Projeto > Tornar offline*, existe a opção de excluir o arquivo de origem real juntamente com sua referência no projeto. (Consulte *Trabalhar com clipes offline*.)

Remover ativos não usados do painel Projeto

É possível remover os ativos que não têm sido usados em um painel Linha de tempo do painel Projeto.

- Siga um destes procedimentos:
 - Classifique a exibição de lista do painel Projeto pelas colunas *Uso do vídeo* ou *Uso do áudio* para identificar os clipes não usados e, em seguida, selecione-os e exclua-os.
 - Escolha *Projeto > Remover não usados*.

Definir uma miniatura diferente para os clipes

É possível alterar o quadro de pôster de clipes na Exibição de ícone. Por padrão, o primeiro quadro de um clipe aparece no visualizador de miniaturas e em outros locais no projeto em que a miniatura é exibida. É possível substituir a miniatura padrão designando qualquer quadro de clipe como um quadro de pôster.

Para definir um quadro de pôster para o ícone, arraste o indicador de reprodução ou desloque-o até o quadro desejado e, em seguida, pressione as teclas *Shift+P* (Windows) ou *Command+P* (Mac OS).

Para mais informações, consulte *Trabalhar no modo de Exibição de ícone*.

O visualizador de miniaturas na Área de visualização do painel Projeto fica oculto por padrão. Ative-o no menu do painel Projeto.

Editar células no painel Projeto

É possível editar os dados nas células editáveis, seja para propriedades do clipe ou metadados XMP, de qualquer clipe no painel Projeto. O Premiere Pro armazena dados gravados em células de metadados XMP

nos arquivos de origem. No entanto, ele armazena os dados gravados nas células de propriedades do clipe no arquivo de projeto, e não nos arquivos de origem. Os dados das propriedades do clipe não são transportados com os arquivos de origem, e são legíveis somente para o Premiere Pro.

Por padrão, o painel Projeto exibe apenas as propriedades do clipe. Para gravar os dados que o Premiere Pro armazena nos arquivos de origem, primeiro adicione colunas de metadados à exibição do painel Projeto. Consulte Personalizar as colunas da Exibição de lista.

1. Siga um destes procedimentos:

- Na exibição de lista do painel Projeto, clique em um ícone à esquerda do nome de um arquivo para selecionar um clipe. Pressione a tecla Tab repetidamente, até que a célula editável desejada seja realçada e alternada para o modo de edição.
- Clique em uma célula editável.

2. Digite os dados com os quais você deseja substituir os dados que já estão na célula, se houver.

3. Siga um destes procedimentos:

- Para salvar os novos dados, e para realçar a próxima célula para o mesmo clipe, pressione Tab.
- Para salvar os novos dados, e para realçar a célula anterior para o mesmo clipe, pressione Shift+Tab.
- Para salvar os novos dados, e para realçar a mesma célula no próximo clipe, pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
- Para salvar os novos dados, e para realçar a mesma célula no clipe anterior, pressione Shift+Enter (Windows) ou Shift+Return (Mac OS).

Observação: Na Exibição de ícone do painel Projeto, pressione Tab para realçar o nome de arquivo do próximo ativo e para colocá-lo no modo de edição.

[Para o início](#)

Exibir as propriedades do clipe

O Premiere Pro inclui ferramentas de análise de clipe que podem ser usadas para avaliar um arquivo em qualquer formato suportado armazenado dentro ou fora de um projeto. Por exemplo, após produzir um videoclipe para ser transmitido de um servidor web, é possível usar ferramentas de análise de clipe para determinar se um clipe exportado tem uma taxa de dados apropriada para a distribuição na internet.

O painel Propriedades fornece informações detalhadas sobre qualquer clipe. Para arquivos de vídeo, as propriedades analisadas podem incluir o tamanho do arquivo, o número de canais de áudio, a duração, a taxa de quadros, a taxa de amostragem de áudio, a taxa de dados média e codecs. O painel Propriedades não exibirá todas essas propriedades para cada clipe. Os dados exibidos no painel Propriedades são determinados pelo formato de arquivo do clipe que está sendo analisado.

Siga um destes procedimentos para exibir as propriedades de clipe:

- Se o clipe estiver no painel Projeto, selecione-o para exibir um subconjunto das suas propriedades na área de visualização na parte superior do painel Projeto.
- Se o clipe não estiver no projeto, escolha Arquivo > Obter propriedades para > Arquivo. Localize e selecione o clipe que deseja analisar e, em seguida, clique em Abrir.

Também é possível exibir as propriedades do clipe no Monitor de origem, no painel Linha de tempo ou no painel Projeto clicando com o botão direito do mouse + clique (Windows) ou pressionando Control + clique (Mac OS) no clipe e escolhendo Propriedades.

Se o clipe estiver no Monitor de origem, no painel Linha de tempo ou no painel Projeto, selecione-o e escolha Arquivo > Obter propriedades para > Seleção.

[Para o início](#)

Exibição da ordem de campo dos cliques

É possível determinar a ordem de campo de um clipe na Área de visualização do painel Projeto. Na Área de visualização, e ao lado do clipe, é possível exibir informações sobre o clipe. Ao lado das informações sobre o timecode, a ordem de campo é listada.

- LFF indica uma ordem de campo de campo inferior primeiro para o clipe.
- UFF indica uma ordem de campo de campo superior primeiro para o clipe.

A Área de visualização está oculta por padrão. Ative-o no menu do painel Projeto.

[Para o início](#)

Determinar se um clipe tem varredura progressiva ou entrelaçada

É possível determinar se um clipe tem varredura progressiva ou entrelaçada na Área de visualização do painel Projeto. Na Área de visualização, e ao lado do clipe, é possível exibir informações sobre o clipe. Ao lado das informações sobre o timecode, um indicador de varredura progressiva ou entrelaçada pode ser visto.

- “i” indica que o clipe tem varredura entrelaçada
- “p” indica que o clipe tem varredura progressiva

[Para o início](#)

Alterar a taxa de quadros dos cliques

É possível usar o comando Interpretar gravação para alterar a taxa de quadros que o Premiere Pro pressupõe para um clipe. Ao alterar a taxa de quadros de um clipe, o áudio é alterado, além do vídeo. Alterar a taxa de quadros altera a duração original proporcionalmente. Por exemplo, se você definir um clipe de 10 segundos de 24 qps para 48 qps, ele fica com a metade do tamanho, com uma nova duração de 5 segundos. A taxa de quadros do clipe é reconciliada com a taxa de quadros da sequência. Por exemplo, se você alterar um clipe de 24 qps em uma sequência de 24 qps para 48 qps, a sequência exibe apenas alguns quadros do clipe.

Também é possível alterar a velocidade e a duração do clipe selecionando o comando Clip > Velocidade/duração para um clipe selecionado em um painel Linha de tempo. No entanto, essa alteração afetará somente essa instância do clipe em um painel Linha de tempo. Usar o comando Interpretar gravação altera como um arquivo é interpretado ao longo de um projeto.

1. No painel Projeto, clique com o botão direito do mouse no clipe desejado.
2. Selecione Modificar > Interpretar gravação, e siga um destes procedimentos:
 - Selecione Utilizar taxa de quadros do arquivo,
 - Selecione Assumir esta taxa de quadros, e digite o número de quadros por segundo.
3. Clique em OK.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Personalização do painel Projeto

[Alterar as exibições do painel Projeto](#)

[Trabalhar no modo de Exibição de lista](#)

[Trabalhar no modo de Exibição de ícone](#)

[Personalizar as colunas da Exibição de lista](#)

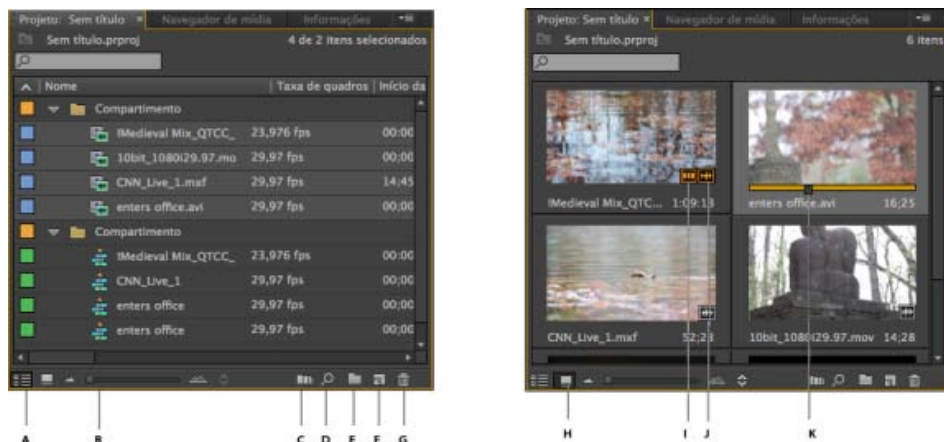
[Selecionar o formato para exibição de timecode no painel Projeto](#)

[Para o início](#)

Alterar as exibições do painel Projeto

Após obter um ativo, seu nome aparece no painel Projeto. O painel Projeto lista as informações detalhadas sobre cada ativo no projeto. É possível exibir e classificar os ativos na Exibição de lista ou na Exibição de ícone. A Exibição de lista exibe informações adicionais sobre cada ativo. É possível personalizar as informações exibidas para atender às necessidades do seu projeto.

Assista ao tutorial em vídeo: [Introdução ao painel Projeto](#) por Maxim Jago e Learn by Video para obter mais detalhes sobre as configurações e controles do painel Projeto.



A. Exibição de lista B. Controle deslizante de zoom C. Automatizar para sequência D. Localizar E. Novo compartimento F. Novo item G. Limpar H. Exibição de ícone I. Clipe usado em uma sequência J. O clipe contém áudio e vídeo K. Indicador de reprodução para depuração da miniatura

- Para alterar de uma exibição para outra, clique no botão Exibição de lista ou no botão Exibição de ícone na parte inferior do painel. Como alternativa, selecione Exibir > Lista ou Exibir > Ícone no menu do painel Projeto.

[Para o início](#)

Trabalhar no modo de Exibição de lista

- Para classificar os itens na Exibição de lista, clique no cabeçalho da coluna pela qual deseja classificar os itens. Se os compartimentos forem expandidos, os itens são

classificados do nível superior para o inferior da hierarquia do painel Projeto. Para inverter a ordem de classificação, clique no cabeçalho da coluna novamente.

- Para ocultar ou mostrar as informações do clipe e a exibição de miniaturas, escolha Exibir > Área de visualização no menu do painel Projeto.
- Para ocultar ou mostrar miniaturas, escolha Miniaturas no menu do painel Projeto. Altere o tamanho das miniaturas arrastando o controle deslizante de Zoom.
- Passar o ponteiro do mouse sobre os cliques fornece uma dica de ferramenta com informações sobre o clipe.
- Passar o ponteiro do mouse sobre as colunas, fornece uma dica de ferramenta com informações sobre a coluna.

[Para o início](#)

Trabalhar no modo de Exibição de ícone

Tutorial em vídeo: Apontar e arrastar



Saiba mais sobre o recurso Apontar e arrastar, e como é possível dimensionar as miniaturas de muito pequenas para grande.... [Leia mais](#)

<http://www.retooled.net/?p=372>



por [reTooled.net](http://www.retooled.net)
<http://www.retooled.net>

O site reTooled.net oferece tutoriais sobre editoriais, composição de design e ferramentas inovadoras para maximizar os aplicativos de área de trabalho padrão e simplificar as tarefas diárias.

A Exibição de ícone no Premiere Pro tem os seguintes recursos:

- Use o controle deslizante de Zoom para aumentar ou diminuir o tamanho dos ícones. Os ícones podem ser aproximados em grande escala, de modo que seja possível exibir o conteúdo da mídia com mais facilidade.
- Para depurar o conteúdo de um clipe, siga um destes procedimentos:
 - Mova (mas não clique e arraste) o cursor pela miniatura do clipe de filme. Esta ação é chamada “Apontar e arrastar”. O recurso de Apontar e arrastar é mais útil para visualizar rapidamente o conteúdo de um clipe antes deste ser editado em uma sequência.
 - Desative o recurso de Apontar e arrastar no menu do painel Projeto ou pressione Shift+H.
 - Quando Apontar e arrastar estiver desativado, é possível pressionar a tecla Shift para ativar temporariamente o Apontar e arrastar.
 - Utilize os atalhos do teclado I e O para definir os pontos de Entrada e de Saída do clipe enquanto estiver apontando e arrastando.
 - Ao passar o ponteiro do mouse sobre uma parte de um clipe, clique duas vezes no ícone e o clipe é carregado no Monitor de origem em que o ponteiro estava sendo passado. Com essa técnica, as edições de Inserir ou Substituir podem ser feitas rapidamente na linha de tempo.
- Clique no ícone. Arraste o indicador de reprodução pelo controle deslizante para depurar o clipe.
 - Depois de clicar no controle deslizante na miniatura, um indicador de reprodução de clipe é exibido. É possível:
 - Arrastar o indicador de reprodução para visualizar conteúdo do clipe ou para monitorar o áudio.
Usar os atalhos do teclado de J-K-L para se deslocar no clipe.
 - Usar os atalhos do teclado I e O para definir os pontos de Entrada e de Saída do clipe enquanto pausado ou em deslocamento. Depois de marcar os cliques

com um ponto de Entrada e de Saída, uma barra amarela mostra onde os pontos de entrada e de saída estão localizados.

- Para definir um quadro de pôster para o ícone, arraste o indicador de reprodução ou desloque-o até o quadro desejado e, em seguida, pressione as teclas Shift+P (Windows) ou Command+P (Mac OS). Para limpar o quadro de pôster, pressione as teclas Ctrl+Shift+P (Windows) ou Option+P (Mac OS).
- Para ver se o clipe foi usado em uma sequência, passe o ponteiro do mouse sobre o ícone de tira de filme e exiba a dica de ferramenta. O indicador também mostra quantas vezes o clipe é usado na sequência.
- Para localizar o clipe em uma sequência, clique no ícone de tira de filme e escolha a sequência e a localização da sequência (no timecode) no menu de contexto. O indicador de reprodução saltará para o clipe na sequência adequada.
- Para organizar os itens na Exibição de ícone, arraste um local diferente na grade. Conforme se arrasta, uma barra vertical indica onde o item será localizado. Se arrastar um item para um compartimento, o item entra no compartimento.

É possível visualizar a duração inteira de um clipe ao apontar e arrastar as miniaturas da esquerda para a direita. À esquerda de uma miniatura está o ponto de início da mídia do clipe, e à direita está o ponto de fim da mídia. Ao mover o mouse fora dos limites do clipe ou o se foco estiver definido longe do painel Projeto, a miniatura é redefinida para o quadro de pôster. Nenhum áudio é reproduzido durante o apontar e arrastar.

Se estiver usando um MacBook Pro, é possível pinçar e aplicar zoom no trackpad Multi-Touch para redimensionar as miniaturas no painel Projeto e no Navegador de mídia.

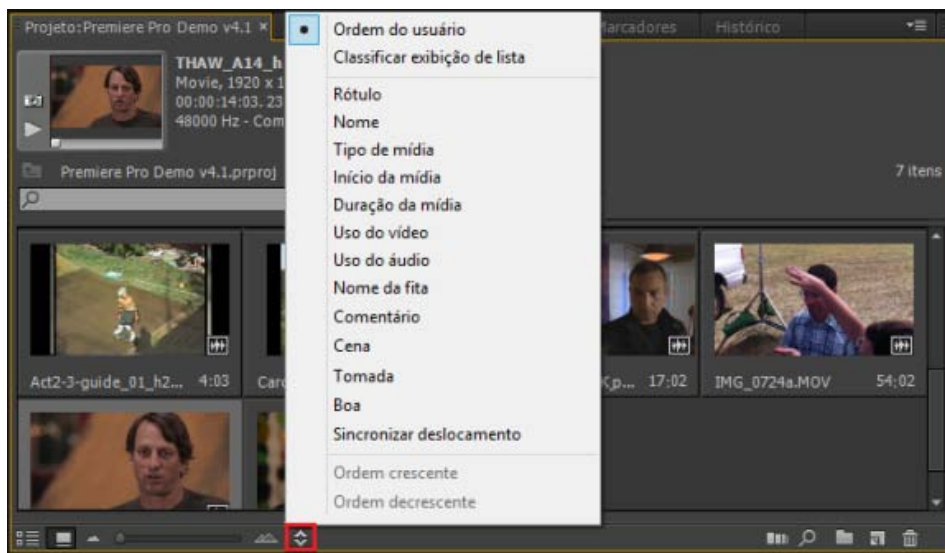
É possível usar a exibição de ícone para organizar os clipes em ordem de “storyboard” e, em seguida, usar o recurso Automatizar para sequência para mover o storyboard para uma sequência. Assista a este [tutorial em vídeo](#) por Franklin McMahon no site da Layers Magazine para obter detalhes.

Classificar ícones na exibição Ícone

Para classificar ícones na exibição Ícone, clique no botão Classificar ícones  na parte inferior do painel Projeto. Uma lista de opções de classificação será exibida:

- **Ordem do usuário:** permite classificar os ícones na ordem que desejar arrastando os ícones.
- **Classificação de exibição em lista:** classifica os ícones na ordem de classificação escolhida na exibição Lista. Por exemplo, se você tiver classificado os clipes “pela duração da mídia” na exibição Lista. Quando você alternar para a exibição Ícone, a ordem de classificação é mantida e os ícones são classificados também pela duração da mídia.
- É possível classificar usando propriedades de metadados comumente usadas como nome, rótulo, tipo de mídia, e mais. É possível selecionar a ordem de classificação como crescente ou decrescente.

Para um tutorial rápido sobre como classificar os ícones na exibição Ícone, assista a [este vídeo](#) por Josh Weiss de [retooled.net](#).



Opções na exibição Ícone

[Para o início](#)

Personalizar as colunas da Exibição de lista

As colunas de metadados na Exibição de lista do painel Projeto fornecem muitas informações sobre os ativos listados. O painel Projeto pode exibir quaisquer campos de metadados XMP escolhidos, não apenas os campos de dados do clipe. É possível selecionar quais colunas de metadados o Premiere Pro exibe, adicionar propriedades ao esquema e alterar a ordem das colunas. O Premiere Pro salva a sua escolha de colunas no arquivo de projeto. A mesma seleção de colunas é exibida no painel Projeto sempre que o projeto é aberto.

Editar a exibição de colunas nos painéis Projeto

- Escolha Exibição de metadados no menu do painel Projeto e siga um destes procedimentos:
 - Para exibir todas as colunas em um esquema de metadados nos painéis Projeto, marque a caixa ao lado do nome do esquema.
 - Para exibir as colunas selecionadas de um ou mais esquemas, clique nos triângulos ao lado dos nomes de esquema para abri-las. Em seguida, marque as caixas ao lado dos nomes das colunas que você deseja exibir.

Observação: Se não for possível localizar ou alterar uma propriedade na caixa de diálogo Exibição de metadados, o Adobe Premiere Pro bloqueia a propriedade para que não seja possível alterá-la. Por exemplo, é possível excluir propriedades adicionadas, mas não as propriedades internas dos metadados de projeto do Adobe Premiere Pro.

- Clique em OK.

Reorganizar colunas

- Na Exibição de lista do painel Projeto, arraste o cabeçalho da coluna horizontalmente para a posição desejada.

Alterar a largura de uma coluna

- Na Exibição de listado painel Projeto, posicione o mouse sobre uma linha divisória entre os cabeçalhos de coluna. Quando o ícone de Redimensionamento de coluna aparecer , arraste horizontalmente.

Classificar por uma coluna

- Na Exibição de lista de um painel Projeto, clique em um nome de coluna para alternar entre a classificação ascendente e descendente com base no conteúdo de tal coluna.

Adicionar uma coluna

1. Escolha Exibição de metadados no menu do painel Projeto.
2. Clique em Adicionar propriedade.
3. Digite um nome para a coluna.
4. Escolha um tipo:

Inteiro as colunas podem conter apenas números inteiros.

Real as colunas podem conter decimais de até dois dígitos.

Texto as colunas podem conter qualquer texto digitado.

Booleano as colunas oferecem a opção de termos booleanos.

5. Clique em OK e, em seguida, clique em OK novamente.

Colunas da Exibição de lista

Os nomes da maioria das colunas do painel Projeto são autoexplicativos. A seguir encontram-se as definições dos menos óbvios:

Nome Por padrão, exibe o nome de arquivo do ativo. É possível alterar o nome que o ativo usa dentro do projeto. Não é possível remover o campo Nome da Exibição de lista.

Rótulo Cor que ajuda a identificar e a associar ativos.

Duração da mídia Comprimento do arquivo de origem, expresso na opção de Exibição atualmente especificada.

Observação: No Premiere Pro, os pontos de entrada e de saída especificam todas as durações em qualquer painel, incluindo os quadros. Por exemplo, definir o ponto de entrada e o de saída para o mesmo quadro resulta em uma duração de um quadro.

Duração do vídeo A duração do vídeo componente de um clipe. Para determinar a duração do vídeo, a diferença entre o ponto de entrada e o ponto de saída do vídeo é calculada. O Premiere Pro então incorpora todos os ajustes relevantes, como alterações na velocidade do clipe.

Duração do áudio A duração do áudio componente de um clipe. Para determinar a duração do áudio, a diferença entre o ponto de entrada e o ponto de saída do áudio é calculada. O Premiere Pro então incorpora todos os ajustes relevantes, como alterações na velocidade do clipe.

Informações do vídeo O tamanho do quadro e a taxa de proporção do ativo, e se um canal alfa está presente.

Uso do vídeo O número de vezes que o vídeo componente de um ativo é usado nas sequências do projeto.

Uso do áudio O número de vezes que o áudio componente de um ativo é usado nas sequências do projeto.

Nome da fita O nome da fita de origem, conforme digitado quando o clipe foi registrado ou capturado.

Descrição Descrição opcional do ativo, inserida quando o clipe foi registrado ou capturado.

Comentário Comentário opcional, inserido quando o ativo foi registrado ou capturado, destinado a fins de identificação e classificação.

Nota do registro Campo para texto opcional inserido por meio do painel Capturar ou da caixa de diálogo Editar arquivo offline.

Caminho do arquivo Local do arquivo no disco, expresso como um caminho de pasta.

Configurações de captura Indica se um arquivo possui configurações de captura atribuídas no Premiere Pro.

Status Se um ativo está online ou offline. Se um clipe estiver offline, o Status também indica o porquê.

Propriedades offline Se a origem de um clipe offline contém vídeo, áudio ou ambos.

Cena Campo para o nome da cena inserido por meio do painel Capturar ou da caixa de diálogo Editar arquivo offline. Pode ser útil usar aqui nomes de cena de um script para ajudar a organizar seu trabalho.

Tomada Campo para o nome da tomada inserido por meio do painel Capturar ou por meio da caixa de diálogo Editar arquivo offline.

Boa Indica os ativos preferidos.

[Para o início](#) 

Selecionar o formato para exibição de timecode no painel Projeto

Por padrão, o Premiere Pro exibe o timecode para clipes no painel Projeto no formato selecionado em Preferências. É possível alterar esse padrão, no entanto, para qualquer outro formato de exibição do timecode.

1. Selecione Projeto > Configurações do projeto > Geral.
2. Na seção Vídeo da caixa de diálogo Configurações do projeto, selecione um formato de timecode no menu Formato de exibição.
3. Clique em OK.

Para obter informações sobre o painel Projeto, assista a esta série de vídeos tutoriais por Andrew Devis no site Creative COW:

- [Painel Projeto: organizar, automatizar e pesquisar](#)
- [Painel Projeto: novos itens e modelos](#)
- [Painel Projeto: preferências e estruturas de compartimento](#)
- [Painel projeto: Importar gravação](#)



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Gerenciamento de metadados

[Sobre o painel Metadados e XMP](#)

[Sobre o painel Metadados no Premiere Pro](#)

[Sobre os metadados do arquivo, clipe e XMP de projeto](#)

[Usar metadados de clipe e metadados de arquivo](#)

[Editar metadados XMP](#)

[Pesquisar metadados XMP](#)

[Mostrar ou ocultar metadados XMP](#)

[Exibir dados do clipe no painel Metadados](#)

[Vincular dados de clipe aos metadados XMP](#)

[Para o início](#)

Sobre o painel Metadados e XMP

Para simplificar o fluxo de trabalho e organizar seus arquivos, use os *metadados XMP*. Os metadados são um conjunto de informações descritivas sobre um arquivo. Os arquivos de vídeo e áudio automaticamente incluem propriedades básicas de metadados, como a data, a duração e o tipo de arquivo. É possível adicionar detalhes com propriedades como local, diretor, direitos autorais e muito mais.

Com o painel Metadados, é possível compartilhar essas informações sobre ativos em todos os aplicativos de vídeo e áudio da Adobe. Diferentemente das propriedades convencionais do clipe, que são limitadas a um painel Projeto ou Arquivos do aplicativo, as propriedades de metadados são incorporadas em arquivos de origem, e os dados aparecem automaticamente em outros aplicativos. Esse compartilhamento de metadados permite rastrear e gerenciar ativos de vídeo à medida que se movem no fluxo de trabalho de produção.

Observação: As propriedades no painel Metadados também são exibidas no Adobe Bridge, fornecendo detalhes adicionais que o ajudam a localizar ativos.

Sobre esquemas e propriedades

Um *esquema* de metadados é uma coleção de propriedades específicas de um fluxo de dados. O esquema Mídia dinâmica, por exemplo, contém propriedades como Cena e Localização da tomada que são ideais para projetos de vídeo digital. Os esquemas Exif, porém, incluem propriedades desenvolvidas para fotografia digital, como Tempo de exposição e Valor de abertura. As propriedades mais gerais, como Data e Título, aparecem no esquema Dublin Core. Para exibir propriedades diferentes, consulte [Exibir ou ocultar metadados](#).

Para obter informações sobre um esquema ou uma propriedade específica, passe o ponteiro sobre o que deseja no painel Metadados. Para a maioria dos itens, uma dica de ferramenta aparece com detalhes.

Sobre o padrão XMP

Os aplicativos Adobe armazenam metadados usando a Plataforma Extensível de Metadados (XMP). A XMP é criada em XML, que facilita a troca de metadados entre vários aplicativos e fluxos de trabalho de publicação. Na maioria dos outros formatos (como Exif, GPS e TIFF), os metadados são automaticamente transferidos para a XMP para que você possa visualizar e gerenciar mais facilmente.

Na maioria dos casos, os metadados XMP são armazenados diretamente nos arquivos de origem. Se um formato de arquivo determinado não oferecer suporte a XMP, os metadados serão armazenados em um *arquivo auxiliar* separado.

Os ativos do projeto sem arquivos correspondentes não oferecem suporte a XMP. Exemplos do Adobe Premiere Pro incluem Barras e tom, Líder de contagem universal, Fosco de cor, Títulos, Vídeo preto e Vídeo transparente.

Para personalizar a criação e a troca de metadados, use o kit de desenvolvimento de software XMP. Para mais informações sobre a XMP, consulte [Plataforma Extensível de Metadados](#).

[Para o início](#) 

Sobre o painel Metadados no Premiere Pro

O painel Metadados exibe os metadados de instância de clipe e os metadados de arquivo XMP para um ativo selecionado. Os campos sob o cabeçalho do clipe mostram os metadados de instância do clipe: informações sobre um clipe selecionado no painel Projeto ou em uma sequência. Os metadados de instância de clipe são armazenados no arquivo de projeto Premiere Pro, e não no arquivo ao qual o clipe aponta. Somente o Premiere Pro lê os metadados de instância de clipe, não outros aplicativos. Entretanto, no Premiere Pro é possível vincular alguns campos de metadados do clipe com campos de metadados XMP. Esta opção permite que aplicativos fora do Premiere Pro acessem os metadados com base em clipe por meio dos campos XMP.

Se você nunca usa subclipes e nunca importa várias instâncias de clipes mestres, cada clipe no seu projeto é exclusivo. É possível usar as propriedades do arquivo XMP exclusivamente, para que todos os metadados sejam gravados no arquivo de origem, visíveis a outros aplicativos. Como alternativa, é possível usar as propriedades de clipe tradicionais, mas ativar a vinculação para todas elas. O Premiere Pro copia automaticamente os dados do clipe para as propriedades XMP correspondentes desse ponto em diante.

A área de trabalho de Metalogging

A área de trabalho de Metalogging destina-se a inserir metadados após importar, capturar ou digitalizar mídia no Premiere Pro. O painel Projeto e os painéis Metadados são maximizados para facilitar a inserção de metadados.

Para ativar a área de trabalho de Metalogging, escolha Janela>Área de trabalho>Metalogging.

[Para o início](#) 

Sobre os metadados do arquivo, clipe e XMP de projeto

Geralmente, os aplicativos de vídeo e áudio da Adobe lidam com metadados XMP muito semelhantes. Algumas pequenas distinções existem; porém, refletem o estágio de fluxo de trabalho exclusivo a que cada aplicativo se dirige. Ao usar aplicativos simultaneamente, uma abordagem desses métodos ligeiramente diferentes podem ajudá-lo a obter o máximo dos metadados.

O Adobe Premiere Pro e o Adobe After Effects dividem o painel Metadados em seções separadas para diferentes tipos de ativos.

Ajuda do Adobe Separa os metadados nestas seções:

Clipe Exibe propriedades para ocorrências de clipe, selecionadas no painel Projeto ou no painel Linha de tempo. Estes metadados são armazenados em arquivos de projeto, por isso aparecem somente no Adobe Premiere Pro.

Arquivo Exibe propriedades para arquivos de origem selecionados no painel Projeto. Esses metadados são armazenados diretamente nos arquivos de origem, por isso aparecem em outros aplicativos, incluindo o Adobe Bridge.

After Effects Separa os metadados nestas seções:

Projeto Exibe as propriedades para o projeto total. Se selecionar Incluir metadados XMP de origem na caixa de diálogo Configurações do módulo de saída, essas informações serão incorporadas em arquivos exportados da Fila de renderização.

Arquivos Exibe propriedades para arquivos de origem selecionados no painel Projeto. (Se você selecionar um proxy, as propriedades do arquivo atual serão exibidas.)

Para o After Effects, as propriedades Projeto e Arquivo são armazenadas diretamente nos arquivos, assim é possível acessar esses metadados no Adobe Bridge.

[Para o início](#)

Usar metadados de clipe e metadados de arquivo

Os *metadados de arquivo XMP* são informações sobre um arquivo de origem armazenado no arquivo de origem. Os *metadados de clipe* são informações sobre um clipe armazenado em um arquivo de projeto Premiere Pro. No Premiere Pro, qualquer número de clipes pode apontar para o mesmo arquivo de origem. Por exemplo, um conjunto de subclipes, cada um com diferentes pontos de entrada e saída, apontam para o mesmo arquivo de origem. Além disso, se você importar um arquivo duas vezes, mas der a cada clipe importado um nome diferente, os dois clipes apontarão para o mesmo arquivo de origem.

Use os campos de metadados XMP para armazenar dados que se aplicam ao arquivo de origem e todas as instâncias de clipe que apontam para ele. Use os campos de metadados de clipe para armazenar dados específicos de cada clipe exclusivo. Vincule campos de metadados de clipe aos campos de metadados XMP quando desejar que os metadados de clipe sejam copiados para o arquivo de origem. Entretanto, não vincule o campo de metadados de um clipe ao campo de metadados XMP para mais de um clipe que aponte para o mesmo arquivo de origem.

[Para o início](#)

Editar metadados XMP

Nos aplicativos de vídeo da Adobe, as propriedades nomeadas de maneira similar são vinculadas nos painéis Metadados e Projeto. Entretanto, o painel Metadados fornece propriedades mais abrangentes e permite editá-las simultaneamente para vários arquivos.

1. Selecione os arquivos ou clipes desejados.
2. No painel Metadados, edite o texto ou defina os valores, conforme necessário.

Se você selecionou vários itens, o painel exibirá as propriedades da seguinte maneira:

- Se uma propriedade corresponder a todos os itens, a entrada correspondente será exibida.
- Se uma propriedade for diferente, <Valores múltiplos> serão exibidos. Para aplicar valores correspondentes, clique na caixa de texto e no tipo.

[Para o início](#)

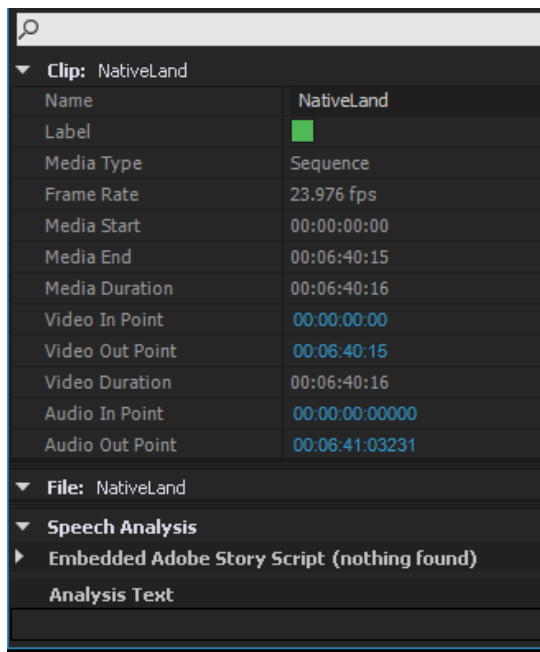
Pesquisar metadados XMP

1. Selecione os arquivos ou clipes que deseja pesquisar.
2. Na caixa de pesquisa na parte superior do painel Metadados, digite o texto que deseja localizar.

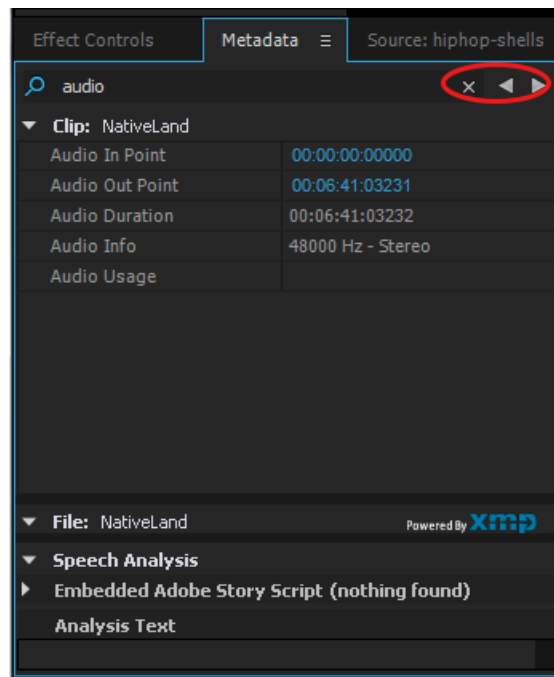
A lista de metadados acaba revelando apenas as propriedades que contêm a string de pesquisa.

3. (Adobe Premiere Pro apenas) Para navegar pelos resultados de pesquisa, clique nos botões Anterior e Próximo ◀ ▶ à direita da caixa de pesquisa ou pressione Tab.

4. Para sair do modo de pesquisa e retornar à lista completa de metadados, clique no botão de fechar  à direita da caixa de pesquisa.



Antes da pesquisa, todas as propriedades aparecem



Após a pesquisa, apenas as propriedades que contêm a string de pesquisa serão exibidas. No Adobe Premiere Pro, os botões Anterior e Próximo navegam pelos resultados da pesquisa.

[Para o início](#)

Mostrar ou ocultar metadados XMP

Para otimizar o painel Metadados para o fluxo de trabalho, mostre ou oculte os esquemas inteiros ou as propriedades individuais, exibindo somente aqueles que você precisa.

1. No menu de opções  do painel Metadados, selecione Exibir metadados.
2. Para mostrar ou ocultar esquemas ou propriedades, selecione ou desmarque os que deseja da lista.

Salvar, alternar ou excluir conjuntos de metadados

Se você usar vários fluxos de trabalho, cada um com conjuntos diferentes de metadados exibidos, será possível salvar os conjuntos e alterná-los entre eles.

1. No menu de opções  do painel Metadados, selecione Exibir metadados.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para salvar um conjunto personalizado de metadados exibidos, clique em Salvar configurações. Em seguida, forneça um nome e clique em OK.
 - Para exibir um conjunto de metadados previamente salvo, selecione-o no menu.
 - Para excluir um conjunto de metadados previamente salvo, selecione-o no menu e clique em Excluir configurações.

Criar esquemas e propriedades

Se você tiver um fluxo de trabalho exclusivo e personalizado que as opções de metadados padrão não possam tratar, crie seus próprios esquemas e propriedades.

1. No menu de opções  do painel Metadados, selecione Exibir metadados.
2. Clique em Novo esquema e digite um nome.
3. Na lista, clique em Adicionar propriedade, à direita do nome do esquema.
4. Digite o nome da propriedade e selecione uma destas opções para Tipo:

Inteiro Exibe números inteiros que você arrasta ou clica para alterar.

Real Exibe números fracionados que você arrasta ou clica para alterar.

Texto Exibe uma caixa de texto (para as propriedades semelhantes ao Local).

Booleano Exibe uma caixa de seleção (para as propriedades Ativar ou Desativar).

[Para o início](#) 

Exibir dados do clipe no painel Metadados

É possível mostrar ou ocultar as informações do clipe no painel Metadados como quaisquer outros metadados. O Premiere Pro salva as informações do clipe no esquema chamado Metadados do projeto Premiere Pro.

Para obter mais informações sobre como mostrar ou ocultar esquemas de metadados, consulte [Mostrar ou ocultar metadados XMP](#).

1. Siga um destes procedimentos, conforme necessário:
 - Se o painel Metadados não estiver aberto, selecione Janela > Metadados.
 - Se o conteúdo do painel Metadados estiver oculto atrás de outro painel, clique na guia Metadados para trazer o painel para frente.
2. Clique no botão de menu do painel Metadados e selecione Exibir metadados.
3. Clique no triângulo ao lado de Metadados do projeto Premiere Pro para exibir todos os campos de informações do clipe.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Marque a caixa Metadados do projeto Premiere Pro para exibir todas as informações do clipe,
 - Marque apenas as caixas próximas aos nomes dos campos de informações do clipe que você deseja exibir.
5. Clique em OK.

[Para o início](#) 

Vincular dados de clipe aos metadados XMP

No painel Metadados, os campos de valor da propriedade Clipe são internos. Eles residem no arquivo de projeto Premiere Pro e são legíveis pelo Premiere Pro isoladamente. Entretanto, alguns dos campos de valor

da propriedade na seção Clipe têm uma caixa de opções de vínculo próxima a eles. Depois de selecionar a opção de vínculo, o Premiere Pro insere automaticamente as informações inseridas no campo de valor do clipe em um campo XMP correspondente.

Ao selecionar a opção de vínculo, o painel Metadados vincula um campo de dados de clipe a um campo de metadados XMP em um dos esquemas. Selecionar essa opção não copia os dados de clipe existentes para campos XMP. O Premiere Pro copia todos os dados de clipe adicionados após o vínculo ter sido feito para os campos XMP vinculados. Na maioria dos casos, o campo XMP tem o mesmo nome do campo de dados do clipe vinculado a ele. Nos dois casos a seguir, os campos XMP têm nomes diferentes dos campos de dados de clipe vinculados a eles:

Nome do campo de dados do clipe	Nome do campo XMP
Nome	Título (no esquema Dublin Core)
Nota do registro	Comentário do registro (no esquema Dynamic Media)

1. No painel Metadados, arraste a barra de rolagem sob o cabeçalho do Clipe para baixo até visualizar os campos com botões de vínculo em branco à direita.
2. Clique nos botões de vínculo próximos de quaisquer campos que você deseje vincular aos metadados XMP.

Um ícone de corrente aparece no botão de vínculo  para qualquer campo vinculado.

A Adobe também recomenda

- Clipes de origem, instâncias de clipe, subclipes e clipes duplicados



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Trabalho com taxas de proporção

[Sobre as taxas de proporção](#)

[Usar ativos com várias taxas de proporção](#)

[Corrigir distorção da taxa de proporção](#)

[Corrigir más interpretações individuais de taxa de proporção](#)

[Corrigir más interpretações recorrentes de taxa de proporção](#)

[Taxas de proporções de pixel comum](#)

[Para o início](#)

Sobre as taxas de proporção

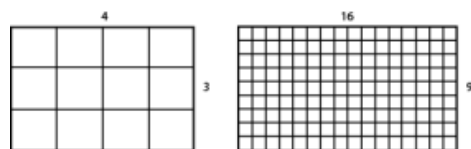
Uma taxa de proporção especifica a relação entre largura e altura. Os quadros de vídeo e de imagem congelada têm uma taxa de proporção do quadro, e os pixels que compõem o quadro têm uma taxa de proporção de pixel (às vezes, referida como PAR). Grave vídeo para a televisão em uma taxa de proporção do quadro de 4:3 ou 16:9. Além disso, padrões diferentes de gravação de vídeo usam taxas de proporção de pixel diferentes.

Defina as taxas de proporção de quadro e de pixel para um projeto Premiere Pro ao criá-lo. Uma vez que essas taxas estejam definidas, não será possível mudá-las para este projeto. No entanto, é possível usar ativos criados com taxas de proporção diferentes neste projeto.

O Premiere Pro tenta compensar automaticamente a taxa de proporção de pixel de arquivos de origem. Se um ativo ainda aparecer distorcido, é possível especificar manualmente a sua taxa de proporção de pixel. Reconcilie as taxas de proporção de pixel antes de reconciliar as taxas de proporção do quadro, pois uma taxa de proporção do quadro incorreta pode resultar em uma taxa de proporção de pixel mal interpretada.

Taxa de proporção do quadro

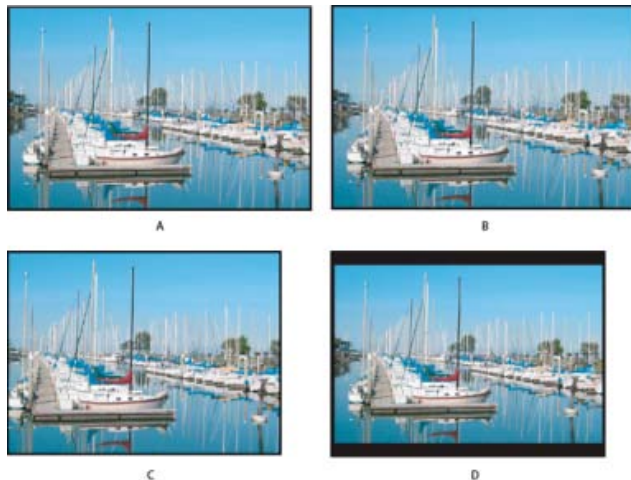
Taxa de proporção do quadro descreve a relação entre largura e altura nas dimensões de uma imagem. Por exemplo, DV NTSC tem uma taxa de proporção do quadro de 4:3 (ou 4,0 de largura por 3,0 de altura). Um quadro típico de widescreen tem uma taxa de proporção do quadro de 16:9. Muitas câmeras que têm um modo de widescreen podem gravar usando a taxa de proporção de 16:9. Muitos filmes foram rodados usando taxas de proporção ainda maiores.



Uma taxa de proporção do quadro de 4:3 (à esquerda) e uma taxa de proporção do quadro mais ampla de 16:9 (à direita)

Ao importar clipes capturados em uma taxa de proporção do quadro para um projeto que usa outra taxa de proporção do quadro, você decide como reconciliar os valores diferentes. Por exemplo, duas técnicas comuns são usadas para mostrar um filme de 16:9 em uma televisão padrão de 4:3. É possível ajustar a largura inteira do quadro do filme de 16:9 dentro do quadro da televisão de 4:3. Essa disposição deixa faixas pretas acima e abaixo do quadro de filme, chamadas *letterbox*. Como alternativa, é possível preencher o quadro de 4:3 verticalmente com a altura inteira do quadro de 16:9. Em seguida, use a panorâmica da

posição horizontal do quadro de 16:9 dentro do quadro de 4:3 mais estreito para que a ação importante sempre permaneça dentro do quadro de 4:3. Essa técnica é chamada *panorâmica e varredura*. No Premiere Pro, é possível implementar qualquer uma das técnicas usando as propriedades do efeito Movimento, como Posição e Escala.



Exibições NTSC

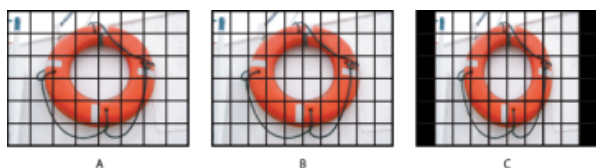
A. Gravação NTSC de 16:9 **B.** Exibição de DVD player usando o formato original widescreen na tela de TV widescreen **C.** Imagem de 16:9 em uma tela de TV de 4:3 cortada usando a panorâmica e varredura automática **D.** Imagem de 16:9 em uma tela de TV de 4:3 usando letterbox automático para reduzir o tamanho geral do quadro e exibir a imagem inteira

Taxa de proporção de pixel

Taxa de proporção de pixel descreve a relação entre a largura e a altura de um único pixel em um quadro. As taxas de proporção de pixel variam porque os diferentes sistemas de vídeo fazem várias suposições sobre o número de pixels necessários para preencher um quadro. Por exemplo, muitos padrões de vídeo de computador definem um quadro com taxa de proporção de 4:3 como 640 pixels de largura por 480 pixels de altura, o que resulta em pixels quadrados. Padrões de vídeo como DV NTSC definem um quadro com taxa de proporção de 4:3 como 720x480 pixels, o que resulta em pixels mais estreitos, retangulares, pois mais pixels estão dentro da mesma largura de quadro. Os pixels de vídeo de computador neste exemplo possuem uma taxa de proporção de pixel de 1:1 (quadrado). Os pixels de DV NTSC têm uma taxa de proporção de pixel de 0,91 (não quadrado). Os pixels de DV, que são sempre retangulares, são orientados verticalmente em sistemas que produzem vídeo NTSC e horizontalmente em sistemas que produzem vídeo PAL. O Premiere Pro exibe a taxa de proporção de pixel ao lado da miniatura da imagem do clipe no painel Projeto.

Se você exibir pixels retangulares em um monitor de pixels quadrados sem modificação, as imagens aparecerão distorcidas; por exemplo, os círculos serão distorcidos em ovais. Entretanto, quando exibidas em um monitor de transmissão, as imagens aparecem com as proporções corretas porque os monitores de transmissão usam pixels retangulares. O Premiere Pro pode exibir e gerar clipes de várias taxas de proporção de pixel sem distorção. O Premiere Pro tenta reconciliá-las automaticamente com a taxa de proporção de pixel do seu projeto.

É possível encontrar eventualmente um clipe distorcido se o Premiere Pro interpretar a taxa de proporção de pixel incorretamente. É possível corrigir a distorção de um clipe individual especificando manualmente a taxa de proporção de pixel do clipe de origem na caixa de diálogo Interpretar gravação. É possível corrigir más interpretações semelhantes de grupos de arquivos do mesmo tamanho editando o arquivo Interpretation Rules.txt.



Taxas de proporção de pixel e do quadro

A. Imagem de pixel quadrado de 4:3 exibida em monitor (computador) de pixel quadrado de 4:3 **B.** Imagem de pixel quadrado de 4:3 interpretada corretamente para exibição em monitor (TV) de pixel não quadrado de 4:3 **C.** Imagem de pixel quadrado de 4:3 interpretada incorretamente para exibição em monitor (TV) de pixel não quadrado de 4:3

O Premiere Pro CS3 e anteriores usavam taxas de proporção de pixel para os formatos de vídeo de definição padrão que ignoram o conceito de abertura total. Por não levarem em consideração o fato de que a abertura total difere da abertura de produção em vídeo de definição padrão, as taxas de proporção de pixel usadas pelo After Effects CS3 e anteriores eram ligeiramente imprecisas. As taxas de proporção de pixel incorretas de pixel fazem com que algumas imagens pareçam ligeiramente distorcidas.

Observação: A abertura total é a parte da imagem que está livre de artefatos e distorções que aparecem nas bordas de uma imagem. A abertura de produção é a imagem inteira.

Para mais detalhes sobre as taxas de proporção de pixels corrigidas no Premiere Pro CS4 e posteriores (bem como outros aplicativos), consulte a Publicação no blog da Adobe de Todd Kopriva.

[Para o início](#)

Usar ativos com várias taxas de proporção

O Premiere Pro tenta preservar automaticamente a taxa de proporção do quadro de ativos importados, às vezes, alterando a taxa de proporção de pixels, as dimensões do quadro ou ambas, para que o ativo não apareça cortado ou distorcido quando usado em uma sequência. Alguns ativos contêm metadados que permitem que o Premiere Pro faça os cálculos automaticamente e com precisão. Para os ativos que não têm esses metadados, o Premiere Pro aplica um conjunto de regras para interpretar a taxa de proporção de pixel.

Ao capturar ou importar gravação NTSC com o tamanho do quadro ATSC de 704x480, o tamanho do quadro D1 de 720x486 ou o tamanho do quadro DV de 720x480, o Premiere Pro define automaticamente a taxa de proporção de pixel desse ativo para D1/DV NTSC (0,91). Ao capturar ou importar gravação com o tamanho do quadro HD de 1440x1080, o Premiere Pro define automaticamente a taxa de proporção de pixel desse arquivo para HD Anamórfico 1080 (1,33). Ao capturar ou importar gravação PAL com a resolução D1 ou DV de 720x576, o Premiere Pro define automaticamente a taxa de proporção de pixel desse arquivo para PAL D1/DV (1,094).

Para outros tamanhos de quadros, o Premiere Pro presume que o ativo foi projetado com pixels quadrados e altera as dimensões do quadro e a taxa de proporção de pixel de uma forma que preserve a taxa de proporção da imagem do ativo. Se o ativo importado estiver distorcido, é possível alterar a taxa de proporção de pixel manualmente.

Ao arrastar um ativo para uma sequência, o Premiere Pro centraliza o ativo no quadro do programa por padrão. Dependendo do tamanho do quadro, a imagem resultante pode ser muito pequena ou cortada em demasia para as necessidades do projeto. Nesse caso, é possível alterar a escala. Isso pode ser feito manualmente ou o Premiere Pro pode fazê-lo automaticamente sempre que você arrastar um ativo para uma sequência.

É sempre bom certificar-se de que os arquivos sejam interpretados corretamente. É possível ler as dimensões do quadro do ativo e a taxa de proporção de pixel ao lado da miniatura de visualização e na coluna Informações do vídeo do painel Projeto. Também é possível encontrar esses dados na caixa de diálogo Propriedades do ativo, na caixa de diálogo Interpretar gravação e no painel Informações.

[Para o início](#)

Corrigir distorção da taxa de proporção

A predefinição de configurações da sequência escolhida ao se criar uma sequência define a taxa de proporção de pixel e de quadro da sequência. Não é possível alterar as taxas de proporção após criar a sequência, mas é possível alterar a taxa de proporção de pixel que o Premiere Pro presume para ativos individuais. Por exemplo, se um ativo de pixel quadrado gerado por um programa gráfico ou de animação parecer distorcido no Premiere Pro, é possível corrigir sua taxa de proporção de pixel para corrigir sua aparência. Ao certificar-se de que todos os arquivos sejam interpretados corretamente, é possível combinar a gravação com diferentes taxas no mesmo projeto. Assim, será possível gerar saída que não distorça as

Corrigir más interpretações individuais de taxa de proporção

1. Clique com o botão direito do mouse na imagem congelada no painel Projeto.
2. Selecione Modificar > Interpretar gravação.
3. Selecione uma opção na seção Taxa de proporção de pixel e clique em OK.
4. Selecione um dos seguintes:

Utilizar taxa de proporção de pixel do arquivo Usa a taxa de proporção original salva com a imagem congelada.

Corresponder a Permite escolher em uma lista de taxas de proporção padrão.

Observação: Ao usar o Photoshop para gerar imagens para uso em projetos de vídeo, é melhor usar a predefinição do Photoshop nomeada para o formato de vídeo que será usado. Usar a predefinição garante que as imagens sejam geradas com a taxa de proporção correta.

Corrigir más interpretações recorrentes de taxa de proporção

O Premiere Pro atribui automaticamente taxas de proporção de pixel a arquivos de acordo com um arquivo de regras. Se um tipo específico de imagem é consistentemente mal interpretado (distorcido) ao importá-lo, é possível alterar a regra relevante.

1. Abra um editor de texto.
2. Do editor de texto, vá para a pasta Plug-ins do Premiere Pro.
3. Abra o arquivo denominado Interpretation Rules.txt.
4. Edite a regra que deseja modificar e escolha Salvar.

Taxas de proporções de pixel comum

	Taxa de proporção de pixel	Quando utilizar
Pixels quadrados	1,0	A gravação tem um tamanho de quadro de 640x480 ou 648x486, é HD 1920x1080 (não HDV ou DVCPRO HD), é HD 1280x720 ou HDV ou foi exportada de um aplicativo que não suporta pixels não quadrados. Essa configuração também pode ser apropriada para gravações que foram transferidas de filmes ou para projetos personalizados.
D1/DV NTSC	0.91	A gravação tem um tamanho de quadro de 720x486 ou 720x480, e o resultado desejado é a proporção de aspecto de quadro 4:3. Essa configuração também pode ser apropriada para as gravações que foram exportadas de um aplicativo que funciona com pixels não quadrados, como

		um aplicativo de animação 3D.
D1/DV NTSC Widescreen	1.21	A gravação tem um tamanho de quadro de 720x486 ou 720x480, e o resultado desejado é a proporção de aspecto de quadro 16:9.
D1/DV PAL	1.09	A gravação tem um tamanho de quadro de 720x576, e o resultado desejado é a proporção de aspecto de quadro 4:3.
D1/DV PAL Widescreen	1.46	A gravação tem um tamanho de quadro 720x576, e o resultado desejado é proporções de quadro 16:9.
Anamórfico 2:1	2,0	A gravação foi feita usando uma lente anamórfica de filme ou foi anamorficamente transferida de um quadro de filme com uma proporção de aspecto 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720, HD anamórfico 1080	1,33	A gravação tem um tamanho de quadro de 1440x1080 ou 960x720, e o resultado desejado é a proporção de aspecto de quadro 16:9.
DVCPRO HD 1080	1,5	A gravação tem um tamanho de quadro de 1280x1080, e o resultado desejado é a proporção de aspecto de quadro 16:9.

Tópicos relacionados

- Adição de imagens a títulos
- Detalhes do clipe no painel Informações
- Importação de imagens congeladas



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Localizar ativos

Opções de pesquisa no Premiere Pro

Localizar ativos usando a caixa de diálogo Localizar

Localizar ativos usando os Compartimentos de pesquisa

Localizar ativos usando a Pesquisa de linha de tempo

Uma tarefa importante de pós-produção é localizar e gerenciar seus clipes de mídia e ativos.

O Premiere Pro oferece várias opções de pesquisa para ajudar a localizar facilmente arquivos de mídia mesmo em projetos complexos, fazendo você gastar menos tempo na pesquisa e mais tempo na edição.

[Para o início](#) 

Opções de pesquisa no Premiere Pro

Caixa de diálogo Localizar

Você pode usar a caixa de diálogo Localizar no Premiere Pro para procurar itens em um projeto. Você pode especificar os critérios de pesquisa para ser uma única propriedade ou uma combinação de propriedades.

Você não pode, no entanto, salvar pesquisas realizadas usando a caixa Localizar. Isto é, após limpar os critérios de pesquisa, você perderá os resultados de pesquisa.

Compartimentos de pesquisa

O Premiere Pro oferece os Compartimentos de pesquisa que oferecem os recursos de pesquisa de metadados poderosos. Quando você procurar por itens no painel Projeto, será possível associar um Compartimento de pesquisa à sua consulta de pesquisa. Os resultados de pesquisa ficam atualizados com itens que atendam aos critérios de pesquisa.

Pesquisa na Linha de tempo

O recurso Pesquisa na Linha de tempo é um economizador de tempo valioso que permite controlar linhas de tempo complexas mais facilmente. Você pode encontrar e selecionar clipes em uma sequência baseada em critérios de pesquisa específicos.

[Para o início](#) 

Localizar ativos usando a caixa de diálogo Localizar

A caixa de diálogo Localizar permite realizar pesquisas simples e detalhadas. Você pode localizar todos os ativos no projeto que atendam aos critérios especificados. Por exemplo, é possível pesquisar um videoclipe que contenha uma determinada palavra em sua coluna Nome e uma frase em sua coluna Comentário.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no ícone Localizar  (lupa) na parte inferior do painel Projeto.
 - Selecione o painel Projeto e pressione Ctrl + F (Windows) ou Command + F (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Localizar, selecione o nome das colunas a partir das quais pesquisar nos menus sob Coluna.
3. Selecione os operadores adequados nos menus sob Operador.

4. Digite os caracteres que você deseja localizar nas colunas especificadas em seus respectivos campos Localizar.
5. Se estiver pesquisando por dois critérios simultaneamente, siga um destes procedimentos:
 - Para localizar ativos que correspondam aos dois critérios, selecione Todos no menu Corresponder.
 - Para localizar ativos que correspondam a um dos critérios, selecione Qualquer no menu Corresponder.

Selecione a caixa de seleção Diferenciar maiúsculas de minúsculas para executar uma pesquisa diferenciando maiúsculas e minúsculas.

6. Clique em Localizar.

[Para o início](#)

Localizar ativos usando os Compartimentos de pesquisa

Você pode criar um Compartimento de pesquisa que indica um conjunto de itens do projeto que correspondem aos seus critérios de pesquisa. Os Compartimentos da pesquisa são atualizados automaticamente ao importar ativos, excluir ativos ou alterar metadados de ativos.

Os Compartimentos da pesquisa são exibidos no painel Projeto como outros compartimentos regulares e são denotados pelo ícone Compartimento de pesquisa .

Observação: Os Compartimentos de pesquisa exibem os alias dos itens do projeto originais e não a mídia copiada, para que nenhuma duplicação de mídia ocorra.

Crie um Compartimento de pesquisa

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione novo Compartimento de pesquisa no menu pop-up do painel Projeto ou no menu contextual.
 - Selecione Arquivo > Novo > Compartimento de pesquisa.
2. Na caixa de diálogo Compartimento de pesquisa, insira os critérios de pesquisa no campo Localizar.
3. Na caixa de diálogo Compartimento de pesquisa, você pode pesquisar todos os metadados usados no projeto ou restringir sua pesquisa às propriedades de metadados específicos.

Observações importantes sobre os Compartimentos de pesquisa

- Se um item do projeto que aparece em um Compartimento de pesquisa for excluído do projeto. Ou se os metadados forem alterados isso faz com que um item já não corresponda aos critérios de pesquisa do Compartimento de pesquisa, o item é removido do Compartimento de pesquisa.
- Quando você especifica uma única propriedade de metadados, a pesquisa é restrita apenas para os metadados do clipe. Quando você seleciona as seguintes propriedades de metadados, você pode pesquisar no clipe e nos metadados do arquivo.
 - Nome
 - Nome da fita
 - Descrição
 - Comentário
 - Nota do registro

Cena

- Tomada
- Cliente

Salvar uma consulta de pesquisa como um Compartimento de pesquisa

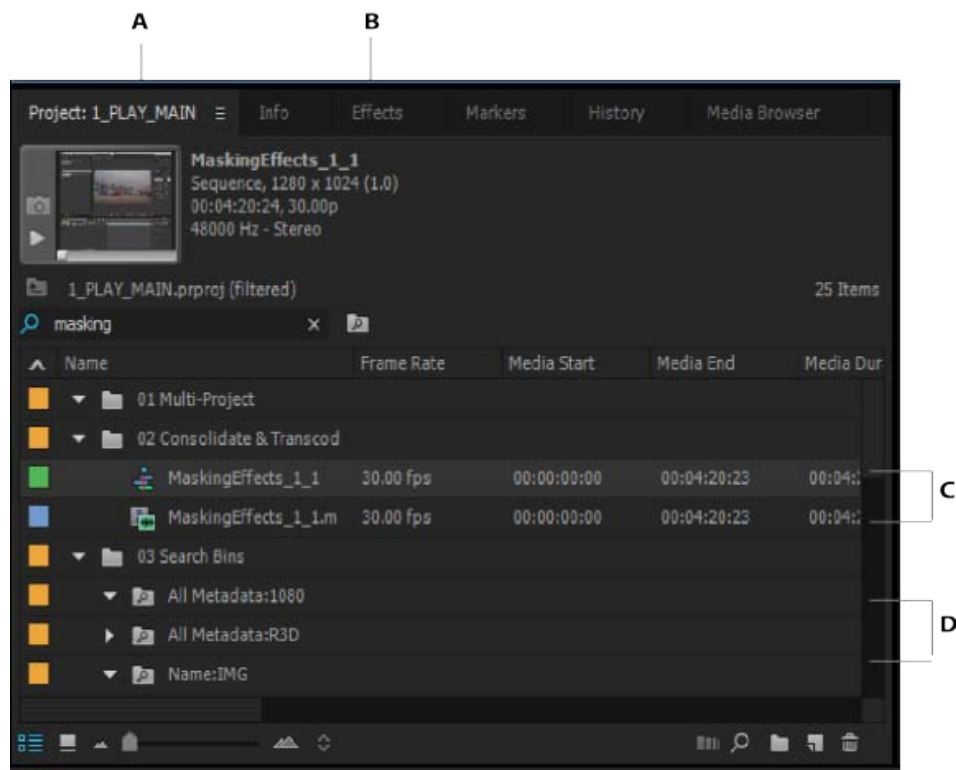
Para criar um Compartimento de pesquisa de uma consulta de pesquisa, siga estas etapas.

1. Insira sua consulta de pesquisa no campo de pesquisa no painel Projeto.

Conforme você digita cada letra nova na consulta de pesquisa, os resultados de pesquisa são atualizados dinamicamente.

2. Clique no ícone Compartimento de pesquisa  ao lado do campo Pesquisa.

O nome do Compartimento de pesquisa que corresponde à consulta de pesquisa incorporada.



A. Digite a consulta de pesquisa B. Clique para criar o Compartimento de pesquisa de consulta C. Compartimento de pesquisa que exibe os ativos que correspondem aos critérios de pesquisa D. Compartimento de pesquisa que exibe os ativos que correspondem aos critérios de pesquisa

Renomear um Compartimento de pesquisa

Para renomear um Compartimento de pesquisa, clique com o botão direito (Windows) ou a tecla Ctrl (Mac) no Compartimento de pesquisa, e selecione Renomear. O nome que você insere não altera os critérios de pesquisa do Compartimento de pesquisa.

Revise o conteúdo de um Compartimento de pesquisa

Você não pode modificar o conteúdo de um Compartimento de pesquisa como outros compartimentos regulares no painel Projeto. Você precisa revisar os critérios de pesquisa de um Compartimento de pesquisa para alterar o conteúdo.

1. No painel Projeto, selecione Edita compartimento de pesquisa no menu de contexto do Compartimento de pesquisa.
2. Na caixa de diálogo Edita compartimento de pesquisa, revise os critérios de pesquisa conforme necessário.
3. Clique em OK depois de especificar os critérios de pesquisa revisados.

Exclui um Compartimento de pesquisa

Para excluir um Compartimento de pesquisa, selecione o Compartimento de pesquisa para excluir e selecione Limpar no menu de contextual. Você pode arrastar o Compartimento de pesquisa para o ícone da lixeira  ou simplesmente pressione Delete no teclado.

Observação: Excluir um compartimento de pesquisa exclui apenas os atalhos dos itens de projeto e não os itens originais do projeto.

[Para o início](#) 

Localizar ativos usando a Pesquisa de linha de tempo

O recurso Pesquisa de linha de tempo fornece as opções de pesquisa avançadas que permitem localizar e gerenciar facilmente clipes em linhas de tempo complexas.

Com um painel Linha de tempo ativo, selecione Editar > Localizar. Ou use o atalho de teclado Ctrl+F (Windows) ou Command+F (Mac).

A caixa de diálogo Localizar é exibida de forma semelhante à caixa de diálogo Localizar no painel Projeto. Você pode encontrar e selecionar clipes em uma sequência baseada em uma única propriedade, como o nome do clipe, nome do marcador ou use uma combinação de propriedades.

1. Na caixa de diálogo Localizar, selecione o nome das colunas a partir das quais pesquisar nos operadores apropriados.
2. Digite os caracteres que você deseja localizar nas colunas especificadas em seus respectivos campos Localizar.

Selecione a caixa de seleção Diferenciar maiúsculas de minúsculas para executar uma pesquisa diferenciando maiúsculas e minúsculas.

3. Clique em Localizar ou pressione Enter no teclado. O Premiere Pro seleciona e move o indicador de reprodução para o clipe na Linha de tempo e fecha a caixa de diálogo Localizar.
4. Para localizar a próxima instância de do clipe que correspondam aos critérios de pesquisa, selecione Editar > Localizar próxima. O indicador de reprodução se move para o próximo clipe na Linha de tempo que corresponde aos critérios de pesquisa e o seleciona.

Localiza e seleciona todos os clipes numa sequência que correspondem aos critérios de pesquisa

1. Com o painel Linha de tempo ativo para uma sequência selecionada, selecione Editar > Localizar. Ou use o atalho de teclado Ctrl+F (Windows) ou Command+F (Mac).
2. Insira os critérios de pesquisa.
3. Pressione Localizar tudo.

O Premiere Pro fecha a caixa de diálogo Localizar, move o indicador de reprodução para o primeiro clipe

correspondente e seleciona todos os cliques com correspondência.

Localizar um marcador de sequência com o texto que corresponde aos critérios de pesquisa

1. Com o painel Linha de tempo ativo para uma sequência selecionada, selecione Editar > Localizar. Ou use o atalho de teclado Ctrl+F (Windows) ou Command+F (Mac).
2. Selecione Marcadores no menu pop-up Pesquisa e insira os critérios de pesquisa no campo Localizar.
3. Clique em Localizar ou pressione Enter no teclado. O Premiere Pro fecha a caixa de diálogo Localizar e move o indicador de reprodução para o primeiro marcador que corresponde aos critérios de pesquisa.
4. Selecione Editar > Localizar próximo para mover o indicador de reprodução para o próximo marcador que corresponde aos critérios de pesquisa.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Sobreposições de monitor

As sobreposições de monitor exibem informações importantes de metadados sobrepostas no Monitor de origem e no Monitor de programas. É possível visualizar informações como informações de timecode de origem, comentários do marcador e indicadores de ponto de edição no monitor no contexto com o clipe ou sequência.

As sobreposições de monitor são facilmente personalizáveis, o que permite selecionar e controlar quais metadados são exibidos e onde. Também é possível criar predefinições de sobreposições para alternar rapidamente os layouts ou o conteúdo de metadados.

[Exibir metadados como sobreposições](#)

[Especificar configurações de sobreposição](#)

[Exibir sobreposições na exibição de multicâmeras](#)

[Importar, exportar e criar predefinições de sobreposição](#)

[Para o início](#) 

Exibir metadados como sobreposições

É possível exibir os seguintes metadados como sobreposições:

- Timecode de origem
- Timecode da sequência
- Comentários do marcador
- Nome do clipe de sequência
- Nome do clipe do projeto
- Nome do arquivo
- Indicadores de ponto de edição
- Indicadores de fim de mídia/sequência
- Fontes de várias câmeras
- Timecode de som
- Rolagem de som

As sobreposições não são ativadas por padrão. Você pode ativar ou desativar as sobreposições clicando no ícone de chave inglesa  no Monitor de programas ou no Monitor de origem e, em seguida, selecionar as Sobreposições.

Quando você ativa as sobreposições, os timecodes do clipe original e os comentários do marcador serão exibidos por padrão. Ao depurar o clipe ou pausar a reprodução, as sobreposições mostram os metadados relativos ao quadro em que o indicador de reprodução está. Os marcadores e indicadores são exibidos dependendo de onde o indicador de reprodução for posicionado.

Observação: As Sobreposições são exibidas somente quando o monitor está no modo de exibição Vídeo composto.

[Para o início](#) 

Especificar configurações de sobreposição

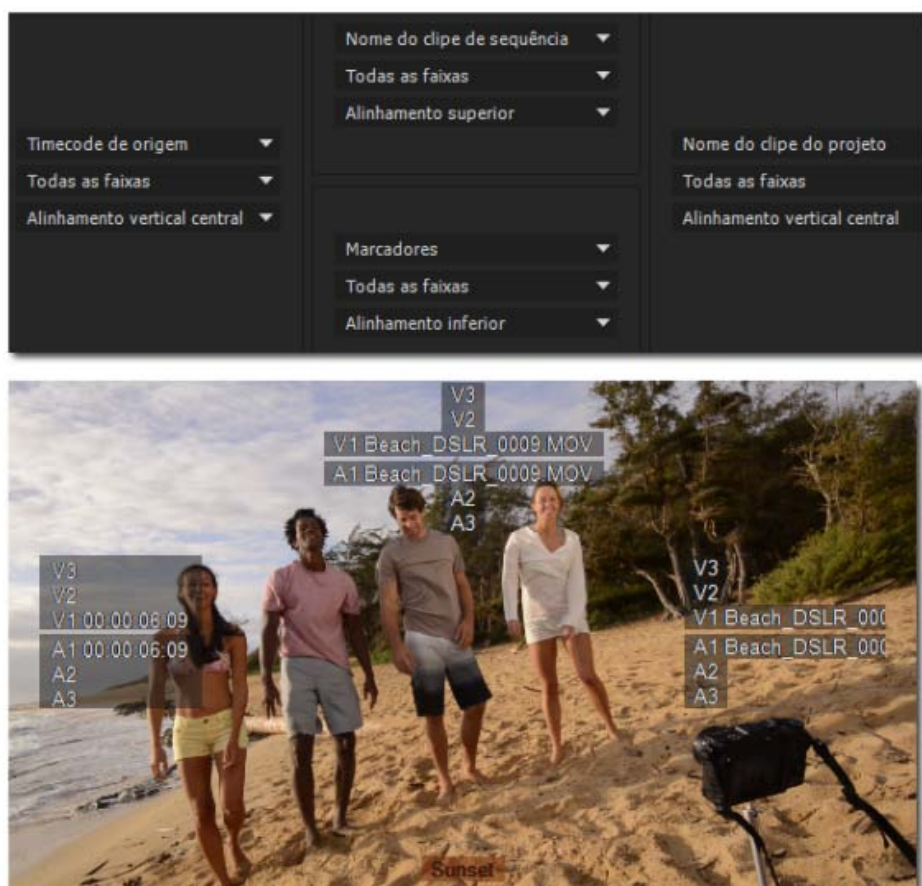
Use a caixa de diálogo Configurações de sobreposição para controlar quais sobreposições são exibidas no Monitor de programas e no Monitor de origem.

Selecione Configurações de sobreposição > Configurações no menu pop-up do Monitor de programas para abrir a caixa de diálogo Configurações de sobreposição. A lista de predefinições disponíveis é exibida também como um submenu quando seleciona Configurações de sobreposição > Configurações no menu pop-up do Monitor de programas.

A caixa de diálogo Configurações de sobreposição exibe os campos de metadados da mesma maneira que eles são alinhados no monitor. Assim, você poderá saber a localização das sobreposições no monitor.

As sobreposições são exibidas em quatro dos seguintes quadrantes nos monitores: esquerdo, direito, superior central, inferior central. Os quadrantes são dimensionados de acordo com o dimensionamento do monitor. Enquanto os quadrantes podem alterar o tamanho absoluto, a posição e o tamanho relativo são constantes.

Na predefinição de layout padrão, as sobreposições são exibidas para corresponder visualmente ao clipe correto em uma pilha de clipes na sequência. Por exemplo, as sobreposições Timecodes de origem de clipes na sequência são exibidas em uma pilha vertical persistente, correspondendo os clipes exibidos nas faixas de vídeo e áudio na Linha de tempo.



O alinhamento dos campos de metadados selecionados corresponde à disposição de sobreposições no monitor

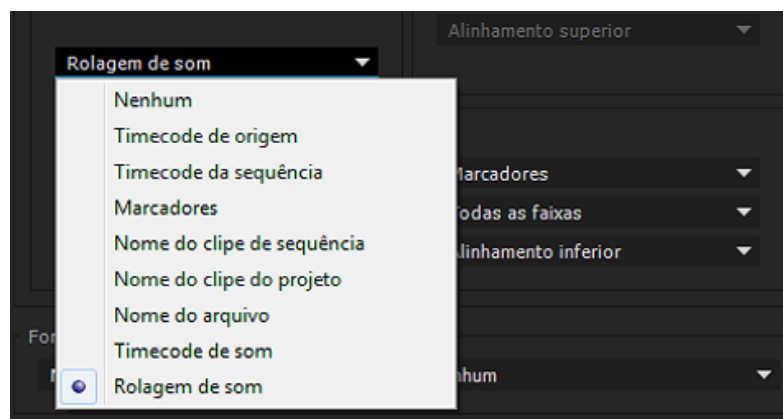
Timecode de origem Exibe o valor do timecode para o clipe de origem independentemente de onde o indicador de reprodução está localizado na sequência.

As faixas de vídeo são indicadas como V1, V2, V3 e as faixas de áudio são indicadas como A1, A2, A3. Essas informações correspondem ao que é exibido no painel Informações. Por padrão, essas informações

são exibidas no lado esquerdo dos monitores de origem e de programas.

Atualização do Timecode de som com cada quadro, como um timecode normal.

Rolagem de som A rolagem de som é um valor estático, que não sofre atualizações.



Comentários de marcador Quando você adiciona um marcador ao clipe ou à sequência, é possível exibir comentários do marcador de clipe e do marcador de sequência como sobreposições. As sobreposições exibem comentários concatenados para o nome do marcador.

Observação: A sobreposição de marcador de clipe mostra as diferentes faixas no clipe. A sobreposição Marcador de sequência não mostra todas as faixas individuais na sequência mas as mostra como uma única sobreposição de marcador.

Área de segurança de ação e título A área de segurança de ação determina a parte da imagem do vídeo que será exibida em uma tela de televisão quando uma sequência for reproduzida. Qualquer parte do vídeo fora da área de segurança não será exibida na tela da televisão. Para garantir que os títulos não estejam ocultos ou cortados na tela da televisão, recomenda-se reduzir todos os títulos ou texto na área de segurança de título.

As sobreposições de Margem de segurança no Premiere Pro oferecem os indicadores visuais ou os limites em que você pode reduzir sua imagem de vídeo e texto na área de segurança.

Para ativar ou desativar as Margens de segurança, clique no ícone da chave inglesa no Monitor de programas e selecione Margens de segurança. Você pode especificar as configurações da Margem de segurança na caixa de diálogo Configurações de sobreposição.

Você pode selecionar Incluir a margem de segurança 4:3 ou especificar as configurações de controle horizontais e verticais para a margem de segurança.

Indicadores de fim de mídia/sequência Selecionar essa opção ativa os indicadores de fim de sequência e de fim de mídia.

Quando o indicador de reprodução passa o último quadro de mídia na Linha de tempo e não há um clipe depois disso, um quadro roxo aparece ao longo da borda direita do último quadro de um clipe ou sequência.

Quando o indicador de reprodução está no primeiro ou no último quadro de um clipe em uma sequência, uma coluna com listas aparece na borda esquerda do primeiro quadro ou na borda direita do último quadro. Os indicadores de fim de mídia são úteis para exibir vários clipes em uma sequência no Monitor de programas.

Indicadores de ponto de edição Indicam os pontos de edição para sequências e são ativados por padrão.

Quando o indicador de reprodução está no ponto de entrada ou saída de um clipe, um colchete angular amarelo aparece na borda inferior do quadro do clipe. Se houver um espaço entre dois clipes em uma sequência, os indicadores Ponto de edição aparecem na borda esquerda ou direita do clipe para indicar pontos de entrada ou saída.



A. Indicador de fim de sequência **B.** Indicador de fim de mídia **C.** Editar o indicador de ponto

Ativar sobreposições para transmissão Selecione Ativar sobreposições para transmitir e envie sobreposições para exibição em um monitor externo.

Ativar sobreposições durante a reprodução Selecione Ativar sobreposições durante a reprodução para exibir as sobreposições no monitor durante a reprodução da gravação.

Tamanho do texto A configuração Tamanho de texto determina o tamanho em que o texto é exibido na sobreposição. Se você selecionar um tamanho de texto grande, e não houver espaço suficiente no monitor para exibir texto, o texto pode ficar truncado.

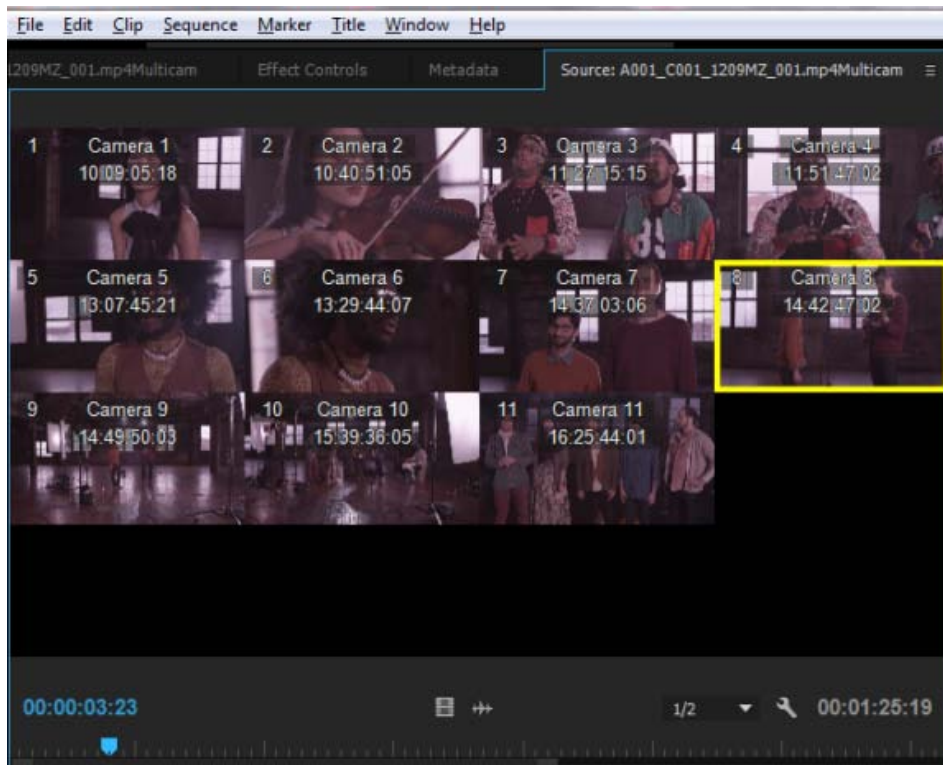
Opacidade A configuração Opacidade determina em que grau a sobreposição oculta ou revela a exibição do monitor. Uma camada com 1% de opacidade é quase transparente, enquanto uma camada com 100% de opacidade é opaca.

[Para o início](#) ⁴⁺

Exibir sobreposições na exibição de multicâmeras

Ao criar uma sequência de origem de multicâmera, é possível selecionar a opção Nomes de câmera na caixa de diálogo Criar sequência de origem de multicâmera. Dependendo da opção Nomes de câmera selecionada, os ângulos da câmera são exibidos como nomes de faixa, nomes de clipe ou números de câmera no Monitor de origem. Para obter mais informações, consulte Melhorias no fluxo de trabalho de multicâmeras.

No modo Exibição de multicâmeras, é possível exibir até duas propriedades de metadados selecionadas na caixa de diálogo Configurações de sobreposição. Por exemplo, na caixa de diálogo Configurações de sobreposição, selecione Nome de câmera e Timecode de origem para exibir o seguinte:



Nome de câmera e Timecode de origem exibidos como sobreposições na exibição de multicâmeras

[Para o início](#)

Importar, exportar e criar predefinições de sobreposição

É possível salvar as configurações personalizadas de sobreposição como predefinições de sobreposição. As predefinições de sobreposição permitem alternar rapidamente para diferentes layouts ou conteúdo de metadados.

Criar e salvar uma predefinição de sobreposição

Na caixa de diálogo Configurações de sobreposição, especifique as configurações desejadas e clique no ícone Salvar predefinição . Digite um nome para salvar e aplique a predefinição.

Exportar, importar e excluir predefinições

- Para exportar uma predefinição, selecione a predefinição na lista suspensa Predefinição e clique no ícone de exportação . Digite um nome para a predefinição, selecione o local para salvar a predefinição exportada e clique em Salvar. A predefinição é exportada com uma extensão de nome de arquivo *.olp.
- Para importar uma predefinição, clique no ícone Importar predefinição  e navegue para o arquivo de predefinição do Premiere Pro (extensão de nome de arquivo *.olp) que você deseja importar.
- Para excluir uma predefinição, selecione a predefinição na lista suspensa Predefinição e clique no ícone Excluir predefinição .

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Renderizar e substituir mídia

Renderizar e substituir mídia em uma sequência

Substitua os clipes renderizados por mídia original

Perguntas frequentes

O Premiere Pro tenta reproduzir todas as sequências, clipes, efeitos, transições, títulos e outros elementos não renderizados em tempo real sem renderizá-los.

No entanto, às vezes é necessário renderizar arquivos de mídia, especialmente sequências de VFX pesadas, para permitir a reprodução suave. Além disso, renderizar quaisquer elementos de mídia não renderizados da Linha de tempo reduz a dependência dos recursos do sistema disponíveis.

O recurso Renderizar e substituir do Premiere Pro permite que você nivele os clipes de vídeo e as composições do After Effects, acelerando o desempenho de sequência de VFX pesadas. Você pode reverter o clipe original utilizando o recurso Restaurar não renderizado a qualquer momento.

[Para o início](#)

Renderizar e substituir mídia em uma sequência

1. Abra a sequência contendo a mídia a ser renderizada em um painel da Linha de tempo.
2. Com um painel Linha de tempo ativo, selecione **Clipe > Renderizar e substituir**.
3. Na caixa de diálogo Renderizar e substituir, você pode escolher o formato e as configurações com base em qual sequência é renderizada.

Origem Combine as configurações de mídia renderizada com as configurações de sequência, configurações de clipe individuais ou predefinições.

Sequência Utiliza o tamanho do quadro, a taxa de quadros, o tipo de campo e as proporções de pixel da sequência selecionada, e renderiza os clipes combinados a essas configurações.

Para clipes que são maiores do que o tamanho do quadro da sequência selecionada, as partes que não estão visíveis dentro dos limites do quadro da sequência são cortadas. Se o codec não suporta canais alfa, as áreas transparentes aparecem pretas após a renderização.

Clipes individuais Utiliza o tamanho do quadro, a taxa de quadros, o tipo de campo, e as proporções de pixel de cada clipe individual na sequência e as renderiza utilizando as configurações individuais.

Quando não é possível combinar a origem, o clipe não é renderizado.

Predefinição Utiliza o tamanho do quadro, a taxa de quadros, o tipo de campo e as proporções de pixel da predefinição selecionada e renderiza todos os clipes nessas configurações.

Os clipes não são renderizados quando não é possível combinar as origens.

Formato Selecione um formato de arquivo de melhor qualidade de reprodução mantendo o tempo de renderização e um tamanho de arquivo ideais.

Você pode escolher arquivos MXF OP1a, arquivos MXF OP1a no formato DNXHD ou o formato do QuickTime.

Predefinição Com base no formato escolhido, selecione uma predefinição disponível.

Observação: A única predefinição que suporta alfa é a predefinição GoPro CineForm com alfa. Todas as outras

predefinições nivelam o canal alfa.

Destino Especifique o caminho para salvar o arquivo renderizado. Você pode salvar o arquivo renderizado junto com a mídia original ou clicar em Procurar para navegar até um local que não seja o padrão.

Incluir manipuladores Especifica o número de quadros adicionais a manter antes do ponto de entrada e depois do ponto de saída de cada clipe renderizado. Você pode definir um valor de 0 a 100 quadros.

Por exemplo, um valor de 30 significa que 30 quadros são mantidos antes do ponto de entrada e 30 quadros são mantidos após o ponto de saída. As alças funcionam como quadros extras que permitem ajustes secundários adicionais nas edições no novo projeto.

4. Clique em OK. O arquivo renderizado é criado no destino selecionado.

[Para o início](#)

Substitua os clipes renderizados por mídia original

Após renderizar e substituir um clipe na sequência, você pode reverter o clipe não renderizado original ou a composição do After Effects a qualquer momento.

- Selecione a sequência que contém os clipes renderizados em uma Linha de tempo e selecione Clipe > Restaurar não renderizado.

Em caso de alterações no arquivo original enquanto os clipes renderizados e substituídos estão em uso, a reversão para os clipes originais inclui essas alterações.

Observação: Ao renderizar e substituir clipes, ou reverter para mídia não renderizada original, os clipes renderizados e a mídia original são armazenados no disco rígido.

[Para o início](#)

Perguntas frequentes

É possível renderizar efeitos ao renderizar e substituir os clipes de vídeo?

Os efeitos intrínsecos e não intrínsecos não são renderizados geralmente quando você usa o recurso Renderizar e substituir; os efeitos são editáveis e não renderizados no clipe substituído.

A única exceção é quando você aplica o efeito de vídeo intrínseco Movimento e seleciona a opção Correspondência > Sequência. Nesse caso, o efeito intrínseco Movimento é renderizado no clipe substituído. Isso é, o efeito intrínseco Movimento ainda é aplicado ao clipe substituído, mas para edição. Use o recurso Restaurar não renderizado para reverter o efeito não renderizado original.

É possível renderizar e substituir o áudio em clipes AV?

Para clipes AV, você pode renderizar o áudio utilizando uma predefinição adequada. No entanto, se a predefinição selecionada não suportar o tipo de áudio do clipe, não é possível renderizar ou substituir o clipe AV.

Para clipes somente com áudio, ou se você selecionar uma parte do áudio de um clipe AV, o Premiere Pro o renderiza em arquivos de áudio no formato .wav. Para clipes somente de áudio, é possível reverter para a mídia não renderizada original.

É possível renderizar imagens paradas?

Sim, você pode renderizar imagens paradas incluindo sequências de imagem em arquivos de vídeo.

Quais são os tipos de clipes que você pode renderizar e substituir?

É possível renderizar e substituir a maioria dos clipes incluindo composições do After Effects, exceto pelo seguinte:

- Clipes especiais ou sintéticos
- Sequências aninhadas
- Camadas de ajuste



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Monitoramento de ativos

Uso do Monitor de origem e do Monitor de programas

- Visão geral do Monitor de origem e do Monitor de programas
- Abrir ou limpar um clipe no Monitor de origem
- Navegar clipes no menu Origem do Monitor de origem
- Usar os controles de tempo do Monitor de origem e do Monitor de programas
- Exibir as áreas de segurança nos monitores
- Escolher campos nos Monitores de origem e de programas
- Escolher um modo de exibição

[Para o início](#)

Visão geral do Monitor de origem e do Monitor de programas

O Monitor de origem reproduz clipes individuais. No Monitor de origem, prepare os clipes que você deseja adicionar a uma sequência. Defina os pontos de entrada e os pontos de saída, e especifique as faixas de origem do clipe (áudio ou vídeo). Também é possível inserir marcadores de clipe e adicionar clipes a uma sequência em um painel Linha de tempo.

O Monitor de programas reproduz a sequência de clipes que você está montando. É a exibição da sequência ativa em um painel Linha de tempo. É possível definir marcadores de sequência e especificar os pontos de entrada e de saída da sequência. Os pontos de entrada e de saída da sequência definem onde os quadros são adicionados ou removidos da sequência.

Cada monitor contém uma escala de tempo e controles para reproduzir e sinalizar o quadro atual de um clipe de origem ou de uma sequência. Defina os pontos de entrada e de saída, vá para os pontos de entrada e de saída e defina os marcadores. Os botões Inserir e Substituir estão disponíveis no Monitor de origem e os botões Suspender e Extrair estão disponíveis no Monitor de programas, por padrão. Cada monitor também contém um botão Exportar quadro para criar um quadro de um único quadro de vídeo.



O Monitor de origem

A. Indicador de reprodução B. Timecode C. Opções de escala D. Barra de rolagem de zoom E. Arrastar vídeo F. Arrastar áudio G. Botão de configurações H. Duração da entrada/saída



Monitor de programas

A. Timecode B. Opções de escala C. Indicador de reprodução D. Barra de rolagem de zoom E. Resolução F. Botão de configurações G. Editor de botão

Personalizar a barra de botões do painel do monitor

Por padrão, os botões mais úteis são exibidos na parte inferior dos Monitores de programas e de origem. No entanto, é possível adicionar mais botões. Clique em + na parte inferior direita de um monitor para abrir o editor de botão. Adicione botões à barra de botões arrastando-os do editor de botão. Até 2 linhas de botões podem ser adicionadas. Os espaços para separar os grupos de botões também podem ser arrastados para a barra de botões. Para remover um botão, arraste-o para fora da barra de botões. Para desativar todos os botões, vá para o menu do painel e desmarque "Mostrar controles de transporte".

Passe o cursor do mouse sobre qualquer botão para visualizar seu atalho do teclado.

Definir a qualidade de exibição dos Monitores de programas e de origem

Alguns formatos são difíceis de exibir na reprodução em movimento total devido à alta compactação ou à alta taxa de dados. Uma resolução mais baixa permite uma reprodução de movimento mais rápida, mas em detrimento da qualidade da imagem de exibição. Essa relação de compensação é mais visível ao exibir AVCHD e outras mídias H.264 baseadas em codec. Sob a resolução máxima, esses formatos têm a correção de erros desativada e os artefatos são comuns durante a reprodução. No entanto, esses artefatos não são exibidos na mídia exportada.

Fornecer resoluções de pausa e de reprodução separadas oferece um maior controle sobre a experiência de monitoramento. Com gravação de alta resolução, é possível definir a resolução da reprodução para um valor mais baixo (por exemplo, 1/4) para uma reprodução suave, e definir a resolução de pausa como Máxima. Essas configurações permitem verificar a qualidade de foco ou os detalhes da borda quando a reprodução é pausada. A depuração coloca o monitor na resolução da reprodução, e não na resolução de pausa.

Nem todas as resoluções estão disponíveis para todos os tipos de sequência. Para sequências de Definição padrão, como DV, apenas as resoluções Máxima e 1/2 estão disponíveis. Para várias sequências HD com o tamanho do quadro de até 1080, as resoluções Máxima, 1/2 e 1/4 estão disponíveis. Para sequências com

tamanhos de quadro maiores que 1080, como RED, estão disponíveis resoluções mais fracionárias.

Observação: Se as visualizações forem renderizadas em uma resolução abaixo da resolução da sequência, a resolução da reprodução será de fato uma fração da resolução da visualização. Por exemplo, é possível definir os arquivos de visualização para renderizarem em 1/2 tamanho do quadro da sequência (Resolução de 1/2) e a resolução da reprodução para a resolução de 1/2. As visualizações renderizadas são reproduzidas em 1/4 da resolução original (pressupondo que a resolução da mídia original corresponde à resolução de sequência).

Definir a qualidade de exibição do Monitor de origem e do Monitor de programas

Observação: É possível atribuir atalhos do teclado para as resoluções da reprodução.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique com o botão direito do mouse em Monitor de origem ou em Monitor de programas.
 - Clique no ícone Menu Painel no Monitor de origem ou no Monitor de programas.
 - Clique no botão Configurações no Monitor de origem ou no Monitor de programas.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para definir a resolução da reprodução, selecione Resolução da reprodução.
 - Para definir a resolução pausada, selecione Resolução pausada.
3. No menu, selecione a resolução desejada.

Alterar a ampliação

O Monitor de origem e o Monitor de programas redimensionam o vídeo para que caiba na área disponível. É possível aumentar a configuração de ampliação de cada exibição para visualizar o vídeo com mais detalhes. Também é possível diminuir a configuração de ampliação para visualizar mais da área do quadro de colagem ao redor da imagem (para ajustar mais facilmente os efeitos de movimento, por exemplo).

1. Escolha uma configuração de ampliação no menu Selecionar nível de zoom (à direita da exibição de hora atual) no Monitor de origem ou no Monitor de programas.

No Monitor de origem, os valores de porcentagem se referem ao tamanho da mídia de origem. No Monitor de programas, os valores de porcentagem se referem ao tamanho da imagem especificado pelas configurações da sequência. Ajuste a dimensão do vídeo para caber na área de exibição disponível do monitor.

2. Para alterar a área visível de um monitor, use as barras de rolagem do monitor para alterar a área visível da imagem de vídeo. As barras de rolagem aparecem quando o tamanho atual do monitor não pode conter toda a imagem.

Indicador de quadro ignorado

Tanto o Monitor de programas quanto o de origem têm a opção de exibir um ícone (que se assemelha a um “Semáforo”) que indica se os quadros estão sendo ignorados durante a reprodução. A luz deve iniciar verde e alterar para amarelo quando ocorrerem quadros ignorados e deve ser redefinida em cada reprodução. Uma dica de ferramenta indicará a contagem de quadros ignorados.

Para ativar o Indicador de quadro ignorado do Monitor de programas ou de origem, ative Mostrar indicador de quadro ignorado no menu Painel ou no menu Configurações.

Abrir ou limpar um clipe no Monitor de origem

Para exibir e editar clipes de origem listados no painel Projeto ou instâncias de clipes individuais em uma sequência, abra os clipes no Monitor de origem. O menu Origem, acessado na guia Monitor de origem, lista os clipes abertos.

1. Para abrir um clipe, siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no clipe no painel Projeto ou Linha de tempo ou arraste um clipe do painel Projeto para o Monitor de origem. O clipe é exibido no Monitor de origem e o seu nome é adicionado ao menu Origem.
 - Arraste vários clipes ou um compartimento inteiro do painel Projeto para o Monitor de origem ou selecione vários clipes no painel Projeto e clique neles duas vezes. Os clipes são adicionados ao menu Origem na ordem em que foram selecionados, e o último clipe selecionado aparece no Monitor de origem.
 - Escolha o nome do clipe que você deseja visualizar no menu Origem (clique no triângulo à direita do nome do clipe atual na guia Origem para que o menu apareça).



Escolher um clipe para exibir no menu Origem

- O menu Origem lista os clipes mestres por nome. Os clipes abertos de uma sequência são listados pelos seus nomes da sequência, pelo nome do clipe e pela hora de início na sequência.
2. Para limpar um clipe do Monitor de origem, no menu Origem, escolha Fechar para limpar ou Fechar tudo para limpar todos os clipes.

Também é possível fechar todos os clipes e o Monitor de origem em si clicando no botão Fechar  na guia Monitor de origem.

Navegar clipes no menu Origem do Monitor de origem

É possível definir atalhos do teclado para navegar por vários clipes carregados no Monitor de origem. Os atalhos do teclado podem acelerar a alternância dos clipes, pulando para o primeiro ou para o último clipe, ou fechando um ou todos os clipes no menu pop-up do Monitor de origem.

1. Selecione Editar > Atalhos do teclado (Windows) ou Premiere Pro > Atalhos do teclado

(Mac OS).

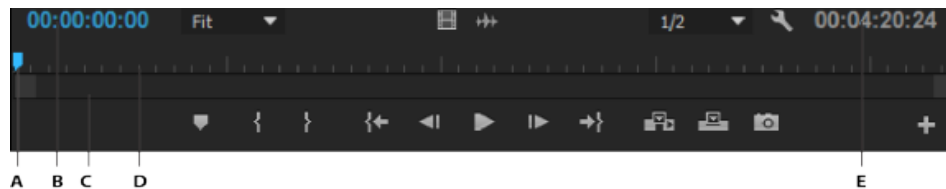
A caixa de diálogo Atalhos do teclado é aberta.

2. Na caixa de diálogo, clique no triângulo ao lado de Painéis e, em seguida, clique no triângulo ao lado de Pannel do monitor de origem para exibir os atalhos do teclado desse painel.
3. Defina atalhos do teclado para qualquer um dos seguintes comandos:
 - Clipe de origem: fechar
 - Clipe de origem: fechar tudo
 - Clipe de origem: primeiro
 - Clipe de origem: último
 - Clipe de origem: avançar
 - Clipe de origem: anterior
4. Clique em OK.

[Para o início](#)

Usar os controles de tempo do Monitor de origem e do Monitor de programas

O Monitor de origem contém vários controles para percorrer o tempo (ou quadros) em um clipe. O Monitor de programas contém controles semelhantes para percorrer uma sequência.



A. Exibição do tempo atual B. Indicador de reprodução C. Barra de rolagem de zoom D. Escala de tempo E. Exibição da duração

Escala de tempo Exibe a duração de um clipe no Monitor de origem e da sequência no Monitor de programas. Marcas de escala medem o tempo usando o formato de exibição de vídeo especificado na caixa de diálogo Configurações do projeto. É possível alternar as escalas de tempo para exibir o timecode em outros formatos. Cada escala também exibe ícones de marcadores e pontos de entrada e saída do seu monitor correspondente. É possível ajustar o indicador de reprodução, os marcadores e os pontos de entrada e saída arrastando seus ícones em uma escala de tempo.

Os números da escala de tempo estão desativados por padrão. É possível ativar os números da escala de tempo selecionando Números da escala de tempo no menu do painel Monitor de programas ou Monitor de origem.

Indicador de reprodução Mostra o local do quadro atual na escala de tempo de cada monitor.

Observação: O indicador de reprodução era anteriormente chamado de 'CTI' (Indicador de tempo atual).

Exibições de tempo atual Exibe o timecode do quadro atual. As exibições de tempo atual encontram-se na parte inferior esquerda do vídeo de cada monitor. O Monitor de origem mostra o tempo atual do clipe aberto. O Monitor de programas mostra o tempo atual da sequência. Para ir para um tempo diferente. Como alternativa, clique na exibição e digite um novo tempo, ou coloque o ponteiro sobre a exibição de tempo e arraste para a esquerda ou para a direita. Para alternar a exibição entre timecode completo e uma contagem de quadro, pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) na hora atual no monitor ou em um painel Linha de tempo.

Exibição da duração Mostra a duração do clipe aberto ou da sequência. A duração é a diferença de tempo entre o ponto de entrada e o ponto de saída do clipe ou da sequência. Quando não há ponto de entrada definido, a hora de início do clipe ou da sequência é substituída. Quando não há ponto de saída definido, o Monitor de origem usa a hora de encerramento do clipe para calcular a duração. O Monitor de programas usa o ponto de encerramento do último clipe na sequência para calcular a duração.

Barras de rolagem de zoom As barras de rolagem de zoom correspondem à área visível da escala de tempo em cada monitor. É possível arrastar as alças para alterar a largura da barra e alterar a escala da escala de tempo abaixo. Expandir a barra à sua largura máxima revela a duração inteira da escala de tempo. Contrair a barra aplica mais zoom para uma exibição mais detalhada da escala. A expansão e contração da barra está centralizada no indicador de reprodução. Ao posicionar o cursor do mouse sobre a barra, é possível usar a roda do mouse para contrair ou expandir a barra. Também é possível rolar a roda do mouse nas áreas fora das barras para obter o mesmo comportamento de expansão e de contração. Ao arrastar o centro da barra, é possível rolar a parte visível de uma escala de tempo sem alterar a escala. Ao arrastar a barra, você não está movendo o indicador de reprodução, no entanto, é possível mover a barra e, em seguida, clicar na escala de tempo para mover o indicador de reprodução para a mesma área da barra. Uma barra de rolagem de zoom também está disponível na Linha de tempo.

Observação: Alterar a escala de tempo ou a barra de rolagem de zoom do Monitor de programas não afeta a escala de tempo ou a área de exibição em um painel Linha de tempo.

Exibir os controles Monitor de programas e Monitor de origem

É possível mostrar ou ocultar os controles dos menus do painel Monitor de programas e Monitor de origem. Por exemplo, você pode desejar ocultar os controles de transporte se souber os atalhos do teclado J-K-L para a reprodução a fim de ganhar mais espaço para exibir a mídia.

Marque ou desmarque a opção no menu do painel para mostrar ou ocultar o seguinte:

- Controles de transporte
- Marcadores
- Números da escala de tempo
- Indicador de quadros ignorados

O acesso a muitos dos mesmos comandos para exibir e ocultar controles também pode ser encontrado no botão Configurações em cada monitor.

[Para o início](#)

Exibir as áreas de segurança nos monitores



A. Área de ação segura B. Área segura de título

Os guias da área de segurança são para sua referência e não estão incluídos em visualizações ou exportações.

- Clique no botão Configurações abaixo do Monitor de origem ou do Monitor de programas e escolha Margens de segurança. Também é possível escolher Margens de segurança no menu do painel Monitor de origem ou Monitor de programas.

As margens de segurança padrão da ação e de título são 10% e 20%, respectivamente. No entanto, é possível alterar as dimensões das áreas de segurança na caixa de diálogo Configurações do projeto. (Consulte Caixa de diálogo Configurações do projeto.)

[Para o início](#) 

Escolher campos nos Monitores de origem e de programas

É possível definir o Monitor de origem e o Monitor de programas para exibir o primeiro campo, o segundo campo ou os dois campos para a gravação entrelaçada. As configurações do Monitor de origem são desativadas quando um clipe progressivo é aberto nele. As configurações do Monitor de programas são desativadas quando a sequência ativa usa uma predefinição de sequência progressiva.

1. No Monitor de origem ou no Monitor de programas, clique no botão Menu painel .
2. Selecione Exibir o primeiro campo, Exibir o segundo campo ou Exibir os dois campos, de acordo com a necessidade.

[Para o início](#) 

Escolher um modo de exibição

É possível exibir o vídeo normal, o canal alfa do vídeo ou uma de várias ferramentas de medição.

- No Monitor de origem ou no Monitor de programas, clique no botão Configurações ou clique no menu do painel e escolha uma configuração do modo de exibição:

Vídeo composto Exibe o vídeo normal.

Alfa Exibe a transparência como uma imagem de tons de cinza.

Todos os escopos Exibe um monitor de forma de onda, um vetorscópio, um Padrão YCbCr e um Padrão RGB.

Vetorscópio Exibe um vetorscópio que mede a crominância do vídeo, que inclui matiz e saturação.

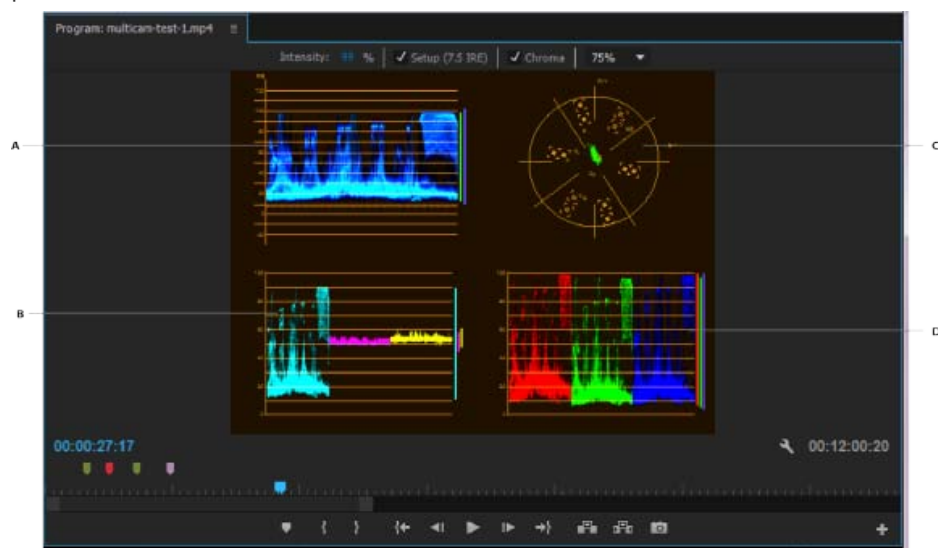
Forma de onda YC Exibe um monitor padrão de forma de onda, que mede a luminância do vídeo em IRE.

Padrão YCbCr Exibe um monitor de forma de onda que mede os componentes Y, Cb e Cr do vídeo separadamente, em IRE.

Padrão RGB Exibe um monitor de forma de onda que mede os componentes R, G e B do vídeo separadamente, em IRE.

Vetor/onda YC/padrão YCbCr Exibe um monitor de forma de onda, um vetorscópio e o padrão YCbCr.

Vetor/onda YC/padrão RGB Exibe um monitor de forma de onda, um vetorscópio e o padrão RGB.



Monitor de programas definido para Vetor/onda YC/padrão YCbCr

A. Monitor de forma de onda **B.** Padrão YCbCr **C.** Vetorscópio **D.** Forma de onda YC

Para usar o monitor de forma de onda e as exibições do vetorscópio com mais eficácia, exiba-os com o Monitor de referência associado ao Monitor de programas. Consulte Monitor de referência.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Uso do Monitor de referência

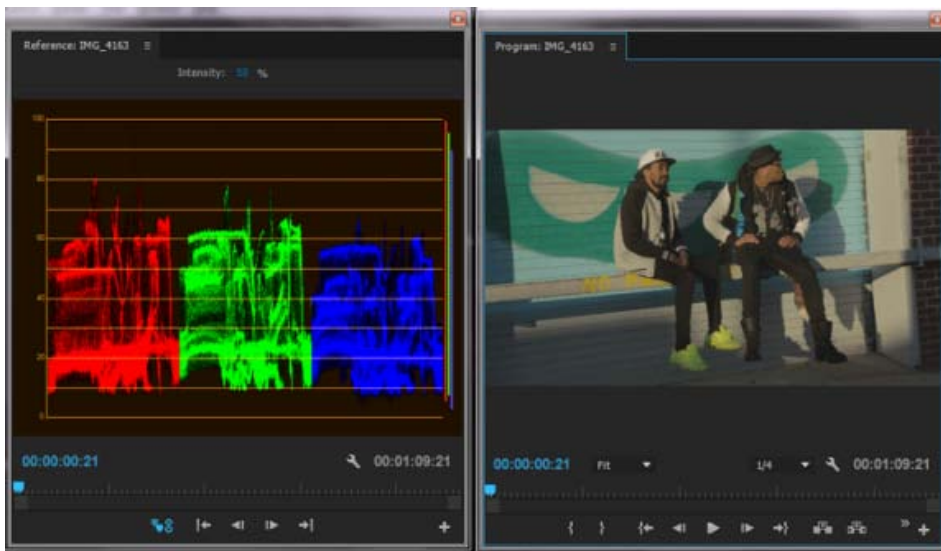
Abrir um Monitor de referência

Associar o Monitor de referência ao Monitor de programas

O Monitor de referência atua como um Monitor de programas secundário. É possível usar um Monitor de referência para comparar os diferentes quadros de uma sequência lado a lado ou para exibir o mesmo quadro de uma sequência usando diferentes modos de exibição.

É possível sinalizar o quadro de uma sequência exibido no Monitor de referência independentemente do Monitor de programas. Assim, é possível sinalizar cada exibição para um quadro diferente para comparação – para usar o filtro de correspondência de cor, por exemplo.

Como alternativa, é possível associar o Monitor de referência ao Monitor de programas, para que ambos mostrem o mesmo quadro de uma sequência e se movam em conjunto. Isso é especialmente útil para tarefas de correção de cores. Ao configurar o modo de exibição do Monitor de referência para um monitor de forma de onda ou um vetorscópio, é possível fazer ajustes no corretor de cores ou em qualquer outro filtro de vídeo com mais eficiência.



Usar um Monitor de referência para auxiliar na configuração dos níveis de vídeo

É possível especificar a configuração de qualidade do Monitor de referência, a ampliação e o modo de exibição da mesma forma que faria no Monitor de programas. A sua escala de tempo e a barra da área de exibição também funcionam da mesma forma. Mas como é para sua referência e não para a edição em si, o Monitor de referência contém controles para a sinalização de quadros, não para reprodução ou edição. Ao associar o Monitor de referência ao Monitor de programas, é possível usar os controles de reprodução do Monitor de programas. É possível abrir apenas um Monitor de referência.

Andrew Devis mostra como corrigir brilho e contraste, e o uso do Monitor de referência [neste vídeo](#) no site Creative Cow.

[Para o início](#)

Abrir um Monitor de referência

- No menu Janela, escolha Monitor de referência. O Monitor de referência é aberto em um painel separado. Se desejar, arraste a guia do Monitor de referência para uma zona para soltar próxima ao Monitor de origem.

[Para o início](#)

Associar o Monitor de referência ao Monitor de programas

É possível associar o Monitor de referência e o Monitor de programas de forma que ambos monitorem sempre o mesmo quadro.

- Siga um destes procedimentos:
 - No Monitor de referência, clique no botão Associar com monitor de programas .
 - No menu do painel Monitor de referência, escolha Associar com monitor de programa.
 - No menu do painel Monitor de programas, escolha Associar ao monitor de referência.

Os dois monitores mostram o mesmo quadro. Mover o indicador de reprodução  no Monitor de referência, no Monitor de programas ou na Linha de tempo moverá os indicadores de reprodução do mesmo quadro nos outros dois painéis.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Reprodução de ativos

Reproduzir vídeo no Monitor de origem e no Monitor de programas

Reprodução contínua

Reproduzir uma sequência ou um clipe com pausas pré-rolagem e pós-rolagem

Mover ou deslocar a reprodução

Ir para um quadro diferente no Monitor de origem e no Monitor de programas

Usar as teclas J, K e L para deslocar vídeo

Corresponder um quadro com sua origem

[Para o início](#) 

Reproduzir vídeo no Monitor de origem e no Monitor de programas

O Monitor de origem e o Monitor de programas contêm vários controles que lembram os controles de reprodução em uma plataforma de vídeo. Use os controles do Monitor de origem para reproduzir ou sinalizar um clipe. Use os controles do Monitor de programas para reproduzir ou exibir a sequência ativa.

A maioria dos controles de reprodução têm equivalentes de teclado. Quando desejar usar atalhos do teclado para controlar a reprodução, certifique-se de que o monitor desejado esteja ativo. Clique na imagem de vídeo no monitor que deseja ativar.

Os controles de reprodução são personalizáveis com o uso do Editor de botão. Se o botão que deseja usar não estiver disponível, clique no sinal “+” no canto inferior direito do monitor. Depois que o Editor de botão iniciar, é possível arrastar o botão de sua preferência para a barra de botões. Para mais informações, consulte Personalização da barra de botões do painel Monitor.

Observação: Ao usar atalhos do teclado para navegar em uma escala de tempo, certifique-se de que o painel desejado esteja ativo. (Somente teclados no idioma japonês) Para usar esses atalhos do teclado em teclados no idioma japonês, certifique-se de que o teclado esteja em modo de entrada direta, em vez de no modo de entrada japonês.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para reproduzir, clique no botão Reproduzir  ou pressione L ou a barra de espaços. (Para interromper, clique no botão Parar  ou pressione K, ou a barra de espaço. O botão e a barra de espaço alternam entre Reproduzir e Parar.)
 - Para reproduzir de forma invertida, pressione J.
 - Para reproduzir do ponto de entrada para o ponto de saída, clique no botão Reproduzir da entrada para saída .
 - Para reproduzir um clipe inteiro ou uma sequência repetidamente, clique no botão Loop  e, em seguida, clique no botão Reproduzir . Clique no botão Loop  novamente para desmarcá-lo e impedir a repetição.
 - Para reproduzir do ponto de entrada para o ponto de saída repetidamente, clique no botão Loop  e, em seguida, clique no botão Reproduzir da entrada para saída . Clique no botão Loop  novamente para desmarcá-lo e impedir a repetição.
 - Para a reprodução de avanço em velocidades crescentes, pressione L repetidamente. Para a maioria dos tipos de mídia, a velocidade do clipe aumenta de uma para duas, para três, para quatro vezes.
 - Para a reprodução em retrocesso em velocidades crescentes, pressione J repetidamente. Para a maioria dos tipos de mídia, a velocidade de retrocesso do clipe aumenta de uma para duas, para três, para quatro vezes.

- Para avançar um quadro, mantenha pressionada a tecla K e clique na tecla L.
- Para recuar um quadro, mantenha pressionada a tecla K e clique na tecla J.
- Para a reprodução de avanço em câmera lenta, pressione Shift+L.
- Para a reprodução em retrocesso em câmera lenta, pressione Shift+J.
- Para reproduzir a sequência imediata no tempo atual, de dois segundos antes do indicador de reprodução para dois segundos após o indicador de reprodução, pressione Alt e clique (Windows) ou Option e clique (Mac OS) no botão Reproduzir da entrada para saída. Pressionar Alt (Windows) ou Option (Mac OS) muda o botão para o botão Reproduzir sequência imediata ►►. O botão Reproduzir sequência imediata está disponível para ser arrastado para a barra de botões.

[Consulte este artigo por Clay Asbury no site Premiumbeats.com](#) para usar o botão Reproduzir sequência imediata e o botão Loop para auxiliar o corte dinâmico na Linha de tempo.

[Para o início](#) 

Reprodução contínua

A reprodução continua a menos que o usuário especificamente emita um comando para Parar. Este recurso oferece suporte ao ajuste em tempo real de ações de edição comuns. Por exemplo, é possível ajustar os efeitos de vídeo ao reproduzir em loop. Eis aqui algumas ações que não interrompem a reprodução:

- Usar quadros-chave de efeitos
- Itens de interface
- Itens de linha de tempo
- Entrada de metadados
- Parâmetros de áudio
- Títulos
- Aplicar mais e menos zoom na linha de tempo
- Alternar para fora do aplicativo

[Neste vídeo](#) por Todd Kopriva e video2brain, veja como aplicar efeitos rapidamente nas camadas de ajuste e como modificar as propriedades do efeito enquanto uma sequência continua em reprodução.

[Para o início](#) 

Reproduzir uma sequência ou um clipe com pausas pré-rolagem e pós-rolagem

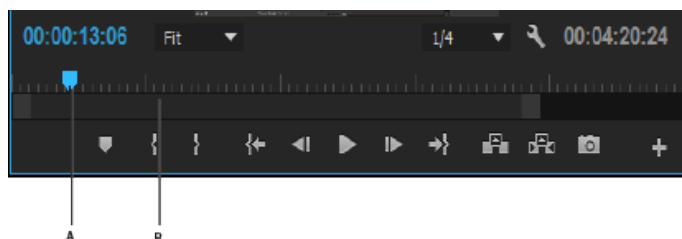
É possível visualizar um clipe ou uma sequência com pausas pré-rolagem e pós-rolagem.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique em uma guia de Sequência para tornar uma sequência ativa e visualize-a no Monitor de programas.
 - Clique duas vezes em um clipe no painel Origem ou em uma Linha de tempo para visualizá-lo no Monitor de origem.
2. Pressione Shift+barra de espaço.

[Para o início](#) 

Mover ou deslocar a reprodução

- Siga um destes procedimentos:
 - Arraste o controle deslizante de deslocamento para a esquerda para reproduzir em retrocesso ou para a direita para a reprodução de avanço. A velocidade de reprodução aumenta à medida que você arrasta o controle deslizante para longe da sua posição central. Liberar o controle deslizante retorna-o para a posição central e interrompe a reprodução.
 - Arraste o disco de movimento para a esquerda ou direita, até passar da borda do controlador, se necessário. Se você arrastar para a borda da tela sem alcançar o final do clipe ou da sequência, é possível continuar da mesma posição no tempo arrastando o disco de movimento novamente.



Controles de deslocamento e movimento

[Para o início](#)

Ir para um quadro diferente no Monitor de origem e no Monitor de programas

- Siga um destes procedimentos:
 - Para avançar um quadro, clique no botão Avanço de quadros ou mantenha pressionada a tecla K e clique na tecla L ou pressione a tecla de Seta para a direita.
 - Para avançar cinco quadros, pressione Shift e clique no botão Avanço de quadros ou pressione Shift + a tecla de Seta para a direita.
 - Para voltar um quadro, clique no botão Voltar ou mantenha pressionada a tecla K e clique na tecla J ou pressione a tecla de Seta para a esquerda.
 - Para voltar cinco quadros, pressione Shift e clique no botão Voltar ou pressione Shift + a tecla de Seta para a esquerda.
 - Para ir para o próximo marcador, clique no botão Ir para próximo marcador no Monitor de origem.
 - Para ir para o marcador anterior, clique no botão Ir para marcador anterior no Monitor de origem.
 - Para ir para o ponto de entrada de um clipe, selecione o Monitor de origem, em seguida, clique no botão Ir para ponto de entrada .
 - Para ir para o ponto de saída de um clipe, selecione o Monitor de origem, em seguida, clique no botão Ir para ponto de saída .
 - Passe o ponteiro do mouse sobre o Monitor de origem ou o Monitor de programas. Gire a roda do mouse para se mover de quadro em quadro para frente ou para trás.
 - Clique na exibição de tempo atual do monitor que deseja sinalizar e digite o novo tempo. Não precisa digitar dois pontos ou pontos e vírgulas. Os números abaixo de 100 são interpretados como quadros.
 -
 - Para ir para o ponto de edição anterior na faixa de vídeo ou de áudio de destino de uma sequência, clique no botão Ir para o ponto de edição anterior no Monitor de programas, ou pressione a tecla de Seta para cima com um painel Linha de tempo ou um Monitor de programas ativo. Adicione a tecla modificadora Shift para ir para o ponto de edição anterior de todas as faixas.

-
- Para ir para o próximo ponto de edição nas faixas de vídeo ou de áudio de destino de uma sequência, clique no botão Ir para o próximo ponto de edição ➡ no Monitor de programas, ou pressione a tecla de Seta para baixo com um painel Linha de tempo ou um Monitor de programas ativo. Adicione a tecla modificadora Shift para ir para o ponto de edição anterior de todas as faixas.
- Para ir para o início da sequência, selecione o Monitor de programas ou a Linha de tempo e pressione Home ou clique no botão Ir para ponto de entrada ⏮ no Monitor de programas.
- Para ir para o fim da sequência, selecione o Monitor de programas ou a Linha de tempo e pressione End ou clique no botão Ir para ponto de saída ➡ no Monitor de programas.

[Para o início](#) 

Usar as teclas J, K e L para deslocar vídeo

É possível percorrer os quadros em uma sequência de forma rápida e precisa usando as teclas J, K e L. Também é possível usar as teclas para se deslocar pelos ícones. A tecla J sempre move o indicador de reprodução de forma invertida e a tecla L sempre o move para frente. A tecla K é uma modificadora e uma tecla de interrupção da reprodução. Pressione J para mover para trás na velocidade normal, pressione J e K para mover para trás lentamente ou pressione K e clique a tecla J para mover para trás um quadro por vez. As teclas K e L funcionam da mesma forma para avançar. Para mais informações sobre como usar as teclas J, K e L para reprodução, [assista a este vídeo](#) por Richard Harrington no site Creative Cow.

Se precisar de um controle mais fino com as teclas J, K e L, especialmente para ouvir melhor, faça o seguinte:

- Depois de se deslocar para frente com as teclas K e L, pressione Shift+L para a reprodução de avanço um pouco mais rápida. Pressione Shift+L novamente para reproduzir mais rápido.
- Depois de se deslocar de forma invertida com as teclas J e K, pressione Shift+J para reproduzir em reverso um pouco mais rapidamente. Pressione Shift+J novamente para reproduzir mais rapidamente de forma invertida.
- É possível pressionar Shift+L e Shift+J até cinco vezes para um ajuste fino da velocidade de reprodução.

Se estiver reproduzindo para trás muito rapidamente, pressione o atalho do teclado oposto para tornar a reprodução mais lenta. Por exemplo, se estiver reproduzindo para frente muito rapidamente, pressione Shift+J para desacelerar a velocidade de reprodução em um incremento.

[Para o início](#) 

Corresponder um quadro com sua origem

Ao editar em um painel Linha de tempo, é possível localizar o quadro de origem de qualquer quadro em um clipe de sequência e exibi-lo no Monitor de origem. Além disso, é possível localizar o quadro de origem de qualquer quadro em uma sequência aninhada, exibi-lo no Monitor de origem e ir para o seu local na sequência de origem.

1. Clique no cabeçalho da faixa em que se localiza o clipe de sequência, para definir a faixa como destino.

Se mais de uma faixa for definida como destino, o Premiere Pro fará a correspondência do quadro na faixa de destino mais alta.

2. Em um painel Linha de tempo, posicione o indicador de reprodução no quadro desejado em um clipe.

Observação: Se o clipe de origem do quadro no clipe de sequência já estiver aberto no Monitor de origem ou listado no menu Origem, o Monitor de origem exibirá o último

quadro exibido no clipe. Para fazer a correspondência do quadro, feche o clipe no Monitor de origem antes de digitar o atalho do teclado Corresponder quadro ou Revelar sequência aninhada.

3. Siga um destes procedimentos:

- Pressione a tecla F.
- Escolha Sequência > Corresponder quadro.
- Para um clipe em uma sequência aninhada, digite o atalho do teclado para Revelar sequência aninhada, Ctrl-Shift-T (Windows) ou Shift-T (Mac OS) por padrão.

A Adobe também recomenda

- Especificar a duração das pausas pré-rolagem e pós-rolagem
- Painéis Linha de tempo



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Monitores de forma de onda e vetorskópio

A partir da versão de junho de 2015 da Premiere Pro CC, o vetorskópio e monitores de forma de onda serão substituídos pelos novos Escopos Lumetri. Para obter mais informações, consulte **Escopos Lumetri**.

Exibir um escopo

Vetorskópio

Forma de onda YC

Padrão YCbCr

Padrão RGB

O Premiere Pro tem um *vetorskópio* e *monitores de forma de onda* (Forma de onda YC, padrão YCbCr e padrão RGB) para ajudar na saída de um programa de vídeo que atenda aos padrões de transmissão e também para auxiliar ao fazer ajustes com base em considerações estéticas, como correções de cores.

Por décadas, as duplicadoras e produtoras de vídeo têm usado *monitores de forma de onda* e *vetorskópios* para avaliar com exatidão os *níveis* de vídeo, especificamente a cor e o brilho.

Um vetorskópio mede a *crominância* (componentes de cor) de um sinal de vídeo, incluindo o *matiz* e a *saturação*. Um vetorskópio mapeia as informações de cor de um vídeo em um gráfico circular.

O monitor de forma de onda tradicional é útil para medir o brilho ou o componente de *luminância* de um sinal de vídeo. No Premiere Pro, os monitores de forma de onda também podem exibir informações de crominância. O monitor de forma de onda funciona de modo semelhante a um gráfico. O eixo horizontal do gráfico corresponde à imagem de vídeo da esquerda para a direita. Verticalmente, a forma de onda exibe os níveis de luminância e, opcionalmente, os níveis de crominância.

[Para o início](#)

Exibir um escopo

É possível exibir o escopo de um vetorskópio, de uma forma de onda YC, de um padrão YCbCr e de um padrão RGB individualmente ou agrupado no Monitor de referência, no Monitor de programas ou no Monitor de origem.

1. Dependendo de se você deseja exibir um escopo de um clipe mestre ou de um clipe de sequência, siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no clipe no painel Projeto.
 - Em um painel Linha de tempo, posicione o indicador de reprodução na sequência desejada.
2. (Opcional) Escolha o Monitor de referência no menu Janela se tiver selecionado um clipe em um painel Linha de tempo.
3. Escolha qualquer uma destas opções no menu do Monitor de referência, Monitor de programas ou no Monitor de origem:

Todos os escopos Exibe os escopos do Vetorskópio, da Forma de onda YC, do padrão YCbCr e do padrão RGB em um monitor.

Vetorskópio Exibe um vetorskópio para exibir a crominância do vídeo.

Forma de onda YC Exibe um monitor de forma de onda para exibir informações de luminância e crominância.

Padrão YCbCr Exibe um escopo com luminância (Y) e informações de diferença de cores (Cb e Cr).

Padrão RGB Exibe um escopo que mostra os componentes vermelho, verde e azul do vídeo.

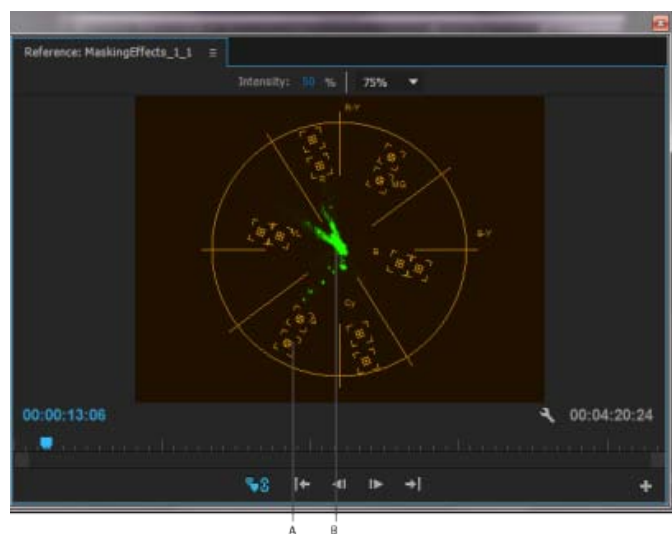
Vetor/onda YC/padrão YCbCr Exibe o escopo do Vetorscópio, da Forma de onda YC e do Padrão YCbCr em um monitor.

Vetor/onda YC/padrão RGB Exibe o escopo do Vetorscópio, da Forma de onda YC e do Padrão RGB em um monitor.

[Para o início](#)

Vetorscópio

O Vetorscópio exibe um gráfico circular, semelhante a um disco de cores, que mostra as informações de crominância do vídeo. A saturação é medida do centro do gráfico para fora. As cores saturadas e vivas produzem um padrão a alguma distância do centro do gráfico, enquanto as imagens em preto e branco produzem apenas um ponto no centro do gráfico. A cor específica, ou matiz, da imagem determina a direção (ângulo do padrão). Pequenas caixas de destino  indicam onde magenta, azul, ciano, verde, amarelo e vermelho totalmente saturados (presentes em um padrão de teste de barras de cores) devem aparecer. Em vídeos NTSC, os níveis de crominância não devem exceder essas áreas de destino.



Vetorscópio

A. Caixas de destino **B.** Perfil de imagem

O Vetorscópio tem os seguintes controles:

Intensidade Ajusta o brilho de exibição do padrão. Não afeta o sinal de saída do vídeo.

75% Posição padrão. Use para verificar a entrada de vídeo na qual barras de intensidade padrão de 75%, como as do Premiere Pro, são usadas.

100% Mostra o intervalo inteiro de crominância do sinal de vídeo. Use com entrada de vídeo que contém barras de intensidade de 100%.

[Para o início](#)

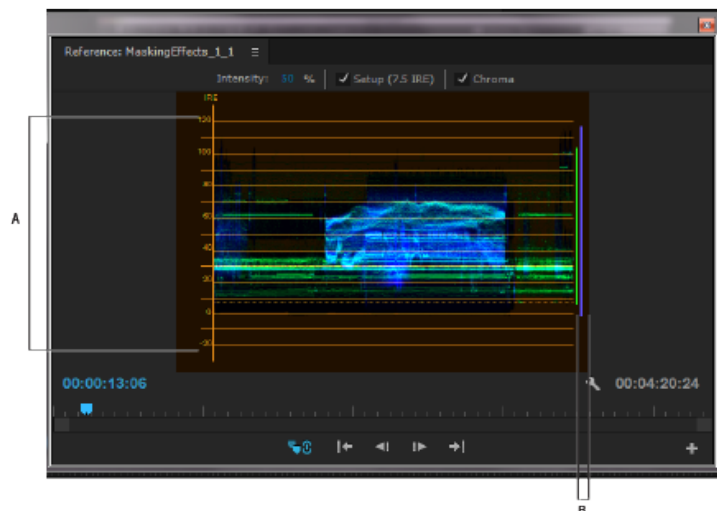
Forma de onda YC

A forma de onda YC exibe um gráfico que mostra a intensidade do sinal no videoclipe. O eixo horizontal do gráfico corresponde à imagem de vídeo (da esquerda para a direita) e o eixo vertical é a intensidade do sinal em unidades chamadas *IRE* (sigla em inglês de Institute of Radio Engineers).

A forma de onda YC exibe informações de luminância como uma forma de onda verde. Os objetos brilhantes produzem um padrão de forma de onda (áreas verdes claras) próximo à parte superior do gráfico; os objetos mais escuros produzem uma forma de onda para baixo. Para vídeos NTSC nos Estados Unidos, os níveis de luminância devem variar de 7,5 a 100 IRE (às vezes, chamado de *limite de transmissão permitido*). A implementação dos padrões NTSC pelo Japão permite um intervalo de luminância 0 a 100 IRE. Geralmente, os valores de luminância e de croma devem ser quase os mesmos, e devem ser distribuídos de maneira uniforme no intervalo de 7,5 a 100 IRE.

A forma de onda YC também exibe informações de crominância como uma forma de onda azul. As informações de crominância são sobrepostas na forma de onda de luminância.

É possível especificar se a forma de onda YC exibirá informações de luminância e de crominância ou apenas informações de luminância.



Forma de onda YC com o controle de croma ativado

A. Unidades de IRE **B.** Intervalo de componentes de sinal

A forma de onda YC tem os seguintes controles:

Intensidade Ajusta o brilho de exibição da forma de onda. Não afeta o sinal de saída do vídeo.

Configurar (7.5 IRE) Exibe uma forma de onda que aproxima o sinal de saída de vídeo analógico final. Desmarcar essa opção exibe as informações de vídeo digital.

Croma Exibe as informações de crominância além das informações de luminância. Desmarcar essa opção exibe somente a luminância.

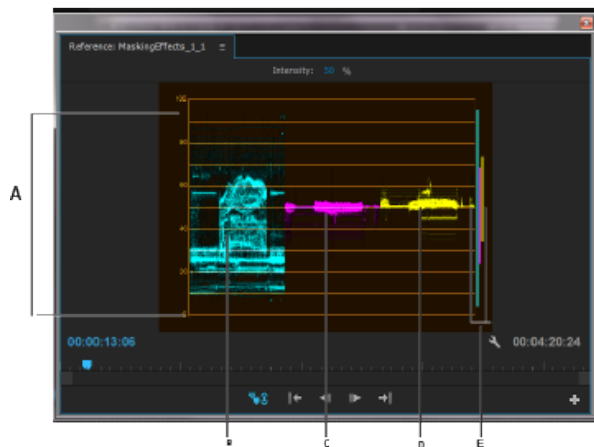
[Para o início](#)

Padrão YCbCr

O escopo do padrão YCbCr exibe as formas de onda que representam os níveis dos canais de diferença de cores e de luminância no sinal de vídeo. As formas de onda aparecem em um gráfico, uma após a outra.

O controle Intensidade ajusta o brilho das formas de onda. Não afeta o sinal de saída do vídeo.

Observação: Cb e Cr são os canais de diferença de cores em um sinal de vídeo digital. Cb é azul menos o luma e o Cr é vermelho menos o luma. Y representa o luma.



Escopo do padrão YCbCr

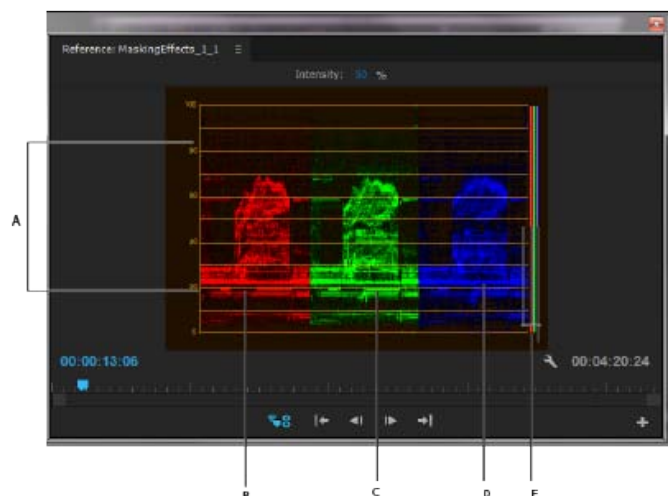
A. Valores **B.** Forma de onda Y (luminância) **C.** Forma de onda Cb **D.** Forma de onda Cr **E.** Intervalo de componentes de sinal

[Para o início](#)

Padrão RGB

O escopo do padrão RGB exibe as formas de onda que representam os níveis dos canais vermelho, verde e azul em um clipe. As formas de onda aparecem no gráfico uma após a outra, na forma de desfile. Este escopo é útil para exibir a distribuição dos componentes de cor de um clipe. Os níveis de cada canal de cor são medidos proporcionalmente uns aos outros usando uma escala de 0 a 100.

O controle Intensidade ajusta o brilho das formas de onda. Não afeta o sinal de saída do vídeo.



Escopo do padrão RGB

A. Valores **B.** Forma de onda R **C.** Forma de onda G **D.** Forma de onda B **E.** Intervalo de componentes de sinal

A Adobe também recomenda

- [Vetorscópio no Premiere Pro Wikia](#)
- Efeitos de correção de cores



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Edição

Adição de clipes a sequências

[Adicionar um clipe a uma sequência](#)

[Abrir uma sequência](#)

[Faixas de destino](#)

[Arrastar vídeo e áudio para uma sequência](#)

[Arrastar somente vídeo ou somente áudio para uma sequência](#)

[Adicionar uma faixa ao adicionar um clipe](#)

[Inserir um clipe em uma sequência](#)

[Substituir um clipe em uma sequência](#)

[Inserir ou substituir arrastando um clipe para o painel Programa](#)

[Fazer edições de três pontos e de quatro pontos](#)

[Adicionar clipes a uma sequência automaticamente](#)

[Misturar tipos de clipe em uma sequência](#)

[Substituir um clipe por outro em uma Linha de tempo](#)

[Substituir a gravação de origem de um clipe](#)

[Definir ou remover os pontos de entrada e saída da sequência](#)

[Definir hora de início da sequência](#)

[Para o início](#)

Adicionar um clipe a uma sequência

É possível adicionar clipes a uma sequência das seguintes maneiras:

- Arraste o clipe do painel Projeto ou do Monitor de origem para um painel Linha de tempo ou para o Monitor de programas.
- Use os botões Inserir e Substituir no Monitor de origem para adicionar clipes a um painel Linha de tempo. Ou utilize os atalhos do teclado associados a esses botões.
- Monte automaticamente uma sequência do painel Projeto.
- Arraste o clipe do painel Projeto, do painel Origem ou do Navegador de mídia para o Monitor de programas.

Vídeo: Adicionar clipes a uma sequência

Aprenda as noções básicas para colocar clipes na linha de tempo, incluindo dicas para classificar e selecionar clipes no compartimento e criar sequências automaticamente. **(Assistir, 10 min)**

Uma *edição de substituição* adiciona um clipe substituindo todos os quadros que já estão em uma sequência iniciando no ponto de edição e se estendendo pelo comprimento do clipe. Substituir é o método padrão ao arrastar um clipe para uma sequência ou ao reorganizar os clipes em uma sequência.

Com uma *edição de inserção*, adicionar um clipe a uma sequência força todos os clipes posteriores no tempo a se deslocarem para frente para acomodar o novo clipe. Ao arrastar um clipe, pressione a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para deslocar para o modo de inserção.

Se uma ou mais faixas estiverem bloqueadas, uma edição de inserção deslocará os clipes em todas as faixas desbloqueadas. Para impedir uma edição de inserção de deslocar os clipes em uma faixa, bloqueie a faixa. Como alternativa, clique no botão Bloqueio de sincronização no cabeçalho de cada faixa que você deseja deslocar.

Abrir uma sequência

- No painel Projeto, clique duas vezes em uma sequência.

A sequência é aberta no painel Linha de tempo.

Faixas de destino

Uma sequência pode conter várias faixas de áudio e vídeo. Ao adicionar um clipe a uma sequência, é importante atribuir a qual faixa ou faixas ele deverá ser editado. É possível definir uma ou mais faixas, para áudio e vídeo. Defina as faixas de destino dependendo do método de edição que você usa: editando a partir do Monitor de origem, arrastando ou copiando/colando na linha de tempo.

- Antes de fazer uma edição de inserção ou de substituição, é possível mapear as faixas de um clipe carregado no Monitor de origem para uma ou mais faixas de uma sequência arrastando o indicador de faixa de origem que representa cada uma das faixas do clipe de origem em uma ou mais faixas selecionadas da sequência. Os indicadores de faixa de origem de áudio podem ser colocados apenas nas faixas de áudio que correspondem à configuração de canal do clipe de origem. Por exemplo, o indicador de faixa de áudio de um clipe estéreo pode ser colocado apenas em uma faixa estéreo em uma sequência. Depois que as faixas tiverem seus destinos definidos, edite o clipe pressionando os botões Inserir ou Substituir (ou utilize os atalhos).
- Ao arrastar um clipe para uma sequência como uma edição de inserção ou de substituição por meio da ação de arrastar, você define o destino da faixa automaticamente soltando o clipe na faixa. Não é necessário especificar as faixas antecipadamente. Uma edição por meio de arraste é uma edição de substituição por padrão. Se estiver executando uma edição de inserção com o clipe, pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) enquanto arrasta. Ao fazer a edição, os triângulos são exibidos mostrando as faixas afetadas.
- Ao adicionar clipes a uma sequência por meio da ação de colar (ou dos atalhos do teclado), é necessário especificar as faixas de destino antecipadamente. É possível definir como destino mais de uma faixa de vídeo ou mais de uma faixa de áudio por vez. Além disso, é possível optar por definir como destino somente uma faixa de vídeo ou somente uma faixa de áudio. Clique na faixa ou faixas que você deseja definir como destino na área do cabeçalho da faixa de um painel Linha de tempo. A área de cabeçalho da faixa de uma faixa de destino aparece realçada.

Também é possível atribuir atalhos do teclado para alguns comandos para definir faixas de destino.

Se você substituir um clipe, apenas os clipes nas faixas de destino serão afetados, seja arrastando o clipe ou usando um botão Substituir do Monitor de origem.

Se você inserir um clipe, o clipe irá para as faixas de destino, e os clipes em quaisquer faixas desbloqueadas em que o clipe de origem chegue se deslocarão para acomodar a inserção. Também é possível especificar outras faixas para deslocamento ativando o Bloqueio de sincronização nelas.

Para inserir um clipe e não deslocar clipes em outras faixas, pressione Ctrl-Alt e arraste (Windows) ou Command-Option e arraste (Mac OS) o clipe para a faixa.

É possível arrastar vídeos para qualquer faixa de vídeo; entretanto, é possível arrastar clipes de áudio apenas para uma faixa de áudio compatível. Os clipes de áudio não podem ser adicionados à faixa de áudio mestre ou a faixas de submix, e podem ser colocados apenas em faixas de áudio do tipo de canal correspondente: mono, estéreo ou 5.1 (consulte Faixas de áudio em uma sequência).

Os clipes com vídeo e áudio vinculados podem ser arrastados para uma faixa de vídeo ou de áudio, mas os componentes de vídeo e áudio do clipe aparecerão separadamente, nas respectivas faixas adequadas.

Observação: É possível arrastar um clipe para qualquer faixa compatível desbloqueada em uma sequência,

independentemente de quais faixas estão definidas como destino atualmente. Não é possível definir como destino uma faixa bloqueada. Bloquear uma faixa de destino a desmarca como o destino.

[Para o início](#)

Arrastar vídeo e áudio para uma sequência

Por padrão, quando são soltos em uma sequência, os componentes de áudio e vídeo dos cliques vinculados são exibidos nas respectivas faixas (por exemplo, Vídeo 1 e Áudio 1), a menos que o tipo de canal de áudio do clipe seja incompatível com a faixa de destino. Nesse caso, o áudio vinculado aparece na faixa compatível seguinte ou uma faixa compatível é criada automaticamente.

Observação: Um clipe de áudio arrastado para uma faixa incompatível automaticamente se desloca para a faixa compatível seguinte, mesmo que a faixa esteja ocupada por outro clipe de áudio. Consequentemente, tome cuidado para não perturbar os cliques que já estão na sequência.

Entretanto, é possível alterar esse comportamento mantendo pressionada a tecla Shift ao arrastar.

Observação: Para obter informações sobre como criar faixas compatíveis com os ativos, consulte *Trabalhar com faixas e Criar uma predefinição de sequência personalizada*.

O Monitor de programas pode ajudá-lo a determinar onde posicionar um clipe que esteja sendo adicionado a uma sequência. Durante uma edição de substituição, ele exibe os quadros na sequência adjacentes ao cabeçalho e à ponta do novo clipe. Durante uma edição de inserção, ele exibe os quadros adjacentes ao ponto de inserção.

1. (Opcional) Abra um clipe no Monitor de origem e marque seus pontos de entrada e saída. (Consulte *Trabalhar com pontos de entrada e saída*.)

Se você não desejar definir os pontos de entrada e saída, é possível arrastar o clipe diretamente de um compartimento ou da miniatura de exibição para o painel Projeto.

2. Para fazer com que as bordas do clipe se alinhem ao arrastá-las, certifique-se de que o botão Encaixar  esteja ativo em um painel Linha de tempo.

3. Siga um destes procedimentos:

- Para arrastar as partes de áudio e vídeo de um clipe para faixas específicas, arraste o clipe do Monitor de origem ou do painel Projeto para uma Linha de tempo. Quando a parte de vídeo do clipe fica acima da faixa de vídeo desejada, pressione e mantenha a tecla Shift pressionada. Continue pressionando a tecla Shift e arraste para baixo até passar da barra que separa as faixas de áudio e vídeo. Quando a parte de áudio do clipe fica acima da faixa de áudio desejada, solte o mouse e solte a tecla Shift.
- Para arrastar a parte de vídeo de um clipe para a faixa Vídeo 1 e o áudio para qualquer faixa de áudio, arraste o clipe do Monitor de origem ou do painel Projeto até passar da linha que separa as faixas de vídeo das faixas de áudio. Solte o clipe acima da faixa de áudio onde deseja que a parte de áudio seja inserida. A parte de vídeo do clipe permanecerá na faixa de Vídeo 1 e a parte de áudio será inserida na faixa de áudio desejada.
- Para executar uma edição de substituição, arraste o clipe do Monitor de origem ou do painel Projeto para uma faixa apropriada em um painel Linha de tempo no ponto em que deseja que o clipe inicie. A área de destino é realçada e o ponteiro é exibido com o ícone Substituir .
- Para executar uma edição de inserção, pressione Ctrl e arraste (Windows) ou Command e arraste (Mac OS) o clipe do Monitor de origem ou do painel Projeto para uma faixa apropriada em um painel Linha de tempo no ponto em que deseja que o clipe inicie. A área de destino é realçada e o ponteiro é exibido com o ícone Inserir . As setas aparecem no ponto de inserção em todas as faixas.
- Para executar uma edição de inserção e deslocar apenas as faixas de destino,

pressione Ctrl+Alt e arraste (Windows) ou Command+Option e arraste (Mac OS) o clipe do Monitor de origem ou do painel Projeto para uma faixa apropriada em um painel Linha de tempo no ponto em que deseja que o clipe inicie. A área de destino

é realçada e o ponteiro é exibido com o ícone Inserir . As setas aparecem no ponto de inserção apenas nas faixas nas quais o clipe será adicionado.

- (Somente teclados romanos) Para aplicar mais ou menos zoom em um clipe ao soltá-lo em um painel Linha de tempo, arraste e pressione a tecla do sinal de igual (=) para aumentar o fator de zoom ou pressione a tecla do sinal de subtração (–) para diminuir. Não use as teclas no teclado numérico.

O clipe será inserido em um painel Linha de tempo e o painel Linha de tempo se tornará ativo, tornando fácil reproduzir o clipe recém-adicionado à sequência.

Observação: Também é possível arrastar ou pressionar Ctrl e arrastar (Windows) ou Command e arrastar (Mac OS) um clipe para o Monitor de programas para substituir ou inserir um clipe. Certifique-se de que a faixa desejada esteja definida como destino em um painel Linha de tempo e que o indicador de reprodução esteja no local onde deseja adicionar o clipe na sequência. Para impedir uma edição de inserção de deslocar clipes em qualquer faixa, desative o Bloqueio de sincronização dessa faixa ou, como alternativa, bloqueie a faixa.

[Para o início](#)

Arrastar somente vídeo ou somente áudio para uma sequência

É possível adicionar a faixa de vídeo, as faixas de áudio ou ambos os tipos de faixas de um clipe a uma sequência. Ao arrastar um clipe de um painel Projeto ou da área de exibição principal do Monitor de origem, você automaticamente adiciona os dois tipos de faixas. Se desejar adicionar apenas um tipo de faixa, adicione-a do Monitor de origem.

1. Clique duas vezes em um clipe no painel Projeto ou no painel Linha de tempo para abri-lo no Monitor de origem.
2. No Monitor de origem, siga um destes procedimentos:
 - Para arrastar todas as faixas de áudio e vídeo do clipe, arraste a partir de qualquer local na área de exibição principal.
 - Para arrastar somente a faixa de vídeo do clipe, arraste do ícone Arrastar somente vídeo .
 - Para arrastar somente as faixas de áudio, primeiro defina como destino no painel Linha de tempo as faixas que você deseja que recebam as faixas de áudio do clipe. Mapeie as faixas de áudio que deseja usar para as faixas de áudio de destino. Em seguida, arraste do ícone Arrastar somente áudio .

Observação: Arrastar somente vídeo e Arrastar somente áudio não são botões. São ícones que fornecem um local para clicar ao iniciar as respectivas operações de arrastar.

[Para o início](#)

Adicionar uma faixa ao adicionar um clipe

- Arraste um clipe do painel Projeto ou do Monitor de origem para o espaço em branco acima da faixa de vídeo superior (para um vídeo ou um clipe vinculado) ou abaixo da faixa de áudio inferior (para um áudio ou um clipe vinculado.) O Premiere Pro adiciona uma faixa de áudio, uma faixa de vídeo ou ambas, dependendo do conteúdo do clipe de origem.

Observação: Se a sequência não tiver uma faixa desbloqueada do tipo de mídia correto (por exemplo, uma faixa de áudio estéreo para um clipe de origem estéreo), uma nova faixa será criada para acomodar o clipe.

[Para o início](#)

Inserir um clipe em uma sequência

1. Clique duas vezes em um clipe no painel Projeto ou em uma sequência para abri-lo no Monitor de origem.
2. Coloque o indicador de reprodução no ponto da sequência onde deseja inserir o clipe.
3. No painel Linha de tempo, clique nos cabeçalhos das faixas onde deseja inserir os componentes do clipe de origem para defini-las como destino.
4. Arraste os indicadores de faixa do clipe de origem para os cabeçalhos das faixas onde deseja inserir os componentes do clipe de origem.
5. Clique na caixa Bloqueio de sincronização no cabeçalho de qualquer faixa que você deseje que desloque em consequência da inserção.

Observação: Qualquer faixa que seja destino ou que esteja com o bloqueio de sincronização ativado será afetada pela inserção; somente as faixas que não são destino e têm o bloqueio de sincronização desativado não serão afetadas. Se uma faixa não tiver indicador de faixa de origem ou se a faixa não for de destino mas for operada por ter o Bloqueio de sincronização ativado, um plano de fundo de faixa vazio será inserido nessa faixa no CTI pela duração do clipe de origem

6. No Monitor de origem, clique no botão Inserir .

Os componentes de áudio e vídeo do clipe serão inseridos nas faixas selecionadas no indicador de reprodução. Os clipes à direita do local em sua própria faixa e as faixas com o Bloqueio de sincronização ativado deslocarão para a direita pelo comprimento do clipe inserido.

Substituir um clipe em uma sequência

1. Clique duas vezes em um clipe no painel Projeto ou em uma sequência para abri-lo no Monitor de origem.
2. Coloque o indicador de reprodução no ponto da sequência onde deseja substituir o clipe.
3. Clique nos cabeçalhos das faixas em que deseja substituir os componentes do clipe de origem para defini-las como destino.
4. Arraste os indicadores de faixa do clipe de origem para os cabeçalhos das faixas onde deseja substituir os componentes do clipe de origem.

Observação: Durante uma edição de substituição, se uma faixa de destino não tiver indicador de faixa de origem, um plano de fundo de faixa vazio será inserido nessa faixa pela duração do clipe de origem, removendo todos os conteúdos anteriores desse local

5. No Monitor de origem, clique no botão Substituir .

Os componentes de áudio e vídeo do clipe serão sobrepostos nas faixas selecionadas no indicador de reprodução.

Inserir ou substituir arrastando um clipe para o painel Programa

É possível selecionar e arrastar um clipe do painel Projeto, do Monitor de origem ou do Navegador de mídia para o Monitor de programas. Ao fazê-lo, uma sobreposição aparece no monitor para fornecer uma descrição visual da edição de Substituição versus a de Inserção. Uma dica de ferramenta aparece para descrever a tecla modificadora usada para alternar entre esses diferentes tipos de edição. Para executar uma edição de Inserção ou de Substituição arrastando um clipe para o painel Programa, faça o seguinte:

- Arraste e solte para a edição de substituição (ação de arrastar padrão, sem tecla modificadora).
- Arraste e solte para a edição de inserção (mantenha a tecla modificadora Command/Ctrl pressionada).

O clipe ou clipes que podem ser arrastados para o painel Programa podem ser do painel Projeto ou do Navegador de mídia. Podem ser AV, somente vídeo ou somente clipes de áudio.

Quando um clipe é arrastado do painel Projeto ou do Navegador de mídia para a área de exibição de vídeo do Monitor de programas, a sobreposição Substituir aparece por padrão quando nenhuma tecla modificadora é mantida pressionada. Uma dica de ferramenta é exibida sob a imagem em miniatura do clipe, soltar (soltar o botão do mouse) para criar uma edição de substituição, e manter pressionada a tecla Command/Ctrl, cria uma edição de inserção em vez disso.

Vários clipes arrastados para o Monitor de programas não exibem um ícone de pilha de vários clipes. O ícone de clipe de pilha de arquivos não descreve realmente o número de clipes que estão sendo arrastados.

Quando a tecla modificadora permanece pressionada, a sobreposição atualiza para exibir a sobreposição da edição do tipo Inserir. É possível alternar para trás e para frente entre os modos de substituição/inserção durante a ação de arrastar e soltar. Mantenha a tecla modificadora pressionada e as exibições da sobreposição se atualizam.

[Para o início](#)

Fazer edições de três pontos e de quatro pontos

Os Monitores de origem e de programas oferecem controles para executar edições de três pontos e de quatro pontos – técnicas padrão na edição de vídeo tradicional.

Em uma edição de *três pontos*, você marca dois pontos de entrada e um ponto de saída ou dois pontos de saída e um ponto de entrada. Não é necessário definir ativamente o quarto ponto; é ele pressuposto pelos outros três. Por exemplo, em uma edição de três pontos típica, você especifica os quadros de início e de fim do clipe de origem (os pontos de entrada e saída de origem), e quando deseja que o clipe inicie na sequência (o ponto de entrada da sequência). Onde o clipe termina na sequência – o ponto de saída não especificado da sequência – é determinado automaticamente pelos três pontos que você definiu. No entanto, qualquer combinação de três pontos executa uma edição. Por exemplo, às vezes, o ponto em que um clipe termina em uma sequência é mais importante do que onde ele começa. Nesse caso, os três pontos incluem os pontos de entrada e saída da origem e um ponto de saída da sequência. Por outro lado, se precisar que o clipe comece e termine em pontos específicos na sequência, digamos, precisamente acima de uma linha de narração em voice over, é possível definir dois pontos na sequência e apenas um ponto na origem.

Em uma edição de *quatro pontos*, você marca os pontos de entrada e saída da origem e os pontos de entrada e saída da sequência. Uma edição de quatro pontos é útil quando os quadros inicial e final no clipe de origem e na sequência são cruciais. Se as durações da origem e da sequência marcadas forem diferentes, o Premiere Pro o alerta sobre a discrepância e fornece alternativas para resolvê-la.

Fazer uma edição de três pontos

1. Em um painel Projeto, clique duas vezes em um clipe para abri-lo no Monitor de origem.
2. Clique nos cabeçalhos das faixas em um painel Linha de tempo no qual deseja adicionar o clipe para defini-las como destino.
3. Na Linha de tempo, arraste os indicadores da faixa de origem para os cabeçalhos das faixas nas quais deseja que os componentes do clipe estejam.
4. Nos Monitores de origem e de programas, marque qualquer combinação de três pontos de entrada e de saída.
5. No Monitor de origem, siga um destes procedimentos:
 - Para executar uma edição de inserção, clique no botão Inserir .
 - Para executar uma edição de substituição, clique no botão Substituir .

Fazer uma edição de quatro pontos

1. Em um painel Projeto, clique duas vezes em um clipe para abri-lo no Monitor de origem.
2. Clique nos cabeçalhos das faixas em um painel Linha de tempo no qual deseja adicionar o clipe para defini-las como destino.
3. Na Linha de tempo, arraste os indicadores da faixa de origem para os cabeçalhos das faixas nas quais deseja que os componentes do clipe estejam.
4. Usando o Monitor de origem, marque um ponto de entrada e um ponto de saída no clipe de origem.
5. No Monitor de programas, marque um ponto de entrada e um ponto de saída na sequência.
6. No Monitor de origem, siga um destes procedimentos:
 - Para executar uma edição de inserção, clique no botão Inserir .
 - Para executar uma edição de inserção e deslocar os clipes somente nas faixas de destino, pressione Alt+clique (Windows) ou Option+clique (Mac OS) no botão Inserir .
 - Para executar uma edição de substituição, clique no botão Substituir .
7. Se as durações marcadas na origem e no programa forem diferentes, selecione uma opção quando solicitado:

Alterar a velocidade do clipe (ajustar para caber) Mantém os pontos de entrada e saída do clipe de origem, mas altera a velocidade do clipe para que a sua duração corresponda à duração determinada pelos pontos de entrada e saída da sequência.

Aparar o cabeçalho do clipe (lado esquerdo) Altera automaticamente o ponto de entrada do clipe de origem para que a sua duração corresponda à duração determinada pelos pontos de entrada e de saída da sequência.

Aparar a ponta do clipe (lado direito) Altera automaticamente o ponto de saída do clipe de origem para que a sua duração corresponda à duração determinada pelos pontos de entrada e de saída da sequência.

Ignorar sequência no ponto Desconsidera o ponto de entrada definido na sequência e executa uma edição de três pontos.

Ignorar sequência fora de ponto Desconsidera o ponto de saída definido na sequência e executa uma edição de três pontos.

[Para o início](#) 

Adicionar clipes a uma sequência automaticamente

É possível montar rapidamente um corte áspero ou adicionar clipes a uma sequência existente. Os clipes adicionados podem incluir as transições padrão de áudio e vídeo.

1. Defina os pontos de entrada e saída para definir os pontos inicial e final de cada clipe.
2. Organize os clipes no painel Projeto. É possível adicionar os clipes à sequência na ordem selecionada ou na ordem em que eles estão organizados em um compartimento na exibição de ícone. Também é possível adicionar sequências ou clipes em

compartimentos aninhados.

É possível organizar os cliques em um compartimento no estilo de storyboard definindo o painel Projeto para a exibição de ícone. (Consulte Alterar as exibições do painel Projeto.)

3. Selecione os cliques no painel Projeto. Pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) neles na ordem desejada ou arrastando um letreiro de seleção ao redor deles.
4. No painel Projeto, clique no botão Automatizar para sequência .
5. Defina as seguintes opções na caixa de diálogo Automatizar para sequência e, em seguida, clique em OK:

Ordenação Especifica o método usado para determinar a ordem dos cliques quando são adicionados à sequência. Se escolher Ordem de classificação, os cliques serão adicionados na ordem em que estão listados no painel Projeto: de cima para baixo na exibição de lista; ou da esquerda para a direita, de cima para baixo na exibição de ícone. Se escolher Ordem de seleção, os cliques serão adicionados conforme a ordem em que foram selecionados no painel Projeto.

Colocação Especifica como os cliques são colocados na sequência. Se escolher Sequencialmente, os cliques serão colocados um após o outro. Se escolher Em marcadores não numerados, os cliques serão colocados em marcadores de sequência não numerados. Escolher Em marcadores não numerados torna as opções Transições não disponíveis.

Método Especifica o tipo de edição a executar. Escolha Inserir edição para adicionar cliques à sequência começando no tempo atual da sequência usando as edições de inserção, que deslocam os cliques existentes para frente no tempo para acomodar o novo material. Escolha Substituir edição para usar edições de substituição, que permitem que o novo material substitua os cliques que já estão na sequência.

Observação: O comando Automatizar para sequência desconsidera as faixas de destino e sempre usa as faixas de vídeo e áudio mais baixas disponíveis. Por exemplo, se Vídeo1 e Audio1 estiverem bloqueados, o comando automatizará para Vídeo 2 e Áudio 2 ou para a faixa de áudio mais baixa com o tipo de canal correto.

Sobreposição de clipe Especifica a duração da transição e em quanto ajustar os pontos de entrada e saída do clipe para compensá-lo quando Aplicar transição de áudio padrão ou Aplicar transição de vídeo padrão estiver selecionado. Por exemplo, um valor de 30 quadros para os pontos de entrada e saída do clipe 15 quadros em cada edição, onde uma transição de 30 quadros é adicionada. O valor padrão dessa opção é 15 quadros. Um menu permite ajustar as unidades para quadros ou segundos.

Aplicar transição de áudio padrão Cria um crossfade de áudio em cada edição de áudio, usando a transição de áudio padrão (definida no painel Efeitos). Essa opção só está disponível quando faixas de áudio estão presentes nos cliques selecionados e a opção Colocação está definida como Sequencialmente. Ela não tem efeito quando a opção Sobreposição de clipe está definida como zero.

Aplicar transição de vídeo padrão Coloca a transição padrão (definida no painel Efeitos) em cada edição. Essa opção só está disponível quando a opção Colocação está definida como Sequencialmente, e não tem efeito quando a opção Sobreposição de clipe está definida como zero.

Ignorar áudio Ignora o áudio nos cliques selecionados para serem automatizados para a sequência.

Ignorar vídeo Ignora o vídeo nos cliques selecionados para serem automatizados para a sequência.

[Para o início](#)

Misturar tipos de clipe em uma sequência

É possível misturar cliques com taxas de quadros, taxas de proporção de quadro e tamanhos de quadro diferentes na mesma sequência. Por exemplo, se você soltar um clipe HD em uma sequência em um projeto SD, o clipe terá letterbox aplicado e será dimensionado para o tamanho do quadro SD automaticamente. Da mesma forma, se você soltar um clipe SD em uma sequência em um projeto HD, o clipe será colocado em formato de faixas laterais livres automaticamente.

Uma barra de renderização aparecerá acima de qualquer clipe em um painel Linha de tempo com atributos que não correspondem às configurações de sequência. A barra de renderização indica que esses cliques terão de ser renderizados antes da saída final. Entretanto, não indica necessariamente que esses cliques não possam ser visualizados em tempo real. Se aparecer uma barra de renderização amarela acima do clipe, o Premiere Pro provavelmente poderá reproduzi-lo em tempo real sem renderização. Se, entretanto, aparecer uma barra de renderização vermelha acima do clipe, o Premiere Pro provavelmente não poderá reproduzi-lo em tempo real sem renderização.

Um clipe com uma taxa de quadros diferente da taxa de quadros da sequência será reproduzido a partir de uma sequência na taxa de quadros da sequência.

[Para o início](#)

Substituir um clipe por outro em uma Linha de tempo

É possível substituir um clipe em um painel Linha de tempo por outro do Monitor de origem ou de um compartimento, preservando todos os efeitos que foram aplicados ao clipe original na Linha de tempo.

Usando um dos seguintes modificadores de teclado, arraste um clipe do painel Projeto ou Monitor de origem para um clipe em um painel Linha de tempo:

- Para usar o ponto de entrada do novo clipe, pressione Alt e arraste (Windows) ou Option e arraste (Mac OS). É possível usar o ponto de entrada do novo clipe, por exemplo, se já o tiver aparado para iniciar no ponto desejado da ação.
- Para aplicar o ponto de entrada do clipe original ao novo clipe, pressione Shift-Alt e arraste (Windows) ou Shift-Option e arraste (Mac OS). Deve-se aplicar o ponto de entrada do clipe original ao novo clipe, por exemplo, se o novo clipe tiver sido capturado sincronicamente com o clipe original usando outra câmera. Nesse caso, aplicar o ponto de entrada do clipe original fará com que o novo clipe inicie do mesmo ponto na ação.

Em uma Linha de tempo, a posição e os efeitos do clipe são preservados, e todos os efeitos que foram aplicados ao clipe original são aplicados ao clipe de substituição.

Também é possível substituir um clipe em uma Linha de tempo selecionando-o, selecionando um clipe de substituição em um compartimento ou no Monitor de origem e, em seguida, selecionando Clique > Substituir com o clipe > [tipo de substituição].

[Para o início](#)

Substituir a gravação de origem de um clipe

É possível substituir a gravação de origem de qualquer clipe no painel Projeto. A substituição da gravação de origem de um clipe o vincula a um novo arquivo de origem. Todas as instâncias do clipe e seus subclipes são preservados no painel Projeto e na Linha de tempo, com os pontos de entrada e saída, e todos os efeitos aplicados, intactos. No entanto, o clipe fica vinculado à gravação de substituição em vez de à gravação original. É possível substituir facilmente, por exemplo, gravação de espaço reservado por gravação final ou gravação com uma trilha sonora em um idioma por uma gravação idêntica com uma trilha sonora em

um idioma diferente, e manter todas as mesmas edições que foram feitas na gravação original.

1. No painel Projeto, selecione o clipe para qual deseja uma nova gravação de origem.
2. Selecione Clipe > Substituir gravação.
3. Na caixa de diálogo Substituir gravação por, navegue até o arquivo que contém a gravação de substituição.
4. Para renomear o clipe com o nome de arquivo da gravação de substituição, marque Renomear clipe com nome do arquivo.
5. Clique em Selecionar.

Observação: Não é possível usar o comando Editar > Desfazer para desfazer uma substituição de gravação. Entretanto, é possível usar o comando Clipe > Substituir gravação novamente para revincular um clipe ao seu arquivo de origem original.

[Para o início](#)

Definir ou remover os pontos de entrada e saída da sequência

É possível usar pontos de entrada e saída em uma sequência para ajudá-lo a colocar e reorganizar os clipes.

Observação: Os pontos de entrada e saída da sequência são automaticamente removidos quando se executa uma edição de extração ou de suspensão no Monitor de programas.

Definir os pontos de entrada e saída da sequência

1. Navegue até o ponto de entrada em um painel Linha de tempo e clique no botão Definir ponto de entrada  no Monitor de programas.
2. Navegue até o ponto de saída em um painel Linha de tempo e clique no botão Definir ponto de saída .

É possível mover os pontos de entrada e saída em conjunto sem afetar a duração arrastando a alça de entrada/saída (área texturizada no centro do breve espaço sombreado entre os pontos de entrada e saída) no painel Monitor de programas ou Linha de tempo.

Definir os pontos de entrada e saída da sequência em torno de uma seleção

1. Em um painel Linha de tempo, selecione um ou mais clipes, ou uma lacuna, na sequência.
2. Escolha Marcador > Marcar seleção. Isso define os pontos de entrada e saída da sequência que correspondem aos pontos de entrada e saída da seleção.

Para definir os pontos de entrada e saída da sequência que correspondam aos pontos de entrada e saída do clipe, selecione Marcador > Marcar o clipe.

Esse comando é especialmente útil para substituir ou remover clipes na sequência usando os métodos de edição de três e quatro pontos. (Consulte [Fazer edições de três pontos e de quatro pontos](#).)

Remover os pontos de entrada e saída da sequência

1. Certifique-se de que a sequência esteja aberta no Monitor de programas.
2. Escolha Marcador > Limpar marcador de sequência, e escolha uma opção para limpar o ponto de entrada, o ponto de saída ou ambos.

Também é possível limpar o ponto de entrada ou saída com Alt-clique (Windows) ou Option-clique (Mac OS) no botão Definir entrada  ou no botão Definir saída .

[Para o início](#) 

Definir hora de início da sequência

Por padrão, cada escala de tempo da sequência inicia em zero e mede o tempo de acordo com o formato de timecode especificado no campo Formato de exibição da guia Geral na caixa de diálogo Nova sequência. Entretanto, é possível alterar a hora inicial da escala de tempo da sequência. Por exemplo, você deseja definir que a hora inicial corresponda à fita mestre, que normalmente começa em 00;58;00;00, para acomodar um líder de dois minutos antes da hora de início do programa padrão de 01;00;00;00.

- No menu de um painel Linha de tempo, escolha Hora de início, digite um timecode inicial e clique em OK. (A hora inicial deve ser um número positivo.)

Tópicos relacionados

- Trabalhar com faixas
- Criar uma predefinição de sequência personalizada
- Trabalhar com faixas
- Trabalhar com pontos de entrada e saída
- Especificar e aplicar transições padrão



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Criação e alteração de sequências

- [Painéis Linha de tempo](#)
- [Navegar em uma sequência](#)
- [Trabalhar com faixas](#)
- [Definir a exibição da faixa](#)
- [Criar uma sequência](#)
- [Criar uma predefinição de sequência personalizada](#)
- [Alterar configurações de sequência](#)
- [Alterar configurações de resolução da visualização de sequência](#)
- [Criar uma sequência em widescreen](#)
- [Criar uma sequência HDV ou HD](#)
- [Criar uma sequência com reprodução de vídeo sem compactação](#)
- [Criar uma sequência para gravações de câmera RED](#)
- [Sequências 24p](#)
- [Iniciar uma sequência de dispositivo móvel](#)
- [Usar várias sequências](#)
- [Aninhar sequências](#)
- [Anexar arquivos de legenda](#)

No Premiere Pro, especifique as configurações de cada sequência, apare os clipes e reúna clipes em sequências.

Cada projeto Premiere Pro pode conter uma ou mais sequências, e cada sequência em um projeto pode ter configurações diferentes das configurações dos outros. Por exemplo, um projeto pode conter uma sequência otimizada para ativos DV widescreen de 30 qps, outra para ativos DV padrão de 24 qps e ainda outra para gravação HDV.

Monte e reorganize sequências em um ou mais painéis Linha de tempo, onde os clipes, as transições e os efeitos estão representados graficamente. É possível abrir uma sequência específica em uma guia em um painel Linha de tempo entre outras sequências, ou mantê-la isolada em seu próprio painel Linha de tempo dedicado.

Uma sequência pode consistir em várias faixas de áudio e vídeo em execução em paralelo em um painel Linha de tempo. Várias faixas são usadas para sobrepor ou misturar clipes. Uma sequência deve conter pelo menos uma faixa de vídeo e uma faixa de áudio.

As sequências com faixas de áudio também devem conter uma faixa de áudio mestre, onde a saída de faixas de áudio regulares sejam direcionadas para a mistura. Várias faixas de áudio são usadas para misturar áudio. É possível especificar o tipo de canais de áudio suportados por cada faixa de áudio e decidir como eles são enviados para uma faixa de áudio mestre. Para obter um maior controle sobre o processo de mistura, é possível criar faixas de submix.

[Para o início](#) 

Painéis Linha de tempo

Um único painel Linha de tempo aparece em um quadro na parte central inferior da tela ao iniciar o Premiere Pro pela primeira vez, ao abrir qualquer uma das áreas de trabalho padrão ou ao criar um projeto. É possível remover todas as sequências de um painel Linha de tempo ou adicionar várias sequências a ele, cada uma aparecendo como uma guia dentro desse painel Linha de tempo. Também é possível abrir vários painéis Linha de tempo, cada um dentro de seu próprio quadro, com cada um contendo qualquer número de sequências.

É possível mostrar ou ocultar itens selecionando-os ou desmarcando-os no menu do painel Linha de tempo. Esses itens incluem: números da escala de tempo e a barra da área de trabalho.

Abrir painéis Linha de tempo adicionais

É possível abrir mais de um painel Linha de tempo se houver mais de uma sequência em um projeto.

1. Abrir mais de uma sequência. Para obter mais informações sobre como abrir sequências consulte, [Abrir uma sequência](#).

Cada uma aparecerá em sua própria guia no painel Linha de tempo padrão.

2. Arraste uma guia de sequência e solte-a em outra área de encaixe.

A guia de sequência aparece em um novo painel Linha de tempo.

Abrir uma sequência em um painel Linha de tempo

É possível abrir uma ou mais sequências em um painel Linha de tempo.

- No painel Projeto, clique duas vezes na sequência que deseja abrir.

[Para o início](#) 

Navegar em uma sequência

Um painel Linha de tempo contém vários controles para percorrer os quadros de uma sequência.

Escala de tempo Mede o tempo da sequência horizontalmente. Marcas de escala e números indicando o tempo da sequência são exibidos na escala e mudam de acordo com o nível de detalhes em que se exibe a sequência. Por padrão, essas marcas de escala e números se baseiam no estilo de exibição do timecode especificado no campo Formato de exibição da caixa de diálogo Nova sequência (embora seja possível alternar para um método de contagem com base em amostras de áudio). Os números da escala de tempo estão desativados por padrão. Ative os números do timecode selecionando Números da escala de tempo no menu do painel Linha de tempo. A escala de tempo também exibe ícones para os marcadores e para os pontos de entrada e saída da sequência.

Indicador de reprodução (Anteriormente chamado de Indicador de tempo atual ou CTI) indica o quadro atual exibido no Monitor de programas. O quadro atual é exibido no Monitor de programas. O indicador de reprodução é um triângulo laranja na escala. Uma linha vertical se estende do indicador de reprodução até a parte inferior da escala de tempo. É possível alterar o tempo atual arrastando o indicador de reprodução.

Exibição do tempo atual Mostra o timecode do quadro atual em um painel Linha de tempo. Para ir para um tempo diferente, clique na exibição de tempo e digite um novo tempo ou posicione o ponteiro sobre a exibição e arraste para a esquerda ou direita. É possível alterar a exibição entre timecode e a contagem simples de quadros pressionando Ctrl e clicando (Windows) ou Command e clicando (Mac OS) no tempo atual em um monitor ou em um painel Linha de tempo.

Barra de rolagem de zoom Localizada na parte inferior do painel Linha de tempo, essa barra corresponde à área visível da escala de tempo na Linha de tempo. O Monitor de origem e o Monitor de programas também têm barras de rolagem de zoom. É possível arrastar as alças para alterar a largura da barra e alterar a escala da escala de tempo.

Observações importantes

- Expandir a barra à sua largura máxima revela a duração inteira da escala de tempo.
Contrair a barra aplica mais zoom para uma exibição mais detalhada da escala. A

expansão e a contração da barra estão centralizadas no indicador de reprodução.

- Ao posicionar o cursor do mouse sobre a barra, é possível usar a roda do mouse para contrair ou expandir a barra. Também é possível rolar a roda do mouse nas áreas fora das barras para obter o mesmo comportamento de expansão e de contração.
- Ao arrastar o centro da barra, é possível rolar a parte visível de uma escala de tempo sem alterar a escala. Ao arrastar a barra, você não está movendo o indicador de reprodução, no entanto, é possível mover a barra e, em seguida, clicar na escala de tempo para mover o indicador de reprodução para a mesma área da barra.
- Os gestos do Mac OS são suportados para a barra de rolagem de zoom.

Barra da área de trabalho Especifica a área da sequência em que deseja renderizar visualizações ou definir uma região que você planeja exportar. A barra da área de trabalho está localizada na parte inferior da escala de tempo. É possível arrastar as bordas da barra da área de trabalho ou usar atalhos do teclado para definir a área de trabalho em uma sequência. Para mais detalhes, consulte Definição da área de trabalho para renderização.

A barra de área de trabalho não é visível por padrão. Para retornar a barra da área de trabalho para a Linha de tempo, ative-a no menu do painel selecionando Barra da área de trabalho. Quando a barra da área de trabalho estiver ativada, os comandos de Renderizar efeitos na área de trabalho e Renderizar toda a área de trabalho estarão disponíveis no menu Sequência. Será então possível usar os pontos de entrada e saída para a maioria das coisas que a Área de trabalho faz, de modo que seja possível mantê-la oculta e usar os pontos de entrada e saída para renderizar uma área da Linha de tempo ou marcar uma área para exportar para codificação.

Controles de zoom Altere a escala da escala de tempo para aumentar ou diminuir o número de quadros visíveis dentro da área de exibição atual. Os controles de zoom estão localizados no canto inferior esquerdo do painel Linha de tempo.

Indicador da faixa de origem Representa uma faixa de vídeo ou de áudio do clipe no Monitor de origem. Coloque no cabeçalho da faixa na Linha de tempo em que deseja inserir ou substituir a faixa do clipe de origem.

Posicionar o indicador de reprodução em um painel Linha de tempo

- Siga um destes procedimentos:
 - Na escala de tempo, arraste o indicador de reprodução  ou clique onde você deseja posicionar o indicador de reprodução.
 - Arraste a exibição de tempo atual.
 - Clique na exibição de tempo atual, digite um tempo válido e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
 - Use qualquer controle de reprodução no Monitor de programas.
 - Pressione a Seta para a esquerda ou a Seta para a direita para mover o indicador de reprodução  na direção desejada. Pressione Shift enquanto pressiona as teclas de seta para mover em incrementos de cinco quadros.

Mover o indicador de reprodução usando o timecode

- Clique no valor do timecode, digite um novo tempo e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS). Não use o teclado numérico no Mac OS. É possível usar qualquer um dos seguintes atalhos ao inserir o timecode:

Omitir zeros à esquerda Por exemplo, 0;0;12;3 se torna 00;00;12;03.

Omitir ponto e vírgula (NTSC) ou dois pontos (PAL) Por exemplo, 1213 se torna 00;00;12;13 para projetos NTSC e 00:00:12:13 para projetos PAL.

Inserir valores que excedem os valores normais Por exemplo, com timecode de 30 qps, se o indicador de reprodução estiver em 00;00;12;23 e você desejar mover 10 quadros para frente, é possível alterar o número do quadro para 00;00;12;33. O indicador de reprodução se move para 00;00;13;03.

Incluir um sinal de adição (+) ou sinal de subtração (-) Um sinal de adição ou de subtração antes de um número move o indicador de reprodução para frente ou para trás por um número especificado de quadros. Por exemplo, +55 move o indicador de reprodução para frente 55 quadros.

Adicionar um ponto Um ponto antes de um número especifica um número de quadro exato, em vez do valor do timecode. Por exemplo, 1213 move o indicador de reprodução para 00;00;40;13 em um projeto NTSC e para 00:00:48:13 em um projeto PAL.

Também é possível posicionar a ferramenta Seleção sobre o valor do timecode e arrastar para a esquerda ou direita. Quanto mais se arrasta, mais rapidamente o timecode altera.

Encaixar a marcadores e bordas de clipe

- Pressione Shift e arraste o indicador de reprodução em um painel Linha de tempo.

Aplicar mais ou menos zoom a uma sequência em um painel Linha de tempo

- Siga um destes procedimentos:
 - Com o painel Linha de tempo ativo, para aplicar mais zoom, pressione +. Para aplicar menos zoom, pressione -.
 - Para aplicar mais zoom, selecione a ferramenta Zoom  e, em seguida, clique ou arraste uma seleção de letreiro em torno da parte da sequência que você deseja visualizar com mais detalhes. Para aplicar menos zoom, selecione a ferramenta Zoom  e, em seguida, pressione Alt+clique (Windows) ou Option+clique (Mac OS) em uma área em um painel Linha de tempo.
 - Use a barra de rolagem de zoom. Para aplicar mais zoom, arraste em conjunto as extremidades da barra da área de exibição. Para aplicar menos zoom, arraste-as afastadas.
 - Pressione a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Mac OS) e gire a roda de rolagem do mouse para mais e menos zoom na posição do ponteiro do mouse.
 - É possível pinçar para zoom no trackpad Multi-Touch para aplicar mais e menos zoom à sequência.
 - (Teclados romanos e russos somente) Para aplicar menos zoom para que a sequência inteira apareça em um painel Linha de tempo, pressione a tecla de barra invertida (\). Para aplicar mais zoom à exibição que você tinha antes de pressionar a tecla de barra invertida, pressione a tecla de barra invertida novamente.

Rolar horizontalmente em uma sequência em um painel Linha de tempo

Quando tiver uma sequência longa de clipes, muitos deles estarão fora da exibição. Se for necessário trabalhar em um clipe que esteja fora da exibição, será preciso rolar horizontalmente na sequência do painel Linha de tempo. Para cada um desses comandos, o painel Linha de tempo não precisa ser selecionado, no entanto, o mouse deverá ser passado sobre o painel Linha de tempo.

- Role a roda do mouse.
- Use a tecla Page Up para mover para a esquerda e tecla Page Down para mover para a

direita.

- Pressione a tecla Alt (Windows) ou a tecla Command (Mac OS) e, em seguida, gire a roda do mouse.
- Arraste a barra de rolagem de zoom na parte inferior do painel Linha de tempo para a esquerda ou direita.
- Em computadores Apple MacBook Pro, mova dois dedos horizontalmente no trackpad Multi-Touch para navegar na sequência horizontalmente.

Rolar verticalmente em uma sequência em um painel Linha de tempo

Quando vídeos ou clipes de áudio estão empilhados em faixas na linha de tempo, às vezes, podem ser ocultados da exibição. Se for necessário trabalhar em um clipe que esteja fora da exibição, será preciso rolar verticalmente na sequência na Linha de tempo. Siga um destes procedimentos para rolar verticalmente em uma sequência na Linha de tempo. Para cada um desses comandos, o painel Linha de tempo não precisa ser selecionado, no entanto, o mouse deverá ser passado sobre o painel Linha de tempo.

- No lado direito do painel Linha de tempo arraste para cima ou para baixo na barra de rolagem.
- Coloque o ponteiro do mouse em qualquer lugar no painel Linha de tempo e gire a roda do mouse.
- Em computadores Apple MacBook Pro, mova dois dedos verticalmente no trackpad Multi-Touch para navegar na sequência verticalmente.

[Para o início](#)

Trabalhar com faixas

As faixas de vídeo e de áudio em um painel Linha de tempo são onde você organiza clipes, edita-os e adiciona efeitos especiais. É possível adicionar ou remover faixas conforme necessário, renomeá-las e determinar qual afetar por um procedimento.

Adicionar faixas

As novas faixas de vídeo aparecem acima das faixas de vídeo existentes e as novas faixas de áudio aparecem abaixo das faixas de áudio existentes. Excluir uma faixa remove todos os clipes na faixa, mas não afeta os clipes de origem listados no painel Projeto.

Observação: É possível adicionar qualquer número de faixas, limitado apenas aos recursos do sistema.

1. Com um painel Linha de tempo ativo, escolha Sequência > Adicionar faixas.
2. Na caixa de diálogo Adicionar faixas, siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar faixas, digite ou arraste o texto ativo para o número de faixas que você deseja adicionar no campo Adicionar para vídeo, áudio e faixas de submix de áudio.
 - Para especificar o posicionamento das faixas adicionadas, escolha uma opção no menu Posicionamento para cada tipo de faixa adicionada.
 - Para especificar o tipo de faixa de áudio ou de submix que você deseja adicionar, escolha uma opção no menu Tipo de faixa para as faixas de áudio e de submix de áudio. (Para obter mais informações sobre tipos de canal de áudio, consulte Faixas de áudio em uma sequência.)
3. Clique em OK.

Observação: Uma faixa de áudio pode aceitar apenas clipes de áudio que usam o tipo de canal correspondente – mono, estéreo ou 5.1. Se não tiver certeza de qual tipo de áudio os clipes usam, selecione o clipe no painel Projeto e leia as informações na área de visualização.

É possível adicionar uma faixa conforme você adiciona um clipe à sequência. Consulte [Adicionar uma faixa ao adicionar um clipe](#).

Andrew Devis mostra como adicionar e remover faixas [neste tutorial em vídeo](#) no site Creative Cow.

Excluir faixas

É possível excluir uma ou mais faixas de uma vez, seja de vídeo ou de áudio.

1. Com um painel Linha de tempo ativo, escolha Sequência > Excluir faixas.
2. Na caixa de diálogo Excluir faixas, marque a caixa de cada tipo de faixa que você deseja excluir.
3. Para cada item marcado, especifique quais faixas você deseja excluir em seu menu.

Renomear uma faixa

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Ctrl+clique (Mac OS) no nome da faixa e escolha Renomear.
2. Digite um novo nome para a faixa e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Especificar as faixas a alterar com Bloqueio de sincronização

É possível determinar quais faixas serão afetadas ao executar uma inserção, uma exclusão de ondulação ou uma operação de apara de ondulação, ativando o Bloqueio de sincronização nessas faixas. As faixas com um clipe que faz parte da operação deslocarão sempre, independentemente do estado de bloqueio de sincronização, mas as outras faixas deslocarão o seu conteúdo de clipe se o seu bloqueio de sincronização estiver ativado. Com uma edição de inserção, por exemplo, se desejar que todos os clipes à direita da edição do Vídeo 1 e do Áudio 1 se desloquem para a direita enquanto mantém todos os clipes do Áudio 2 no lugar, ative o Bloqueio de sincronização no Vídeo 1 e no Áudio 1.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para ativar o Bloqueio de sincronização para as faixas selecionadas, clique na caixa Alternar bloqueio de sincronização no cabeçalho de cada faixa de áudio e de vídeo que você deseja que seja afetada pela edição.
 - Para ativar o Bloqueio de sincronização para todas as faixas de um tipo específico, vídeo ou áudio, pressione Shift e clique na caixa Alternar bloqueio de sincronização no cabeçalho de qualquer faixa desse tipo.

O ícone Bloqueio de sincronização  será exibido na caixa e o Bloqueio de sincronização será ativado para essas faixas.

Observação: Para desativar o Bloqueio de sincronização em uma ou mais faixas, clique, ou pressione Shift-clique para todas as faixas de um tipo, na caixa Alternar bloqueio de sincronização novamente para que não contenha nenhum ícone de Bloqueio de sincronização.

Evitar alteração com o Bloqueio de faixa

Bloquear uma faixa inteira é útil para evitar alterações em qualquer clipe nessa faixa ao trabalhar em outras partes da sequência. Em um painel Linha de tempo, um padrão de barras é exibido sobre uma faixa bloqueada. Embora os cliques em uma faixa bloqueada não possam ser alterados de nenhuma maneira, eles são incluídos ao se visualizar ou exportar a sequência. Se desejar bloquear uma faixa de vídeo e uma faixa com o áudio correspondente, bloqueie cada faixa separadamente. Ao bloquear uma faixa de destino, ela deixa de ser o destino; os cliques de origem não poderão ser adicionados à faixa até que ela seja desbloqueada e definida como destino novamente.

É possível bloquear uma faixa para impedir que ela se desloque ao executar edições de inserção.

- Clique na caixa Alternar bloqueio de faixa para exibir o ícone de Cadeado  ao lado do nome da faixa.

Excluir faixas em uma sequência

É possível excluir videocliques ou cliques de áudio em qualquer faixa de visualizações e exportações. Os cliques nas faixas de vídeo excluídas aparecem como vídeo preto no Monitor de programas e nos arquivos de saída. Os cliques nas faixas de áudio excluídas não têm saída para o Mixer de áudio, para os alto-falantes ou para arquivos de saída.

Observação: A exclusão de uma faixa com o ícone de Olho não a exclui das saídas. Se as faixas excluídas mantiverem em espera cliques que são executados antes ou depois em faixas não excluídas, o vídeo preto será exibido antes ou depois dos últimos cliques nas faixas não excluídas. Para aparar esse vídeo preto final dos arquivos de saída, defina o ponto de entrada e de saída conforme desejado na caixa de diálogo Configurações de exportação.

- Clique para ocultar o ícone de Olho  (para vídeo) ou o ícone de Alto-falante  (para áudio) na borda esquerda da faixa. (Cada ícone é uma opção de alternância. Clique na caixa novamente para exibir o ícone e incluir a faixa.)

Observação: Para excluir todas as faixas de vídeo ou de áudio, pressione Shift+clique para ocultar o ícone de Olho  (para vídeo) ou o ícone de Alto-falante  (para áudio). Isso exclui todas as faixas do mesmo tipo. (Cada ícone é uma opção de alternância. Pressione Shift e clique na caixa novamente para exibir todos os ícones e incluir as faixas.)

[Para o início](#) 

Definir a exibição da faixa

É possível personalizar as faixas em um painel Linha de tempo de várias maneiras. É possível expandir ou recolher as faixas para exibir ou ocultar controles da faixa. Escolhendo entre várias opções de exibição, é possível controlar como videocliques e cliques de áudio aparecem em uma faixa. Além disso, é possível alterar o tamanho da área de cabeçalho ou mover o limite entre as faixas de áudio e vídeo para exibir mais faixas de qualquer tipo.

Expandir e redimensionar uma faixa

É possível expandir uma faixa para exibir os controles de faixa. Aumente a altura de uma faixa para visualizar melhor ícones e quadros-chave ou para mostrar exibições maiores das miniaturas da faixa de vídeo e de formas de onda da faixa de áudio.

1. Para expandir ou recolher uma faixa, clique no triângulo à esquerda do nome da faixa.
2. Para redimensionar a faixa, posicione o ponteiro na área de cabeçalho da faixa, entre duas faixas, para que o ícone de ajuste de altura  apareça e, em seguida, arraste para cima ou para baixo para redimensionar a faixa abaixo (para vídeo) ou a faixa acima (para áudio).

As faixas recolhidas sempre aparecem na mesma altura e não podem ser redimensionadas.

É possível expandir uma faixa de áudio para usar a linha de atenuação de áudio para clipes individuais nessa faixa ou para a faixa de áudio inteira.

Definir o estilo de exibição da faixa de vídeo

1. Expanda a faixa clicando no triângulo ao lado do nome da faixa.
2. Clique no botão Definir estilo de exibição  no canto esquerdo abaixo do nome da faixa, e escolha uma opção no menu:

Mostrar somente cabeçalho Exibe uma imagem em miniatura no início dos clipes na faixa expandida.

Mostrar quadros Exibe imagens em miniatura ao longo de toda a duração dos clipes na faixa expandida. O número de quadros em miniatura corresponde às unidades de tempo exibidas na escala de tempo.

Mostrar somente nome Exibe o nome de clipes na faixa expandida, sem imagens em miniatura.

Mostrar cabeçalho e ponta Exibe uma imagem em miniatura no início e no fim dos clipes na faixa expandida.

Definir a exibição de quadro-chave padrão das faixas de vídeo

É possível determinar se as faixas de vídeo novas mostram todos os quadros-chave, oculta todos os quadros-chave ou mostra as alças de opacidade, por padrão, quando são criadas.

1. Selecione Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Geral (Mac OS).
2. No menu suspenso Novas faixas de vídeo na Linha de tempo, selecione a opção desejada.
3. Clique em OK.

Definir a exibição de quadro-chave padrão das faixas de áudio

É possível determinar se as faixas de áudio novas ocultam todos os quadros-chave ou mostram os Quadros-chave do clipe, o Volume do clipe, os Quadros-chave da faixa ou o Volume da faixa, por padrão, quando são criadas.

1. Selecione Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Geral (Mac OS).
2. No menu suspenso Novas faixas de áudio na Linha de tempo, selecione a opção desejada.
3. Clique em OK.

Definir o estilo de exibição da faixa de áudio

1. Expanda a faixa clicando no triângulo ao lado do nome da faixa.
2. Clique no botão Definir estilo de exibição  e escolha uma opção no menu:

Mostrar forma de onda Exibe as formas de onda de áudio nos clipes.

Mostrar somente nome Exibe o nome dos clipes de áudio sem as formas de onda.

Observação: Para obter informações sobre a exibição e o ajuste de quadros-chave em faixas de áudio e de vídeo, consulte *Exibir quadros-chave e gráficos*.

Redimensionar a seção de cabeçalho da faixa

- Posicione o ponteiro sobre a borda direita do *cabeçalho da faixa* (onde os nomes das faixas são listados) para que o ícone de redimensionamento  apareça e, em seguida, arraste a borda direita.

Os ícones na parte superior do cabeçalho da faixa limitam a sua largura mínima. A largura máxima é aproximadamente o dobro da largura mínima.

Ajustar a área visível das faixas de áudio e vídeo

1. Na área de cabeçalho da faixa à esquerda ou entre as barras de rolagem à direita, posicione o ponteiro entre as faixas Vídeo 1 e Áudio 1.
2. Quando o ícone de ajuste de altura for exibido , arraste-o para cima ou para baixo.

[Para o início](#) 

Criar uma sequência

Em muitos casos, você deseja criar uma sequência que corresponda às características dos ativos principais (clipes) que serão editados. É possível criar uma sequência que corresponda às características de um ativo arrastando o ativo para o botão Novo item , na parte inferior do painel Projeto.

Também é possível criar uma sequência usando uma predefinição de sequência. As predefinições de sequência incluídas no Premiere Pro incluem as configurações corretas de tipos comuns de ativos. Por exemplo, se tiver gravação majoritariamente em formato DV, use uma predefinição de sequência DV.

Se planeja especificar configurações de qualidade mais baixa para a saída (como transmissão de vídeo da web), não altere as configurações de sequência. Em vez disso, altere as configurações de exportação mais tarde.

Quando todos os parâmetros dos ativos não correspondem a todas as configurações de qualquer predefinição, na guia Predefinições da sequência da caixa de diálogo Nova sequência, siga um destes procedimentos.

- Selecione uma predefinição com a maioria das configurações correspondentes aos parâmetros dos ativos que você deseja editar e, em seguida, selecione a guia Configurações e personalize a predefinição para que as configurações correspondam aos parâmetros do ativo com exatidão.
- Sem selecionar uma predefinição, selecione a guia Configurações da caixa de diálogo Nova predefinição. Selecione Personalizado no menu Modo de edição, e personalize as configurações até que correspondam aos parâmetros dos ativos.

Se o computador tiver um cartão de captura compatível com o Premiere Pro, a lista Predefinições disponíveis exibirá as predefinições otimizadas para o cartão, em alguns casos.

As configurações de sequência devem estar corretas ao se criar a sequência. Quando uma sequência é criada, algumas configurações de sequência, como as configurações de base de tempo, estão bloqueados. Esse bloqueio evita inconsistências indesejadas que poderiam resultar em alterações posteriores das configurações de sequência.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Arquivo > Novo > Sequência
 - No painel Projeto, clique em Novo item . Em seguida, selecione Sequência.
2. Na guia Predefinições de sequência, selecione uma predefinição na lista Predefinições disponíveis.
3. Digite o nome da sequência e clique em OK.

É possível criar uma nova sequência de um clipe selecionado com um dos seguintes métodos:

- Arraste e solte um clipe no botão Novo item.
- Escolha Arquivo > Novo > Sequência a partir do clipe.

Observação: Quando um clipe mesclado é usado para criar uma nova Sequência a partir do clipe, pode haver faixas de áudio estéreo em branco, dependendo do formato da mídia. É possível excluir essas faixas de áudio estéreo em branco, se desejar.

É possível criar uma sequência de um clipe selecionado que corresponda aos atributos da seguinte maneira:

1. Crie uma nova sequência. Qualquer predefinição de sequência pode ser usada. Também é possível abrir uma sequência existente.
2. Arraste um clipe para a sequência. O Premiere Pro detecta se os atributos do clipe correspondem às configurações de sequência.
3. Se os atributos não correspondem, uma caixa de diálogo de Aviso de incompatibilidade de clipe é aberta com a mensagem, “Este clipe não corresponde às configurações de sequência. Alterar a sequência para corresponder às configurações de clipe?” Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Alterar configurações de sequência se desejar criar uma nova sequência com atributos que correspondam ao clipe. Essa técnica é a que deve ser usada caso se esteja criando uma nova sequência a partir do zero. Se houver clipes existentes na sequência, eles serão adaptados com as novas configurações de sequência.
 - Selecione Manter configurações de sequência se desejar que o clipe seja adaptado para reprodução na sequência existente.

Também há disponível uma caixa de seleção Sempre perguntar.

Predefinições e configurações de sequência

Todas as configurações de sequência se aplicam à sequência inteira, e a maioria não pode ser alterada após uma sequência ser criada.

Ao criar uma sequência, é possível selecionar entre as predefinições de sequência padrão. Como alternativa, é possível personalizar um grupo de configurações e salvar o grupo em uma predefinição de configurações de sequência personalizada. Se desejar controle total sobre quase todos os parâmetros de sequência, inicie uma nova sequência e personalize suas configurações.

Depois de começar a trabalhar em uma sequência, é possível revisar as configurações de sequência, mas é possível alterar apenas algumas delas. Escolha Sequência > Configurações de sequência, para exibir as configurações que se pode alterar.

Criar uma sequência abre a caixa de diálogo Nova sequência. A caixa de diálogo Nova sequência contém três guias, cada uma com várias configurações: Predefinições de sequência, Geral e Faixas.

Opções de Predefinições de sequência

As *predefinições disponíveis* são grupos de configurações de sequência. O Premiere Pro possui várias categorias de predefinições de configurações de sequência instaladas, como as seguintes:

- AVC-Intra
- AVCHD
- Digital SLR
- DV-24p
- DV-NTSC (padrão norte-americano)
- DV-PAL (padrão europeu)
- DVCPRO50
- DVCPROHD
- HDV
- Dispositivos móveis
- XDCAM EX
- XDCAM HD 422
- XDCAM HD.

Essas predefinições de configurações de sequência contêm as configurações corretas para os tipos mais comuns de sequência. Por exemplo, use as predefinições de configurações de sequência AVC-Intra, DVCPRO50 e DVCPROHD para editar material AVC-Intra ou DVCPRO capturado em câmeras de vídeo Panasonic P2. Para material DV25 gravado no formato Panasonic P2, use uma predefinição de DV-NTSC ou DV-PAL, dependendo do padrão de televisão da gravação.

Configurações

A guia Configurações na caixa de diálogo Nova sequência controla as características fundamentais da sequência.

Escolha as configurações que se adaptem às especificações para o tipo de saída pretendido para o projeto. Por exemplo, se a saída de destino for DV NTSC, use o modo de edição DV NTSC. Alterar essas configurações arbitrariamente geralmente resulta em perda de qualidade.

Modo de edição Determina o seguinte:

- O formato de vídeo utilizado para visualizações de arquivos e reprodução
- As bases de tempo disponíveis
- Os métodos de compactação que aparecem no painel Configurações do vídeo
- Os formatos de exibição disponíveis.

Escolha uma opção de Modo de edição que melhor corresponda às especificações do formato de destino, da exibição de visualização ou do cartão de captura.

O modo de edição não determina o formato do filme final. Especifique as configurações de saída ao exportar.

O modo de edição Personalizado permite personalizar todas as outras configurações de sequência.

Vídeo e áudio DV usam configurações padronizadas especificadas automaticamente quando você seleciona um dos modos de edição DV. Ao usar um modo de edição DV, evite alterar as configurações de Base de tempo, Tamanho do quadro, Taxa de proporção de pixel, Campos e Taxa de amostragem.

Observação: (Somente Windows) Para acessar o codec não compactado UYVY 422 de 8 bits ou o codec YUV V210 de 10 bits, selecione Área de trabalho para o Modo de edição.

Base de tempo Especifica as divisões de tempo que o Premiere Pro usa para calcular a posição no tempo de cada edição. Geralmente, selecione 24 para editar filme cinematográfico, 25 para editar vídeo PAL (padrão europeu) e SECAM e 29,97 para editar vídeo NTSC (padrão norte-americano). A taxa de quadros do vídeo que se reproduz ou se exporta das sequências não é a mesma da base de tempo. Entretanto, a base de tempo e a taxa de quadros são geralmente definidas com o mesmo valor. As opções listadas para a Base de tempo variam de acordo com o modo de edição selecionado.

Configurações de reprodução Para obter informações sobre as Configurações de reprodução, consulte Visualização em um monitor de televisão por meio de uma filmadora ou plataforma.

Tamanho do quadro Especifica as dimensões em pixels dos quadros ao se reproduzir sequências. Na maioria dos casos, corresponda o tamanho do quadro do projeto ao tamanho do quadro dos arquivos de origem. Não altere o tamanho do quadro para compensar a reprodução lenta. Em vez disso, escolha uma configuração diferente de qualidade no menu do painel Projeto. Como alternativa, é possível ajustar o tamanho do quadro da saída final alterando as configurações de exportação.

O tamanho do quadro máximo para uma sequência é 10.240x8.192. Consulte mais informações sobre os tamanhos máximos de imagem.

Taxa de proporção de pixel Define a taxa de proporção de pixels individuais. Escolha pixels quadrados para vídeo analógico, imagens digitalizadas e gráficos gerados por computador, ou escolha o formato usado pela origem. Se usar uma taxa de proporção de pixel diferente da taxa de proporção de pixel do vídeo, o vídeo é geralmente renderizado com distorção.

Campos Especifica a ordem dos campos ou qual campo de cada quadro é desenhado primeiro. Se você trabalha com vídeo de varredura progressiva, selecione Sem campos (varredura progressiva). Muitos cartões de captura capturam campos independentemente da gravação de origem ter sido capturada com varredura progressiva. (Consulte Vídeo entrelaçado, vídeo não entrelaçado e varredura progressiva)

Formato de exibição (vídeo) O Premiere Pro pode exibir qualquer um dentre os vários formatos de timecode. É possível exibir o timecode do projeto em um formato de filme, por exemplo, se estiver editando gravação capturada de filme. É possível exibir o timecode em números de quadros simples se os ativos forem provenientes de um programa de animação. Alterar a opção Formato de exibição não altera a taxa de quadros dos clipes ou sequência – altera somente como os timecodes são exibidos. As opções de exibição de tempo correspondem aos padrões para edição de vídeo e de filmes cinematográficos. Para timecodes de Quadros e Pés + quadros, é possível alterar o número do quadro inicial para corresponder ao método de contagem de tempo de outro sistema de edição utilizado.

As opções tornadas visíveis no campo Formato de exibição dependem do Modo de edição selecionado. É possível escolher dentre as seguintes opções de Formato de exibição, dependendo de qual modo de edição está selecionado:

Observação: Ao trabalhar com ativos de vídeo NTSC, use a opção Ignorar quadro de timecode de 30 qps. Esse formato se adapta à base de timecode herdada em gravação de vídeo NTSC e exibe sua duração com mais precisão.

Ignorar quadro de timecode de 30 fps Relata o tempo em horas, minutos, segundos e quadros, separando as unidades com ponto e vírgula. Ignorar quadro de timecode considera uma taxa de 30 quadros por segundo (qps), mas ignora alguns números por padrão. Para acomodar a taxa de quadros real NTSC de 29,97 qps, a opção ignorar quadro de timecode salta, ou *ignora*, dois números de quadro por minuto, exceto em cada décimo minuto. Usar Ignorar quadro de timecode ignora os números de timecode, e não os quadros reais do vídeo. Use Ignorar quadro de timecode para saída para fita de vídeo NTSC.

Não ignorar quadro de timecode de 30 fps Relata o tempo em horas, minutos, segundos e quadros, separando as unidades com dois pontos. Considera uma taxa de 30 qps e não ignora os números de quadros. Use para a saída para exibições de computador por meio da web ou de CD-ROM.

Timecode de 24 fps Relata o tempo em horas, minutos, segundos e quadros; separando as unidades com dois pontos. Use para gravações de 24p e para a saída para formatos de 24 qps para filme e distribuição de DVD.

Timecode de 25 fps Relata o tempo em horas, minutos, segundos e quadros, separando as unidades com dois pontos. Use para saída para fita de vídeo PAL.

Pés + quadros de 16 mm Relata o tempo em pés e quadros, considerando a taxa de quadros de filme de 16 mm: 40 quadros por pé. Use para saída para filme de 16 mm.

Pés + quadros de 35 mm Relata o tempo em pés e quadros, considerando a taxa de quadros de filme de 35 mm: 16 quadros por pé. Use para saída para filme de 35 mm.

Quadros Relata o tempo apenas em uma contagem de quadros em execução. Não atribui medidas de tempo ou de comprimento espacial. Use para saída de imagens congeladas, como aquelas geradas para uma animação ou editor de filme DPX.

Taxa de amostragem (áudio) Geralmente, taxas mais altas oferecem melhor qualidade de áudio ao reproduzir áudio em sequências, mas requerem mais espaço em disco e processamento. *Reamostragem*, ou definir uma taxa diferente de áudio original, também requer mais tempo de processamento e afeta a qualidade. Tente gravar o áudio em uma taxa de amostragem de alta qualidade e capture o áudio na taxa em que ele foi gravado.

Formato de exibição (áudio) Especifica se a exibição de tempo de áudio é medida usando amostras de áudio ou milissegundos. A opção Formato de exibição se aplica quando a opção Mostrar unidades de tempo de áudio está selecionada no menu do Monitor de origem ou do Monitor de programas. (Por padrão, o tempo é exibido em quadros, mas pode ser exibido em unidades de áudio para a precisão do nível de amostra quando se está editando áudio.)

Configurações de Visualizações de vídeo As configurações de Visualizações de vídeo determinam o formato de arquivo, o compactador e a profundidade de cor que o Premiere Pro usa para visualizar arquivos e para a reprodução de clipes e sequências.

Entre as várias opções, é possível reduzir o tamanho do quadro das visualizações. Essa redução permite uma reprodução mais rápida e mais fácil dos formatos com tamanhos grandes de quadro, como HD e RED.

Formato de arquivo de visualização Selecione um formato de arquivo que ofereça as visualizações de melhor qualidade enquanto mantém o tempo de renderização e o tamanho do arquivo dentro das tolerâncias aceitáveis para o sistema. Para certos modos de edição, somente um formato de arquivo está disponível.

Codec Especifica o codec usado para criar arquivos de visualização da sequência.

(Somente Windows) O codec não compactado UYVY 422 de 8 bits e o codec YUV V210 de 10 bits correspondem às especificações de vídeo SD-SDI e HD-SDI, respectivamente. Selecione um dos codecs se você pretende monitorar ou fazer a saída para um desses formatos. Para acessar um desses formatos, selecione primeiramente o Modo de edição de área de trabalho.

Observação: *Se você usar um clipe sem aplicar efeitos ou alterar as características de quadro ou de tempo, o Premiere Pro usará o codec original do clipe para reprodução. Se você fizer alterações que exijam o recálculo de cada quadro, o Premiere Pro aplicará o codec escolhido aqui.*

Largura Especifica a largura do quadro das visualizações de vídeo, restrita pela taxa de proporção de pixel da mídia original.

Altura Especifica a altura do quadro das visualizações de vídeo, restrita pela taxa de proporção de pixel da mídia original.

Redefinir Limpa as visualizações existentes e especifica o tamanho máximo de todas as visualizações seguintes.

Profundidade de bits máxima Maximiza a profundidade de bits de cor, até 32 bpc, a ser incluída no vídeo reproduzido em sequências. Esta configuração geralmente não está disponível se o compactador selecionado fornecer apenas uma opção de profundidade de bits. Também é possível especificar uma paleta de 8 bits (256 cores) ao preparar uma sequência para reprodução em core de 8 bpc, como ao usar o Modo de edição de área de trabalho para a web ou para alguns software de

apresentação. Se o projeto contiver ativos de alta profundidade de bits gerados por programas como o Adobe Photoshop ou por filmadoras de alta definição, selecione Profundidade de bits máxima. O Premiere Pro usará então todas as informações de cores nesses ativos ao processar efeitos ou gerar arquivos de visualização.

Qualidade máxima de renderização Mantém detalhes nítidos ao dimensionar de grandes formatos para formatos menores ou de formatos de alta definição para formatos de definição padrão. A Qualidade máxima de renderização maximiza a qualidade de movimento em clipes e sequências renderizados. Selecionar essa opção geralmente renderiza movendo os ativos de maneira mais nítida.

Na qualidade máxima, a renderização leva mais tempo e usa mais memória RAM do que na qualidade normal padrão. Selecione esta opção somente em sistemas com memória RAM suficiente. A Qualidade máxima de renderização não é recomendada para sistemas com a memória RAM mínima obrigatória.

A Qualidade máxima de renderização geralmente faz com que os formatos de imagem altamente compactados, ou aqueles que contêm artefatos de compactação, pareçam piores por causa da nitidez.

Observação: Para obter melhores resultados com a Qualidade máxima de renderização, selecione Memória no menu Otimizar a renderização para em Preferências. Para obter mais informações, consulte Otimizar a renderização para a memória disponível.

Salvar predefinição Abre a caixa de diálogo Salvar configurações, onde é possível nomear, descrever e salvar as configurações de sequência.

Salve e nomeie as configurações de sequência mesmo que você planeja usá-las em apenas um projeto. Salvar as configurações cria uma cópia de backup das configurações para as quais é possível reverter caso alguém altere acidentalmente as configurações de sequência atuais.

Configurações de faixas

Controla o número de faixas de vídeo e o número e o tipo de faixas de áudio para as novas sequências que forem criadas.

Mestre Define o tipo de canal padrão da faixa mestre em novas sequências como Mono, Estéreo, Surround 5.1 ou 16 Canais.

Observação: Se você precisar alterar as configurações de sequência que não estão disponíveis, é possível criar uma sequência com as configurações desejadas. Em seguida, mova o conteúdo da sequência atual para ela.

Selecionar uma predefinição de sequência

Para garantir que uma sequência seja criada para corresponder às características de um ativo, arraste o ativo no painel Projeto para o botão Novo item , na parte inferior do painel Projeto. Isso evita muitos erros que são cometidos ao inserir configurações de sequência incorretas ou ao escolher a predefinição de sequência inadequada.

Uma sequência pode conter tipos diferentes de ativos, em diferentes formatos e com vários parâmetros diferentes. Entretanto, o Premiere Pro tem um melhor desempenho quando as configurações de uma sequência correspondem aos parâmetros da maioria dos ativos usados nessa sequência. Para otimizar o desempenho e reduzir os tempos de renderização, encontre os parâmetros de ativos para os principais ativos que você deseja editar antes de criar uma sequência. Após conhecer os parâmetros do ativo, é possível criar uma sequência com as configurações a corresponder. Antes de capturar ativos de um dispositivo com base em fita, conheça esses parâmetros também, para que seja possível selecionar as configurações corretas de captura. Os parâmetros de ativos são:

- Formato de gravação (por exemplo, DV ou DVCPRO HD)

- Formato de arquivo (por exemplo, AVI, MOV ou VOB)
- Taxa de proporção do quadro (por exemplo, 16:9 ou 4:3)
- Taxa de proporção de pixel (por exemplo, 1,0 ou 0,9091)
- Taxa de quadros (por exemplo, 29,97 fps ou 23,976 fps)
- Base de tempo (por exemplo, 29,97 fps ou 23,976 fps)
- Campos (por exemplo, progressivo ou entrelaçado)
- Taxa de amostragem de áudio (por exemplo, 32 Hz ou 48 Hz)
- Codec de vídeo
- Codec de áudio

Use o painel Propriedades para detectar muitos desses parâmetros para os ativos. Consulte Exibição das propriedades do clipe. Como alternativa, é possível usar um aplicativo de terceiros, como o freeware MediaInfo ou o GSpot Codec Information Appliance. Para localizar os codecs usados para gerar um arquivo, também é possível escolher Janela > Mostrar inspetor de filme no Apple QuickTime Player.

Os ativos podem usar codecs não suportados de forma nativa pelo Premiere Pro. Geralmente, é possível editar esses ativos após instalar os codecs relevantes. Entretanto, tenha cuidado com a instalação de codecs não testados que podem eles próprios inserir problemas graves no sistema do computador.

[Para o início](#)

Criar uma predefinição de sequência personalizada

Para personalizar a maioria das configurações de sequência, inicie uma nova sequência, selecione uma predefinição existente e altere suas configurações.

Todos os modos de edição não oferecem suporte a todas as taxas de quadros possíveis. Para criar uma predefinição personalizada com, por exemplo, uma taxa de quadros de 23,976 qps, selecione "Personalizado" como Modo de edição. Em seguida, selecione 23,976 quadros/s no menu Base de tempo.

1. Escolha Arquivo > Novo > Sequência ou, no painel Projeto, clique no botão Novo item , e selecione Sequência.
2. Na guia Predefinições de sequência da caixa de diálogo Nova sequência, selecione a predefinição que melhor corresponde à gravação de vídeo ou aos requisitos do cartão de captura.

Observação: Se você pretende criar uma sequência personalizada com configurações personalizadas (acessadas na lista suspensa Modo de edição), não há necessidade de selecionar uma predefinição antes de clicar na guia Configurações.

3. Modifique as configurações nas guias Geral ou Faixas para atender às necessidades do projeto.
4. Clique em Salvar predefinição.
5. Nomeie a predefinição e, se desejar, descreva-a. Em seguida, clique em OK.

[Para o início](#)

Alterar configurações de sequência

É possível alterar algumas configurações de uma sequência existente. Observe que, dependendo do Modo de edição selecionado, algumas das configurações serão fixas.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Sequência > Configurações de sequência.

- No painel Projeto, clique com o botão direito do mouse em uma sequência e selecione Configurações de sequência.
2. Selecione as configurações desejadas na guia Geral. Para obter mais informações, consulte [Predefinições e configurações de sequência](#).

[Para o início](#)

Alterar configurações de resolução da visualização de sequência

É possível escolher o formato e a resolução da visualização de vídeo na caixa de diálogo Configurações de sequência. Escolha uma resolução menor do que o tamanho do quadro da sequência para reproduzir visualizações em tempo real que o computador não pode reproduzir no tamanho de quadro máximo. Durante a edição, o Premiere Pro renderiza todas as visualizações no tamanho especificado de visualização e as dimensiona para o tamanho do quadro da sequência.

1. Selecione a sequência da qual você deseja alterar as configurações de visualização. Em seguida, selecione Sequência > Configurações de sequência.
2. No painel Visualizações de vídeo da caixa de diálogo Configurações de sequência, ajuste os valores de largura e altura do quadro.
3. (Opcional) Para restaurar o tamanho do quadro de volta ao tamanho do quadro original dessa predefinição de sequência, clique em Redefinir.

Observação: Algumas predefinições de sequência têm somente uma opção de formato de arquivo e de codec.

[Para o início](#)

Criar uma sequência em widescreen

É possível editar gravações widescreen capturadas nos formatos DV, HDV ou HD. Para exibir e reprodução de ativos em widescreen corretamente, defina as configurações de sequência para acomodarem ativos widescreen.

1. Selecione Arquivo > Novo > Sequência.
2. Selecione uma predefinição que corresponda à gravação. Siga um destes procedimentos:
 - Para gravação DV, selecione uma das predefinições DV-NTSC ou DV-PAL com Widescreen em seu nome. Estas usam pixels horizontais (com taxas de proporção de pixel de 1,2 para NTSC e 1,422 para PAL).
 - Para um projeto HDV, selecione uma predefinição HDV usando HD Anamórfico 1080 (taxa de proporção de pixel de 1,333) ou Pixels quadrados ((taxa de proporção de pixel de 1,0).
 - Para um projeto HD, selecione uma das predefinições fornecidas no cartão de captura HD.
3. Digite um nome no campo Nome da sequência e clique em OK.

[Para o início](#)

Criar uma sequência HDV ou HD

É possível editar gravações HDV ou gravações HD em 720p, 1080p ou 1080i. Ao criar uma nova sequência para esses formatos, selecione ou crie a predefinição que melhor corresponde às especificações da gravação de origem.

As predefinições DVCPROHD incluídas são para edição de material gravado em arquivos MXF com uma filmadora Panasonic P2. O Premiere Pro também tem predefinições para AVCHD, XDCAM HD e XDCAM EX. As predefinições adicionais de sequência HD são geralmente instaladas no Premiere Pro quando um

cartão de captura HD que ofereça suporte ao Premiere Pro é instalado.

Para gravações HDV, crie e salve uma predefinição personalizada com configurações que correspondam às configurações da gravação. Para obter mais informações sobre como criar predefinições personalizadas de sequência, consulte [Criar uma predefinição personalizada de sequência](#).

Para obter o melhor desempenho de reprodução, às vezes é útil renderizar a gravação HD ao colocá-la pela primeira vez em uma sequência.

1. Selecione Arquivo > Novo > Sequência.

Para editar a gravação DVCPROHD 720p capturada a 25 qps (por exemplo, gravação em modo nativo de 25pN de versões PAL da câmera Panasonic HVX200), escolha a predefinição DVCPROHD de 720p 50p. Em seguida, selecione a guia Geral. Em seguida, no menu suspenso Base de tempo, selecione 25,00 quadros/s.

A caixa de diálogo Nova sequência é aberta com a guia Predefinição de sequência selecionada.

2. Selecione uma predefinição que corresponda à gravação.
3. (Opcional) Para definir o número de canais na faixa de áudio mestre, selecione a guia Faixas. No menu Mestre no painel Áudio, selecione uma das opções a seguir:

Mono Gera a saída de um único canal mono.

Estéreo Gera a saída de dois canais mono com a panorâmica estéreo intacta.

5.1 Gera a saída de quatro canais mono que dizem respeito à panorâmica Frente à esquerda, Frente à direita, Esquerda traseira e Direita traseira.

4. Insira um local e um nome para o arquivo de projeto e clique em OK.

Observação: No Windows, é possível criar uma predefinição de projeto personalizada para a visualização de gravação não compactada de 10 bits ou de 8 bits. Para obter mais informações, consulte [Criar uma sequência com reprodução de vídeo sem compactação na Ajuda do Premiere Pro](#).

[Para o início](#)

Criar uma sequência com reprodução de vídeo sem compactação

Para obter a qualidade máxima nas visualizações de sequências em um cartão ou dispositivo SDI conectado a um monitor externo, use um dos formatos sem compactação para os arquivos de visualização. 8 bits sem compactação (4:2:2 YUV) é especificamente apropriado para projetos criados para saída SD, enquanto 10 bits sem compactação (4:2:2 YUV) é melhor para projetos destinados a HD. Além disso, com 10 bits sem compactação (4:2:2 YUV) e a renderização de cor de alta profundidade de bits, o Premiere Pro fará uso das informações de cores nos ativos de 10 bits e aumentará a resolução de outros ativos em uma sequência para gerar arquivos de visualização de 10 bits. O Premiere Pro oferece o melhor desempenho de visualização quando usa esses formatos de arquivo de visualização em um sistema com um cartão SD-SDI ou HD-SDI suportado instalado.

Ambos os formatos *sem compactação* fazem a diminuição de resolução dos arquivos de vídeo em 4:2:2 YUV, mas diferentemente dos outros formatos de arquivo disponíveis para os arquivos de visualização, eles não executam os dados de vídeo por meio de um compactador. Eles são chamados de sem compactação porque não adicionam essa segunda camada de compactação e, por isso, mantêm uma profundidade de cor bem mais alta nas visualizações do que os formatos compactados. Consequentemente, os arquivos de visualização sem compactação podem ser consideravelmente maiores que os arquivos de visualização compactados.

1. Selecione Arquivo > Novo > Sequência.
2. Na caixa de diálogo Nova sequência, clique na guia Geral.
3. No menu do Modo de edição, escolha Área de trabalho.

4. No menu de Base de tempo, escolha a taxa de quadros desejada, como 24, 25 ou 29,97 quadros/s.
 5. Na seção Vídeo, escolha as configurações desejadas para Tamanho do quadro, Taxa de proporção de pixel, Campos e Formato de exibição. Por exemplo, 1920 x 1080, Pixels quadrados (1,0), Sem campos (varredura progressiva) e Ignorar quadro de timecode de 30 qps.
 6. Na seção Áudio escolha as configurações desejadas para Taxa de amostragem e Formato de exibição.
 7. Na seção Visualizações de vídeo, escolha um desses conjuntos de formatos de arquivo de visualização e codecs, dependendo do sistema:
 - Para Windows, escolha Formato de arquivo de visualização: Microsoft AVI e codec: Nenhum (como alternativa, escolha UYVY 422 de 8 bits sem compactação).
 - Para Mac OS, escolha Formato de arquivo de visualização: QuickTime e codec: Nenhum (como alternativa escolha YUV 10 bits 4:2:2 sem compactação ou YUV de 8 bits 4:2:2 sem compactação).
- É possível ver diferentes opções de formato de arquivo e codec, dependendo do cartão de captura/reprodução de hardware opcional.
8. (Opcional) Marque a caixa de seleção Profundidade de bits máxima se o sistema oferecer suporte a formatos de 10 bits ou mais.
 9. (Opcional) Se você pretende usar novamente a reprodução sem compactação, clique em Salvar predefinição, dê um nome e uma descrição à predefinição e clique em OK.
 10. Digite um nome para a sequência e clique em OK.

[Para o início](#) 

Criar uma sequência para gravações de câmera RED

1. Selecione Arquivo > Novo > Sequência.
2. No painel Predefinições de sequência da caixa de diálogo Nova sequência, selecione uma predefinição RED R3D que corresponda à gravação.
3. Digite um nome no campo Nome da sequência e clique em OK.

[Para o início](#) 

Sequências 24p

Sobre gravações e sequências 24p

A gravação adquirida de uma filmadora ou por transferência de filme, em cerca de 24 qps não entrelaçado (progressivo) é chamada de *Gravação 24p*. Esta gravação emula o filme em sua qualidade de imagem e descrição de movimento porque a taxa de quadros de 24p é muito semelhante à de filme cinematográfico, e cada quadro é criado de linhas *progressivas* (não de campos de meio-quadro *entrelaçados*). Os formatos 24p tornaram-se populares entre cineastas digitais de baixo orçamento porque dão uma *aparência de filme* aos objetos filmados.

Para criar uma sequência DV 24p no Premiere Pro, selecione a predefinição de sequência DV-24p que corresponda ao formato e à taxa de proporção do quadro da gravação. É possível importar arquivos e capturar gravações como de costume.

O Premiere Pro inclui dois esquemas alternativos de pulldown 24p para DV 24p: Repetir quadro e Quadro entrelaçado. Ambas as opções convertem gravação 24p de modo que seja reproduzida em 29,97 qps, mas há diferenças sutis de desempenho e visuais entre elas. Selecione uma dessas opções nas configurações de Nova sequência quando iniciar uma nova sequência DV-24p ou mude-a em uma sequência existente.

Se você editar uma gravação DV-24p em uma sequência com base em uma das predefinições padrão DV-NTSC do Premiere Pro, o Premiere Pro usará um esquema de pulldown de 24p DV para converter a gravação para vídeo entrelaçado de 29,97 qps para reprodução em dispositivos padrão NTSC. Use esse método, por exemplo, para exportar seu filme DV 24p para um formato padrão NTSC para masterização para fita ou para transmissão.

Se você editar uma gravação 24p em uma sequência com base em uma das predefinições DV-24p, o Premiere Pro, por padrão, irá gerenciar o esquema de pulldown 24p, de modo que o vídeo possa ser exportado para reprodução em dispositivos de 24p NTSC. Isso permite exportar o filme para um arquivo em um formato 24p. Use esse método, por exemplo, para exportar o seu filme para um DVD para reprodução em players de DVD e monitores de TV que ofereçam suporte aos formatos 24p.

Observação: O Premiere Pro aceita gravação 24p e 24pA apenas de câmeras que usem esses esquemas.

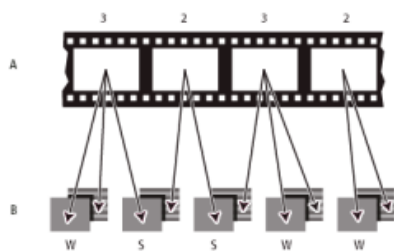
Nem toda mídia de origem 24p tem um pulldown nem o requer necessariamente. Muitos formatos novos são 24 progressivo nativo, (24pn). Nenhum esquema de pulldown é aplicado para torná-los compatíveis com vídeo de 30 qps. Alguns formatos P2, todos formatos XDCAM e XDCAM-EX e a maioria de formatos AVCHD 24p são progressivos nativos.

Sobre o pulldown 3:2 e 24pA

Ao transferir filme de 24 qps para vídeo de 29,97 qps, usa-se um processo chamado *Pulldown 3:2*, no qual os quadros do filme são distribuídos pelos campos de vídeo em um padrão de repetição de 3:2. O primeiro quadro de filme é copiado para os campos 1 e 2 do primeiro quadro de vídeo e também para o campo 1 do segundo quadro de vídeo. O segundo quadro de filme é, em seguida, distribuído entre os dois campos seguintes de vídeo – campo 2 do segundo quadro de vídeo e campo 1 do terceiro quadro de vídeo. Este padrão de 3:2 é repetido até quatro quadros de filme terem sido distribuídos em cinco quadros de vídeo e, em seguida, o padrão é repetido.

O processo de pulldown 3:2 resulta em *quadros inteiros* (representados por um W) e em quadros de *campo dividido* (representados por um S). Os três quadros de vídeo inteiro contêm dois campos do mesmo quadro de filme. Os dois quadros de campo dividido restantes contêm um quadro de vídeo de dois quadros de filme diferentes. Os dois quadros de campo dividido são sempre adjacentes entre si.

A fase de pulldown 3:2 refere-se ao ponto em que os dois quadros de campo dividido estão dentre os primeiros cinco quadros da gravação. A fase ocorre em consequência de duas conversões que ocorrem durante o pulldown 3:2 – o filme de 24 qps é redistribuído pelo vídeo de 30 qps, de modo que cada um dos quatro quadros de filme de 24 qps seja distribuído por cinco quadros de vídeo de 30 (29,97) qps. Primeiro, o filme é desacelerado em 0,1% para corresponder à diferença de velocidade entre 29,97 qps e 30 qps. Em seguida, cada quadro de filme é repetido em um padrão especial e acoplado a campos de vídeo.



Ao aplicar o pulldown 3:2 à gravação, um quadro de filme (A) é separado em dois ou três campos de vídeo entrelaçados (B), que são agrupados em quadros de vídeo que contêm dois campos cada um.

É importante remover o pulldown 3:2 de gravação de vídeo que fora originalmente filme, para que os efeitos adicionados possam sincronizar perfeitamente com a taxa de quadros original do filme. Remover o pulldown 3:2 reduz a taxa de quadros em 1/5: de 30 para 24 qps ou de 29,97 para 23,976 qps. Reduzir a taxa de quadros também reduz o número de quadros que se precisa alterar.

O Premiere Pro também oferece suporte ao pulldown da câmera Panasonic DVX100 24p DV, chamado *24p Advance (24pA)*. Esse formato é usado por algumas câmeras para capturar imagens de varredura

progressiva de 23,976 usando fitas DV padrão.

Criar uma sequência 24p

1. Selecione Arquivo > Novo > Sequência.
2. Na lista Predefinições disponíveis na guia Predefinições de sequência, escolha a predefinição de 24p que corresponda à taxa de proporção do quadro e à taxa de amostragem de áudio da maior parte da gravação. As predefinições de 24p estão localizadas nas pastas DV-24p, DVCPRO50 > 480i, DVCPROHD > 1080i e DVCPROHD > 720p.
3. Selecione um local, digite um nome para a sequência e clique em OK.

Observação: Se você captura gravação 24p, o Premiere Pro reconhece a gravação como 24p e a trata de acordo, independentemente das configurações de sequência.

Definir opções de reprodução 24p

Defina as configurações de reprodução ao criar uma sequência.

1. Escolha Arquivo > Novo > Sequência.
2. Na caixa de diálogo Nova sequência, clique na guia Geral.
3. Clique em Configurações de reprodução.
4. No painel Método de conversão para 24p, selecione uma destas opções:

Repetir quadro (ABBCD) Duplica os quadros quando necessário para manter a reprodução de 29,97 qps. Essa opção usa menos recursos da CPU.

Quadro entrelaçado (2:3:3:2) Combina os quadros em um esquema do tipo telecine para manter a reprodução de 29,97 qps. Essa opção produz uma reprodução suave, mas usa mais recursos da CPU.

5. Clique em OK na caixa de diálogo Configurações de reprodução e clique em OK na caixa de diálogo Nova sequência.

Desativar pulldown 24p para simular a transferência entre filme e vídeo

Por padrão, o Premiere Pro usa um esquema de pulldown 24p para reproduzir gravação 24p DV em 29,97 qps em um projeto com base em uma das predefinições de NTSC. É possível desativar o esquema de pulldown para dar à sua gravação a aparência de um filme transferido para vídeo ou transmissão, sem interpolação do quadro.

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clique (Mac OS) em um clipe 24p no painel Projeto.
2. Selecione Modificar > Interpretar gravação.
3. Sob a taxa de quadros, selecione Remover 24p DV Pulldown.
4. Clique em OK.

Além disso, é possível aplicar qualquer um dentre vários efeitos de plug-in de aparência de filme de terceiros à sequência mestre. Esses plug-ins podem muitas vezes executar a conversão para o estilo de telecine ou adicionar granulado ou correção de cores para simular várias películas cinematográficas. Preste muita atenção para a iluminação e, durante a captura, use tripés e desacelere as panorâmicas

para dar a aparência de estar usando uma câmera de filme pesada. Prestar atenção para esses detalhes dá ao seu projeto uma aparência mais de filme.

Exibir timecode de origem de 24p

Ao importar uma gravação de 24p, o Premiere Pro a trata como uma gravação progressiva de 23,976 qps. Por isso, ao trabalhar com gravação de 24p em um projeto de 24p, o timecode é exibido como 24 qps. Entretanto, a câmera grava e registra gravação de 24p na opção Não ignorar quadro de timecode de 30 qps. Ao registrar gravação de 24p para captura, registre clipes de acordo com a contagem de timecode da câmera de Não ignorar quadro de timecode de 30 qps.

Por exemplo, um clipe que você registra para captura pode ter um ponto de entrada de 00:01:00:28. Entretanto, como um clipe offline em um projeto de 24p, o ponto de entrada é exibido como 00:01:00:23. Além disso, misturar gravação que não ignora quadro com gravação que ignora quadro pode causar grandes diferenças na exibição do timecode entre o projeto e o clipe, com minutos, segundos e durações inteiras aparentemente fora de sincronia. Esteja ciente dessas discrepâncias ao editar.

Se você usar a opção Não ignorar quadro de timecode de 30 qps para projetos que contêm gravação de 24p, o Premiere Pro irá ignorar cada quinto quadro da contagem de timecode da gravação de 24p. Ao exibir as propriedades do clipe de 24p, a taxa de quadros será exibida como 23,976, mas a base de tempo como 29,97. Se preferir ler o timecode original de um clipe, faça o seguinte:

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clique (Mac OS) no clipe no painel Projeto.
2. Selecione Modificar > Interpretar gravação > Utilizar taxa de quadros do arquivo.

[Para o início](#) 

Iniciar uma sequência de dispositivo móvel

É possível editar vídeos para entrega em celulares, players de mídia portáteis e outros dispositivos portáteis. Selecionar uma predefinição de projeto que corresponda aos requisitos do dispositivo de destino é a maneira mais fácil de iniciar. Quando terminar de editar o vídeo, use o Adobe Media Encoder para codificá-lo com as características de vídeo e de áudio corretas para os dispositivos de destino.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Na tela de boas-vindas, clique em Novo projeto.
 - Selecione Arquivo > Novo > Projeto.
2. Na caixa de diálogo Novo projeto, clique em OK.
3. Na caixa de diálogo Nova sequência, selecione a guia Predefinições de sequência.
4. Selecione a pasta de predefinições Dispositivos móveis. Siga um destes procedimentos:
 - Para editar um filme destinado exclusivamente a dispositivos que oferecem suporte a vídeo 3GPP em tamanhos de quadro de 176x144 ou 88x72, selecione a predefinição CIF, QCIF, QCIF.
 - Para editar um filme para distribuição na web ou em dispositivos móveis que podem exibir vídeo de 4:3 em tamanhos de quadro de 320x240 ou 128x96, selecione a predefinição iPod, QVGA, Sub-QCIF.
5. Digite um nome no campo Nome da sequência e clique em OK.

[Para o início](#) 

Usar várias sequências

Um único projeto pode conter várias sequências. As diferentes sequências no mesmo projeto podem ter

diferentes configurações. Selecione as configurações de cada sequência ao criá-la, mas é possível alterar algumas dessas configurações após uma sequência ter sido criada.

- Para alternar sequências, no Monitor de programas ou no painel Linha de tempo, clique na guia da sequência que deseja usar. A sequência se torna a guia mais à frente nos dois painéis.
- Para exibir uma sequência em um painel Linha de tempo individual, arraste a guia Sequência para fora do painel, para uma área vazia. Pressione Ctrl e arraste (Windows) ou Command e arraste (Mac OS) para evitar que o painel se encaixe.
- Para abrir uma sequência no Monitor de origem, pressione Ctrl/Command e clique duas vezes na sequência no painel Projeto. No painel Linha de tempo, pressione Ctrl/Command e clique duas vezes em uma sequência aninhada.

[Para o início](#)

Aninhar sequências

É possível aninhar sequências em sequência, em qualquer profundidade, para criar agrupamentos e hierarquias complexas. É possível aninhar uma sequência em outra que tenha configurações diferentes de base de tempo, tamanho do quadro e taxa de proporção de pixel. Uma sequência aninhada aparece como um único clipe de áudio/vídeo vinculado, mesmo que a sua sequência de origem possa conter inúmeras faixas de áudio e vídeo.

É possível selecionar, mover, aparar e aplicar efeitos a sequências aninhadas como faria em qualquer outro clipe. Todas as alterações feitas na sequência de origem serão refletidas em qualquer instância aninhada criada a partir dela.

A capacidade de aninhar sequências permite usar inúmeras técnicas para economizar tempo e para criar efeitos que, de outra maneira, seriam difíceis ou impossíveis:

- Reutilizar sequências. Quando desejar repetir uma sequência (especialmente uma complexa), é possível criá-la uma vez e, em seguida, simplesmente aninhá-la a outra sequência quantas vezes desejar.
- Aplique configurações diferentes às cópias de uma sequência. Por exemplo, se você quiser que uma sequência seja reproduzida repetidamente, mas com um efeito diferente a cada vez, basta aplicar um efeito diferente a cada instância da sequência aninhada.
- Simplifique o espaço de edição. Crie sequências complexas de várias camadas separadamente; em seguida, adicione-as à sua sequência principal como um único clipe. Isso não somente faz com que não seja necessário manter inúmeras faixas na sequência principal, como também diminui potencialmente as chances de inadvertidamente mover clipes durante a edição (e possivelmente perder a sincronia).
- Crie agrupamentos complexos e efeitos aninhados. Por exemplo, embora seja possível aplicar somente uma transição a um ponto de edição, é possível aninhar sequências e aplicar uma nova transição a cada clipe aninhado – criando transições dentro de transições. Ou você pode criar efeitos de imagem em imagem, em que cada imagem é uma sequência aninhada, contendo sua própria série de clipes, transições e efeitos.

Ao aninhar sequências, lembre-se do seguinte:

- Não é possível aninhar uma sequência em si própria.
- Não é possível aninhar uma sequência que contém uma faixa de áudio 16 canais.
- As ações que envolvem uma sequência aninhada podem exigir mais tempo de processamento, porque as sequências aninhadas podem conter referências a muitos clipes e o Premiere Pro aplica as ações a todos os clipes componentes.
- Uma sequência aninhada sempre representa o status atual de sua origem. Alterar o conteúdo da sequência de origem se reflete no conteúdo de instâncias aninhadas. A duração não é afetada diretamente.

- A duração inicial de um clipe de sequência aninhada é determinada pela sua origem. Isso inclui um espaço em branco no início da sequência de origem, mas não um espaço em branco no final.
- É possível definir os pontos de entrada e saída de uma sequência aninhada como faria em outros clipes. Aparar uma sequência aninhada não afeta o comprimento da sequência de origem. Além disso, alterar subsequentemente a duração da sequência de origem não afeta a duração de instâncias aninhadas existentes. Para estender as instâncias aninhadas e revelar o material incluído na sequência de origem, use os métodos de apara padrão. Inversamente, uma sequência de origem encurtada faz com que a instância aninhada contenha vídeo preto e áudio silenciado (que talvez tenha de ser aparado da sequência aninhada).

Aninhar uma sequência em outra sequência

- Arraste uma sequência do painel Projeto ou do Monitor de origem para a faixa ou faixas apropriadas da sequência ativa, ou use um dos métodos de edição para adicionar um clipe.

Observação: Não será necessário renderizar áudio antes de editar uma sequência aninhada.

Criar uma sequência aninhada a partir de uma seleção de clipes

1. Em uma sequência, selecione um ou mais clipes que você deseja enviar para uma sequência aninhada.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Clipe > Aninhar.
 - Clique com o botão direito do mouse na seleção e selecione Aninhar.

O Premiere Pro corta os clipes selecionados da sequência, envia os clipes selecionados para uma nova sequência e aninha a nova sequência na sequência original, iniciando no local do primeiro clipe selecionado.

Abrir a origem de uma sequência aninhada

- Clique duas vezes em um clipe de sequência aninhada. A origem da sequência aninhada se torna a sequência ativa.

Revelar um quadro de origem de uma sequência aninhada

Se desejar revelar um clipe em uma sequência aninhada (por exemplo, para editá-lo), é possível abrir rapidamente a sequência de origem no quadro exato que deseja revelar.

1. No painel Linha de tempo, defina a faixa de destino em que uma sequência aninhada está localizada clicando no cabeçalho dessa faixa. Se tiver como destino várias faixas, a faixa de destino que estiver no topo será usada para selecionar a sequência aninhada.
2. Arraste o indicador de reprodução para o quadro da sequência aninhada que você deseja revelar na sequência original.
3. Pressione Ctrl+Shift+F (Windows) ou Shift+T (Mac OS) para abrir a sequência de origem no painel Linha de tempo com o indicador de reprodução no quadro que você especificou na sequência aninhada.
4. Clique duas vezes no clipe onde se encontra o indicador de reprodução para abrir o clipe no Monitor de origem.

Anexar arquivos de legenda

Para anexar um arquivo de dados de legenda a uma sequência, consulte Fluxo de trabalho de legenda no Premiere Pro.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Edição com base em sequências carregadas no Monitor de origem

O Premiere Pro permite carregar sequências no Monitor de origem e editá-las no painel Linha de tempo, mantendo os clipes de origem originais em todas as faixas intactos. Dessa forma, a sequência não se torna um único clipe de sequência aninhada. Agora é possível usar segmentos de outras sequências que contêm clipes de origem individuais, pontos de edição, transições e efeitos, de forma semelhante a copiar/colar.

[Para o início](#)

Usar a opção Aninhar sequência de origem

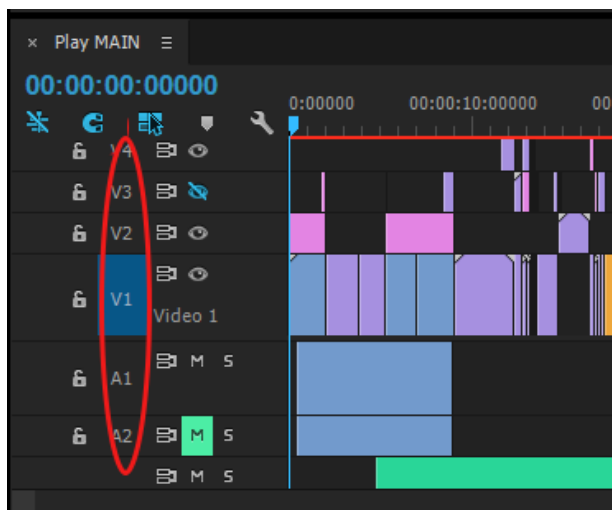
Use a opção de alternância Aninhar sequência de origem no menu de contexto Indicador de canal para controlar como as sequências de origem são editadas na sequência atual. Alterne a opção para desativada para editar sequências de origem na sequência atual com clipes individuais em várias faixas, pontos de edição e transições. Esse tipo de edição é semelhante a uma operação de copiar/colar. Alterne a opção para ativada para editar as sequências de origem na sequência atual como um clipe de sequência aninhada.

Devido as sequências poderem conter várias faixas de vídeo, os indicadores de origem nos cabeçalhos de faixas da Linha de tempo agora exibem todas as faixas de origem, incluindo várias faixas de vídeo. É possível escolher as faixas de vídeo para editar na linha de tempo ao carregar uma sequência no Monitor de origem.

As faixas na sequência de origem, mesmo se vazias, ficam disponíveis como faixas de origem no compartimento de patch quando a sequência é carregada no Monitor de origem. Além disso, editar um segmento vazio da sequência de origem em outra sequência não afeta a sequência de destino.

Exemplo

Veja um exemplo de uma sequência que contém três faixas de vídeo e quatro faixas de áudio carregadas no Monitor de origem. As faixas de origem ficam visíveis na coluna do indicador de origem da Linha de tempo (na extremidade esquerda).



Editar sequências de origem

Observações importantes

- É possível reorganizar os indicadores de origem. O Premiere Pro informa a última organização (ordem de patch), como informa nos clipes comuns.
- O Premiere Pro exibe todas as faixas de origem na sequência de carregamento no Monitor de origem.
- Durante a edição por arraste, o Premiere Pro ignora o destino da faixa para permitir que você coloque os clipes em qualquer faixa.
- É possível carregar uma sequência que contém um clipe de sequência aninhada no Monitor de origem. A sequência permanece um clipe de sequência aninhada ao editá-la em uma sequência diferente.
- O Premiere Pro copia os efeitos e transições nos clipes de origem para a sequência de destino, juntamente com os clipes.

Palavras-chave: Sequências de origem, destinos de faixas, editar sequências, editar sequência, faixas de origem, indicador de faixa d origem, arrastar e largar edição



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Reorganização de clipes em uma sequência

Mover clipes

Dividir ou recortar um ou mais clipes com a ferramenta **Fatiar**

Suspender e colar quadros

Extraír e colar quadros

Excluir clipes e fechar lacunas simultaneamente

Excluir lacunas entre clipes

Localizar lacunas em sequências e faixas

Copiar e colar no indicador de reprodução

Copiar e colar clipes arrastando na Linha de tempo

Excluir todos os clipes em uma faixa

[Para o início](#) 

Mover clipes

É possível colocar os clipes na ordem de reprodução para criar uma sequência em um painel Linha de tempo. Também é possível alterar a ordem dos clipes uma vez que estejam presentes, substituí-los, removê-los ou inserir clipes adicionais.

Mover clipes em um painel Linha de tempo

É possível arrastar um clipe e inseri-lo em um ponto vazio ou encaixá-lo em outro clipe. Também é possível inserir e substituir os clipes que são movidos. Observe o retângulo translúcido que representa a duração do clipe conforme ele é arrastado. Para mover vários clipes, selecione um intervalo de clipes ou mova um grupo de clipes. Uma dica de ferramenta exibirá a quantidade de tempo movida conforme você arrasta. A janela exibirá um número negativo se você arrastar o clipe em direção ao início da sequência e um número positivo se for em direção do final.

A substituição é o modo padrão, e é indicado pelo ícone Substituir  ao arrastar clipes. Pressionar Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) ao soltar um clipe executa uma edição de inserção. O ícone Inserir  aparece ao arrastar clipes enquanto pressiona Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS).

Por padrão, é possível alterar o local da faixa de qualquer parte de um clipe, de áudio ou vídeo, arrastando essa parte. A outra parte permanecerá em sua faixa original. É possível alterar esse comportamento, contudo, seja pressionando Shift enquanto arrasta, ou arrastando verticalmente na barra que separa as faixas de vídeo das faixas de áudio. Ao arrastar uma parte de um clipe verticalmente para uma nova faixa, ela se encaixará no seu local de tempo original na nova faixa, se a opção Encaixar estiver ativada.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para mover a parte de áudio de um clipe para uma faixa diferente, arraste a parte de áudio do clipe verticalmente para a faixa de áudio de destino.
 - Para mover a parte de vídeo de um clipe para uma faixa diferente, arraste a parte de vídeo do clipe verticalmente para a faixa de vídeo de destino.
 - Para mover a parte de vídeo de um clipe para Vídeo 1 e mover a parte de áudio para uma faixa de áudio diferente, arraste a parte de vídeo para baixo até passar da barra que separa as faixas de áudio e vídeo. A parte de vídeo permanecerá no Vídeo 1, enquanto a parte de áudio será inserida na faixa de áudio em que for solta.

- Para mover a parte de áudio de um clipe para Áudio 1 e mover a parte de vídeo para uma faixa de vídeo diferente, arraste a parte de áudio para cima até passar da barra que separa as faixas de áudio e vídeo. A parte de áudio permanecerá no Áudio 1, enquanto a parte de vídeo será inserida na faixa de vídeo em que for solta.
- Para colocar as partes de áudio e vídeo de um clipe em faixas especificadas, arraste a parte de vídeo para a faixa de vídeo de destino. Pressione e mantenha a tecla Shift pressionada. Isso irá vincular a parte de vídeo à faixa de vídeo especificada. Continue pressionando a tecla Shift e arraste para baixo até passar da barra que separa as faixas de áudio e vídeo. Solte o botão do mouse e solte a tecla Shift quando a parte de áudio do clipe estiver sobre a faixa de áudio de destino.
- Para substituir outros clipes, arraste um ou mais clipes e solte-os na faixa em que se localizam os outros clipes.
- Para mover apenas uma faixa de um clipe vinculado, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e arraste a parte do clipe, de áudio ou vídeo, que você deseja mover. Não é necessário manter a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada após iniciar a edição. O vídeo e o áudio perderão a sincronização.
- Para inserir, arraste um ou mais clipes, e pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) ao soltar o botão do mouse e solte o clipe ou clipes em um novo local. Os clipes em todas as faixas à direita do ponto para soltar se deslocarão para a direita dos clipes inseridos. Uma lacuna permanece na faixa a partir da qual se move os clipes inseridos.

Mover clipes usando o teclado

É possível alterar a posição de um clipe em uma sequência digitando o número de quadros que você deseja mover.

1. Selecione o clipe na sequência.
2. Usando o teclado numérico com a tecla Num Lock ativada, digite + (mais) e o número de quadros que deseja mover o clipe para a direita ou digite - (menos) e o número de quadros que deseja mover o clipe para a esquerda. Em seguida, pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Se houver alguma lacuna entre os clipes, essas lacunas são preenchidas primeiro. Em seguida, o clipe selecionado substituirá os clipes adjacentes pelo número de quadros restantes.

Mover clipes para uma faixa diferente

- Arraste a parte de áudio ou a parte de vídeo de um clipe para cima ou para baixo na faixa desejada. Apenas a parte do clipe arrastada será movida para uma nova faixa.

Observação: Ao arrastar o áudio, é possível soltá-lo na próxima faixa compatível, ou se não existir nenhuma (por exemplo, se estiver arrastando áudio estéreo e somente uma faixa mono existir), uma nova será criada.

- Você pode usar os atalhos de teclado e mover os clipes para uma faixa diferente: Empurrar seleção de clipe para cima e Empurrar seleção de clipe para baixo. Selecione um ou mais clipes no painel Linha de tempo e, em seguida, use qualquer comando para mover os clipes para uma nova faixa. Os clipes selecionados são movidos uma faixa na vertical se todos os clipes selecionados puderem ser movidos; caso contrário, nenhum clipe é movido. Todos os clipes mantêm o mesmo tempo de início e fim horizontalmente.

Para clipes de vídeo, mover para cima aumenta o número da faixa (por exemplo, V2 para V3), enquanto para clipes de áudio, mover para cima diminui o número da faixa (por exemplo, A2 para A1). Mover para baixo diminui os números da faixa de vídeo e

aumenta os números da faixa de áudio. Se você mover um clipe além do conjunto atual de faixas, uma nova faixa pode ser adicionada.

O comando não moverá os cliques se qualquer uma das seguintes condições for verdadeira:

- O movimento colocaria o clipe antes da faixa 1 (por exemplo, não é possível mover um clipe em Vídeo 1 em uma faixa inferior ou mover um clipe em Áudio 1 em uma faixa superior). Se você tentar mover dessa maneira um clipe, uma dica de ferramenta aparecerá no meio do painel Linha de tempo: “Limite de mídia em V1” ou “Limite de mídia em A1”.
- O movimento colocaria o clipe em uma faixa bloqueada. Se você tentar mover dessa maneira um clipe, uma dica de ferramenta será exibida, indicando “Limite de mídia” na faixa que não pode ser movida devido a uma faixa bloqueada adjacente.

Observação: Um clipe pode substituir qualquer parte de outro clipe na faixa para qual está sendo movido. Se você desejar mover um clipe para uma faixa diferente sem substituir outros cliques, arraste o clipe para a nova faixa em vez de usar os atalhos de teclado.

Reorganizar os cliques em um painel Linha de tempo

Uma variação útil das edições de inserção e de substituição em um painel Linha de tempo é conhecida como a *edição de reorganização*. Uma edição de reorganização extrai um clipe e o insere em seu novo local. Entretanto, somente os cliques na faixa de destino são deslocados; os cliques em outras faixas não são afetados. Essa técnica permite alterar rapidamente a ordem de cliques em uma sequência, uma tarefa que, de outro modo, exigiria etapas adicionais. Ao executar uma edição de reorganização, o ícone Reorganizar  é exibido.

- Arraste um clipe; em seguida, pressione Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Mac OS) ao soltá-lo em um novo local.

Ao pressionar Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Mac OS), o ícone Reorganizar  é exibido. Soltar o clipe executa uma edição de inserção que desloca os cliques somente nas faixas de destino.

[Para o início](#) 

Dividir ou recortar um ou mais cliques com a ferramenta Fatiar

Use a ferramenta Fatiar para cortar um clipe em dois cliques ou para cortar cliques em várias faixas de uma vez. Dividir um clipe cria uma nova e instância separada do clipe original e de todos os cliques vinculados. Os cliques resultantes são versões completas do clipe original, mas com pontos de entrada e de saída diferentes.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para dividir um único clipe ou clipe vinculado, selecione a ferramenta Fatiar  e clique no ponto na sequência em que deseja dividir o clipe.
 - Para dividir somente a parte de áudio ou vídeo dos cliques vinculados, pressione Alt e clique (Windows) ou Option e clique (Mac OS) com a ferramenta Fatiar.
 - Para dividir cliques nas faixas de destino, clique nos cabeçalhos das faixas desejadas para defini-las como destino. Posicione o indicador de reprodução onde deseja dividir o clipe ou cliques e selecione Sequência > Adicionar edição. Como alternativa, pressione Ctrl+K (Windows) ou Command+K (Mac OS).
 - Para dividir os cliques em todas as faixas, exceto nas bloqueadas, bloqueie qualquer faixa que contenha um clipe que você não deseja dividir. Escolha Sequência > Adicionar edição a todas as faixas. Pressione Ctrl+Shift+K (Windows) ou Command+Shift+K (Mac OS). Também é possível pressionar Shift e clicar com a ferramenta Fatiar para dividir todas as faixas no mesmo ponto em um painel Linha de tempo.

Se desejar alterar as configurações do efeito ao longo do tempo, não divida o clipe; é

possível aplicar quadros-chave a um único clipe em vez disso.

- Para alternar entre mostrar e ocultar edições consecuintes, selecione Sequência > Mostrar edições consecuintes.
Quando ativadas, todas as edições consecuintes em uma sequência são exibidas com triângulos brancos pequenos que indicam edições consecuintes.
Para unir uma edição consecuinte, siga um destes procedimentos:
- Selecione uma edição consecuinte e escolha Editar > Limpar.
- Selecione uma edição consecuinte e pressione a tecla Delete ou a barra de espaços.
- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control-clique em um ponto de edição e escolha Unir edições consecuintes no menu de contexto.

Para remover clipes inteiros, selecione um ou mais clipes na sequência e pressione Excluir.

[Para o início](#) 

Suspender e colar quadros

É possível remover ou *suspender* os quadros de uma área especificada de uma ou mais faixas em uma sequência, deixando uma lacuna em seu lugar. Especifique a área com os pontos de entrada e saída da sequência. Se apenas uma parte de um clipe aparecer entre os pontos de entrada e saída da sequência, essa parte será suspensão da sequência enquanto o restante do clipe permanecerá. Em seguida, é possível colar os quadros suspensos em qualquer lugar de uma sequência.

1. Use os controles no Monitor de programas para especificar os pontos de entrada e saída da sequência.
2. Na Linha de tempo, clique nos cabeçalhos das faixas das quais deseja suspender quadros para defini-las como destino.
3. No Monitor de programas, clique no botão Suspender .

Os quadros que são suspensos são colocados na área de transferência do sistema.

4. Clique no cabeçalho da faixa em que deseja colar os quadros suspensos para defini-la como destino.
5. Mova o indicador de reprodução para o local onde você deseja colar os quadros suspensos.
6. Selecione Editar > Colar.

[Para o início](#) 

Extrair e colar quadros

É possível extrair os quadros de uma área especificada de uma ou mais faixas em uma sequência, sem deixar nenhuma lacuna em seu lugar. Especifique a área com os pontos de entrada e saída de uma sequência. Se somente parte de um clipe aparecer entre os pontos de entrada e saída da sequência, o Premiere Pro extrairá somente essa parte do clipe da sequência, deixando o restante do clipe permanecer na sequência. Após extrair, é possível colar os quadros extraídos em qualquer lugar de uma sequência.

1. Use os controles no Monitor de programas para especificar os pontos de entrada e saída da sequência.
2. Na Linha de tempo, clique nos cabeçalhos das faixas das quais deseja extrair quadros para defini-las como destino.
3. Clique nas caixas de Bloqueio de sincronização nos cabeçalhos de todas as faixas que deseja deslocar quando a lacuna for fechada. Os clipes nas faixas em que o Bloqueio de

sincronização esteja desativado não deslocarão.

4. No Monitor de programas, clique no botão Extrair .

Os quadros que são extraídos são colocados na área de transferência do sistema.

5. Clique no cabeçalho da faixa em que deseja colar os quadros extraídos para defini-la como destino.
6. Mova o indicador de reprodução para o local onde você deseja colar os quadros extraídos.
7. Selecione Editar > Colar.

[Para o início](#) 

Excluir clipes e fechar lacunas simultaneamente

Ao excluir um clipe, é possível fechar a lacuna que ele deixa para trás ao mesmo tempo. Isso é chamado de Exclusão de ondulação.

1. Na sequência, selecione o clipe ou clipes que deseja excluir. Para selecionar mais de um clipe, pressione Shift e clique nos clipes ou arraste um letreiro sobre eles.
2. Selecione Editar > Exclusão de ondulação.

Observação: Marcar a caixa de seleção **Deslocar clipes que sobrepõem o ponto de apara durante a apara de ondulação** na caixa de diálogo Preferências (Editar > Preferências > Aparar) desloca os itens da faixa de sobreposição durante uma exclusão de ondulação.

[Para o início](#) 

Excluir lacunas entre clipes

Ao excluir espaço entre clipes em uma Linha de tempo, todos os clipes em todas as faixas desbloqueadas são deslocados de acordo com a duração da lacuna. Para impedir que uma faixa se desloque durante uma exclusão de ondulação (ou qualquer edição de inserção ou extração), bloqueie a faixa ou marque a caixa de seleção **Deslocar clipes que sobrepõem o ponto de apara durante a apara de ondulação** na caixa de diálogo Preferências (Editar > Preferências > Aparar). Os itens sobrepostos da faixa se deslocam durante uma exclusão de ondulação. Também é possível desativar o Bloqueio de sincronização nessas faixas que você não deseja que se desloquem.

- Em uma Linha de tempo, siga um destes procedimentos:
 - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Ctrl e clique (Mac OS) na lacuna entre dois clipes, e escolha Exclusão de ondulação.
 - Selecione a lacuna entre dois clipes e escolha Editar > Exclusão de ondulação.
 - Selecione a lacuna entre dois clipes e pressione Excluir.
 - Para localizar mais lacunas na sequência, consulte [Localizar lacunas em sequências e faixas](#).

Se o comando de exclusão de ondulação falhar, pode ser necessário bloquear as faixas que contêm clipes conflitantes ao longo do ponto de edição.

[Para o início](#) 

Localizar lacunas em sequências e faixas

É possível localizar lacunas de pelo menos um quadro em uma sequência ou uma faixa específica de uma sequência. Escolha Sequência > Ir para lacuna e, em seguida, escolha uma das seguintes opções:

Próximo na sequência Localiza a próxima lacuna à direita do CTI que abrange todas as faixas.

Anterior na sequência Localiza a próxima lacuna à esquerda do CTI que abrange todas as faixas.

Quando uma ou mais faixas são definidas como destino, também é possível escolher uma das seguintes opções:

Próxima na faixa Localiza a próxima lacuna à direita do CTI nas faixas selecionadas.

Anterior na faixa Localiza a próxima lacuna à esquerda do CTI nas faixas selecionadas.

O CTI se move para a posição da próxima lacuna ou da lacuna anterior. O nível de zoom da Linha de tempo não altera, mesmo que a lacuna não esteja visível na ampliação atual.

Observação: Depois que o Premiere Pro localiza a última lacuna, escolher *Próximo na sequência* ou *Próxima na faixa* não tem nenhum efeito. De modo semelhante, depois que o Premiere Pro localiza a primeira lacuna, escolher *Anterior na sequência* ou *Anterior na faixa* não tem nenhum efeito.

[Para o início](#) 

Copiar e colar no indicador de reprodução

É possível copiar e colar um ou mais clipes de uma vez. O espaçamento relativo (o espaçamento horizontal no tempo e o espaçamento vertical nas faixas) dos clipes é mantido. Cole e cole inserções de cópias de clipes nas faixas que você primeiro definiu como destino, em qualquer novo local do indicador de reprodução.

1. Selecione um ou mais clipes na sequência e escolha Editar > Copiar.
2. Clique em uma ou mais faixas que você deseja definir como destino na área do cabeçalho da faixa de um painel Linha de tempo.
3. No painel Linha de tempo, posicione o indicador de reprodução no ponto da sequência em que deseja colar uma cópia dos clipes.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Para substituir os clipes colados, escolha Editar > Colar.
 - Para inserir os clipes colados, escolha Editar > Colar inserção.

O clipe ou clipes são colados na sequência, e o indicador de reprodução salta para o final do clipe ou clipes colados.

[Para o início](#) 

Copiar e colar clipes arrastando na Linha de tempo

É possível copiar e colar clipes arrastando-os e pressionando uma tecla modificadora para um local diferente na Linha de tempo.

Para copiar e colar clipes em um novo local na Linha de tempo, faça o seguinte:

1. Pressione a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
2. Selecione um ou mais clipes na sequência e, em seguida, arraste-os até um novo local na Linha de tempo. É possível arrastá-los horizontalmente ou verticalmente.

Após soltar os clipes em um novo local, eles são duplicados.

Ao arrastar clipes com a tecla modificadora Alt ou Option na Linha de tempo, é possível

fazer o seguinte:

- É possível duplicar a parte de áudio ou de vídeo dos cliques se você pressionar Alt e clicar (Windows) ou Option e clicar (Mac OS) nos cliques e, em seguida, arrastá-los para um novo local na Linha de tempo.
- É possível manter a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Mac OS) pressionada enquanto estiver arrastando para copiar e colar os cliques em um novo local na Linha de tempo.
- Se um clipe já estiver selecionado, clicar na tecla Alt (Windows) ou na tecla Option (Mac OS) não selecionará mais a parte de áudio ou de vídeo de um clipe, o clipe deve ser desmarcado primeiro.

[Para o início](#) 

Excluir todos os cliques em uma faixa

1. Selecione a ferramenta Selecionar faixa .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para excluir o áudio e o vídeo de cliques vinculados, clique no primeiro clipe da faixa.
 - Para excluir somente os cliques de uma faixa e não os seus correspondentes vinculados, pressione Alt e clique (Windows) ou Option e clique (Mac OS) nos cliques da faixa.
3. Pressione Excluir.

Observação: Também é possível excluir uma faixa junto com tudo o que ela contém. Consulte *Trabalhar com faixas*.

A Adobe também recomenda

- Definir ou remover os pontos de entrada e saída da sequência
- Definir faixas como destino
- Copiar e colar efeitos do clipe



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Trabalho com clipes em uma sequência

[Localizar um clipe em qualquer sequência com Uso do clipe](#)

[Exibir a origem de um clipe de sequência no painel Projeto](#)

[Selecionar um ou mais clipes](#)

[Ativar ou desativar um clipe](#)

[Agrupar clipes](#)

[Encaixar clipes](#)

[Para o início](#) 

Localizar um clipe em qualquer sequência com Uso do clipe

Observação: Também é possível ver o número de vezes que um clipe foi usado tornando a coluna *Uso do vídeo* visível no painel *Projeto*. Para obter mais informações, consulte *Adicionar uma coluna*

É possível ver se um clipe no painel *Projeto* foi usado em um projeto, o número de usos e o local de cada uso, com o menu *Uso do clipe*. O triângulo *Uso do clipe* aparece ao lado do visualizador de miniaturas somente se os clipes selecionados tiverem sido usados em uma sequência.

1. Selecione um clipe no painel *Projeto*.
2. Na parte superior do painel *Projeto*, próximo à miniatura do clipe, clique no triângulo *Uso do clipe* na linha de filme ao lado da taxa de proporção de pixel.

Um menu pop-up mostrará o local do timecode do clipe em qualquer sequência em que ele esteja sendo usado.

3. Clique no local desejado.

O painel de sequência desejado será movido para frente e o indicador de reprodução saltará para o local do clipe.

[Para o início](#) 

Exibir a origem de um clipe de sequência no painel Projeto

- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Ctrl e clique (Mac OS) em um clipe em uma sequência e escolha *Revelar* no projeto.

[Para o início](#) 

Selecionar um ou mais clipes

Quando desejar executar uma ação que afeta todo o clipe, como aplicar um efeito, excluir um clipe ou mover um clipe no tempo, primeiro selecione o clipe no painel *Linha de tempo*. O painel *Ferramentas* contém as ferramentas de seleção que podem suportar várias tarefas de seleção.

Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar um único clipe, use a ferramenta Seleção  e clique em um clipe no painel Linha de tempo.
- Para selecionar apenas a parte de áudio ou vídeo de um clipe, use a ferramenta Seleção  e pressione Alt-clique (Windows) ou Option-clique (Mac OS) nessa parte.
- Para selecionar vários clipes clicando, use a ferramenta Seleção  e pressione Shift-clique em cada clipe que deseja selecionar. (Shift-clique no clipe selecionado para desmarcá-lo).
- Para selecionar um intervalo de clipes, clique em uma área vazia da sequência na escala de tempo e arraste um retângulo (seleção de letreiro) que inclui qualquer parte dos clipes que deseja selecionar.
- Para adicionar ou subtrair um intervalo de clipes na seleção atual, Shift-arraste um letreiro para os clipes. Shift-arraste um letreiro que inclui clipes desmarcados para adicioná-los à seleção atual. Shift-arraste um letreiro que inclui clipes selecionados para desmarcá-los.
- Para selecionar todos os clipes que existem em um determinado momento de uma faixa e depois dela, selecione a ferramenta Seleção de faixa  e clique no clipe no início do período que deseja selecionar. Pressione Shift-clique com a ferramenta para selecionar clipes em todas as faixas.
- Para selecionar clipes em uma faixa independentemente de seu vídeo ou áudio vinculado, pressione Alt-clique (Windows) ou Option-clique (Mac OS) usando a ferramenta Seleção de faixa .
- No Premiere Pro CC, use os comandos Selecionar próximo clipe ou Selecionar clipe anterior para selecionar clipes nas faixas pretendidas no local atual do indicador de reprodução. Esses comandos conduzidos por atalhos do teclado devem ser definidos na caixa de diálogo Atalhos do teclado antes de utilizá-los.
- No Premiere Pro CC, use o comando Selecionar entrada para saída para selecionar clipes com base em pontos de entrada e saída nas faixas de destino. Esse comando conduzido por atalhos do teclado deve ser definido na caixa de diálogo Atalhos do teclado antes de usá-lo.

[Para o início](#) 

Ativar ou desativar um clipe

É possível desativar um clipe enquanto testa uma ideia diferente de edição, ou diminuir o tempo de processamento ao trabalhar em um projeto complexo. Os clipes desativados não aparecem no Monitor de programas ou em uma visualização ou arquivo de vídeo exportado. Desde que você não tenha bloqueado a faixa que contém um clipe desativado, ainda é possível fazer alterações nele. Se desejar desativar todos os clipes na mesma faixa, exclua a faixa inteira. Consulte Definir faixas como destino.

- Selecione um ou mais clipes em um painel Linha de tempo e escolha Clipe > Ativar. Uma marca de seleção ao lado do comando indica que os clipes selecionados estão ativados. Os clipes desativados aparecerão esmaecidos em um painel Linha de tempo.

Como ativar e desativar clipes é uma tarefa comum dos editores, é recomendável criar um atalho do teclado personalizado para essa tarefa. Consulte Personalizar ou carregar atalhos do teclado.

[Para o início](#) 

Agrupar clipes

É possível *agrupar* vários clipes para que seja possível mover, desativar, copiar ou excluí-los em conjunto. As faixas de áudio e de vídeo de um clipe vinculado são incluídas ao agrupá-lo com outros clipes.

Não é possível aplicar comandos com base em clipe, como o comando Velocidade, ou efeitos ao grupo, mas é possível selecionar clipes individuais no grupo e aplicar efeitos.

É possível aparar as bordas externas do grupo (o cabeçalho do primeiro clipe em um grupo ou a ponta do último clipe), mas não é possível aparar nenhum dos pontos internos de entrada e saída.

- Para agrupar os cliques, selecione vários cliques e escolha Clique > Agrupar.
- Para desagrupar cliques, selecione um clipe de grupo e escolha Clique > Desagrupar.
- Para selecionar um ou mais cliques em um grupo de cliques, pressione Alt e clique (Windows) ou Option e clique (Mac OS) em um único clipe em um grupo. Pressione Shift+Alt e clique (Windows) ou Shift+Option e clique (Mac OS) para selecionar mais cliques em um grupo.

[Para o início](#)

Encaixar cliques

Para facilitar o alinhamento de cliques uns com os outros ou com pontos específicos no tempo, é possível ativar o recurso de encaixe. Com Encaixar ativado, ao mover um clipe, ele automaticamente se alinha com, ou se encaixa, à borda de outro clipe, de um marcador, ao início ou fim da escala de tempo, ou ao indicador de reprodução. Ao arrastar uma parte de um clipe verticalmente para outra faixa, ele se encaixará no seu local de tempo original na nova faixa. O encaixe também ajuda a garantir que você não realize inadvertidamente uma edição de inserção ou de substituição ao arrastar. Ao arrastar cliques, uma linha vertical com setas aparece e indica quando os cliques estão alinhados.

Ativar e desativar o recurso de encaixe

- No canto superior esquerdo de um painel Linha de tempo na guia Sequência, clique no botão Encaixar  para selecioná-lo. Clique novamente para desmarcá-lo.

Encaixar um clipe em uma borda, marcador ou indicador de reprodução de clipe

1. Certifique-se de que o botão Encaixar  esteja selecionado em um painel Linha de tempo.
2. Arraste a borda de um clipe próximo à borda de outro clipe ou de um marcador ou do indicador de reprodução. Uma linha vertical é exibida quando o alinhamento ocorre.

É possível alternar o recurso de encaixe usando um atalho do teclado (S) mesmo durante uma operação de edição, como mover ou aparar um clipe.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Renderização e visualização de sequências

[Definir a área de trabalho para renderização](#)

[Definir a área para renderização usando pontos de entrada e saída](#)

[Renderizar um arquivo de visualização de uma seção de uma sequência](#)

[Renderizar áudio ao renderizar vídeo](#)

[Trabalhar com arquivos de visualização](#)

[Reproduzir uma sequência do início ao fim](#)

[Rolar uma sequência durante a visualização](#)

[Visualização em um monitor de televisão](#)

[Certifique-se de que os aplicativos de vídeo Adobe usem os mesmos arquivos em cache](#)

O Premiere Pro tenta reproduzir qualquer sequência em tempo real e à taxa de quadros máxima. O Premiere Pro geralmente consegue isso para todas as seções que não precisam de renderização ou para as quais o Premiere Pro já tem arquivos de visualização renderizados. Entretanto, a reprodução em tempo real à taxa de quadros máxima nem sempre é possível para seções complexas sem arquivos de visualização: seções não renderizadas.

Para reproduzir seções complexas em tempo real e à taxa de quadros máxima, talvez seja necessário primeiro renderizar os arquivos de visualização dessas seções. O Premiere Pro marca as seções não renderizadas de uma sequência com barras coloridas de renderização. Um barra de renderização vermelha aparecendo na escala de tempo de uma sequência indica uma seção não renderizada que provavelmente deve ser renderizada para reproduzir em tempo real e à taxa de quadros máxima. Uma barra de renderização amarela indica uma seção não renderizada que provavelmente não precisa ser renderizada para reproduzir em tempo real e à taxa de quadros máxima. Independentemente da qualidade de visualização, as seções sob barras de renderização vermelhas ou amarelas devem ser renderizadas antes de serem exportadas para fita. Uma barra de renderização verde indica uma seção que já possui arquivos de visualização renderizados associados a ela.

As sequências consultam os arquivos de visualização da mesma forma que a mídia de origem. Se mover ou excluir os arquivos de visualização no navegador de arquivos no Windows ou no Mac em vez de no painel Projeto, você será solicitado a localizar ou ignorar os arquivos de visualização na próxima vez que abrir o projeto.

É possível personalizar uma predefinição de sequência para permitir a visualização de gravação de 10 bits sem compactação ou de 8 bits sem compactação. Para obter mais informações, consulte [Criar uma sequência com reprodução de vídeo sem compactação](#).

[Estas Perguntas frequentes](#) nos fóruns da Adobe resumem o que as barras vermelha ou amarela podem significar em uma sequência.

Consulte este artigo para obter detalhes sobre o que significam as barras de renderização vermelha, amarela e verde, e como elas estão relacionadas às visualizações de renderização e reprodução.

[Para o início](#) ⁺

Definir a área de trabalho para renderização

- Siga um destes procedimentos:
 - Arraste a barra da área de trabalho sobre a seção que deseja visualizar. Certifique-se de arrastar a barra da área de trabalho de seu centro texturizado; caso contrário, você irá sinalizar o indicador de reprodução.

- Arraste os marcadores da área de trabalho (em uma das extremidades da barra da área de trabalho) para especificar o início e o fim da área de trabalho.
- Posicione o indicador de reprodução e pressione Alt+[(Windows) ou Option+[(Mac OS) para definir o início da área de trabalho.
- Posicione o indicador de reprodução e pressione Alt+] (Windows) ou Option+] (Mac OS) para definir o fim da área de trabalho.
- Clique duas vezes na barra da área de trabalho para redimensioná-la para a largura da escala de tempo ou para o comprimento da sequência inteira, o que for mais curto. Para definir a sequência inteira como área de trabalho, a sequência inteira deverá estar visível em um painel Linha de tempo.

Ao definir a barra da área de trabalho para definir uma área para renderização, as opções correspondentes aparecem no menu Sequência: Renderizar efeitos na área de trabalho e Renderizar toda a área de trabalho. Um comando para Excluir arquivos renderizados da área de trabalho também está disponível. Essas opções não aparecerão no menu Sequência se a barra da área de trabalho não estiver ativada.

Observação: Posicione o ponteiro sobre a barra da área de trabalho para exibir uma dica de ferramenta que mostra o timecode inicial da barra da área de trabalho, o timecode final e a duração.

[Para o início](#)

Definir a área para renderização usando pontos de entrada e saída

- É possível marcar pontos de entrada e saída para definir uma área para renderização:
 - Marque os pontos de entrada e saída da área da sequência que você planeja renderizar.

Ao marcar os pontos de entrada e saída para definir uma área para renderização, as opções correspondentes aparecem no menu Sequência: Renderizar efeitos de entrada para saída e Renderizar da entrada para saída. Um comando para Excluir arquivos renderizados de entrada para saída também está disponível. Essas opções não aparecerão no menu Sequência se a barra da área de trabalho estiver ativada.

[Para o início](#)

Renderizar um arquivo de visualização de uma seção de uma sequência

É possível renderizar qualquer parte de uma sequência que esteja em uma barra de renderização vermelha. Também é possível definir uma seção de sequência que deseja renderizar definindo os pontos de entrada e saída.

Renderize um arquivo de visualização de uma seção de uma sequência definindo os pontos de entrada e saída:

1. Defina os pontos de entrada e saída para marcar a área que deseja visualizar.
2. Escolha Sequência e selecione um destes procedimentos:

Renderizar efeitos de entrada para saída Renderiza as seções das faixas de vídeo que estão dentro dos pontos de entrada e saída que contêm uma barra de renderização vermelha. Como alternativa, pressione Enter.

Renderizar da entrada para saída Renderiza as seções das faixas de vídeo que estão dentro dos pontos de entrada e saída que contêm uma barra de renderização vermelha ou amarela.

Renderizar áudio Renderiza um arquivo de visualização das seções das faixas de

áudio que estão dentro da área de trabalho.

Observação: É possível configurar o Premiere Pro para renderizar as faixas de áudio sempre que você renderizar as faixas de vídeo. Para mais informações, consulte [Renderizar áudio ao renderizar vídeo](#).

O tempo de renderização depende dos recursos do sistema e da complexidade do segmento.

Essas opções não estão disponíveis se a área de trabalho estiver ativada.

Para maximizar a qualidade de movimento nos arquivos de visualização renderizados, marque a opção Qualidade máxima de renderização em Configurações de sequência. Para obter mais informações, consulte Configurações.

[Para o início](#)

Renderizar áudio ao renderizar vídeo

Por padrão, o Premiere Pro não renderiza faixas de áudio quando se seleciona Sequência > Renderizar efeitos na área de trabalho ou Sequência > Renderizar toda a área de trabalho. Entretanto, a reprodução pode ser prejudicada quando a produção de dados da unidade de disco não pode manter o fluxo ao mesclar vários canais de áudio e vídeo em uma sequência complexa. É possível alterar esse padrão para que o Premiere Pro renderize automaticamente as visualizações de áudio sempre que renderizar as visualizações de vídeo.

1. Selecione Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Geral (Mac OS).
2. Selecione ou desmarque Renderizar áudio ao renderizar vídeo.
3. Clique em OK.

[Para o início](#)

Trabalhar com arquivos de visualização

Ao renderizar visualizações, o Premiere Pro cria arquivos no disco rígido. Esses arquivos de visualização contêm os resultados de todos os efeitos que Premiere Pro processou durante uma visualização. Se você visualizar a mesma área de trabalho mais de uma vez sem fazer quaisquer alterações, o Premiere Pro reproduzirá imediatamente os arquivos de visualização em vez de processar a sequência novamente. O Premiere Pro armazena os arquivos de visualização em uma pasta que é possível especificar. Semelhantemente, os arquivos de visualização podem economizar tempo ao exportar o programa de vídeo final usando os efeitos processados já armazenados.

Observação: O Adobe Media Encoder não usa automaticamente os arquivos de visualização do Premiere Pro para codificação. Para usar os arquivos de visualização do Premiere Pro, selecione a opção Usar visualizações no Adobe Media Encoder para cada processo de codificação.

Para economizar ainda mais tempo, o Premiere Pro mantém os arquivos de visualização existentes sempre que possível. Os arquivos de visualização se movem junto com o segmento associado de uma sequência conforme se edita o projeto. Quando um segmento de uma sequência é alterado, o Premiere Pro automaticamente apaga o arquivo de visualização correspondente, salvando o segmento restante inalterado.

Quando tiver concluído um projeto, exclua os arquivos de visualização para economizar espaço em disco.

Usar arquivos de visualização ao renderizar

- Na caixa de diálogo Configurações de exportação, marque Usar visualizações.

Excluir arquivos de visualização

1. Com um painel Linha de tempo ativo, siga um destes procedimentos:
 - Para excluir os arquivos de renderização apenas de um intervalo de clipes, ajuste a barra da área de trabalho de modo que ela abranja somente o intervalo desejado. Em seguida, escolha Sequência > Excluir arquivos renderizados da área de trabalho. Os arquivos de visualização que contenham qualquer parte do clipe associado dentro da área de trabalho serão excluídos.
 - Para excluir todos os arquivos de renderização de uma sequência, escolha Sequência > Excluir arquivos renderizados.

É possível definir um atalho do teclado para Excluir arquivos renderizados e Excluir arquivos renderizados da área de trabalho.

2. Quando solicitado, clique em OK.

[Para o início](#) 

Reproduzir uma sequência do início ao fim

- No Monitor de programas, clique no botão Reproduzir da entrada para saída .

[Para o início](#) 

Rolar uma sequência durante a visualização

É possível definir uma opção para rolar automaticamente uma sequência quando ela for maior que a área visível no painel Linha de tempo.

1. Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Geral (Mac OS). Digite os tamanhos desejados nos campos Pré-rolagem e Pós-rolagem.
2. Escolha uma opção no menu Rolagem automática de reprodução de Linha de tempo:

Sem rolagem A sequência não é rolada.

Rolagem de página A sequência rola na área visível de um painel Linha de tempo uma página por vez. Esta é a opção definida por padrão.

Rolagem suave o indicador de reprodução fica no centro da área visível enquanto a sequência rola abaixo dele.

[Para o início](#) 

Visualização em um monitor de televisão

É possível exibir a sequência em qualquer monitor conectado ao computador. A visualização em um monitor de televisão requer hardware de vídeo que forneça uma porta de vídeo apropriada para o monitor.

Visualização em um monitor de televisão por meio de uma placa de vídeo

Algumas placas de vídeo e produtos de software de sistema operacional oferecem suporte a um monitor de televisão independente da área de trabalho do computador. Outros oferecem suporte a um segundo monitor de computador contíguo à área de trabalho do computador para que seja possível funcionar como espaço adicional para o aplicativo. Consulte a documentação que acompanha a sua placa de vídeo e o sistema operacional.

Visualizar em um monitor de televisão por meio de uma filmadora ou plataforma

Se estiver editando um projeto DV, é possível visualizar a sequência em um monitor de televisão por meio da conexão IEEE 1394 e de uma filmadora ou plataforma de vídeo.

Observação: Talvez não seja possível visualizar em um monitor de TV por meio de filmadoras ou plataformas no modo HDV. Defina os padrões, em vez disso, para DV ou modo automático.

1. Certifique-se de que o monitor esteja conectado à filmadora ou plataforma DV, e de que a filmadora ou plataforma esteja conectada ao computador.
2. (Somente para configuração de filmadora) Defina a saída da filmadora para o monitor. Alguns dispositivos detectam isto automaticamente, enquanto outros exigem que você escolha uma opção no menu.
3. No Monitor de origem ou Monitor de programas, clique no botão de menu do painel superior direito, selecione Configurações de reprodução e escolha as opções desejadas dentre as seguintes.

Exibição de vídeo na área de trabalho durante a reprodução Especifica se reproduzir ou não no Monitor de programas. Desmarque essa opção para reproduzir apenas através do monitor externo especificado na opção Dispositivo externo. Se a opção Dispositivo externo for definida como Nenhum, Vídeo na área de trabalho será selecionado para garantir a reprodução no Monitor de programas.

Dispositivo externo Define um dispositivo externo por meio do qual o vídeo é reproduzido.

Conversão da taxa de proporção Determina como a taxa de proporção de pixel é convertida para projetos DV.

Áudio da área de trabalho Define a reprodução de áudio no computador

Áudio do dispositivo externo Define a reprodução de áudio em um dispositivo de áudio externo conectado.

Exportar: dispositivo externo Permite exportar para fita do dispositivo especificado. Essa opção não afeta a reprodução em um dispositivo externo durante a exportação.

Desativar a saída de vídeo quando o Premiere Pro estiver em segundo plano Desativa o vídeo para o monitor externo se o Premiere Pro não for o aplicativo ativo no computador.

Método de conversão para 24p Especifica o método de conversão para gravação 24p. Consulte Definir opções de reprodução 24p.

Poderá ocorrer um pequeno atraso entre a reprodução na área de trabalho e a reprodução em uma televisão por meio de uma filmadora/VCR. Se o vídeo e o áudio parecerem fora de sincronia, tente visualizar os dois no mesmo dispositivo.

[Para o início](#)

Certifique-se de que os aplicativos de vídeo Adobe usem os mesmos arquivos em cache

Os aplicativos de vídeo da Adobe podem inserir automaticamente uma ID de documento exclusiva em cada arquivo importado. Essas IDs exclusivas garantem que cada aplicativo acessa as mesmas visualizações em cache e os arquivos de áudio de conformidade, impedindo a renderização e conformidade adicional.

- Na seção Mídia da caixa de diálogo Preferências (ou na seção Metadados do Soundbooth), selecione Gravar IDs XMP nos arquivos na importação.

Essa configuração é global: uma alteração em um aplicativo de vídeo da Adobe afeta todos os outros. Essa configuração também resulta em novas datas de modificação do arquivo quando as IDs são inseridas inicialmente.

Para salvar a hora de renderização ao transferir um projeto para o outro computador, mova ambos os arquivos em cache e os originais.

A Adobe também recomenda

- Alterar configurações de sequência
- Otimizar a renderização da memória disponível
- Alterar configurações de resolução da visualização de sequência
- Especificar discos de trabalho para melhorar o desempenho do sistema
- Configurar um sistema DV ou HDV



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Fluxo de trabalho de edição de multicâmera

[Sobre o fluxo de trabalho de edição de multicâmera](#)

[Fluxo de trabalho de edição de multicâmera](#)

[Usar a caixa de diálogo Sequência de origem de multicâmera](#)

[Organizar e selecionar ângulos de câmera para exibição no modo de multicâmera do monitor](#)

[Marcar cliques para sincronização](#)

[Importar sequências de vários cliques do Final Cut Pro](#)

[Para o início](#)

Sobre o fluxo de trabalho de edição de multicâmera

O Premiere Pro permite criar uma sequência de origem de multicâmera usando cliques de várias origens da câmera. É possível sincronizar os cliques configurando manualmente pontos de entrada, pontos de saída ou marcadores de clipe. Em alternativa, é possível usar a sincronização com base em áudio para alinhar com precisão cliques em uma sequência de multicâmera.

O modo Multicâmera no Monitor de programas permite editar cliques capturados em várias câmeras de diferentes ângulos. Para exibir a interface de edição de multicâmera no Monitor de programas, selecione Multicâmera no menu pop-up do Monitor de programas. O modo Multicâmera do Monitor de programas exibe uma saída totalmente composta no modo normal de reprodução, exibindo todos os efeitos aplicados durante a reprodução.

 **Vídeo: Melhorias de várias câmeras**

Saiba mais sobre os novos recursos que facilitam a edição de várias câmeras. (Assistir, 6 min)

[Para o início](#)

Fluxo de trabalho de edição de multicâmera

1. Criar um projeto

Clique em Novo projeto na tela de boas-vindas do Premiere Pro ou selecione Arquivo > Novo projeto.

Na caixa de diálogo Novo projeto, digite um nome para o projeto e clique em OK para aceitar os padrões.

2. Importar gravação

Selecione Arquivo > Importar. Na caixa de diálogo Importar exibida, navegue para o diretório que contém seus arquivos de áudio e vídeo. Selecione os arquivos a serem importados e clique em Abrir.

Para selecionar de uma vez diversos arquivos, clique no primeiro arquivo e pressione Shift+clique no último arquivo para selecionar todos os arquivos.

3. Criar uma sequência de origem de multicâmera

É possível criar uma sequência de origem de multicâmera das seguintes maneiras:

- Selecione um compartimento que contenha ativos e escolha um método de sincronização na caixa de diálogo Criar uma sequência de origem de multicâmera. Todos os cliques no compartimento são processados com base no método de sincronização e ordenados de forma alfanumérica em cada sequência de origem resultante.
- Selecione os ativos manualmente e escolha um método de sincronização na caixa de diálogo Criar uma sequência de origem de multicâmera. A ordem na qual você seleciona os cliques determina a ordem na sequência de origem resultante.

Para usar a caixa de diálogo Criar uma sequência de origem de multicâmera, selecione os cliques ou o compartimento no painel Projeto. Em seguida, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou mantenha a tecla Ctrl pressionada (Mac OS) e clique nos cliques selecionados e escolha Criar uma sequência de origem de multicâmera no menu de contexto.

Para obter mais informações sobre como especificar as configurações na caixa de diálogo Sequência de origem de multicâmera, consulte [Uso da caixa de diálogo Sequência de origem de multicâmera](#).

4. Criar uma sequência de destino de multicâmera

Edite a sequência de origem de multicâmera em uma sequência de destino.

Para criar uma sequência de destino, com a sequência de origem de multicâmera selecionada no painel Projeto, selecione Arquivo > Novo > Sequência do clipe. Também é possível clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou pressionar Ctrl+clique (Mac OS) na sequência de origem de multicâmera e selecionar Nova sequência do clipe no menu de contexto.

O Premiere Pro cria uma nova sequência de destino de multicâmera e abre-a no painel Monitor de programas e Linha de tempo.

5. Ativar edição de multicâmera no monitor de programas

Para ativar a sequência de destino de multicâmera para editar várias câmeras, escolha Multicâmera no menu pop-up do Monitor de programas. O Monitor de programas está agora no modo Multicâmera.

No modo Multicâmera, é possível exibir a gravação de todas as câmeras simultaneamente e alternar entre as câmeras para escolher a gravação para a sequência final.

6. Ativar gravação de edição de multicâmera

Clique no botão de alternar Gravação multicâmera. Se o botão não estiver visível na barra de botões, clique em "+" no canto inferior direito do Monitor de programas para abrir o Editor de botões. Arraste e solte o botão Gravação multicâmera na barra de botões.

7. Editar a sequência de multicâmera

No painel Monitor de programas ou Linha de tempo, pressione a barra de espaços ou clique no botão de alternância Reproduzir-Parar para iniciar a reprodução. Quando a sequência estiver reproduzindo, pressione a tecla de número no teclado principal para cortar a câmera com esse número. Para mais informações sobre como usar atalhos de teclado, consulte [Atalhos de teclado para edição de multicâmera](#).

8. Ajustar e refinar edições

Depois de gravar a edição de multicâmera, é possível fazer o seguinte:

- Regravar a sequência final e substituir cliques pela gravação de uma das outras câmeras.
- Edite a sequência de origem de multicâmera como você faria com qualquer outra sequência usando as ferramentas e técnicas de edição padrão, adicionando efeitos,

compondo com o uso de várias faixas e incluindo camadas de ajuste.

- Alterar as câmeras após já terem sido gravadas.
- Recortar para um novo ângulo.

É possível usar atalhos de teclado para a edição de multicâmera. É possível usar as teclas numéricas para alternar câmeras à medida que a sequência de multicâmera é reproduzida. Os atalhos de teclado também podem ser usados para alterar os ângulos depois de concluir uma edição de multicâmera. Para obter mais informações, consulte Atalhos de teclado de multicâmera.

9. Exportar a sequência de multicâmera

Com o ativo de sequência no painel Monitor de programas ou Linha de tempo, selecione Arquivo > Exportar > Mídia. Especifique as configurações de exportação e clique em Exportar ou clique em Fila para enviar a sequência para o Adobe Media Encoder para codificação. Para saber mais, consulte Fluxo de trabalho e visão geral da exportação.

[Para o início](#)

Usar a caixa de diálogo Sequência de origem de multicâmera

Use a caixa de diálogo Criar sequência de origem de multicâmera para combinar clipes que tenham pontos de entrada/saída em comum ou timecodes sobrepostos em uma sequência de multicâmera. Também é possível combinar clipes usando áudios de forma de onda e marcadores.

Nome da sequência de origem de multicâmera

É possível nomear a sequência de origem de multicâmera com o nome do videoclipe ou clipe de áudio principal da sequência. No menu pop-up, selecione a opção apropriada para adicionar “multicâmera” ou um nome personalizado para o vídeo ou áudio principal.

Como alternativa, selecione Personalizado no menu pop-up e digite um nome personalizado na caixa de texto.

Sincronizar ponto

Antes de criar uma sequência de origem de multicâmera usando pontos de entrada, pontos de saída ou marcadores de clipe como ponto de sincronização, você deve marcar clipes para sincronização. Para mais informações, consulte [Marcar clipes para sincronização](#).

Pontos de entrada, pontos de saída

Marque os pontos de sincronização usando os pontos de entrada ou de saída antes de criar a sequência de origem de multicâmera.

Timecode

Selecione a opção Timecode para sincronizar os clipes se tiverem sido gravados com o timecode em sincronia entre eles.

- Selecione a opção Criar sequência de origem de multicâmera para combinar os clipes em uma única sequência de multicâmera. Use esta opção quando houver lacunas na cobertura das filmagens individuais e você desejar criar uma sequência que preserve tais lacunas. Se você não escolher essa opção, somente os clipes sobrepostos serão combinados e os clipes sem sobreposição não serão usados.
- Selecione Ignorar horas se cada clipe tiver timecode que inicie em uma hora diferente mas, contrariamente, tenha o timecode sobreposto.

O Premiere Pro permite executar edições de multicâmera rapidamente com base no timecode de

sincronização. Pressione a tecla modificadora Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) ao trocar os cliques de origem para corresponder o quadro ao timecode na posição atual do indicador de reprodução.

Marcador de clipe

Selecione a opção Marcador de clipe para sincronizar os cliques usando marcadores de cliques que são adicionados manualmente aos pontos de sincronização em comum.

Áudio

Selecione a opção Áudio para sincronizar os cliques automaticamente com base nos áudios de forma de onda. É possível usar áudio gravado de uma origem secundária para sincronizar automaticamente e criar cliques mesclados e de multicâmera usando áudios de forma de onda.

Predefinição de sequência

Selecione o menu pop-up Predefinição de sequência para selecionar a partir de uma lista com todas as predefinições de sequência salvas anteriormente.

A predefinição de sequência Automática é selecionada por padrão. Quando você seleciona a predefinição Automática, a predefinição de vídeo é baseada no formato de vídeo do clipe da Câmera 1. Na maioria dos casos, a predefinição Automática é a configuração apropriada. Para fluxos avançadas, como edição de uma sequência usando cliques do proxy, escolha uma predefinição na sequência. Em seguida, você pode usar cliques com resolução/tamanho de quadro maior para as edições finais.

Deslocar áudio e mover cliques de origem

- Se uma faixa de áudio gravada separadamente estiver fora de sincronia com o videoclipe, é possível adicionar um deslocamento de quadro usando a opção Deslocar áudio por. É possível inserir quadros de vídeo no intervalo de -100 a +100 para o deslocamento de sincronização do clipe de áudio.
- Use a opção Mover cliques de origem para o compartimento Cliques processados para mover os cliques de origem gerados para o compartimento Cliques processados. Se não existir um compartimento Cliques processados, o Premiere Pro criará um antes de mover os cliques para ele. Os cliques que não tiverem atendido aos critérios de sincronização serão deixados fora do compartimento Cliques processados. Essa opção torna fácil identificar os cliques que não foram usados na sequência de origem de multicâmera resultante.

Configurações de sequência de áudio

As configurações de sequência determinam como as faixas de áudio na sequência de origem são preenchidas, como as atribuições de deslocamento e canais são definidas e se estão silenciadas.

- Selecione Câmera 1 quando apenas o áudio da câmera 1 for usado na sequência de edição. A edição de multicâmera é permitida apenas para a parte de vídeo da sequência de origem.

Se você usar cliques A/V para criar esta sequência, as faixas de áudio de todos os áudios associados ao vídeo 1 terão o som ativado. Os outros áudios na sequência de origem serão abafados.

Se você usar cliques somente de áudio com vídeo ou cliques A/V, os cliques somente de áudio serão colocados nas faixas superiores e terão o som ativado. Outros áudios (de quaisquer cliques vinculados) serão silenciados e colocados nas faixas inferiores. As atribuições de canais e o deslocamento panorâmico de cada faixa estão definidos para transferir cada canal de origem para canais de saída independentes (até 32). Número de canais com som ativado de áudio de origem determina o número de canais de saída

ativos na sequência.

Observação: não é possível usar a opção *O áudio segue o vídeo nas sequências de edição criadas com essa configuração*, pois a parte de áudio não é compatível com multicâmera.

- Selecione Todas as câmeras para usar todos os canais de áudio nos cliques de origem. Essa configuração é semelhante à configuração da Câmera 1. Apenas a parte de vídeo da sequência de origem é compatível com multicâmera. A opção *O áudio segue o vídeo* não é suportada para essa configuração. Todos o áudio tem o som ativado (até 32 canais). Número de canais com som ativado de áudio de origem determina o número de canais de saída ativos na sequência.
- Selecione Alternar áudio quando desejar que o áudio alterne com seu vídeo vinculado. Essa configuração ativa o som de todo o áudio. Essa opção permite a edição de multicâmera no vídeo e no áudio da sequência de origem, quando a configuração *O áudio segue o vídeo* estiver ativada no Monitor de programas. Essa configuração também mapeia o áudio de origem multimonio para uma única faixa de áudio adaptável. Além disso, a configuração de edição *O áudio segue o vídeo* alterna essa única faixa com o vídeo. Se cliques somente de áudio estiverem incluídos na seleção de cliques, os cliques somente de áudio serão colocados nas faixas abaixo de todos os cliques vinculados. Faixas de vídeo vazias são criadas para corresponder com todas as faixas somente de áudio.

Para mais informações, consulte este vídeo por Josh Weiss sobre a [edição multicâmera usando a sincronização com base em áudio](#).

Predefinições de canais de áudio

As Predefinições de canais de áudio determinam como a sequência de origem resultante é mapeada. Os detalhes incluem o tipo e o número de faixas de áudio que serão ignorados quando a sequência de origem for aninhada na sequência de edição.

Observação: para que a sequência de origem resultante seja corretamente mapeada com os canais de áudio, o número de faixas nos cliques de origem não deve ser maior do que os canais associados à predefinição escolhida.

Automático: lê o tipo de áudio do primeiro clique e usa este mapeamento.

Mono: mapeia os canais mono para quantos canais de saída houver na sequência de origem.

Estéreo: mapeia para as faixas estéreo com base no número de canais de saída na sequência de origem.

5.1: mapeia para faixas 5.1 com base no número de canais de saída na sequência de origem.

Adaptável: mapeia para Adaptável com base no número de canais de saída na sequência de origem.

Nomes da câmera

Ao criar uma sequência de origem de multicâmera, é possível exibir os nomes das câmeras como nomes de clipe ou nomes de faixas. Essas opções estão disponíveis além da opção padrão dos nomes enumerados de câmeras câmera 1, câmera 2.

Dependendo da opção Nomes de câmera selecionada, os ângulos da câmera são exibidos como nomes de faixa, nomes de clipe ou números de câmera no Monitor de origem. Para exibir a sequência de várias câmeras no Monitor de origem, clique com o botão direito do mouse na sequência e selecione Multicâmera.

[Para o início](#)

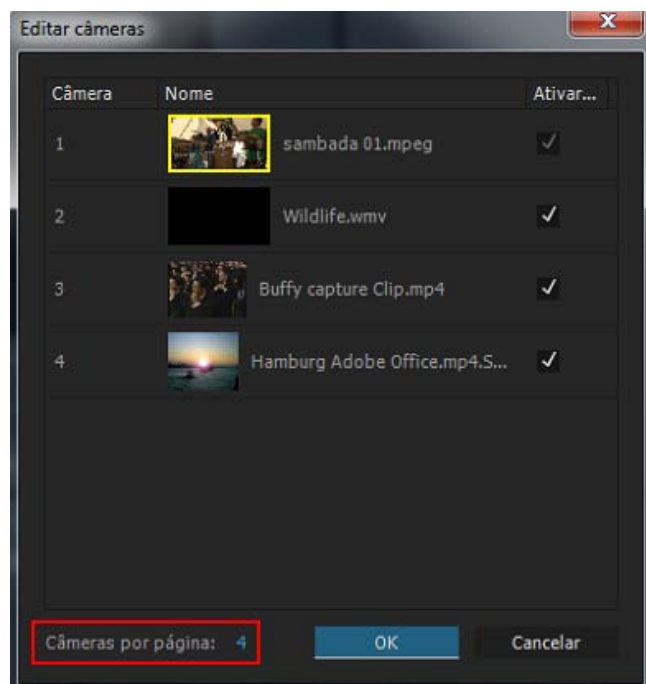
Organizar e selecionar ângulos de câmera para exibição no modo de multicâmera do monitor

O Premiere Pro permite organizar e selecionar os ângulos para visualização no modo de multicâmera do Monitor de origem.

No menu pop-up do Monitor de origem, selecione Editar câmeras.

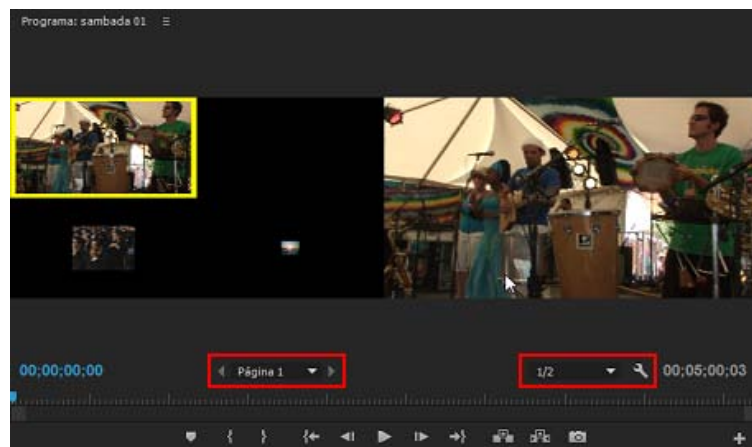
Na caixa de diálogo Editar câmeras, todos os clipes são listados na ordem original na qual foram organizadas nas faixas de sequência. É possível arrastar e soltar clipes para alterar a ordem da sequência. Também é possível ativar ou desativar os clipes selecionando-os ou desmarcando-os.

Em várias páginas, é possível organizar e selecionar câmeras na exibição de multicâmeras. É possível definir o número de origens de câmera por página e navegar entre páginas conforme necessário. Você não pode arrastar e soltar câmeras em páginas diferentes ou dentro de uma única página, mas você pode usar a caixa de diálogo Editar câmeras para mudar a ordem de câmeras em uma sequência de multicâmera, e as páginas serão reorganizadas adequadamente.



Caixa de diálogo Editar câmeras para uma sequência de multicâmera

No Monitor de programas, é possível navegar pelas páginas de multicâmera usando os controles destacados na imagem a seguir.



Monitor de programas para uma sequência de multicâmera

Marcar cliques para sincronização

Se os cliques estiverem sincronizados por timecode (no modo [jam-sync](#)) no local da captura, não será necessário marcar os cliques para sincronização.

Antes de criar uma sequência de origem de multicâmera, é importante marcar os cliques para sincronização. Abra cada clipe e siga um destes procedimentos no ponto de sincronização:

- Marque um ponto de entrada em um ponto de sincronização no início de um clipe. Por exemplo, marque um ponto de entrada em que a [claquete](#) seja batida no cabeçalho de um clipe.
- Marque um ponto de saída em um ponto de sincronização no final de um clipe. Por exemplo, marque um ponto de saída em que a claquete seja batida na ponta de um clipe.
- Crie um marcador de clipe em um ponto de sincronização em qualquer momento de um clipe. Por exemplo, se houver uma ação em qualquer momento de um clipe que possa ser usada como um ponto de sincronização, como um sinal de áudio, prato de ataque, flash de câmera, e assim por diante. Renomeie cada marcador para que eles tenham nomes idênticos para a sincronização. Digite o mesmo nome de marcador de clipe para cada clipe na caixa de diálogo Marcador e, em seguida, clique em OK. (Consulte Adicionar marcadores à linha de tempo.)

O timecode também pode ser usado para sincronizar os cliques, e ele o faz automaticamente. No entanto, o timecode deve ser idêntico em todos os cliques para que eles sincronizem corretamente. Se o timecode for idêntico em todos os cliques que você planeja sincronizar, não será necessário marcar os cliques para a sincronização. Se usar o valor de horas no timecode de origem como um designador da câmera, selecione a opção Ignorar horas para usar somente minutos, segundos e quadros para sincronizar os cliques.

Para inserir timecodes idênticos a todos os cliques, grave as câmeras com timecodes no modo [jam-synced](#) no local, ou altere o timecode de cada clipe no Premiere Pro. (Consulte Definir o timecode manualmente para um clipe.)

Importar sequências de vários cliques do Final Cut Pro

É possível exportar um projeto de vários cliques do Final Cut Pro e importar arquivos XML do projeto do Final Cut Pro para o Premiere Pro. No Premiere Pro, as sequências de vários cliques aparecem como sequências de multicâmera com todas as configurações de projeto do Final Cut Pro intactas.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Trabalhar com marcadores

- Marcadores
- Painel Marcadores
- Adicionar marcadores à Linha de tempo
- Adicionar marcadores a clipes
- Localizar, mover e excluir marcadores
- Exibir comentários do marcador
- Exibir o timecode da sequência para o painel Marcadores
- Compartilhamento de marcadores com o After Effects
- Filtragem de marcadores por cor

[Para o início](#)

Marcadores

Os marcadores indicam pontos importantes no tempo e ajudam a posicionar e organizar os clipes. É possível usar um marcador para identificar uma ação ou um som importante em uma sequência ou em um clipe. Os marcadores são apenas para referência e não alteram o vídeo.

Os tipos de marcadores a seguir estão disponíveis no Premiere Pro:

Marcador	Descrição
Comentário	Um comentário ou uma observação sobre a parte selecionada da Linha de tempo.
Marcador de segmentação	Os marcadores de segmentação ajudam a definir intervalos no vídeo para automatizar fluxos de trabalho. Por exemplo, você pode identificar determinadas áreas como líderes ou como o segmento para onde os comerciais irão.
Link Web	Adicione um URL que fornece mais informações sobre a parte selecionada do clipe de filme.

É possível adicionar marcadores a uma sequência ou a um clipe de origem. Os marcadores são classificados por cor para facilitar a identificação.

[Para o início](#)

Painel Marcadores

Use o painel Marcadores (Janela > Marcadores) para visualizar todos os marcadores em um clipe ou uma sequência aberta. Os detalhes associados aos clipes, como marcas codificadas em cores, pontos de entrada, pontos de saída e comentários são exibidos. Clicar na miniatura de um clipe no painel Marcadores move o indicador de reprodução até o local do marcador correspondente.

Clique em um marcador no painel Marcadores e, em seguida, o indicador de reprodução move-se até aquela posição do marcador na Linha de tempo.

Um marcador em um clipe ou em uma sequência mostra os pontos de entrada e saída no painel Marcadores. É possível depurar o ponto de entrada ou saída para transformar o marcador de um único quadro no tempo em um que abrange um intervalo de tempo.

Neste vídeo de Todd Kopriva e video2brain, saiba mais sobre como usar marcadores no Premiere Pro. Obtenha uma visão geral do Adobe Prelude e observe como os marcadores podem ser importados do Prelude para o Premiere Pro.

[Para o início](#)

Adicionar marcadores à Linha de tempo

É possível adicionar marcadores ao Monitor de origem, Monitor de programas ou Linha de tempo. Os marcadores adicionados ao Monitor de programas refletem-se na Linha de tempo. De modo semelhante, os marcadores adicionados à Linha de tempo refletem-se no Monitor de programas.

No Premiere Pro, vários marcadores podem ser adicionados, permitindo ao usuário adicionar várias observações e comentários em cliques no mesmo local na Linha de tempo.

1. Mova o indicador de reprodução até o ponto onde deseja adicionar um marcador.
2. Selecione Marcador > Adicionar marcador, ou pressione a tecla M.
3. Para editar o marcador, clique duas vezes no ícone do marcador para abrir a caixa de diálogo Marcador.

É possível criar um atalho de teclado para abrir a caixa de diálogo Marcador.

4. Defina qualquer uma das seguintes opções:

Nome Digite um nome para o marcador.

Duração Arraste o valor de duração ou clique no valor para realçá-lo, digite um novo valor e pressione Enter/Return. Ao usar marcadores para links de URL e marcadores de capítulo, é possível definir marcadores de sequência para serem maiores que um quadro de duração.

Comentários Digite um comentário que você deseja associar ao marcador.

Marcador de capítulo Marque essa caixa se desejar tornar o marcador um marcador de capítulo.

Link Web Marque essa caixa se desejar associar o marcador com um hiperlink.

URL Este campo somente está ativado quando o Link Web está marcado. Insira o endereço da página da web que deseja abrir.

Observação: Quando o filme está incluído em uma página da web e o marcador é alcançado no filme, a página da web é aberta automaticamente. Os links web só funcionam com formatos suportados como o QuickTime.

Destino do quadro Este campo somente está ativado quando o Link Web está marcado. Insira o quadro de destino para uma página da web se estiver usando um conjunto de quadros HTML.

5. Para inserir comentários ou especificar opções para outros marcadores de sequência, clique em Voltar ou Próximo.

6. Clique em OK.

[Para o início](#)

Adicionar marcadores a clipes

Os marcadores podem ser adicionados aos clipes no Monitor de origem, ou a clipes selecionados na Linha de tempo.

Para adicionar um marcador a um clipe no Monitor de origem, faça o seguinte:

1. Abra o clipe no Monitor de origem a partir do painel Linha de tempo ou Projeto.
2. Coloque o indicador de reprodução onde você deseja inserir o marcador.
3. Selecione Marcador > Adicionar marcador, ou pressione M.

O marcador é adicionado ao clipe.

Para adicionar um marcador a um clipe na Linha de tempo, faça o seguinte:

1. Configure um atalho de teclado para “Adicionar marcador de clipe” em Editar > Atalhos de teclado (Windows) ou Premiere Pro > Atalhos de teclado (Mac OS).
2. Selecione o clipe.
3. Coloque o indicador de reprodução onde você deseja inserir o marcador.
4. Pressione o atalho do teclado que acabou de ser criado para “Adicionar marcador de clipe”.

O marcador é adicionado ao clipe.

É possível visualizar a caixa de diálogo do marcador clicando duas vezes no marcador no Monitor de origem.

Criar marcadores no painel Controles do efeito

No painel Controles do efeito, é possível exibir todos os marcadores criados no painel Linha de tempo. Também é possível adicionar marcadores à sequência para designar onde você gostaria de colocar efeitos no painel Controles do efeito. Além disso, é possível criar e manipular marcadores diretamente no painel Controles do efeito.

1. Arraste o indicador de reprodução para o local onde deseja criar um marcador.
2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Ctrl e clique (Mac OS) na escala da linha de tempo. Em seguida, selecione Adicionar marcador ou pressione a tecla M.

[Para o início](#)

Localizar, mover e excluir marcadores

É possível localizar marcadores usando as ferramentas de navegação do marcador. É possível movê-los de seus locais originais arrastando-os, ou é possível excluí-los em conjunto.

Navegar entre marcadores

1. Clique no ícone de marcador.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Marcador > Ir para próximo marcador.
 - Selecione Marcador > Ir para marcador anterior.

Mover um marcador

- Siga um destes procedimentos:
 - Para mover um marcador de clipe em um clipe que está em uma sequência, abra o clipe no Monitor de origem e arraste o ícone de Marcador ♥ na escala de tempo do Monitor de origem. (Não é possível manipular os marcadores de clipe no painel Linha de tempo).
 - Para mover um marcador de sequência, arraste o marcador em um painel Linha de tempo ou na escala de tempo do Monitor de programas.
 - Arrastar um marcador na escala de tempo do Monitor de origem ou de programas move o ícone do marcador correspondente em um painel Linha de tempo.

Observação: Os marcadores de sequência em uma sequência aninhada aparecem como marcadores de clipe (com uma cor um pouco diferente) na sequência pai e no Monitor de origem. Para ajustar um marcador aninhado, abra a sequência aninhada em um painel Linha de tempo e, em seguida, arraste o marcador.

Excluir um marcador

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para excluir um marcador de clipe, sinalize o indicador de reprodução para o marcador de clipe e, em seguida, abra o clipe no Monitor de origem.
 - Para excluir um marcador de sequência, sinalize o indicador de reprodução para o marcador.
2. Para limpar um marcador, selecione Marcador > Limpar marcador selecionado. Para limpar todos os marcadores, selecione Marcador > Limpar todos os marcadores.

Observação: Não é possível remover um marcador de sequência arrastando-o para longe da escala de tempo.

Limpe um marcador clicando com o botão direito (Windows) ou pressionando Ctrl+clicar (Mac OS) em um marcador e, em seguida, escolha Limpar marcador atual no menu de contexto.

[Para o início](#)

Exibir comentários do marcador

Quando um marcador é definido, passar o mouse sobre ele na escala de tempo produz uma dica de ferramenta que exibe as informações do marcador. É possível digitalizar rapidamente o conteúdo do marcador sem abrir a caixa de diálogo Marcador.

A dica de ferramenta do marcador de sequência exibe as seguintes informações em até quatro itens:

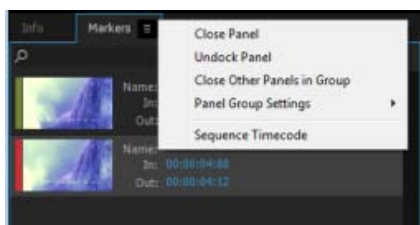
- Nome do marcador (opcional, exibido somente se inserido)
- Início do timecode (sempre exibido)
- Duração (opcional, exibido somente se o marcador tiver uma duração)
- Texto de comentário (opcional, exibido somente se inserido)

Observação: Quando a opção *Mostrar unidades de tempo de áudio* estiver selecionada, as dicas de ferramenta indicarão a localização e a duração do marcador em unidades de tempo de áudio em vez de unidades de timecode.

[Para o início](#)

Exibir o timecode da sequência para o painel Marcadores

É possível exibir timecodes da sequência para os marcadores de clipe no painel de marcadores, para que você possa localizar exatamente os marcadores na linha de tempo. Os marcadores de clipe da linha de tempo só aparecem no painel de marcadores quando um clipe é realçado.



Para exibir o timecode da sequência:

- No menu do painel de marcadores, selecione a opção Timecode da sequência. O timecode do painel de marcadores exibe as alterações do clipe para o timecode da sequência.

Quando você estiver no modo de sequência do timecode, somente os marcadores de clipe na sequência atual são indicados no painel Marcadores. Nenhum marcador de clipe fora do intervalo de entrada/saída de um clipe é mostrado. O timecode da sequência será atualizado automaticamente se a base de tempo da sequência for alterada.

[Para o início](#) 

Compartilhamento de marcadores com o After Effects

É possível compartilhar marcadores entre o Premiere Pro e o After Effects em qualquer uma das seguintes maneiras.

- Ao importar um projeto Premiere Pro para o After Effects, o After Effects converte os marcadores de sequência em marcadores de composição.
- Ao copiar uma sequência do painel Projeto Premiere Pro e colá-la no After Effects, a composição resultante mantém os marcadores de sequência como marcadores de composição, e os marcadores de clipe como marcadores de camada. Portanto, a operação de copiar e colar preserva os marcadores na forma como se espera.
- Ao exportar uma sequência do Premiere Pro por meio do Adobe Media Encoder para um formato de contêiner, como AVI, os marcadores de sequência são salvos no arquivo como metadados temporais XMP. Ao usar o arquivo de vídeo como a origem de uma camada, o After Effects converte esses marcadores de sequência em marcadores de camada.

[Para o início](#) 

Filtragem de marcadores por cor

O Premiere Pro permite que você filtre marcadores por cor no painel de marcadores. Marque uma ou várias caixas de seleção coloridas na parte superior do painel Marcadores para exibir somente os marcadores nas cores selecionadas na lista abaixo.

- [Usar marcadores no Adobe Premiere Pro](#)
- [Converter metadados e marcadores em pontos de sinalização](#)

Criar e reproduzir cliques

Clipes de origem, instâncias de clipe, subclipes e cliques duplicados

Duplicar um clipe

Criar subclipes

Reproduzir um clipe no painel Projeto

No Premiere Pro, crie cliques importando arquivos, duplicando cliques ou criando subclipes. Crie uma instância de clipe usando um clipe em uma sequência.

[Para o início](#)

Clipes de origem, instâncias de clipe, subclipes e cliques duplicados

No Premiere Pro, um clipe aponta para um arquivo de origem. Aparar um clipe, ou editá-lo de alguma forma, não afeta o arquivo de origem. Por exemplo, se você importar um arquivo de 30 minutos para o Premiere Pro, crie um clipe de 30 minutos que aponte para esse arquivo de origem. Se você aparar o clipe para uma duração de cinco minutos, o arquivo de origem de 30 minutos permanece no disco rígido, mas o clipe fará referência a apenas uma seção de cinco minutos dele. O Premiere Pro armazena as informações sobre os cliques nos campos de metadados do clipe nos arquivos de projeto, mas armazena as informações sobre os arquivos de origem em campos de metadados XMP.

É possível aparar cliques de origem, instâncias de clipe, subclipes ou cliques duplicados. É possível aparar todos os tipos de cliques em sequências quase da mesma maneira. Os tipos de clipe diferem das seguintes maneiras:

Clipe (mestre) de origem

O clipe importado originalmente para o painel Projeto. É listado no painel Projeto só uma vez por padrão. Se você excluir um clipe de origem do painel Projeto, todas as suas instâncias também serão excluídas.

Instância de clipe

Uma referência dependente de um clipe de origem, usada em uma sequência. Toda vez que se adiciona um clipe a uma sequência, cria-se outra instância do clipe. Uma instância de clipe usa a referência do arquivo de origem e o nome usados pelo seu clipe de origem. Embora as instâncias de clipe não sejam listadas no painel Projeto, elas são diferenciadas no menu do Monitor de origem se forem abertas ali. O menu Monitor de origem lista as instâncias por nome, nome da sequência e ponto de entrada.

Subclipe

Uma seção de um clipe mestre que faz referência ao arquivo de mídia do clipe mestre. Use subclipes para fazer referência a seções distintas de cliques mestres longos. (Consulte [Criar subclipes](#).)

Clipe duplicado

Uma cópia independente de um clipe de origem, que é criado manualmente usando o comando Editar > Duplicar. Também é possível criar um clipe duplicado importando o mesmo arquivo mais de uma vez. Diferentemente de uma instância de clipe, um clipe duplicado mantém a sua própria referência ao arquivo de origem do clipe original em disco e existe como um clipe adicional no painel Projeto. O Premiere Pro não exclui um clipe duplicado quando você exclui o seu original do painel Projeto. Os cliques mestres e duplicados podem ser renomeados independentemente.

Franklin McMahon explica como usar subclipes [neste vídeo](#) no Layers Magazine.

Para obter mais detalhes, consulte o tutorial de Andrew Devis, "[Subclipes: O que? Por quê? Como?](#)"

Consulte também os tutoriais de Andrew Devis, "[Compreendendo as ferramentas do painel origem](#)".

[Para o início](#)

Duplicar um clipe

1. No painel Projeto, selecione um clipe e escolha Editar > Duplicar.
2. Para renomear o clipe duplicado, selecione-o, escolha Clipe > Renomear e digite um novo nome para o clipe.

Também é possível criar um clipe duplicado copiando-o e colando-o no painel Projeto (ou em suas pastas), pressionando Ctrl e arrastando (Windows) ou Command e arrastando (Mac OS) um clipe no painel Projeto.

Criar subclipes

Um subclipe é uma seção de um clipe mestre (origem) que se deseja editar e gerenciar separadamente no projeto. Use subclipes para organizar arquivos de mídia longos.

Trabalhe com subclipes em um painel Linha de tempo como se faz com clipes mestre. A apara e edição de um subclipe restringe-se aos seus pontos de entrada e de saída. No entanto, é possível definir novos pontos de entrada e saída de um subclipe, desde que estejam entre os pontos de entrada e saída originais definidos para o subclipe ao criá-lo do clipe mestre.

Os subclipes fazem referência ao arquivo de mídia do clipe mestre. Se você excluir um clipe mestre ou torná-lo offline e mantiver a sua mídia em disco, o subclipe e suas instâncias permanecerão online. Se você retirar a mídia original do disco, o subclipe e suas instâncias ficam offline. Se você revincular um clipe mestre, seus subclipes permanecerão vinculados à mídia.

Se você recapturar ou revincular um subclipe, ele se tornará um clipe mestre e todos os vínculos com a mídia original serão quebrados. A mídia recapturada inclui a parte referenciada do subclipe somente da mídia. Todas as instâncias do subclipe são revinculadas à mídia recapturada.

Não é possível transformar os seguintes tipos de clipes em subclipes:

- Seleções de vários clipes
- Títulos, imagens congeladas, clipes sintéticos
- Clipes de sequência
- Clipes agrupados

Para usar um clipe mestre e seus subclipes em outro projeto, importe o projeto que contém os clipes.

É possível criar um subclipe de qualquer clipe mesclado da mesma maneira que se faria com qualquer outro subclipe. O timecode inicial do clipe mestre é o primeiro timecode dos clipes componentes. O timecode final do clipe mestre é o último timecode dos clipes componentes. A caixa de seleção Converter para clipe mestre está desativada.

Criar um subclipe do painel Projeto

É possível criar um subclipe de clipes de origem ou de outros subclipes que são criados de um único arquivo de mídia.

1. Clique duas vezes em um clipe no painel Projeto para abri-lo no Monitor de origem.
2. No Monitor de origem, defina os pontos de entrada e saída do subclipe. Um dos pontos ou ambos os pontos de entrada e saída devem diferir do ponto de entrada e saída do clipe de origem.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Escolha **Clipe > Criar subclipe**, digite um nome para o subclipe e clique em **OK**.
 - Pressione **Ctrl** e arraste (Windows) ou pressione **Command** e arraste (Mac OS) o clipe para o painel Projeto. Digite um nome para o subclipe e clique em **OK**.

O subclipe aparece no painel Projeto com um ícone Subclipe    . O ícone varia conforme o tipo de mídia.

4. (Opcional) Para manter os pontos de entrada e saída do clipe mestre, redefina-os no Monitor de origem ao visualizar o clipe mestre.

*Também é possível converter um clipe mestre em um subclipe selecionando o clipe de origem no painel Projeto ou no Monitor de origem, escolhendo **Clipe > Editar subclipe** e definindo os tempos de início e fim da mídia para o subclipe.*

Criar um subclipe do painel Linha de tempo

É possível criar subclipes de um painel Linha de tempo.

- Siga um destes procedimentos:
 - Pressione **Ctrl** e arraste (Windows) ou **Command** e arraste (Mac OS) uma instância de clipe de uma sequência para um

compartimento aberto em um painel Projeto. Digite um nome para o subclipe e clique em OK.

- Clique com o botão direito do mouse em uma instância de clipe em uma sequência e selecione Criar subclipe. Digite um nome para o subclipe e clique em OK.

Ajustar os tempos de início e fim da mídia de um subclipe

1. Selecione o subclipe no painel Projeto.
2. Escolha Clipe > Editar subclipe.
3. Edite os campos Timecode inicial e Timecode final do Subclipe.

Observação: Se você selecionar uma instância de um subclipe no painel Projeto, não será possível definir novos pontos inicial e final que fiquem dentro dos pontos inicial e final da instância. Esse limite impede a perda dos quadros que são usados na sequência.

Converter um subclipe em um clipe mestre

1. Selecione o subclipe no painel Projeto.
2. Escolha Clipe > Editar subclipe.

O clipe convertido mantém os tempos de início e fim do clipe mestre que são listados na caixa de diálogo Editar subclipe.
3. Selecione Converter para clipe mestre e, em seguida, clique em OK.

[Para o início](#) 

Reproduzir um clipe no painel Projeto

Use a *área de visualização* na parte superior do painel Projeto para visualizar clipes individuais.

1. Selecione o clipe.
2. Pressione o botão Reproduzir no visualizador de miniaturas. O botão Reproduzir se torna um botão Parar. Pressione Parar para interromper a reprodução. (A reprodução do clipe no visualizador de miniaturas não afeta as exibições no Monitor de origem.)▶

Também é possível reproduzir clipes na exibição de ícones no painel Projeto. Para isto:

1. No painel Projeto, clique no botão Exibição de ícone.
2. Selecione o clipe clicando nele.
3. Para reproduzir, pressione L ou a barra de espaço. (Para interromper, clique no botão Parar ou pressione K, ou a barra de espaço. O botão e a barra de espaço alternam entre Reproduzir e Parar.) Para reproduzir de forma invertida, pressione J.

A Adobe também recomenda

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Aparar clipes

Trabalhar com pontos de entrada e saída

Trabalhar com clipes de áudio no Monitor de origem

- Exibir áudios de forma de onda

- Depurar a forma de onda de áudio no Monitor de origem

- Amplie ou reduza uma forma de onda de áudio no Monitor de origem

Trabalhar com clipes no Monitor de origem

- Abrir um clipe no Monitor de origem

- Abrir e exibir clipes recentes do Monitor de origem

- Definir pontos de entrada e saída no Monitor de origem

- Mover o ponto de entrada e de saída ao mesmo tempo

- Ajustar pontos de edição no Monitor de origem

- Sinalização para um ponto de entrada ou de saída

- Sinalização para a próxima edição ou para a anterior

- Remover o ponto de entrada ou de saída do clipe de origem

Apara na Linha de tempo

- Selecionar pontos de edição

- Realizar uma apara na Linha de tempo

- Aparar com a ferramenta Seleção

- Aparar com o indicador de reprodução

Fazer edições de ondulação e rolagem na Linha de tempo

- Sobre as edições de ondulação e rolagem

- Fazer uma edição de rolagem usando a ferramenta Edição de rolagem

- Fazer edições de rolagem (estender edições) com o indicador de reprodução

- Fazer uma edição de ondulação usando a ferramenta Edição de ondulação

Fazer edições de deslocamento e deslizamento

- Fazer uma edição de deslocamento

- Deslocar um clipe com atalhos de teclado

- Fazer uma edição de deslizamento

- Deslizar um clipe com atalhos de teclado

- Ajustar clipes

- Fazer edições divididas

Trabalhar no modo de apara

- Edições de deslocamento e de deslizamento no modo de apara

- Apara assimétrica

Trabalhar no Monitor de aparas

- Abrir ou fechar o Monitor de aparas

- Exibir o ponto de edição que você deseja aparar

- Visualizar a edição no Monitor de aparas

- Cancelar uma edição

- Definir preferências de apara

- Fazer uma edição de rolagem usando o Monitor de aparas

- Fazer uma edição de ondulação usando o Monitor de aparas

Trabalhar com pontos de entrada e saída

Configurar os pontos de entrada e saída de um clipe é um processo denominado *marcação*. Defina o primeiro quadro que você deseja incluir em uma sequência marcando esse quadro como o ponto de entrada do clipe. Em seguida, defina o último quadro que você deseja incluir marcando-o como o ponto de saída. Em um fluxo de trabalho normal, marque os pontos de entrada e saída de um clipe no Monitor de origem.

Ajustar os pontos de entrada e saída de um clipe após ele já ter sido editado em uma sequência é denominado *apara*. Normalmente, apara-se os clipes para ajustar como eles são reproduzidos em uma sequência. Por exemplo, ao exibir a edição, você deseja cortar o clipe de entrada um pouco antes de onde tinha planejado originalmente quando marcou os clipes. Para resolver esse problema, apare o clipe usando as ferramentas de apara no Premiere Pro.

É possível aparar clipes arrastando a borda de um clipe. A “borda” de um clipe é um ponto de entrada ou de saída de um clipe, ou *ponto de edição*. Várias ferramentas e técnicas especializadas permitem aparar um ponto de edição. Essas ferramentas e técnicas permitem aparar mais facilmente e com mais precisão, reduzindo o número de etapas envolvidas e mantendo a integridade da sequência.

É possível realizar tarefas de apara nos pontos de edição selecionados de um clipe ou nos pontos de edição selecionados de vários clipes. Há novos ícones de ferramentas e, ao selecionar edições com as ferramentas de apara, o ponto de edição é realçado com uma cor relacionada à apara executada.

É possível usar atalhos de teclado nos pontos de edição para aparar clipes na linha de tempo. A apara no Premiere Pro tem um fluxo de trabalho orientado pelo teclado, pois existem atalhos de teclado para cada tarefa de apara. Consulte [Aparar Linha de tempo](#).

Use o Modo de apara para ajudá-lo a aparar dinamicamente os pontos de edição usando os botões ou atalhos de teclado. É possível usar as teclas J-K-L para aparar clipes dinamicamente. Consulte [Trabalhar no Modo de apara](#).

Existem vários atalhos de teclado disponíveis para a tarefa de apara, contudo, alguns não estão definidos por padrão. Vá para Editar > Atalhos de teclado (Windows) ou Premiere Pro > Atalhos de teclado (Mac OS) para definir os atalhos de apara.

[Para o início](#)

Trabalhar com clipes de áudio no Monitor de origem

É possível trabalhar com clipes de áudio e com áudio de vídeos e de clipes de áudio no Monitor de origem. É possível exibir áudios de forma de onda, depurar áudios de forma de onda e ampliar e reduzir os áudios de forma de onda.

Exibir áudios de forma de onda

Ao abrir um clipe de áudio no Monitor de origem, áudios de forma de onda aparecem automaticamente. Ao abrir um vídeo e um clipe de áudio no Monitor de origem, também é possível exibir áudios de forma de onda.

Para exibir áudios de forma de onda em um vídeo e em um clipe de áudio, escolha Áudios de forma de onda no menu do painel do monitor.

É possível exibir os áudios de forma de onda de clipes que contêm vários canais de áudio ao abri-los no Monitor de origem.

Depurar a forma de onda de áudio no Monitor de origem

- No Monitor de origem, arraste para a esquerda ou para a direita em qualquer lugar na forma de onda.

O indicador de reprodução aparece onde você clica e o clipe de áudio é reproduzido, para frente ou para trás, na velocidade em que você arrastar, ou *depurar*, o clipe.

Amplie ou reduza uma forma de onda de áudio no Monitor de origem

É possível aplicar zoom em uma forma de onda de áudio no Monitor de origem para identificar melhor os locais para os marcadores, pontos de entrada ou de saída.

1. Clique duas vezes em um clipe de áudio no painel Projeto para abri-lo no Monitor de origem.
2. Para ampliar horizontalmente, arraste uma das extremidades da barra de rolagem de zoom que é executada abaixo da barra de tempo no Monitor de origem.

A forma de onda de todos os canais, e a barra de tempo, irão se expandir ou contrair horizontalmente.

3. Para ampliar verticalmente, siga um destes procedimentos:
 - Para ampliar um único canal, arraste uma das extremidades da barra de zoom vertical que é executada ao lado da escala de decibéis, no lado direito do Monitor de origem.
 - Para ampliar todos os canais simultaneamente, pressione Shift e arraste uma das extremidades da barra de zoom vertical que é executada ao lado da escala de decibéis, no lado direito do Monitor de origem.

A forma de onda de um ou de todos os canais, e a escala de decibéis, irão se expandir ou contrair verticalmente.

Em computadores Apple MacBook Pro, é possível mover dois dedos no trackpad verticalmente ou horizontalmente na barra de rolagem de zoom para ampliar e reduzir áudios de forma de onda. Para depurar áudio, mova dois dedos verticalmente ou horizontalmente em qualquer lugar do Monitor de origem, exceto na barra de rolagem de zoom.

Retornar ao nível de zoom vertical padrão

- Clique duas vezes na barra de zoom vertical.

Retornar ao nível de zoom vertical anterior

- Após retornar ao nível de zoom padrão, clique duas vezes na barra de zoom vertical.

[Para o início](#)

Trabalhar com clipes no Monitor de origem

O painel Monitor de origem contém ferramentas e métodos versáteis para se trabalhar com clipes. É possível usar ferramentas e técnicas para definir, mover ou remover pontos de entrada e saída, sinalizar o indicador de reprodução para qualquer um desses pontos ou para visualizar os quadros em seus locais.

Abrir um clipe no Monitor de origem

- Para abrir um clipe no Monitor de origem, siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no clipe no painel Projeto.
 - Clique duas vezes no clipe em um painel Linha de tempo.

Abrir e exibir clipes recentes do Monitor de origem

É possível carregar mais de um clipe por vez no Monitor de origem. Entretanto, só é possível exibir um clipe por vez. Os cliques recentemente carregados estão disponíveis em um menu na parte superior do Monitor de origem.

1. Na guia Monitor de origem, clique no triângulo que aponta para baixo para abrir o menu da guia.
2. Selecione o nome do clipe que você deseja exibir.

Observação: É possível atribuir atalhos de teclado para selecionar e fechar cliques no Monitor de origem.

Definir pontos de entrada e saída no Monitor de origem

- Para definir um ponto de entrada ou de saída no Monitor de origem, siga um destes procedimentos:
 - Para marcar um ponto de entrada, arraste o indicador de reprodução para o quadro desejado. Em seguida, clique no botão Marcar ponto de entrada , ou pressione a tecla I.
 - Para marcar um ponto de saída, arraste o indicador de reprodução para o quadro desejado. Em seguida, clique no botão Marcar ponto de saída , ou pressione a tecla O.

Depois de marcar os pontos de entrada e saída, é possível mudar de ideia antes de editar o clipe na sequência. Arraste os pontos de entrada ou de saída para uma nova posição na escala de tempo. Também é possível arrastar o indicador de reprodução para um novo quadro e usar os botões Marcar entrada ou Marcar saída para definir novos pontos de entrada ou de saída.

Mover o ponto de entrada e de saída ao mesmo tempo

- Siga um destes procedimentos:
 - Para um videoclipe ou clipe de áudio, na escala de tempo do Monitor de origem, arraste a alça de entrada/saída (área texturizada no centro do alcance do sombreado entre os pontos de entrada e saída). Certifique-se de arrastar a área texturizada; Caso contrário, você apenas sinalizará o indicador de reprodução.
 - Para um clipe de áudio, também é possível arrastar a alça de entrada/saída ou a área cinza entre o ponto de entrada e de saída acima da forma de onda para a esquerda ou para a direita.

Os pontos de entrada e de saída se movem ao mesmo tempo, mantendo a duração entre eles constante.

Essa técnica também funciona com pontos de entrada e de saída de sequência que usa o Monitor de programas ou um painel Linha de tempo.

Ajustar pontos de edição no Monitor de origem

Às vezes, é necessário o ajuste dos pontos de entrada e saída após um clipe estar na Linha de tempo. Se você abrir um clipe da Linha de tempo no Monitor de origem, é possível arrastar a alça de entrada/saída no Monitor de origem para definir novos locais para os pontos de entrada e saída. Essa técnica é útil para usar uma seção diferente de um clipe na Linha de tempo. Na verdade, é uma maneira de realizar uma Edição de deslocamento.

Observação: A exibição dos quadros de entrada e de saída desta forma só funciona com cliques abertos no Monitor de origem a partir de uma sequência.

1. Defina os pontos de entrada e de saída no Monitor de origem.
2. Edite o clipe na Linha de tempo.
3. Clique duas vezes no clipe para carregá-lo para o Monitor de origem.
4. Arraste a alça de entrada/saída (área texturizada no centro do alcance do sombreado entre os pontos de entrada e saída), conforme feito na seção [Mover o ponto de entrada e de saída ao mesmo tempo](#).

Sinalização para um ponto de entrada ou de saída

Use o Monitor de origem para sinalizar um quadro para um clipe e o Monitor de programas para sinalizar o quadro atual para uma sequência.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para sinalizar a hora atual para um ponto de entrada, clique no botão Ir para ponto de entrada .
 - Para sinalizar a hora atual para um ponto de saída, clique no botão Ir para ponto de saída .

Sinalização para a próxima edição ou para a anterior

É possível usar a tecla Seta para baixo para o comando Ir para o próximo ponto de edição e a tecla de Seta para cima para o comando Ir para o ponto de edição anterior. Esse comando trabalha em todas as faixas, selecionadas ou não.

Observação: Também é possível usar botões para ir para a próxima edição em qualquer uma das faixas de destino na Linha de tempo, clique no botão Ir para o próximo ponto de edição  e, para ir para a edição anterior em qualquer uma das faixas de destino, clique no botão Ir para o ponto de edição anterior .

Os botões Ir para o próximo ponto de edição e Ir para o ponto de edição anterior não estão disponíveis por padrão, entretanto, é possível colocá-los ao lado dos outros controles de reprodução com o editor de botão.

Remover o ponto de entrada ou de saída do clipe de origem

- Clique duas vezes em um clipe no painel Projeto para abri-lo no Monitor de origem.

Observação: As instâncias de clipe na Linha de tempo não são clipes de origem. Não é possível remover pontos de entrada ou de saída dos clipes da Linha de tempo que foram carregados no Monitor de origem.

- Escolha um dos três seguintes comandos:
 - Marcador > Limpar entrada
 - Marcador > Limpar saída
 - Marcador > Limpar entrada e saída

Observação: Também é possível pressionar Alt+clique (Windows) ou Option+clique (Mac OS) no botão Marcar entrada ou no botão Marcar saída no Monitor de origem para limpar uma entrada ou uma saída.

[Para o início](#) 

Aparar na Linha de tempo

Para aparar clipes rapidamente, faça-o na Linha de tempo. É possível  **Vídeo:** *Aparar na linha de*

usar uma combinação de ferramentas de apara e atalhos de teclado para selecionar e ajustar os pontos de edição.

Você pode selecionar pontos de edição e ajustá-los usando o mouse, atalhos de teclado ou o teclado numérico.

tempo

Aprenda duas das maneiras mais eficientes dinâmicas de ajustar um ponto de edição. (Assistir, 9 min)

Selecionar pontos de edição

Antes de poder usar técnicas de apara na linha de tempo do Premiere Pro, é importante selecionar primeiro os pontos de edição dos clipes na Linha de tempo. É possível selecionar os pontos de edição com o mouse ou usando os atalhos de teclado.

Selecionar pontos de edição com o mouse

Clicar com o mouse para selecionar um ponto de edição na Linha de tempo usa o local do cursor do mouse, a ferramenta de apara ativa e as teclas modificadoras.

Observação: Arrastar, diferentemente de clicar e soltar o mouse para selecionar um ponto de edição, seleciona um ponto de edição e executa a apara.

- **Ferramenta Seleção:** clicar no ponto de edição com a ferramenta Seleção faz uma seleção de ponto de edição para Aparar para dentro ou Aparar para fora, dependendo de em qual lado do ponto de edição você clicar. Se você pressionar Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) no ponto de edição com a ferramenta Seleção, o cursor exibirá uma ferramenta Edição de ondulação ou Edição de rolagem. Mover os pontos de Aparar para dentro ou Aparar para fora é denominado uma edição regular.
- **Ferramenta Edição de ondulação:** clicar no ponto de edição com a ferramenta Edição de ondulação faz uma seleção de ponto de edição de Ondulação interna ou Ondulação externa, dependendo de em qual lado do ponto de edição você clicar. Se você pressionar Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) no ponto de edição com a ferramenta Edição de ondulação, o cursor mostrará uma ferramenta Edição de ondulação ou Edição de rolagem e escolherá Aparar para fora, Rolagem ou Aparar para dentro, dependendo de em qual lado do ponto de edição você clicar.
- **Ferramenta Edição de rolagem:** clicar no ponto de edição com a ferramenta Edição de rolagem seleciona os dois lados do ponto de edição. Se você pressionar Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) e a tecla modificadora for mantida pressionada com a ferramenta Edição de rolagem, o cursor mostrará uma ferramenta Edição de ondulação ou Edição de rolagem e escolherá Ondulação externa, Rolagem ou Ondulação interna, dependendo de em qual lado do ponto de edição você clicar.



Cursores de edição para vários tipos de edição

A. Cursor de edição regular **B.** Cursor de edição regular **C.** Cursor de Edição de ondulação **D.** Cursor de Edição de ondulação **E.** Cursor de Edição de rolagem

Observação: A definição de destinos de faixa não afeta a seleção dos pontos de edição ao usar o mouse.

Usar teclas modificadoras com ferramentas de apara

- Use a tecla modificadora Alt (Windows) ou Option (Mac OS) para substituir a seleção de cliques vinculados normais associados aos pontos de edição em outras faixas, e selecione apenas o ponto de edição que for clicado. Essa técnica é útil para configurar uma edição dividida (corte L ou J).
- Use a tecla modificadora Shift para adicionar ou remover outros pontos de edição da seleção atual.
É possível combinar a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) com a tecla Shift para ignorar a seleção de cliques vinculados ao adicionar ou remover outros pontos de edição da seleção atual.
- Escolha Editar > Preferências > Aparar (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Aparar (Mac OS), para definir Permitir que a ferramenta Seleção escolha as aparas de rolagem e ondulação sem teclas modificadoras. Isso altera a maneira como a tecla modificadora Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) funciona com a ferramenta Seleção. Se a preferência for selecionada, o uso da tecla modificadora será invertido.

Aparar nas lacunas da Linha de tempo

É possível selecionar o ponto de edição de uma lacuna vazia entre os cliques e usar os comandos de apara da linha de tempo.

- **Apara regular:** essa técnica funciona da mesma forma que selecionar o lado do clipe do ponto de edição na direção oposta. Por exemplo, selecionar Aparar para fora no lado direito de uma lacuna vazia é equivalente a selecionar Aparar para dentro o clipe adjacente.
- **Apara de rolagem:** se um lado do ponto de edição for uma lacuna vazia, o comportamento será o mesmo de uma apara regular.
- **Apara de ondulação:** apara a lacuna moveria o ponto de edição e deslocaria todos os cliques subsequentes. Aparar a lacuna inclui o clipe adjacente, em uma posição diferente, mas com seu ponto de entrada permanecendo o mesmo.

Observação: marcar a caixa de seleção **Deslocar cliques que sobrepõem o ponto de apara durante a apara de ondulação** na caixa de diálogo Preferências (Editar > Preferências > Aparar) desloca os itens da faixa de sobreposição durante uma exclusão de ondulação.

Menu de contexto de tipo de apara

Também é possível selecionar um ponto de edição (ou alterar o tipo de apara de um ponto de edição existente) clicando com o botão direito do mouse em um ponto de edição e escolhendo de um menu de contexto exibido. O menu contém os seguintes itens:

- Apara de ondulação interna
- Apara de ondulação externa
- Edição de rolagem
- Aparar para dentro

- Aparar para fora
- Aplicar transições padrão

Selecionar vários pontos de edição

A seleção múltipla de pontos de edição é possível, incluindo mais de um por faixa. Use a tecla Shift com qualquer ferramenta de apara para selecionar pontos de edição adicionais.

Também é possível arrastar para selecionar vários pontos de edição. Para selecionar vários pontos de edição, arraste um letreiro em torno de um grupo de clipes. Um tipo de Apara de ondulação externa é sempre escolhido, mas pode ser alterado depois que a seleção for feita com um atalho de teclado (Shift-T (Windows) ou Ctrl-T (Mac OS).), ou selecione Apara de ondulação interna no menu de contexto.

Não é possível arrastar um letreiro em torno das primeiras edições na linha de tempo com a ferramenta Edição de ondulação, no entanto, é possível com ferramenta Edição de rolagem e, em seguida, alternando a função de apara com o atalho de teclado (Shift-T (Windows) ou Ctrl-T (Mac OS).).

É possível selecionar mais de um ponto de edição por faixa, escolhendo todos os pontos de edição dentro da caixa de seleção de letreiro. Use a tecla modificadora Shift para adicionar ou remover outros pontos de edição da seleção. O Monitor de programas alterna para o modo de apara automaticamente assim que a seleção de letreiro é concluída.

Para selecionar vários pontos de edição no princípio de uma sequência como uma edição de Ondulação interna, arraste um letreiro em torno dos clipes com a ferramenta Edição de rolagem e, em seguida, pressione Shift+T (Windows) ou Ctrl+T (Mac OS) para alternar para uma seleção de edição de Ondulação interna.

Se houver outros pontos de edição selecionados além do que foi clicado, todos eles irão alterar o seu tipo para o tipo selecionado. O item de menu Aplicar transições padrão aplica a transição de áudio ou vídeo padrão atual a cada um dos locais de ponto de edição selecionados atualmente.

Atalhos de teclado para seleção do ponto de edição

Estes são atalhos de teclado para selecionar pontos de edição que usam a posição do indicador de reprodução e os destinos da faixa.

Observação: Diferentemente de selecionar com o mouse, os pontos de edição de clipes vinculados não são selecionados automaticamente, a menos que as faixas associadas também sejam definidas como destino.

Selecionar ponto de edição mais próximo Há 5 atalhos para “Selecionar ponto de edição mais próximo” que podem ser atribuídos na caixa de diálogo Atalhos de teclado, um para cada tipo de apara:

- Selecionar ponto de edição mais próximo como ondulação interna
- Selecionar ponto de edição mais próximo como ondulação externa
- Selecionar ponto de edição mais próximo como apara interna
- Selecionar ponto de edição mais próximo como apara externa
- Selecionar ponto de edição mais próximo como rolagem

Se o indicador de reprodução ainda não estiver em um ponto de edição, ele será movido para o ponto de edição mais próximo para frente ou para trás. Em seguida, os pontos de edição do indicador de reprodução em todas as faixas de destino são adicionados à seleção atual de pontos de edição, usando o tipo de apara do atalho específico. É possível usar o item de menu (ou o atalho) para o comando Desmarcar tudo para desmarcar os pontos de edição antes de usar esses atalhos para iniciar uma nova seleção.

Ir para o próximo ponto de edição e Ir para o ponto de edição anterior Move o indicador de reprodução para o ponto de edição mais próximo ou anterior nas faixas de destino. Eles mantêm a seleção do ponto de edição no indicador de reprodução nas faixas de destino, usando o mesmo tipo de apara da seleção anterior. Quando não há seleção de ponto de edição ativa, esses atalhos apenas movem o indicador de reprodução. No modo de apara, é possível ir para o próximo ponto de edição e para o anterior com os mesmos atalhos

sem sair do modo de apara e os pontos de edição permanecem selecionados.

Ir para o próximo ponto de edição em qualquer faixa e Ir para o ponto de edição anterior em qualquer faixa

Move o indicador de reprodução para outro ponto de edição selecionado, a menos que todas as faixas sejam consideradas, e não apenas as faixas de destino. O indicador de reprodução é movido, mas os pontos de edição não se movem. Este atalho sai do modo de apara.

Alternar tipo de apara Circula entre os tipos de apara na seleção de pontos de edição atual. Usando o atalho de teclado Shift+T (Windows) ou Ctrl+T (Mac OS), a ordem de circulação é Ondulação externa, Ondulação interna, Aparar para fora, Aparar para dentro e Rolagem. O tipo de apara é alterado do atual para o próximo tipo na ordem, retornando para Ondulação externa de Rolagem.

Realizar uma apara na Linha de tempo

As aparas podem ser realizadas na Linha de tempo de três formas diferentes:

- Os pontos de edição podem ser arrastados com o mouse para uma nova posição no tempo.
- Os atalhos de teclado podem ser usados para aparar todos os pontos de edição selecionados à direita ou à esquerda por um ou mais quadros.
- Digite a quantidade de quadros no teclado numérico com "+" e "-" e a tecla Enter para aparar todos os pontos de edição selecionados para frente ou para trás.

Ao usar o teclado numérico para digitar o número de quadros que devem ser aparados, você não precisa digitar o sinal "+" quando inserir números positivos.

Os atalhos de teclado e a entrada de teclado +/- também podem ser usados no Monitor de programas no modo de apara. Além disso, há vários botões e outros elementos de interface do usuário, como as exibições de vídeo no Monitor de programas, que podem ser usados para realizar uma apara durante o modo de apara. Consulte [Como trabalhar no modo de apara](#).

Só é possível aparar um clipe até encontrar outro clipe na mesma faixa, e não é possível realizar uma apara além da duração da mídia no clipe. Ao aparar várias faixas, você pode aparar até encontrar outro clipe na mesma faixa ou atingir a duração do clipe mais curto do grupo.

A realização de aparas de ondulação pode fazer com que os cliques em faixas diferentes saiam de sincronia. Use as opções Alternar bloqueio de sincronização ou Alternar bloqueio de faixa para limitar quais faixas serão deslocadas durante uma apara de ondulação. Os indicadores fora de sincronia estão presentes na parte visível de um clipe na Linha de tempo, não apenas no cabeçalho do clipe. Dessa maneira, se você ampliar ou rolar a tela de forma que o cabeçalho não fique visível, ainda assim será possível visualizar que um clipe está fora de sincronia com suas partes vinculadas.

Aparar arrastando com o mouse

Depois de selecionar um ou mais pontos de edição, basta arrastar a seleção de pontos de edição na Linha de tempo para realizar uma apara. Ao arrastar, o cursor muda para o tipo apropriado de apara com base no ponto de edição que é clicado para começar a arrastar.

Ao arrastar um ponto de edição com o mouse na Linha de tempo, a apara se encaixa em outros pontos de edição, marcadores e indicador de reprodução se o botão Encaixar estiver ativado. Há também um atalho de teclado para alternar a ativação ou desativação do encaixe que pode ser usado durante o arraste.

Aparar com os atalhos de teclado

Os atalhos de teclado a seguir realizam uma apara sempre que há uma seleção de pontos de edição ativa, mesmo que não se esteja no modo de apara. Se a quantidade total de apara não puder ser realizada, a

quantidade admissível é usada e uma dica de ferramenta indica que a apara foi bloqueada ou limitada pela mídia ou pela duração mínima.

Aparar para trás e Aparar para frente Move os pontos de edição em um quadro na direção especificada (esquerda para trás e direita para frente).

Aparar muitos para trás e Aparar muitos para frente Move os pontos de edição por cinco quadros, ou qualquer outro número de quadros, que pode ser definido na preferência Deslocamento de apara grande. Para alterar o deslocamento de apara grande, escolha Editar > Preferências > Aparar (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Aparar (Mac OS) e, em seguida, insira a nova quantidade de quadros para o deslocamento de apara grande.

Estender edição selecionada para o indicador de reprodução Move o ponto de edição selecionado que está mais próximo do indicador de reprodução para a posição do indicador de reprodução, assim como uma Edição de rolagem.

Observação: As opções *Estender edição anterior ao indicador de reprodução* e *Estender próxima edição ao indicador de reprodução* ainda estão disponíveis, pois operam em clipes nas faixas de destino sem uma seleção de pontos de edição ativa.

Apara de ondulação antes da Edição para o Indicador de reprodução e Apara de ondulação depois da Edição para o Indicador de reprodução

Realiza a apara de ondulação do próximo ponto de edição ou do anterior para o indicador de reprodução. Não é necessário selecionar um ponto de edição para realizar uma apara de ondulação para a edição do indicador de reprodução. Como o comando Extrair, uma apara de ondulação para edição do indicador de reprodução não afeta os clipes em outras faixas que estejam bloqueadas ou com bloqueio de sincronização, mas todas as demais faixas terão a região excluída pela ondulação. Os pontos de entrada e de saída da sequência não são afetados.

Observação: Uma apara de ondulação para o indicador de reprodução no início ou no fim de um clipe é, às vezes, chamada de “Top and Tail” na terminologia da edição.

Aparar com entrada do teclado numérico

É possível especificar um deslocamento numérico usando o teclado numérico sempre que houver uma seleção de pontos de edição ativa, mesmo que não se esteja no modo de apara. Quando a Linha de tempo está ativa, o indicador de timecode atual à esquerda se torna uma caixa de texto que mostra os números que são digitados no teclado numérico. A tecla “+” move a apara para frente, para a direita, aumentando o tempo (é possível omitir a tecla “+” e digitar um número). A tecla “-” move a apara para trás, para a esquerda, reduzindo o tempo. O deslocamento numérico é normalmente um pequeno número de quadros, portanto, qualquer número de 1 a 99 é tratado como quadros. Se desejar especificar um timecode, use a tecla numérica de ponto “.” para separar as partes de minuto:segundo:quadro para a entrada de timecode. Pressione a tecla Enter no teclado numérico para realizar a apara usando todos os pontos de edição selecionados atualmente.

Quando o Monitor de programas está no modo de apara, também é possível usar o teclado numérico para realizar uma apara quando o Monitor de programas está ativo.

Aparar com a ferramenta Seleção

É possível alterar o ponto de entrada ou de saída de um clipe arrastando seu ponto de edição com a ferramenta Seleção em um painel Linha de tempo. Conforme você arrasta, o ponto de entrada ou de saída atual aparece no Monitor de programas. Uma dica de ferramenta exibe o número de quadros que você está aparando: um valor negativo se estiver arrastando a borda para o início da sequência e um número positivo se estiver arrastando para o final da sequência. Não é possível aparar depois de passados os pontos de entrada e de saída originais da gravação de origem.

- Clique na ferramenta Seleção  e siga um destes procedimentos:

- Para editar o ponto de entrada, arraste a borda esquerda do clipe quando o ícone Aparar para dentro  aparecer.
- Para editar o ponto de saída, arraste a borda direita do clipe quando o ícone Aparar para fora  aparecer.
- Aparar dessa forma afeta apenas o ponto de edição de um único clipe e não afeta os cliques adjacentes. Conforme você apara com a ferramenta Seleção, uma lacuna é deixada para trás na Linha de tempo. Para aparar vários pontos de edição de uma vez ou para deslocar os cliques adjacentes, consulte [Fazer edições de ondulação e rolagem na Linha de tempo](#) e [Fazer edições de deslocamento e deslizamento](#).

Pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) usando a ferramenta Seleção para alternar para a ferramenta Edição de ondulação.

Observação: Para aparar apenas uma faixa de um clipe vinculado, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enquanto clica com um ícone Aparar. Não é necessário manter a tecla Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pressionada quando iniciar a apara.

Aparar com o indicador de reprodução

É possível aparar um clipe em uma sequência para o local do indicador de reprodução. No entanto, primeiro defina esses atalhos de teclado para fazê-lo:

- Aparar ponto de entrada para o indicador de reprodução
- Aparar ponto de saída para o indicador de reprodução
- Selecionar ponto de edição mais próximo como apara interna
- Selecionar ponto de edição mais próximo como apara externa

Para definir os comandos do teclado para aparar, consulte Personalizar ou carregar atalhos de teclado.

[Para o início](#) 

Fazer edições de ondulação e rolagem na Linha de tempo

No Premiere Pro, é possível realizar uma edição de ondulação ou de rolagem diretamente nas faixas na Linha de tempo, usando o Modo de apara ou o Monitor de aparas.

Sobre as edições de ondulação e rolagem

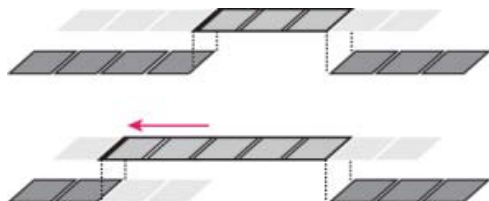
Quando desejar ajustar o ponto de corte, ou de edição, entre dois cliques, use as variações da apara simples conhecidas como *edições de ondulação* e *edições de rolagem*. Com o uso de ferramentas especializadas, faça ajustes com uma única ação que, de outro modo, exigiria várias etapas para serem realizados. Ao executar edições de ondulação e de rolagem com ferramentas de apara, os quadros afetados são exibidos no Monitor de programas lado a lado. Atalhos de teclado estão disponíveis para as edições de ondulação e de rolagem. Além disso, o ponto de edição é selecionado ao clicá-lo com uma ferramenta Edição de ondulação ou Edição de rolagem.



Monitor de programa e Linha de tempo durante uma edição de rolagem

Edição de rolagem

Uma edição de rolagem apara um ponto de entrada e de saída adjacente simultaneamente e pelo mesmo número de quadros. Essa ação move efetivamente o ponto de edição entre os clipes, preservando as posições dos outros clipes no tempo e mantendo a duração total da sequência. Pressionar Alt (Windows) ou Option (Mac OS) quando começar a realizar uma edição de rolagem substitui a vinculação de áudio e vídeo e permite criar uma **edição dividida** (*corte L* ou *corte J*).



Nessa edição de rolagem, o ponto de edição é movido antes no tempo, encurtando o clipe anterior, alongando o próximo clipe e mantendo a duração do programa.

Edição de ondulação

Uma edição de ondulação apara um clipe e desloca os clipes subsequentes na faixa pela quantidade que você apara. Encurtar um clipe por meio da edição de ondulação desloca todos os clipes após o corte para trás no tempo; inversamente, estender um clipe desloca os clipes seguintes ao corte para a frente no tempo. Ao fazer uma edição de ondulação, o espaço vazio em um lado do corte é tratado como um clipe e é deslocado no tempo da mesma forma que um clipe seria. Pressionar Alt (Windows) ou Option (Mac OS) quando começar a realizar uma edição de ondulação, ignora o vínculo entre áudio e vídeo.

Fazer uma edição de rolagem usando a ferramenta Edição de rolagem

1. Selecione a ferramenta Edição de rolagem .
2. Em um painel Linha de tempo, arraste para a esquerda ou direita da borda do clipe que você deseja alterar. O mesmo número de quadros adicionados ao clipe é aparado no clipe adjacente. Pressione Alt e arraste (Windows) ou pressione Option e arraste (Mac OS) para afetar somente a parte de áudio ou de vídeo de um clipe vinculado.

Fazer edições de rolagem (estender edições) com o indicador de reprodução

É possível mover o ponto de entrada ou de saída de um clipe em uma sequência para o indicador de reprodução, sem deixar lacunas na sequência. Esse tipo de edição, às vezes, é denominado estender uma

edição ou usar os comandos para estender edição.

Fazer uma edição de rolagem (estender) ao indicador de reprodução

Faça o seguinte:

1. Clique no cabeçalho de uma faixa para criar um destino para a faixa que contém o clipe que você deseja aparar.
2. Arraste o indicador de reprodução para o local da sequência ao qual você deseja estender o ponto de entrada ou de saída do clipe.
3. Clique na ferramenta Edição de rolagem e, em seguida, selecione o ponto de edição.
4. Escolha Sequência > Estender edição selecionada para o indicador de reprodução ou pressione E.

Observação: Se não houver mídia suficiente para estender ao indicador de reprodução, o Premiere Pro estende o clipe até o final da mídia disponível.

Fazer uma edição de ondulação usando a ferramenta Edição de ondulação

1. Selecione a ferramenta Edição de ondulação .
2. Em um painel Linha de tempo, posicione o ponteiro do mouse sobre o ponto de entrada ou de saída do clipe que você deseja alterar até que o ícone Ondulação interna  ou o ícone Ondulação externa  apareça, e arraste para a direita ou para a esquerda. Os clipes subsequentes na faixa deslocam-se no tempo para compensar a edição, mas suas durações permanecem inalteradas. Pressione Alt e arraste (Windows) ou pressione Option e arraste (Mac OS) para afetar somente a parte de áudio ou de vídeo de um clipe vinculado.

Ao usar a ferramenta Seleção, é possível alternar do ícone Aparar para dentro ou Aparar para fora para um ícone de Edição de ondulação pressionando a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS). Solte a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) para reverter para a ferramenta Seleção.

[Para o início](#)

Fazer edições de deslocamento e deslizamento

Assim como as edições de ondulação e rolagem permitem ajustar um corte entre dois clipes, as edições de deslocamento e deslizamento são úteis quando se deseja ajustar dois cortes em uma sequência de três clipes. Ao usar a ferramenta Deslizar ou Escorregar, o Monitor de programas exibe os quatro quadros envolvidos na edição lado a lado, exceto ao editar somente áudio.

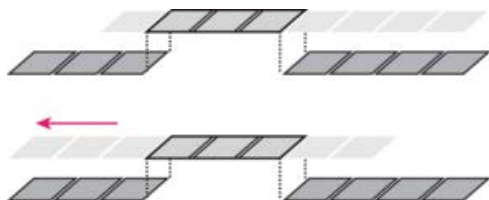


Monitor de programa e Linha de tempo durante uma edição de deslizamento

Embora as ferramentas Deslizar ou Escorregar sejam tradicionalmente empregadas no centro dos três cliques adjacentes, cada ferramenta funciona normalmente mesmo que o clipe seja adjacente a um clipe em um lado e a um espaço vazio no outro lado.

Fazer uma edição de deslocamento

Uma edição de deslocamento desloca os pontos de entrada e de saída de um clipe para frente ou para trás pelo mesmo número de quadros em uma única ação. Ao arrastar com a ferramenta Escorregar, é possível alterar os quadros de início e de fim de um clipe sem alterar sua duração ou afetar os cliques adjacentes.



Nesta edição de deslocamento, um clipe é arrastado para a esquerda, movendo os pontos de entrada e de saída de sua origem para um momento posterior no tempo.

1. Selecione a ferramenta Escorregar .
2. Posicione o ponteiro do mouse sobre o clipe que você deseja ajustar e arraste-o para a esquerda para mover os pontos de entrada e de saída para um momento posterior no clipe, ou arraste-o para a direita para mover os pontos de entrada e de saída para um momento anterior no clipe.

O Premiere Pro atualiza os pontos de entrada e de saída da origem do clipe, exibindo o resultado no Monitor de programas e mantendo a duração do clipe e da sequência.

Deslocar um clipe com atalhos de teclado

É possível usar atalhos de teclado para deslocar um clipe em uma Linha de tempo. Para deslocar um clipe usando atalhos de teclado, selecione um clipe (ou vários cliques) e, em seguida, faça o seguinte:

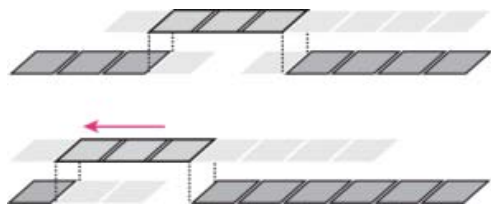
- Para deslocar seleção de clipe cinco quadros para a esquerda:
 - Pressione Ctrl+Alt+Shift+Seta para a esquerda (Windows).
 - Pressione Option+Shift+Command+Seta para a esquerda (Mac OS).
- Para deslocar seleção de clipe um quadro para a esquerda:
 - Pressione Alt+Shift+Seta para a esquerda (Windows).
 - Pressione Option+Command+Seta para a esquerda (Mac OS).
- Para deslocar seleção de clipe cinco quadros para a direita:
 - Pressione Ctrl+Alt+Shift+Seta para a direita (Windows).
 - Pressione Option+Shift+Command+Seta para a direita (Mac OS).
- Para deslocar seleção de clipe um quadro para a direita:
 - Pressione Alt+Shift+Seta para a direita (Windows).
 - Pressione Option+Command+Seta para a direita (Mac OS).

Para obter mais informações sobre como deslocar cliques com atalhos de teclado, [assista a este vídeo](#) por Todd Kopriva e video2brain.

Ao executar uma edição de deslocamento com atalhos de teclado, é útil ter o indicador de reprodução posicionado no clipe que se está deslocando para que seja possível ver a edição de deslocamento sendo executada. É possível usar esse método para alinhar uma ação de vídeo com um sinal de áudio.

Fazer uma edição de deslizamento

Uma edição de deslizamento desloca um clipe no tempo enquanto apara os clipes adjacentes para compensar o movimento. Ao arrastar um clipe para a esquerda ou para a direita com a ferramenta Deslizar, o ponto de saída do clipe anterior e o ponto de entrada do clipe seguinte são aparados pelo número de quadros que o clipe for movido. Os pontos de entrada e de saída do clipe (e, portanto, sua duração) permanecem inalterados.



Nesta edição de deslizamento, um clipe é arrastado para a esquerda para que comece mais cedo na sequência, encurtando o clipe anterior e alongando o clipe seguinte.

1. Selecione a ferramenta Deslizar .
2. Posicione o ponteiro do mouse sobre o clipe que você deseja ajustar e arraste-o para a esquerda para mover o ponto de saída do clipe anterior e o ponto de entrada do clipe seguinte para um momento anterior no tempo, ou arraste-o para a direita para mover o ponto de saída do clipe anterior e o ponto de entrada do clipe seguinte para um momento posterior no tempo.

Quando você solta o mouse, o Premiere Pro atualiza os pontos de entrada e de saída dos clipes adjacentes, exibindo o resultado no Monitor de programas e mantendo a duração do clipe e da sequência. A única alteração no clipe movido é a sua posição na sequência.

Deslizar um clipe com atalhos de teclado

É possível usar atalhos de teclado para deslizar um clipe em uma Linha de tempo. Para deslizar um clipe usando atalhos de teclado, selecione um clipe (ou vários clipes) e, em seguida, faça o seguinte:

- Para deslizar seleção de clipe cinco quadros para a esquerda:
 - Pressione Alt+Shift+, (Windows).
 - Pressione Option+Shift+, (Mac OS).
- Para deslizar seleção de clipe um quadro para a esquerda:
 - Pressione Alt+, (Windows).
 - Pressione Option+, (Mac OS).
- Para deslizar seleção de clipe cinco quadros para a direita:
 - Pressione Alt+Shift+. (Windows).
 - Pressione Option+Shift+. (Mac OS).
- Para deslizar seleção de clipe um quadro para a direita:
 - Pressione Alt+. (Windows)
 - Pressione Option+. (Mac OS).

Para obter mais informações sobre como deslizar clipes com atalhos de teclado, [assista a este vídeo](#) por Todd Kopriva e video2brain.

Ajustar clipes

É possível mover cliques para frente ou para trás na Linha de tempo por um quadro por vez, ou por um deslocamento de quadro grande. Esse comando é chamado “ajuste”. Quando se está ajustando um clipe (ou vários cliques), você o está movendo para frente ou para trás na Linha de tempo. Quando os cliques que estão sendo ajustados estão próximos de outro clipe, os cliques são substituídos conforme se ajusta.

Para ajustar cliques, selecione um clipe (ou vários cliques), e faça o seguinte:

- Para ajustar seleção de clipe 5 quadros para a esquerda:
 - Pressione Alt+Shift+Seta para a esquerda (Windows).
 - Pressione Command+Shift+Seta para a esquerda (Mac OS).
- Para ajustar seleção de clipe 1 quadro para a esquerda:
 - Pressione Alt+Seta para a esquerda (Windows).
 - Pressione Command+Seta para a esquerda (Mac OS).
- Para ajustar um clipe 5 quadros para a direita:
 - Pressione Alt+Shift+Seta para a direita (Windows).
 - Pressione Command+Shift+Seta para a direita (Mac OS).
- Para ajustar seleção de clipe um quadro para a direita:
 - Pressione Alt+Seta para a direita (Windows).
 - Pressione Command+Seta para a direita (Mac OS).

Para obter mais informações sobre como ajustar cliques com atalhos de teclado, [assista a este vídeo](#) por Todd Kopriva e video2brain.

Fazer edições divididas

É possível criar uma edição dividida desvinculando o vídeo do áudio nos cliques adjacentes em uma sequência e, em seguida, aparando o áudio separadamente do vídeo de modo que o vídeo de um se sobreponha ao áudio do outro. Normalmente, uma edição de rolagem (ou edição de extensão) é usada para essa tarefa.

Pressionar Alt (Windows) ou Option (Mac OS) quando começar a realizar uma edição de rolagem desvincula temporariamente vídeo e áudio, permitindo criar com mais facilidade uma [edição dividida](#) (Corte L ou corte J).

[Para o início](#)

Trabalhar no modo de apara

O modo de apara é o estado em que o Monitor de programas está em uma configuração de modo de apara especial. Determinados atalhos de teclado, cliques de botão e reproduções de J-K-L executam uma operação de apara, como uma edição de ondulação ou de rolagem. Esses comportamentos todos fazem parte da apara dinâmica. A apara na Linha de tempo tem muitas finalidades, e é possível aparar-la dinamicamente, mas o modo de apara é ideal para o fino ajuste de uma edição. Ao trabalhar no modo de apara, você apara adicionando ou subtraindo quadros do ponto de edição já que a edição é executada em loop de uma forma dinâmica.

Observação: Não é necessário executar em loop a reprodução no modo de apara para refinar a edição. Alguns editores preferem pausar a reprodução e clicar nos botões (ou usar os atalhos de teclado J-K-L) e, em seguida, executar em loop novamente.

Os editores usam o modo de apara para tarefas como, refinar diálogo, regular o ritmo de uma cena de perseguição ou criar edições divididas.

Interface do modo de apara

O Monitor de programas alterna automaticamente alguns de seus botões e a interface do usuário para mostrar uma exibição simplificada “2-up” quando se está no modo de apara. Ele volta à configuração padrão do Monitor de programas quando se sai do modo de apara.

No Monitor de programas, o vídeo é reproduzido em uma configuração “2-up”, temporariamente se expandindo e abrangendo os lados esquerdo e direito com uma única exibição do vídeo. Os botões de apara e os contadores de deslocamento são colocados diretamente abaixo do vídeo. Todas as faixas de vídeo da sequência são compostas em conjunto e áudio ouvido durante a reprodução é todas as faixas de áudio da sequência misturadas. O indicador de reprodução cria loops na Linha de tempo durante a reprodução, de modo que seja possível visualizar o intervalo de tempo que está sendo reproduzido.



A. Ponto de edição de saída **B.** Contador Outshift **C.** Aparar muitos para trás **D.** Aparar para trás **E.** Adicionar transição padrão **F.** Aparar para frente **G.** Aparar muitos para frente **H.** Contador Inshift **I.** Indicador de tipo de aparação **J.** Ponto de edição de entrada

Entrar no modo de apara

Antes de entrar no modo de apara, uma boa estratégia é selecionar um ou mais pontos de edição com uma ferramenta de apara na Linha de tempo. Essas edições selecionadas permanecem inalteradas ao se entrar no modo de apara. Também é possível entrar no modo de apara sem selecionar edições antecipadamente.

Para entrar no modo de apara, siga um destes procedimentos:

- Escolha Sequência > Edição de apara (ou pressione a tecla T).
Se houver uma seleção de ponto de edição ativa, o indicador de reprodução se move até o ponto de edição selecionado mais próximo. Se não houver ponto de edição selecionado, o indicador de reprodução se move automaticamente para o ponto de edição mais próximo nas faixas de destino. Os pontos de edição são selecionados nas faixas de destino com o tipo de apara definido como uma edição de rolagem, independentemente da ferramenta ativa no momento. Se o Monitor de programas já estiver no modo de apara, pressione a tecla T para alternar para fora do modo de apara.
- Clique duas vezes em um ponto de edição com as ferramentas Seleção, Edição de ondulação ou Edição de rolagem na Linha de tempo.
- Selecione com a tecla Shift ou selecione com o letreiro um ou mais pontos de edição com as ferramentas Edição de ondulação ou Edição de rolagem, movendo o indicador de reprodução para o ponto de edição selecionado mais próximo, e definindo o Monitor de programas para o modo de apara com o tipo de apara da ferramenta.

Agora é possível aparar clipes no modo de apara. Para começar a aparar, consulte [Revisar aparas](#).

Ao clicar duas vezes em um ponto de edição que já foi selecionado, certifique-se de usar a mesma ferramenta e as mesmas teclas modificadoras usadas para selecionar inicialmente o ponto de edição, pois o primeiro clique seleciona novamente o ponto de edição com base nas regras de seleção padrão. O Monitor de programas aparece no modo de apara automaticamente.

Na Linha de tempo, é possível selecionar pontos de edição adicionais dentro da mesma sequência e permanecer no modo de apara. Também é possível fazer alterações na Linha de tempo como, aplicar mais/menos zoom, rolar ou alterar a altura da faixa, e permanecer no modo de apara. Se você já estiver no modo de apara, é possível usar os atalhos de teclado para Ir para o próximo ponto de edição e Ir para o ponto de edição anterior, e selecionar novos pontos de edição e permanecer no modo de apara. Se você não estiver no modo de apara, esses atalhos irão mover o indicador de reprodução em vez de selecionar pontos de edição.

Para sair do modo de apara, consulte [Sair do modo de apara](#).

Revisar aparas

Para revisar as aparas atualmente aplicadas enquanto a seleção de ponto de edição ainda estiver ativa e você estiver no modo de apara, pressione o botão Reproduzir ou a barra de espaço. A reprodução cria loops em torno da seleção de ponto de edição atual, reproduzindo a partir de um tempo de pré-rolagem especificado antes do primeiro ponto de edição e terminado em um tempo de pós-rolagem especificado após o último ponto de edição. As configurações de pré-rolagem e de pós-rolagem estão definidas em Editar > Preferências > Reprodução (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Reprodução (Mac OS).

Para parar a reprodução, pressione novamente o botão ou o atalho de teclado Reproduzir, e o indicador de reprodução será movido para o ponto de edição selecionado mais próximo onde quer que você pare.

Apara dinâmica J-K-L

Quando estiver no modo de apara, é possível usar combinações dos três atalhos de teclado de deslocamento (J-K-L) para reproduzir os cliques e realizar um corte com base no local do indicador de reprodução quando a reprodução parar. Para obter detalhes sobre como usar atalhos de teclado para deslocamento, consulte Como usar as teclas J, K, e L para deslocar o vídeo.

O tipo de ponto de edição no indicador de reprodução é usado para determinar qual lado é reproduzido. Para Ondulação externa ou Aparar para fora, a exibição do lado esquerdo é reproduzida. Para Ondulação interna ou Aparar para dentro, a exibição do lado direito é reproduzida. Para uma edição de rolagem, os dois lados são reproduzidos.

Se você atingir o limite de mídia da apara (se não houver mais cabeçalhos ou pontas), a reprodução é pausada, mas a apara não é executada até que a reprodução seja explicitamente parada com o atalho Parar deslocamento. Essa técnica permite reproduzir, dar um passo ou se deslocar na direção oposta até localizar o quadro exato para a apara.

É possível aparar dinamicamente uma gravação um quadro por vez usando os atalhos J-K-L. Primeiro, selecione o ponto de edição, em seguida, pressione a tecla K e toque nas teclas J ou L.

Refinar aparas no modo de apara

Ao reproduzir no modo de apara usando Reproduzir (que inicia a reprodução em loop), é possível fazer outros refinamentos nos pontos de edição selecionados usando botões ou atalhos de teclado. Cada vez que o loop reproduz a gravação, é possível modificar a apara clicando nos botões ou pressionando atalhos. Cada apara realizada é confirmada imediatamente na sequência. As edições são atualizadas na Linha de tempo, embora a alteração resultante só apareça no Monitor de programas no loop seguinte. Continue a ajustar e a revisar a edição até ficar satisfeito com a apara.

Prossiga para a apara do ponto de edição seguinte usando os atalhos Ir para o próximo ponto de edição ou Ir para o ponto de edição anterior (as teclas de Seta para cima e Seta para baixo) ou pare a reprodução, se tiver concluído.

Use as seguintes técnicas para refinar a apara:

- Use os botões Aparar para frente e Aparar para trás para aparar um quadro por vez. Os atalhos de teclado para aparar para frente ou para trás um quadro por vez são os seguintes:
 - Pressione Ctrl+Seta para a esquerda para aparar para trás. Pressione Ctrl+Seta para a direita para aparar para frente (Windows).
 - Pressione Option+Seta para a esquerda para aparar para trás. Pressione Option+Seta para a direita para aparar para frente (Mac OS).
- Use os botões Aparar muitos para frente e Aparar muitos para trás para aparar vários quadros por vez. Os atalhos de teclado para aparar para frente ou para trás vários quadros por vez são os seguintes:

- Pressione Ctrl+Shift+Seta para a esquerda para aparar para trás. Pressione Ctrl+Shift+Seta para a direita para aparar para frente (Windows).
- Pressione Option+Shift+Seta para a esquerda para aparar para trás. Pressione Option+Shift+Seta para a direita para aparar para frente (Mac OS).
- Use a entrada de deslocamento do teclado numérico “+” ou “-” para aparar de acordo com o deslocamento numérico especificado.
- Use o botão Aplicar transições padrão à seleção para adicionar as transições de áudio e vídeo padrão ao ponto de edição.
- Use os comandos de menu ou atalhos Editar > Desfazer e Refazer para alterar as aparas durante a reprodução.

Um fluxo de trabalho normal seria primeiro montar a sequência usando as edições de inserção e substituição. Em seguida, refine as aparas indo de uma edição para outra no modo de aparar, usando atalhos.

Ferramentas de aparar no modo de aparar

Na interface do modo de aparar, e quando a reprodução estiver pausada, use qualquer ferramenta de aparar, incluindo a ferramenta Seleção, para arrastar por um clipe para apará-lo. Se você arrastar sobre qualquer clipe, uma apara de ondulação será realizada. Se você arrastar entre dois clipes, uma apara de rolagem será executada. Se você arrastar a ferramenta Seleção com a tecla Ctrl (Windows) ou com a tecla Command (Mac OS) pressionadas sobre o clipe de saída, uma apara regular será executada naquele lado da edição. Se você arrastar com a mesma tecla modificadora pressionada sobre o clipe de entrada, uma apara regular será executada naquele lado da edição.

O comportamento de arrastar pelos clipes no modo de aparar no ponto de edição é o mesmo das ferramentas de aparar na Linha de tempo. Arrastar para a esquerda aparar para trás e arrastar para a direita aparar para frente.

Sair do modo de aparar

O modo de aparar requer que pelo menos um ponto de edição esteja selecionado e que o indicador de reprodução esteja posicionado em um dos pontos de edição selecionados. Qualquer ação que limpe a seleção do ponto de edição ou mova o indicador de reprodução para longe de um ponto de edição sai do modo de aparar.

Para sair do modo de aparar, siga um destes procedimentos:

- Clique na Linha de tempo.
- Use o comando de menu Sequência > Edição de aparar ou pressione a tecla T.
- Feche o Monitor de programas com um item de menu, um atalho de teclado ou com uma operação do painel do espaço de trabalho.
- Depure o indicador de reprodução ou use qualquer outro comando de navegação do Monitor de programas ou da Linha de tempo que saia de um ponto de edição selecionado como, Avanço de quadros ou Retrocesso de quadros.
- Selecione ou arraste clipes, ou selecione ou altere qualquer outro objeto na Linha de tempo.
- Alterne o foco para outra sequência.

Atalhos de teclado para o modo de aparar

- O atalho de teclado Alternar reproduzir/parar inicia ou para a reprodução. Está disponível quando se está no modo de aparar e, por padrão, é a tecla Barra de espaço.
- Use os atalhos Aparar para frente e Aparar para trás para aparar um quadro por vez.

- Use os atalhos Aparar muitos para frente e Aparar muitos para trás para aparar por Deslocamento de apara grande vários quadros por vez (o padrão está definido para cinco quadros). O valor do Deslocamento de apara grande pode ser alterado em Editar > Preferências > Aparar (Windows) ou em Premiere Pro > Preferências > Aparar (Mac OS).

Apara e o painel Histórico

O painel Histórico mostra cada ajuste de apara como uma entrada individual, seja usando o teclado, clicando em um dos botões ou usando os atalhos J-K-L. Entrar ou sair do modo de apara não altera as entradas no painel Histórico, portanto, é possível desfazer um ou mais dos ajuste de apara que foram feitos durante qualquer sessão no modo de apara.

Edições de deslocamento e de deslizamento no modo de apara

Como mais de um ponto de edição pode ser selecionado em uma única faixa, é possível configurar as edições de deslocamento e deslizamento escolhendo um par de pontos de edição de ondulação opostos na mesma faixa. Depois que os pontos de edição estiverem configurados, é possível usar os atalhos de teclado para concluir a apara na linha de tempo ou no modo de apara. Os pontos de edição também podem ser selecionados com a tecla Shift para deslocar e deslizar vários cliques ao mesmo tempo.

Edição de deslocamento no modo de apara

Para obter detalhes sobre as edições de deslocamento com a ferramenta Escorregar, consulte [Realizar uma edição de deslocamento](#).

Para deslocar uma edição usando atalhos de teclado, faça o seguinte:

1. Selecione a ferramenta Edição de ondulação.
2. Clique nos pontos de edição no ponto de entrada e de saída do clipe. Escolha uma Ondulação interna, seguida da Ondulação externa.
3. Entre no modo de apara pressionando T.
4. Use atalhos de teclado ou pressione os botões para realizar uma edição de deslocamento durante a reprodução em loop.

Também é possível pode usar esta técnica na Linha de tempo. Pressione os atalhos de teclado para Aparar para frente ou Aparar para trás, ou use o teclado numérico.

Edição de deslizamento no modo de apara

Para obter detalhes sobre as edições de deslizamento com a ferramenta Deslizar, consulte [Realizar uma edição de deslizamento](#).

Para deslizar uma edição no modo de apara, faça o seguinte:

1. Selecione a ferramenta Edição de ondulação.
2. Clique nos pontos de edição no ponto de entrada e de saída do clipe. Escolha uma Ondulação externa, seguida da Ondulação interna.
3. Entre no modo de apara pressionando T.
4. Use atalhos de teclado ou pressione os botões para realizar uma edição de deslizamento durante a reprodução em loop.

Também é possível pode usar esta técnica na Linha de tempo. Pressione os atalhos de teclado para Aparar para frente ou Aparar para trás, ou use o teclado numérico.

Apara assimétrica

A apara assimétrica pode ser realizada na Linha de tempo e no modo de apara. Uma apara assimétrica é quando uma combinação de pontos de edição de Ondulação interna e Ondulação externa está selecionada em faixas diferentes com um ponto de edição selecionado por faixa. Se houver mais de um ponto de edição selecionado por faixa, todos os pontos de edição se movem na mesma direção.

A duração da apara é a mesma em todas as faixas para cada operação de apara assimétrica, mas a direção em que cada ponto de edição apara, para a esquerda ou direita, pode ser diferente.

- A direção principal da apara determina o ponto de edição principal. A direção principal da apara é determinada por clicar em uma ferramenta usando um atalho de teclado ou por clicar em um botão, e é a mesma em todas as faixas para cada ponto de edição que corresponde ao tipo de apara principal.
- Os pontos de edição que não correspondem ao tipo de ponto de edição principal aparam na direção oposta. Consulte [Especificar a direção principal para cortes assimétricos na Linha de tempo](#) para obter detalhes sobre como o ponto de edição principal de um corte assimétrico é determinado.

Observe que a direção de deslocamento dos cliques subsequentes para a esquerda ou direita é a mesma em todas as faixas, o que ajuda a manter todas as faixas em sincronia. Esse deslocamento se deve ao fato de que a ponta do clipe aparado se move em uma direção diferente para um ponto de edição de Ondulação interna versus uma Ondulação externa.

Por exemplo, se você arrastar um ponto de edição para a direita por dez quadros com a ferramenta Edição de ondulação, dez quadros serão adicionados aos outros pontos de edição que estiverem configurados como pontos de uma Ondulação externa. Inversamente, dez quadros serão subtraídos dos pontos de edição configurados como pontos de Ondulação interna.

Observação: esses pontos de edição não se movem de fato, mas revelam mais do material de cabeçalho do clipe. Os cliques subsequentes em todas as faixas se deslocam para a direita por dez quadros.

As combinações de aparas de Aparar para dentro e Aparar para fora não são consideradas assimétricas, mesmo que o lado do ponto de edição seja diferente, pois o movimento do ponto de edição está sempre na mesma direção e não há nenhum deslocamento dos cliques subsequentes.

Especificar a direção principal para aparas assimétricas na Linha de tempo

Para as aparas assimétricas com uso do mouse na Linha de tempo, a direção principal é aplicada ao ponto de edição que é arrastado. Se você selecionar um ponto de edição e, em seguida, arrastá-lo, isso determinará a direção e o tipo de apara principal. Por exemplo, se você clicar com o mouse para configurar uma apara de Ondulação interna no Vídeo 1 e arrastar para a esquerda, todos os pontos de edição de Ondulação interna que estiverem selecionados em qualquer faixa irão aparar para a esquerda e todos os pontos de edição de Ondulação externa irão aparar para a direita.

Ao usar atalhos de teclado para a apara na linha de tempo, o tipo de apara principal será usado da operação anterior no modo de apara ou de arraste do mouse, se o ponto de edição ainda estiver selecionado. Se o ponto de edição não estiver mais selecionado (ou se você nunca tiver usado o mouse ou o modo de apara para aparar com o tipo principal), o ponto de edição na faixa de vídeo com a numeração mais alta e com um ponto de edição selecionado, ou a faixa de áudio com a numeração mais baixa se apenas o áudio tiver pontos de edição selecionados, será usado como o tipo principal. A direção será especificada pelo atalho de teclado específico.

[Para o início](#)

Trabalhar no Monitor de aparas

O Monitor de aparas exibe os pontos de entrada e de saída do clipe em um corte para que seja possível visualizar com precisão quais quadros se está cortando. O monitor esquerdo mostra o clipe que está saindo à esquerda do ponto de edição, e o monitor direito mostra o clipe que está entrando à direita do ponto de edição.

Abrir ou fechar o Monitor de aparas

- Para abrir o Monitor de aparas, selecione Janela > Monitor de aparas.
- Para fechar o Monitor de aparas, clique na caixa Fechar  do Monitor de aparas.

Exibir o ponto de edição que você deseja aparar

1. No Monitor de aparas, clique no botão Selecionar faixa de vídeo ou áudio.
2. Selecione a faixa que você deseja editar no menu.

Visualizar a edição no Monitor de aparas

- Para visualizar uma vez a edição, clique no botão Reproduzir edição .
- Para visualizar repetidamente a edição, ative o botão Loop  e, em seguida, clique no botão Reproduzir edição.

Cancelar uma edição

- Pressione Ctrl+Z (Windows) ou Command+Z (Mac OS) ou use a paleta Histórico.

Definir preferências de apara

É possível definir o número de quadros que serão aparados ao usar o botão Aparar para dentro vários quadros  ou o botão Aparar para fora vários quadros .

- Escolha Editar > Preferências > Aparar (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Aparar (Mac OS).

Fazer uma edição de rolagem usando o Monitor de aparas

1. No Monitor de aparas, clique no botão Selecionar faixa de vídeo ou áudio e selecione a faixa que você deseja editar.
2. Clique na caixa Bloqueio de sincronização no cabeçalho de qualquer faixa que você deseje deslocar quando a edição de rolagem for feita.
3. Em uma Linha de tempo, posicione o indicador de reprodução no ponto de edição. Isso exibirá o ponto de edição no Monitor de aparas.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Posicione o ponteiro do mouse entre as imagens de vídeo de modo que se altere para a ferramenta Edição de rolagem  e, em seguida, arraste para a esquerda ou para a direita.
 - Arraste a exibição central do timecode para a esquerda ou para a direita.
 - Arraste o disco central de movimento para a esquerda ou para a direita.
 - Clique na exibição do timecode entre as exibições, digite um número válido de timecode para aparar as bordas dos dois cliques desse quadro, e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

- Selecione o número encaixotado acima do disco central de movimento, digite um número negativo para aparar os dois clipes à esquerda ou digite um número positivo para aparar os dois clipes à direita, e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
- Clique no botão correspondente ao número de quadros que você deseja editar. Os botões -1 e -5 aparar os dois clipes à esquerda; +1 e +5 aparar os dois clipes à direita.

Observação: O maior número de deslocamento de aparar é de 5 quadros por padrão, mas é possível defini-lo para qualquer número especificando um número nas preferências de aparar. Escolha Editar > Preferências > Aparar (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Aparar (Mac OS).

Fazer uma edição de ondulação usando o Monitor de aparas

1. No Monitor de aparas, clique no botão Selecionar faixa de vídeo ou áudio e selecione a faixa que você deseja editar.
2. Clique na caixa Bloqueio de sincronização no cabeçalho de qualquer faixa que você deseje deslocar quando a edição de ondulação for feita.
3. Em uma Linha de tempo, posicione o indicador de reprodução no ponto de edição. Isso exibirá o ponto de edição no Monitor de aparas.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Posicione o ponteiro do mouse na imagem esquerda ou direita de modo que ele se torne o ícone Aparar para fora  ou o ícone Aparar para dentro  respectivamente, e arraste para a esquerda ou direita para fazer a edição de ondulação do clipe correspondente.
 - Arraste a exibição do timecode sob a imagem esquerda ou direita para aparar o clipe correspondente.
 - Arraste o disco esquerdo ou direito de movimento para aparar o clipe correspondente.
 - Arraste o ícone Fora do ponto de saída  na escala de tempo da exibição esquerda, ou arraste o ícone Entrada no ponto  na escala de tempo da exibição direita.
 - Arraste o número do timecode do Deslocamento da saída ou do Deslocamento de entrada para a esquerda ou direita para fazer a edição de ondulação do clipe correspondente.
 - Clique na exibição do timecode do clipe esquerdo (para o ponto de saída do clipe esquerdo) ou na exibição do timecode do clipe direito (para o ponto de entrada do clipe direito), digite um número válido de timecode para aparar o clipe correspondente a esse quadro, e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
 - Clique na exibição do Deslocamento da saída (para o ponto de saída do clipe esquerdo) ou na exibição do Deslocamento de entrada (para o ponto de entrada do clipe direito), digite um número negativo (para aparar à esquerda) ou um número positivo (para aparar à direita), e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

Franklin McMahon mostra as ferramentas Edição de ondulação, Edição de rolagem, Escorregar e Deslizar neste vídeo no site Layers Magazine.

Observação: O Monitor de aparar está disponível em Janela > Monitor de aparas, mas não funciona com pontos de edição selecionados na Linha de tempo. O Monitor de aparas ainda é útil para aparar forma de onda de áudio, e fornece um método para aparar e monitorar uma única faixa. No entanto, o Modo de aparar do Premiere Pro é um ambiente melhor para aparar do que usando o Monitor de aparas.

- Adição de clipes às sequências
- Criar edições divididas



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Criar clipes especiais (sintéticos)

[Criar um líder de contagem \(somente Windows\)](#)

[Criar barras de cores e um tom de 1 kHz](#)

[Criar barras de cores e um tom de 1 kHz HD](#)

[Criar vídeo preto](#)

[Criar uma cor fosca](#)

[Criar um videoclipe transparente](#)

[Para o início](#) ¹

Criar um líder de contagem (somente Windows)

Se pretende criar uma saída de filme de uma sequência, talvez queira adicionar um líder de contagem. Um líder de contagem ajuda o projetista a verificar se o áudio e o vídeo estão funcionando corretamente e se estão sincronizados. É possível criar e personalizar um líder de contagem universal para ser adicionado ao início de um projeto. O líder dura 11 segundos.

1. No painel Projeto, clique no botão Novo item na parte inferior do painel Projeto e escolha Líder de contagem universal. .
2. Na caixa de diálogo Novo líder de contagem universal, defina Largura, Altura, Base de tempo, Taxa de proporção de pixel e Taxa de amostragem para corresponder essas mesmas configurações à sequência em que você usará o líder de contagem. Clique em OK.
3. Na caixa de diálogo Configuração do líder de contagem universal, especifique as seguintes opções conforme necessário:

Cor da abertura Especifica uma cor para a área de abertura circular de um segundo.

Cor de fundo Especifica uma cor para a área atrás da cor de abertura.

Cor da linha Especifica uma cor para as linhas horizontais e verticais.

Cor de destino Especifica uma cor para os círculos duplos em volta do número.

Cor numeral Especifica uma cor para o número de contagem regressiva.

Sinal sonoro na saída Exibe um círculo de sinalização no último quadro do líder.

Sinal sonoro em 2 Reproduz um bipe na marca dos dois segundos.

Sinal sonoro a cada segundo início Reproduz um bipe no início de cada segundo durante o líder.

4. Clique em OK.

É possível personalizar um clipe de líder de contagem clicando duas vezes nele no painel Projeto.

[Para o início](#) ¹

Criar barras de cores e um tom de 1 kHz

É possível criar um clipe de um segundo contendo barras de cores e um tom de 1 kHz como referência para a calibragem de equipamentos de áudio e vídeo.

1. No painel Projeto, clique no botão Novo item na parte inferior do painel Projeto e escolha Barras e tom. .
2. Na caixa de diálogo Novo sintético, defina Largura, Altura, Base de tempo, Taxa de proporção de pixel e Taxa de amostragem para que correspondam a essas mesmas configurações da sequência em que você usará barras e tom. Clique em OK.

Observação: Alguns fluxos de trabalho de áudio devem ser calibrados em nível de tom específico. O nível padrão do tom de 1 kHz é -12 dB referenciado a 0 dBFS. É possível personalizar o nível do tom para corresponder ao fluxo de trabalho de áudio escolhendo *Clipe > Opções de áudio > Ganho de áudio com um clipe selecionado*. Se selecionar o clipe de barras e tom no painel Projeto, você definirá o nível de ganho padrão para novas instâncias do clipe. Se selecionar um clipe no painel Linha de tempo, você irá alterar somente o nível daquela instância do clipe.

Franklin McMahon criou [esse tutorial em vídeo](#) sobre mídia sintética: vídeo transparente, barras de cores e tom e cor fosca no site da Layers Magazine.

[Para o início](#) 

Criar barras de cores e um tom de 1 kHz HD

O Premiere Pro tem barras de cores HD em conformidade com o padrão ARIB STD-B28 para calibrar a saída de vídeo. A mídia sintética também inclui um tom de 1 kHz.

Para barras e tom HD, faça o seguinte:

Neste [vídeo](#) por Todd Kopriva e video2brain, você aprenderá sobre as novas barras e tom HD, que estão em conformidade com o ARIB STD-B28, e como usá-los em uma sequência para a calibragem de saída.

1. Escolha Arquivo > Novo > Barras e tom HD.
2. Uma caixa de diálogo inicia com as configurações com base na sequência existente. Altere as configurações ou clique em OK para aceitá-las.

[Para o início](#) 

Criar vídeo preto

As áreas vazias de uma faixa aparecem pretas se nenhuma outra área visível do clipe estiver presente nas faixas de vídeo subjacentes. Se necessário, também é possível criar clipes de vídeo preto opaco para usar em qualquer lugar de uma sequência. Um videoclipe preto se comporta como uma imagem congelada. Para criar um clipe de uma cor diferente, use uma cor fosca. (Consulte [Criar uma cor fosca](#).)

1. No painel Projeto, clique no botão Novo item na parte inferior do painel Projeto e escolha Vídeo preto. .
2. Se necessário, na caixa de diálogo Novo vídeo preto, defina Largura, Altura, Base de tempo e Taxa de proporção de pixel para corresponder essas configurações para a sequência em que você usará o videoclipe preto. Por padrão, a duração do novo clipe é definida como cinco segundos. Clique em OK.

É possível alterar a duração padrão de vídeos pretos e outras imagens congeladas no painel Geral da caixa de diálogo Preferências. Para obter mais informações, consulte [Alterar a duração padrão das imagens congeladas](#).

[Para o início](#) 

Criar uma cor fosca

1. No painel Projeto, clique no botão Novo item na parte inferior do painel Projeto e escolha Cor fosca. .
2. Na caixa de diálogo Novo sintético, defina Largura, Altura, Base de tempo e Taxa de proporção de pixel para corresponder essas configurações para a sequência em que você usará a cor fosca. Clique em OK.
3. No Seletor de cores, selecione uma cor para a cor fosca e clique em OK.

[Para o início](#) 

Criar um videoclipe transparente

O Vídeo transparente é um clipe sintético assim como o Vídeo preto, Barras e tom e Cor fosca. Ele é útil quando se deseja aplicar um efeito que gera sua própria imagem e preserva a transparência, como o efeito do timecode ou o efeito Relâmpago. Considere o vídeo transparente como “Fosco claro”.

Eran Stern explica a finalidade e o uso de videoclipes transparentes no Adobe Premiere Pro [neste vídeo](#).

Não é possível aplicar qualquer efeito ao vídeo transparente, somente aqueles que manipulam o canal alfa. Por exemplo, esses são alguns dos efeitos que você pode usar com um videoclipe transparente:

- Timecode
- Quadriculado
- Círculo
- Elipse
- Grade
- Relâmpago
- Lata de tinta
- Escrever

1. No painel Projeto, clique no botão Novo item na parte inferior do painel Projeto e escolha Vídeo transparente. .
2. Na caixa de diálogo Novo sintético, defina Largura, Altura, Base de tempo e Taxa de proporção de pixel para corresponder essas configurações para a sequência em que você usará o vídeo transparente. Clique em OK.
3. No painel Projeto, arraste o videoclipe transparente para a faixa mais alta em uma sequência, estique-o quanto desejar e aplique um efeito a ele.

Alguns reflexos da lente e outros efeitos de terceiros que possuem um canal alfa funcionam com vídeo transparente.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalhar com clipes offline

[Criar um clipe offline](#)

[Editar um clipe offline](#)

[Revincular um clipe offline](#)

[Converter um clipe online em um clipe offline](#)

Um *clipe offline* é um clipe que foi desvinculado do seu arquivo de origem ou um clipe registrado que ainda tem de ser capturado. Os clipes offline contêm informações sobre os arquivos de origem que eles representam e proporcionam flexibilidade quando os arquivos reais não estão disponíveis. Se um clipe offline aparecer em um painel Linha de tempo, "Mídia offline" aparece no Monitor de programas e na faixa.

Ao registrar clipes de uma fita, o Premiere Pro cria automaticamente clipes offline que contêm as informações exatas necessárias para capturar os clipes posteriormente. Também é possível criar clipes offline manualmente. Use clipes offline em situações como as seguintes:

- Os clipes estão registrados, mas ainda não estão capturados. Como os clipes offline se comportam como clipes capturados, é possível organizar os clipes offline registrados no painel Projeto. É possível inclusive dispor sequências com os clipes offline em um painel Linha de tempo antes deles serem capturados. Quando os clipes offline são capturados (ou localizados, se já estiverem capturados mas encontrarem-se ausentes), eles substituem os clipes offline correspondentes.
- Você deseja capturar clipes registrados usando o controle de dispositivos ou a captura em lote. No Premiere Pro, uma lista de captura em lote é um conjunto de clipes offline; selecionar clipes offline específicos os configura para a captura em lote.
- Você deseja recapturar os clipes usadas no projeto. Recapturar clipes requer tornar os clipes online offline usando o comando Tornar offline.
- Um arquivo de origem não está disponível quando se abre um projeto, por isso, o Premiere Pro não consegue localizá-lo automaticamente e você não consegue localizá-lo manualmente. Neste caso, o Premiere Pro oferece os botões Offline e Colocar tudo offline.

Observação: Os clipes online e offline no Premiere Pro não estão relacionados aos conceitos de edição online e offline.

[Para o início](#)

Criar um clipe offline

É possível criar um clipe offline, isto é, um clipe de espaço reservado para gravações capturadas posteriormente.

1. No painel Projeto, clique no botão Novo item na parte inferior do painel e escolha Arquivo offline no menu..
- A caixa de diálogo Arquivo offline é aberta.
2. Em Contém, selecione se deseja capturar Vídeo, Áudio ou Áudio e vídeo da gravação de origem.
3. Em Formato de áudio, selecione o formato que corresponde ao formato de áudio da gravação de origem: Mono, Estéreo ou 5.1.
4. Em Nome da fita, digite o nome da fita que contém o vídeo de origem do clipe offline.
5. Em Nome do arquivo, digite o nome do arquivo como deseja que apareça no disco ao capturá-lo usando o Premiere Pro. Se estiver criando um clipe offline para um arquivo de origem que está capturado mas ainda não está no computador, digite o nome desse arquivo.
6. Preencha Descrição, Cena, Tomada e Nota do registro conforme necessário.
7. Insira o timecode para os pontos de Início da mídia e Fim da mídia. Defina esses pontos para o clipe não aparado inteiro, incluindo qualquer quadro de *alça* extra que seja necessário para edição e transições.

Observação: Para ser elegível para captura, um clipe offline deve conter pelo menos um nome de fita, nome de arquivo e as configurações de Início da mídia e Fim da mídia.

Não é possível criar um clipe mesclado offline a partir do zero.

Editar um clipe offline

É possível editar um clipe offline. É possível dar-lhe um novo ponto inicial e final, um novo nome de fita e nome de arquivo e um novo formato de áudio. É possível especificar se ele contém somente áudio, somente vídeo ou áudio e vídeo. Quando um clipe offline editado é colocado em sequências, ele mantém as configurações atualizadas. Essas configurações atualizadas também são usadas para a subsequente captura em lote.

1. Siga um destes procedimentos em um painel Projeto:
 - Clique duas vezes no clipe offline,
 - Selecione o clipe offline. Em seguida, escolha **Clipe > Editar offline**.

*É possível atribuir um atalho do teclado para o comando **Clipe > Editar offline**.*

A caixa de diálogo **Editar arquivo offline** é aberta.

2. Edite as configurações conforme necessário e, em seguida, clique em **OK**.

Observação: Não é possível editar “contém” ou “formato de áudio” de um clipe offline se ele estiver localizado na linha de tempo.

Revincular um clipe offline

É possível vincular um clipe offline a um arquivo de origem, mesmo a um arquivo de origem diferente daquele do qual o clipe offline foi criado. O arquivo de origem vinculado aparece em qualquer lugar em que o clipe offline seja usado em um projeto. É possível, por exemplo, editar um clipe online em uma sequência, tornar sua origem offline e vincular o clipe offline a outro arquivo de origem. A nova origem aparece na sequência sempre que o original aparece.

É possível vincular clipes offline a arquivos de vídeo, arquivos de áudio e arquivos de imagem congelada. Entretanto, não é possível vincular um clipe offline a uma sequência de imagens congeladas diferente do arquivo de origem original. Em vez disso, importe novas sequências de imagens congeladas e coloque-as nas linhas de tempo manualmente.

É possível vincular um clipe offline que contém áudio a um arquivo de origem que não contém áudio. O Premiere Pro exclui a faixa de áudio em todas as instâncias do clipe revinculado do projeto.

Observação: Para vincular o áudio de um novo arquivo de origem, o arquivo de origem deve ter o mesmo tipo de faixa de áudio que o clipe offline. Por exemplo, se o clipe offline tiver uma faixa de áudio estéreo, não será possível vinculá-lo a um arquivo de origem com uma faixa de áudio monaural.

1. No painel **Projeto**, selecione um ou mais clipes offline.
2. Escolha **Projeto > Vincular mídia**.
3. Selecione o arquivo de origem e clique em **Selecionar**.

Observação: Se tiver selecionado mais de um clipe offline, a caixa de diálogo **Ligar mídia** a é exibida por vez para cada clipe selecionado. A barra de título da caixa de diálogo informa o nome de arquivo de cada clipe offline. Revincule o arquivo de origem correto a cada clipe offline. Se todos os clipes offline selecionados apontarem para mídia na mesma pasta, a caixa de diálogo **Ligar mídia** a pergunta quanto ao primeiro arquivo, em seguida, vincula os clipes offline selecionados a todos os arquivos na mesma pasta do arquivo selecionado. Se vincular a um arquivo de um projeto diferente, e se esse projeto tiver a mesma estrutura de pastas e nomes de pastas que o primeiro projeto, a caixa de diálogo **Ligar mídia** a perguntará quanto ao primeiro arquivo e, em seguida, vinculará os clipes offline selecionados a todos os arquivos no outro projeto.

4. (Opcional) Se tiver selecionado um arquivo de origem que não contém nenhum áudio para vincular a um clipe offline que contém áudio, a caixa de diálogo **Incompatibilidade de mídias** aparecerá. Siga um destes procedimentos:
 - Para excluir a faixa de áudio de todas as instâncias do clipe offline do projeto clique em **OK**.
 - Para cancelar o vínculo ao arquivo de origem e manter a faixa de áudio em todas as instâncias do clipe offline, clique em **Cancelar**.

No painel **Projeto**, é possível selecionar **Clip > Tornar offline** para qualquer clipe mesclado. Ao tornar qualquer clipe offline, todos os clipes componentes também serão tornados offline. Entretanto, é possível usar o comando **Revincular** para vincular às faixas desejadas, deixando os outros offline.

Converter um clipe online em um clipe offline

1. No painel Projeto, selecione um ou mais arquivos online.
2. Escolha Projeto > Tornar offline.
3. Selecione uma das seguintes opções:

Arquivos de mídia permanecem no disco Torna os arquivos selecionados offline no projeto, mas não apaga os arquivos de origem do disco.

Arquivos de mídia são excluídos Torna os arquivos selecionados offline no projeto e apaga os arquivos de origem do disco.

Observação: Se você recapturar um clipe usando o mesmo nome de arquivo de um arquivo que permanece no disco, o arquivo original será substituído. Para preservar os clipes originais sem alterar seus nomes, mova-os para outra pasta ou disco, ou especifique nomes de arquivo diferentes para os clipes que você recapturar.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Revincular mídia offline

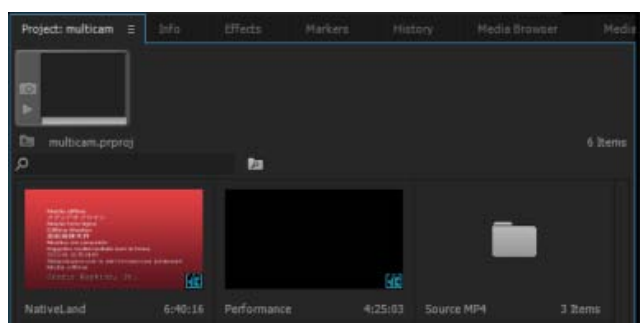
[Localizar e vincular arquivos offline](#)

[Revincular mídia offline automaticamente](#)

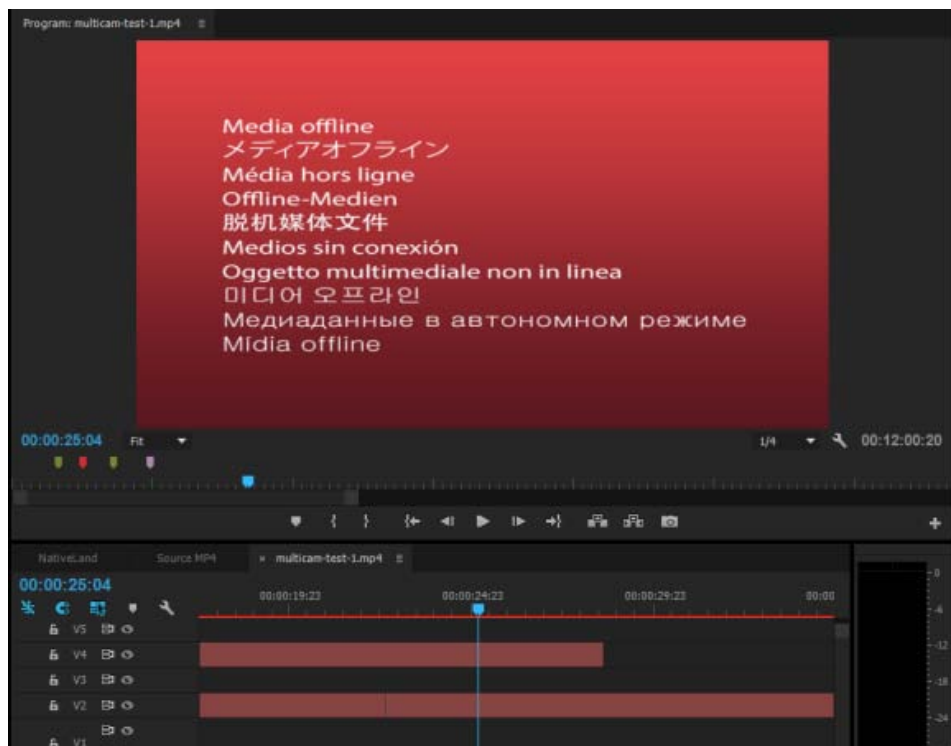
[Localizar e revincular mídia offline manualmente](#)

[Tutorial com base em projeto](#)

Quando um clipe importado é movido, renomeado ou excluído fora do Premiere Pro, o clipe se torna um clipe offline. Os clipes offline são representados pelo ícone “Item offline” no painel Projeto, e “Mídia offline” aparece na sequência de linha de tempo, no Monitor de programas e em qualquer outro lugar da seguinte maneira:



Clipes offline exibidos no painel Projeto



Mídia offline exibida na Linha de tempo e no Monitor de programas

O Premiere Pro ajuda a localizar e revincular a mídia offline usando as caixas de diálogo Vincular mídia e Localizar arquivo. Ao abrir um projeto que contém mídia offline, o fluxo de trabalho de Vincular mídia permite localizar e revincular a mídia offline, tornando-os novamente online para uso no projeto.

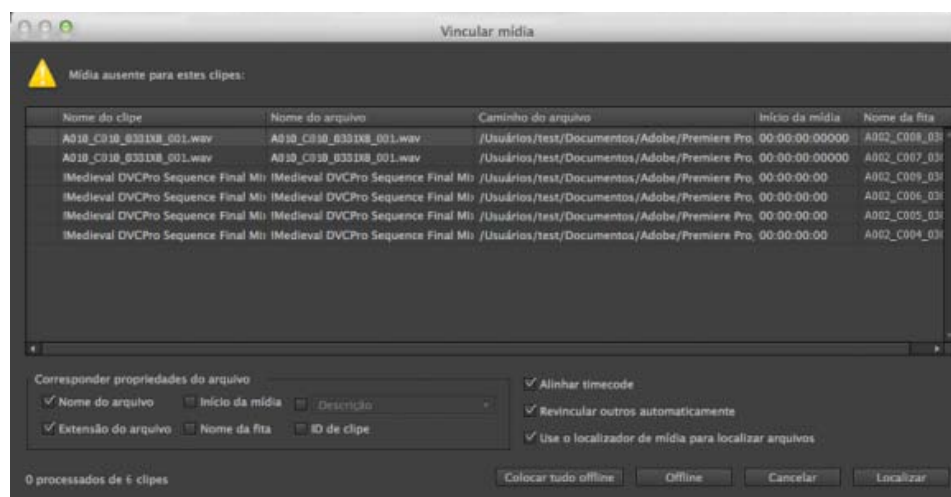
Para obter mais informações sobre arquivos offline, consulte [Trabalhar com clipes offline](#).

[Para o início](#)

Localizar e vincular arquivos offline

Ao abrir um projeto com arquivos de mídia ausentes, a caixa de diálogo Vincular mídia dá visibilidade aos arquivos que têm os links desfeitos e ajuda a localizar e vincular os arquivos rapidamente.

A caixa de diálogo Vincular mídia exibe o nome do clipe usado no projeto, bem como o nome de arquivo vinculado da mídia. A caixa de diálogo Vincular mídia também exibe o caminho completo das pastas que armazenaram a mídia offline.



Por exemplo, ao importar um clipe para um projeto pela primeira vez, o clipe usa o nome de arquivo da mídia por padrão. Posteriormente, mesmo que o clipe seja renomeado, o Premiere Pro pode ajudá-lo a localizar o clipe mesmo que o arquivo de mídia esteja offline. Dependendo de como você deseja lidar com arquivos offline, é possível especificar os critérios de pesquisa necessários e corresponder propriedades do arquivo.

Corresponder propriedades do arquivo

Para ajudar a localizar a mídia ausente com eficácia, é possível selecionar propriedades como Nome do arquivo, Extensão do arquivo, Início da mídia e Nome da fita. Também é possível selecionar propriedades de metadados como Descrição, Cena, Tomada e Nota do registro.

Ao se clicar em Localizar, a caixa de diálogo Localizar arquivo exibe as correspondências, dependendo da propriedade de Corresponder propriedades do arquivo selecionada. Consequentemente, para corresponder e vincular mídia, é necessário selecionar pelo menos uma propriedade em Corresponder propriedades do arquivo.

A combinação de Corresponder propriedades do arquivo selecionada deve identificar exclusivamente cada arquivo de mídia do conjunto de arquivos que estão sendo revinculados.

[Para o início](#)

Revincular mídia offline automaticamente

O Premiere Pro localiza e vincula automaticamente a mídia offline quando possível. Na caixa de diálogo Vincular mídia, a opção Revincular outros automaticamente está selecionada por padrão.

Observação: O Premiere Pro tenta revincular a mídia offline com a mínima entrada do usuário possível. Se for possível o Premiere Pro revincular automaticamente todos os arquivos ausentes ao abrir o projeto, você não verá a caixa de diálogo Vincular mídia.

A opção Alinhar timecode também está marcada por padrão para alinhar o timecode de origem do arquivo de mídia no clipe que está sendo vinculado.

Se não desejar vincular todas as mídias, siga um destes procedimentos:

- Selecione alguns arquivos e clique em Offline. Apenas os arquivos selecionados são colocados offline.
- Clique em Colocar tudo offline. Todos os arquivos, excluindo os que já tiverem sido localizados, serão colocados offline.
- Clique em Cancelar. Todos os arquivos listados na caixa de diálogo Vincular mídia são colocados offline.

Em qualquer momento posterior, é possível abrir a caixa de diálogo Vincular mídia e revincular os cliques offline no projeto seguindo um destes procedimentos:

- Selecione o clipe offline na Linha de tempo e selecione Clipe > Vincular mídia.
- Clique com o botão direito do mouse ou pressione Ctrl e clique no clipe na Linha de tempo, e selecione Vincular mídia no menu de contexto.

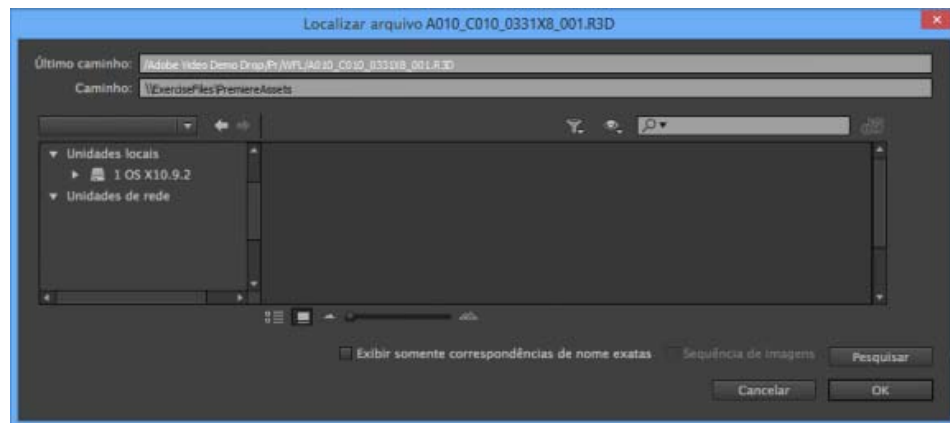
[Para o início](#)

Localizar e revincular mídia offline manualmente

É possível localizar e reconectar manualmente a mídia que o Premiere Pro não consiga revincular automaticamente. Para fazer isso, na caixa de diálogo Vincular mídia, clique no botão Localizar.

A caixa de diálogo Localizar arquivo é aberta com o diretório existente mais próximo mostrando até três níveis. Se nenhuma correspondência exata for encontrada, o diretório é exibido considerando onde o arquivo deveria estar, ou o mesmo local de diretório da sessão anterior.

A caixa de diálogo Localizar arquivo exibe a listagem de diretórios de arquivos utilizando a interface do usuário do Navegador de mídia por padrão.



Caixa de diálogo Localizar arquivo

Observação: Se desejar localizar os arquivos usando o navegador de arquivos do computador, desmarque

a opção Use o localizador de mídia para localizar arquivos na caixa de diálogo Vincular mídia.

É possível pesquisar um arquivo manualmente na caixa de diálogo Localizar arquivo clicando em Pesquisar. Olhar em Último caminho pode ajudá-lo a localizar o arquivo ausente exato com facilidade e rapidez.

É possível editar o campo Caminho. Se necessário, é possível copiar o caminho completo ou um segmento do caminho da sequência de caracteres do Último caminho, e colar no campo Caminho. Essa opção é especialmente útil para ajudar a localizar rapidamente o caminho para o arquivo ausente.

Para ajudar a reduzir os resultados da pesquisa, a caixa de diálogo Localizar arquivo também fornece opções de filtragem avançadas, como a exibição de tipos de arquivo específicos e a seleção de Exibir somente correspondências de nome exatas. Além disso, é possível alternar de uma exibição de lista para uma exibição de miniatura para obter uma confirmação visual de um arquivo de mídia específico.

[Para o início](#)

Tutorial com base em projeto



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Emenda de origem e destinos de faixa

O Adobe® Premiere® Pro permite usar predefinições de patcher de origem para controlar as operações de inserção e substituição nos cliques. Esse recurso simplifica o fluxo de trabalho de edição, sem eliminar a capacidade de substituir uma lacuna em branco.

O Premiere Pro dissocia os indicadores de origem das faixas de destino. O Premiere Pro usa indicadores de faixa de origem para as operações Inserir e Substituir. Ele usa os destinos de faixa para Colar, Corresponder quadro, Ir para a próxima/anterior edição, e outras operações de edição.

[Para o início](#) ⁴

Usar patchers de origem e indicadores de faixa de origem

Os patchers de origem têm três estados: Ligado, Desligado, Preto/silencioso. Um patch é exibido para cada faixa de vídeo e áudio para o item no Monitor de origem.

- Quando um item está no estado Ligado, a faixa correspondente é incluída em uma operação de edição.
- Quando a faixa está no estado Desligado, as alterações de edição não se refletem na faixa.
- Quando a faixa está no estado Preto/silencioso, é exibida uma lacuna na faixa em vez da inserção do material de origem.

Clique uma vez em um indicador de origem para alternar entre os estados Ligado e Desligado. Pressione a tecla Alt para alternar para o estado Preto/silencioso. Pressione Alt + Shift para aplicar a operação a todos os indicadores de origem do mesmo tipo de mídia.

É possível arrastar um indicador de faixa de origem atribuído e atribuí-lo a outra faixa:

- Se o indicador de faixa de origem estiver desativado, arrastá-lo ativa-o.
- Se o indicador de faixa de origem já estiver ativado, arrastá-lo não altera o seu estado.
- Se a faixa de destino tiver outro indicador de faixa de origem, os dois indicadores trocam as faixas.

É possível arrastar indicadores de origem do mesmo tipo (áudio ou vídeo) simultaneamente mantendo o espaçamento vertical relativo entre os dois. Pressione Shift ao clicar e, em seguida, arraste um indicador de faixa de origem atribuído.

- Se você clicar em um indicador de faixa de origem em branco, o indicador mais próximo acima desce para a faixa. Se não houver indicador acima, o indicador mais próximo abaixo sobe para a faixa.
- Se você pressionar Alt/Opt ao clicar em um indicador de faixa de origem em branco, o indicador mais próximo abaixo sobe para a faixa. Se não houver indicador abaixo, o indicador mais próximo acima desce para a faixa.

Quando não há faixas suficientes para exibir as faixas de origem, a última faixa de clipe contém um ícone de + na coluna do indicador de origem. Se você clicar no ícone, novas faixas serão adicionadas para corresponder à origem.

Palavras-chave: Correção de vídeo, destinos de faixa, definição faixas como destino, edição de vídeo, emenda de origem, sequências de origem

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Sincronizar áudio e vídeo com Mesclar clipes

[Mesclar clipes no painel Projeto](#)

[Mesclar clipes no painel Linha de tempo](#)

[Sincronizar clipes no painel Linha de tempo](#)

[Editar com clipes mesclados](#)

[Clipes mesclados e o painel metadados](#)

[Usar timecode de um clipe mestre de áudio para criar um clipe mesclado](#)

[Limitações dos clipes mesclados](#)

O Premiere Pro oferece um método para sincronização de áudio e vídeo chamado Mesclar clipes. Esta função simplifica o processo pelo qual os usuários podem sincronizar áudio e vídeo que foram gravados separadamente (um processo, às vezes, chamado de gravação de sistema duplo). Você poderá selecionar um videoclipe e sincronizá-lo com até 16 canais de áudio usando o comando Mesclar clipes. Os clipes que compõem o clipe mesclado são denominados *clipes componentes*.

Os clipes podem ser mesclados selecionando-os em grupo no painel Projeto ou na Linha de tempo. O comando Mesclar clipes pode ser chamado por meio do menu Clipe ou de um menu de contexto. É um comando contextual, portanto, mais de um clipe deve ser selecionado para ativá-lo.

É possível mesclar um ou vários clipes de áudio em um único vídeo ou clipe AV. O número total de faixas de áudio permitido em um clipe mesclado é 16, incluindo qualquer combinação de clipes mono, estéreo ou surround 5.1. Um único clipe mono conta com uma faixa, um único estéreo conta como duas faixas, um clipe 5.1 conta como seis faixas.

Observação: Criar um clipe mesclado não substitui nem altera os clipes de origem.

[Para o início](#) 

Mesclar clipes no painel Projeto

Para mesclar clipes no painel Projeto, faça o seguinte:

1. Selecione o videoclipe ao qual você deseja mesclar os clipes de áudio. Observe que só é possível ter um videoclipe em qualquer clipe mesclado.
2. Pressione Shift ou Ctrl e clique (pressione Command e clique para Mac OS) para selecionar os clipes apenas de áudio que você deseja mesclar com o videoclipe.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Clipe > Mesclar clipes
 - Clique com o botão direito do mouse (pressione Control e clique para Mac OS) e escolha Mesclar clipes no menu de atalho.

A caixa de diálogo Mesclar clipes é aberta. Escolha uma das seguintes opções para o ponto de sincronização:

- Com base no ponto de entrada: para localizar a sincronização com base no ponto de entrada, na batida da claquete, por exemplo.
- Com base no ponto de saída: para localizar a sincronização com base no ponto de saída, na batida da claquete de ponta, por exemplo.
- Com base no timecode correspondente: para localizar a sincronização com base no timecode em comum entre os clipes.
- Com base nos marcadores de clipe: para localizar um ponto de sincronização com base em um marcador de clipe numerado no meio da tomada. Esta função está desativada a

menos que todos os cliques componentes tenham pelo menos um marcador numerado.

Clique em OK. O clipe mesclado aparecerá no painel Projeto com um nome que corresponde ao videoclipe, ou ao clipe de áudio selecionado na parte superior (com base na ordem de classificação atual no compartimento) se não houver vídeo. “- Mesclado” é adicionado ao final do nome do novo clipe mesclado. Os usuários podem renomear este item, se necessário.

Observação: *Você pode mesclar cliques somente de áudio com outros cliques somente de áudio; não é necessário ter um videoclipe para obter um clipe mesclado. Você pode usar apenas um clipe que contenha vídeo.*

[Para o início](#)

Mesclar cliques no painel Linha de tempo

Para mesclar cliques no painel Linha de tempo, faça o seguinte:

1. Selecione os cliques (se ainda não estiverem selecionados) e siga um destes procedimentos:

- Arraste os cliques componentes para o painel Projeto.
- Escolha Clique > Mesclar cliques.

A caixa de diálogo Mesclar cliques é aberta.

2. Clique em OK. O clipe mesclado aparecerá no painel Projeto.

Observação: *Os cliques que são mesclados na Linha de tempo são sincronizados do Início do clipe de cada clipe componente. Para mesclar cliques com base no Fim do clipe, no Timecode ou no Marcador numerado, use a função de sincronização antes de mesclar os cliques.*

[Para o início](#)

Sincronizar cliques no painel Linha de tempo

Sincronizar os cliques alinha vários cliques no painel Linha de tempo. Depois de sincronizar os cliques, é possível criar um clipe mesclado.

Para sincronizar cliques no painel Linha de tempo, primeiro, edite os cliques no painel Linha de tempo e, em seguida, siga um destes procedimentos:

- Alinhe os cliques manualmente arrastando-os para um local até que estejam sincronizados.
- Alinhe os cliques usando a função Sincronizar. Para isto, faça o seguinte:

1. Selecione os cliques que você deseja sincronizar.
2. Escolha Clique > Sincronizar.

A caixa de diálogo Sincronizar aberta. Escolha uma das seguintes opções para o ponto de sincronização:

- Com base no Início do clipe
- Com base no Fim do clipe
- Com base no timecode correspondente
- Com base nos marcadores de clipe

Clique em OK. Os cliques agora estão sincronizados.

[Para o início](#)

Editar com cliques mesclados

No geral, trabalhar com cliques mesclados é semelhante a trabalhar com qualquer outro clipe. No entanto, há algumas diferenças de fluxo de trabalho que devem ser levadas em consideração.

Editar clipes mesclados com lacunas na Linha de tempo

A mesclagem de clipes afeta o comportamento deles quando você está editando os clipes na linha de tempo: mais especificamente, se os clipes contiverem “lacunas” em sua estrutura componente.

Se existir outro clipe do componente disponível Se um ponto de entrada ou de saída estiver marcado em uma lacuna no áudio ou no vídeo e houver outro clipe componente disponível acima ou abaixo dela, o Premiere Pro será usado para a lacuna quando você estiver adicionando o clipe mesclado na Linha de tempo.

Se não existir outro clipe do componente disponível Observe que é possível mesclar áudio e vídeo e ter locais no clipe mesclado onde não haja nenhum outro clipe componente na lacuna. Se marcar os pontos de Início e Término em uma lacuna, você receberá um aviso com os dizeres “Edição inválida. Nenhuma mídia no clipe de origem marcado com o intervalo Início/Término” ao tentar editar o clipe mesclado na Linha de tempo. O ícone “nenhuma ação de soltar” será exibido se você tentar arrastar e soltar o clipe mesclado na Linha de tempo.

Observação: Preto será reproduzido para qualquer lacuna no vídeo. Silêncio será reproduzido para a lacuna no áudio, a menos que haja outro clipe de áudio componente disponível em outra faixa.

Aparar clipes mesclados

O corte de clipes mesclados é semelhante ao corte de qualquer outro clipe, com as seguintes exceções:

- Durante a apara, esta é aplicada igualmente aos clipes componentes, preservando todos os deslocamentos.
- Para aparar a borda de um único clipe componente, os usuários podem interromper temporariamente a sincronização mantendo pressionada a tecla modificadora Alt/Option ao arrastar.
- Ao aparar clipes componentes individuais, o encaixe ocorre nas extremidades de outro componente quando o encaixe está ativado.
- Aplicam-se as regras normais de apara; um clipe mesclado só pode ser aparado até o ponto em que haja pelo menos um quadro permanecendo nos clipes componentes.

[Para o início](#) 

Clipes mesclados e o painel metadados

Quando um clipe mesclado é criado, os metadados de cada um dos clipes componentes são copiados para o painel Metadados. Há algumas diferenças na exibição de metadados de um clipe mesclado. São as seguintes:

Exibir metadados É possível exibir os metadados de um único clipe componente. Para exibir os metadados de um clipe componente, escolha o nome do clipe no menu pop-up Arquivo. Os metadados serão exibidos no painel Metadados.

Inserir metadados É possível inserir metadados para um clipe componente ou para o clipe mesclado inteiro.

- Defina o menu pop-up Arquivo para o clipe componente desejado e insira os metadados do clipe.
- Defina o menu pop-up Arquivo para Todos os arquivos e insira os metadados do clipe mesclado. Todos os dados inseridos em uma propriedade serão inseridos no XMP de cada um dos arquivos que compõem o clipe mesclado.

Observação: A exibição *Todos os arquivos atua como uma seleção de vários clipes: é exibida quando os valores de propriedade não correspondem à seleção. Assim como a seleção múltipla, quando o modo de exibição é definido para Todos os arquivos, todos os dados inseridos em uma propriedade serão inseridos no XMP de cada arquivo que compõe o clipe mesclado.*

[Para o início](#) 

Usar timecode de um clipe mestre de áudio para criar um clipe mesclado

É possível usar o timecode de um clipe mestre de áudio ao criar um clipe mesclado. Também é possível optar por omitir o áudio da câmera de origem ao criar um clipe mesclado.

Faça o seguinte:

1. Selecione o videoclipe e o clipe de áudio que contém o timecode.
2. Escolha Clipe > Mesclar clipes.
3. Na caixa de diálogo Mesclar clipes, siga um destes procedimentos:
 - Para usar o timecode de um clipe principal de áudio para criar um clipe mesclado, marque a caixa de seleção “Usar timecode de áudio do clipe”. Em seguida, selecione no menu pop-up a faixa de áudio que você deseja sincronizar com o vídeo.
 - Para excluir o áudio da câmera de origem de um clipe, marque a caixa de seleção “Remover áudio do clipe AV”.
4. Clique em OK.

[Para o início](#) 

Limitações dos clipes mesclados

Há várias limitações que se aplicam quando você está trabalhando com clipes mesclados:

- O comando Substituir gravação não funciona.
- Anexar scripts do Adobe Story e, em seguida, analisar o discurso para texto não é suportado.

Observação: se anexar um script do Adobe Story a um clipe de áudio antes da mesclagem, será possível analisar o discurso para texto após a mesclagem. Selecione “Todos os arquivos” ou o clipe de áudio que contém o script no menu pop-up Arquivo no painel Metadados e, em seguida, clique no botão Analisar.

- O controle total de mapeamento do canal de áudio no clipe mesclado não é suportado.
- O áudio do clipe mesclado resulta somente em áudio de faixa mono. Os formatos de intercâmbio AAF e Final Cut Pro XML não são suportados.
- A sincronização automática usando formas de onda de áudio, timecode de livre execução, timecode de hora do dia, timecode AUX ou timecode de áudio separado não é suportada.
- Revelar no Adobe Bridge não é suportado.
- Uma vez criado, o clipe mesclado não pode ser ressincronizado ou ajustado. Para sincronizar novamente ou ajustar seus clipes, crie um novo clipe mesclado.
- Ajustar o conteúdo de um clipe mesclado não é suportado. Entretanto, se um clipe componente específico for excluído, o clipe mesclado poderá ser vinculado novamente.
- Os clipes mesclados ou as partes de clipes mesclados anteriormente não podem ser usadas para mesclar novamente ou para criar um novo clipe mesclado. Somente clipes componentes podem ser usados para criar um clipe mesclado.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Modificar as propriedades do clipe com Interpretar gravação

Interpretar gravação

É possível modificar as propriedades de um clipe selecionando opções na caixa de diálogo Interpretar gravação.

- Para obter mais informações sobre como usar as opções Taxa de quadros, consulte [Alterar a taxa de quadros de um clipe](#).
- Para obter mais informações sobre como usar as opções Ordem de campo, consulte [Alterar a ordem de campo de um clipe](#).
- Para obter mais informações sobre como usar as opções Canal alfa, consulte [Canais alfa e foscos](#).

[Para o início](#) ⁺

Interpretar gravação

1. No painel Projeto, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Ctrl+clique (Mac OS) no clipe cuja propriedade você deseja alterar.
2. Selecione Modificar > Interpretar gravação.
3. Selecione as opções desejadas e clique em OK.

Andrew Devis forneceu [um tutorial em vídeo](#) sobre a Interpretação de gravação no site Creative COW.

Para obter mais informações sobre como a Interpretação de gravação, [assista a este tutorial em vídeo](#) de Learn by Video e video2Brain por Maxim Jago.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Remover alertas com o painel Eventos

O painel Eventos do Premiere Pro lista avisos, mensagens de erro e outras informações que podem ser usadas para identificar e solucionar problemas, especialmente aquelas associadas a plug-ins e outros componentes de desenvolvedores de terceiros. Um ícone de alerta , ,  na barra de status notifica sobre um erro. Clicar duas vezes no ícone abre o painel Eventos, e limpar o item associado do painel Eventos removerá o ícone da barra de status.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no ícone de alerta na barra de status.
 - Escolha Janela > Eventos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para saber mais sobre um item na lista, selecione-o e clique em Detalhes.
 - Para limpar a lista de eventos, clique em Limpar tudo.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Desfazer, histórico e eventos

[Comando Desfazer](#)

[Painel Histórico](#)

[Painel Eventos](#)

[Notificação do evento](#)

[Para o início](#) 

Comando Desfazer

Caso mude de ideia ou cometa um erro, o Premiere Pro fornece diversas maneiras de desfazer seu trabalho. É possível desfazer apenas as ações que alteram o programa de vídeo; por exemplo, é possível desfazer uma edição, mas não é possível desfazer a rolagem em uma janela.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para desfazer a última alteração, escolha Editar > Desfazer. (É possível desfazer sequencialmente até 32 alterações recentes feitas no projeto em qualquer painel do Premiere Pro.)
 - Para pular para um estado específico do projeto desde que o projeto foi aberto, selecione um item no painel Histórico.
 - Para desfazer todas as alterações efetuadas desde a última vez que o projeto foi salvo, escolha Arquivo > Reverter.
 - Para desfazer as alterações efetuadas antes da última vez em que o projeto foi salvo, tente abrir uma versão anterior do projeto na pasta Salvamento automático do Premiere e, em seguida, escolha Arquivo > Salvar como para armazenar o projeto em um local fora da pasta Salvamento automático do Premiere. O número de versões anteriores salvas depende das configurações de preferência de Salvamento automático.
 - Para interromper uma alteração que Premiere Pro esteja processando (por exemplo, quando visualiza uma barra de progresso), pressione Esc.
 - Para fechar uma caixa de diálogo sem aplicar alterações, clique em Cancelar.
 - Para definir todos os valores em um efeito aplicado de volta aos valores padrão, clique no botão Redefinir do efeito no painel Controles do efeito.

[Para o início](#) 

Painel Histórico

Use o painel Histórico para avançar para qualquer estado do projeto criado durante a sessão de trabalho atual. Cada vez que uma alteração é aplicada em qualquer parte do projeto, o novo estado do projeto é adicionado ao painel. É possível modificar o projeto do estado selecionado. Os estados do histórico não estão disponíveis para as ações no painel Capturar.

As seguintes instruções podem ajudá-lo com o painel Histórico:

- Alterações em todo o programa, como alterações em painéis, janelas e preferências, não são alterações no projeto em si e, portanto, não são adicionadas ao painel Histórico.

Depois de fechar e reabrir o projeto, os estados anteriores não estão mais disponíveis no painel Histórico.

- O estado mais antigo fica na parte superior da lista e o mais recente fica na parte inferior.
- Cada estado é listado com o nome da ferramenta ou comando utilizado para alterar o projeto, bem como com um ícone representando a ferramenta ou o comando. Algumas ações geram um estado de cada painel afetado pela ação, como o Designer de títulos. As ações executadas em um painel como esse são tratadas como um único estado no painel Histórico.
- Selecionar um estado esmaece os estados abaixo dele, para indicar quais alterações serão removidas se você trabalhar no projeto com esse estado.
- Selecionar um estado e alterar o projeto remove todos os estados subsequentes.
- Siga um destes procedimentos:
 - Para selecionar um estado, clique no nome do estado no painel Histórico.
 - Para navegar no painel Histórico, arraste a barra de rolagem ou o controle deslizante do painel, ou escolha Avanço de quadros ou Retrocesso de quadros no menu do painel.
 - Para excluir um estado do projeto, selecione o estado. Em seguida, escolha Excluir no menu do painel ou clique no ícone Excluir e clique em OK.
 - Para limpar todos os estados do painel Histórico, escolha Limpar histórico no menu do painel.

[Para o início](#) 

Painel Eventos

O painel Eventos lista avisos, mensagens de erro e outras informações que podem ser usadas para identificar e solucionar problemas, especialmente aqueles associados a plug-ins e outros componentes dos desenvolvedores de terceiros.

Um ícone de alerta , ,  na barra de status notifica sobre um erro. Clicar duas vezes no ícone abre o painel Eventos, e limpar o item associado do painel Eventos removerá o ícone da barra de status.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no ícone de alerta na barra de status.
 - Escolha Janela > Eventos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para saber mais sobre um item na lista, selecione-o e clique em Detalhes.
 - Para limpar a lista de eventos, clique em Limpar tudo.

[Para o início](#) 

Notificação do evento

Além do ícone de alerta no painel Eventos, uma janela pop-up de notificação será exibida no canto inferior direito da interface do usuário.

A notificação será exibida por alguns segundos e a cor do plano de fundo da notificação indica o tipo de evento. Por exemplo, as notificações de erro têm um fundo vermelho, as notificações de advertência têm um fundo amarelo e as notificações de informações têm um plano de fundo azul.

A janela pop-up da notificação será exibida por padrão. Se desejar desativá-lo, desmarque Mostrar indicador de eventos na categoria Geral na caixa de diálogo Preferências.

As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Congelar e colocar quadros em espera

[Congelar vídeo usando as opções de Congelamento de quadro](#)

[Exportar um quadro congelado](#)

[Congelar um quadro de vídeo pela duração de um clipe](#)

[Congele um quadro de uma parte de um clipe usando o Remapeamento de tempo](#)

O Premiere Pro oferece várias maneiras de congelar quadros de um clipe com facilidade.

Você pode usar as opções de congelamento de quadro, congelar um único quadro para toda a duração do clipe (como se você tivesse importado o quadro como uma imagem estática) ou usar a técnica de Remapeamento de tempo para congelar uma parte do quadro.

[Para o início](#) 

Congelar vídeo usando as opções de Congelamento de quadro

Premiere Pro fornece métodos rápidos e eficientes de captura de um quadro estático de videoclipe usando opções de Congelamento de quadro.

As opções de Congelamento de quadro foram projetadas para capturar um quadro congelado sem criar nenhuma mídia ou itens de projeto adicionais.

Adicionar Congelamento de quadro

1. Posicione o indicador de reprodução no quadro que você deseja de capturar.
2. Escolha **Clipe > Opções de vídeo > Congelamento de quadro**. Ou use o atalho de teclado **Cmd+Shift+K** (Mac) ou **Ctrl+Shift+K** (Windows).

Uma imagem estática da posição atual do indicador de reprodução é criada na Linha de tempo. A imagem estática que é adicionada à Linha de tempo é similar à parte anterior do clipe original sem nenhuma alteração no nome ou na cor.

Inserir segmento de Congelamento de quadro

1. Posicione o indicador de reprodução na Linha de tempo onde deseja inserir um quadro congelado.
2. Escolha **Clipe > Opções de vídeo > Inserir Congelamento de quadro**.

O clipe na posição do indicador de reprodução é dividido e é inserido um quadro congelado de dois segundos. Você pode aparar o quadro congelado para que ele fique com a duração desejada.

[Para o início](#) 

Exportar um quadro congelado

Use o botão **Exportar quadro** para criar uma imagem estática (quadro congelado) de um clipe de filme.

O botão **Exportar quadro**  no Monitor de origem e no Monitor de programas permite exportar rapidamente um quadro de um vídeo sem usar o Adobe Media Encoder.

1. Posicione o indicador de reprodução no quadro congelado desejado em um clipe ou uma sequência que deseja exportar.

2. Clique no botão Exportar quadro. A caixa de diálogo Exportar quadro é aberta com o campo Nome no modo de edição de texto. O timecode de quadro do clipe original é adicionado ao nome do clipe da imagem congelada. Por exemplo, ClipName.00_14_23_00.Still001.jpg

O Premiere Pro cria um arquivo de imagem congelada no disco e o importa novamente para o projeto por padrão, adicionando um item de projeto. Em seguida, é preciso editar manualmente o clipe de imagem estática em uma sequência.

As imagens aparecem na cor lavanda na Linha de tempo, permitindo uma fácil diferenciação entre o clipe importado e o original.

[Para o início](#)

Congelar um quadro de vídeo pela duração de um clipe

É possível congelar no ponto de entrada, no ponto de saída ou no marcador 0 (zero) do clipe, se houver.

1. Selecione um clipe em um painel Linha de tempo.
2. Para congelar um quadro sem ser no ponto de entrada ou de saída, abra o clipe no Monitor de origem e defina o Marcador 0 (zero) do quadro que deseja congelar.
3. Escolha Clipe > Opções de vídeo > Congelamento de quadro.
4. Selecione Em espera e selecione o quadro que você deseja manter em espera no menu.
Você pode selecionar o quadro com base no Timecode de origem, no Timecode da sequência, no Ponto de entrada, no Ponto de saída ou na posição do Indicador de reprodução.
5. Especifique os Filtros em espera conforme necessário e clique em OK.

Filtros em espera Impede que as configurações do efeito de quadro-chave (se houver algum) animem ao longo da duração do clipe. As configurações do efeito usam os valores no quadro em espera.

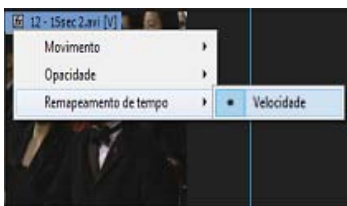
Observação: Se definir o quadro em espera no ponto de entrada ou de saída, alterar o ponto de edição não alterará o quadro congelado. Se definir a espera no Marcador 0, mover o marcador alterará o quadro exibido.

[Para o início](#)

Congele um quadro de uma parte de um clipe usando o Remapeamento de tempo

1. Em um painel de Linha de tempo, selecione Remapeamento de tempo > Velocidade do menu Efeito do clipe.

O menu Efeito do clipe aparece ao lado do nome de arquivo de cada clipe em uma faixa de vídeo. Se o menu Efeito do clipe não estiver aparecendo, aplique mais zoom ao clipe.



Escolha Remapeamento de tempo > Velocidade a partir de um controle do efeito do vídeo

Um elástico horizontal que controla a velocidade do clipe aparece no centro do clipe. O clipe é sombreado em cores contrastantes acima e abaixo da demarcação de velocidade de 100%. Uma faixa branca de controle de velocidade aparece na parte superior do clipe, logo abaixo da barra de título do clipe.

2. Pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) no elástico para criar um quadro-chave de velocidade .
3. Pressione Ctrl+Alt e arraste (Windows) ou Option+Command e arraste (Mac OS) o quadro-chave de velocidade para o local em que deseja que o quadro congelado termine.

Observação: *Certifique-se de arrastar o elástico horizontalmente, e não na vertical como faz com outros quadros-chave.*

Um segundo quadro-chave é criado no local onde você tiver soltado o quadro-chave. Os quadros-chave da metade interna, os quadros-chave em espera, assumem uma aparência quadrada em comparação aos quadros-chave de velocidade regulares. Não é possível arrastar um quadro-chave em espera, a menos que você crie uma transição de velocidade para ele. Marcas de tique verticais aparecem na faixa de controle de velocidade para indicar o segmento do clipe que está atuando como quadros congelados.

4. (Opcional) Para criar uma transição de velocidade de ou para o quadro congelado, arraste a metade esquerda do quadro-chave de velocidade à esquerda para a esquerda ou a metade direita do quadro-chave de velocidade à direita para a direita.

Uma área cinza aparece entre as metades do quadro-chave de velocidade, indicando o tamanho da transição de velocidade. O elástico forma um degradê entre as duas metades, indicando uma alteração gradual na velocidade ocorrendo entre elas.

Depois de criar uma transição de velocidade, é possível arrastar um quadro-chave em espera. Arrastar o primeiro quadro-chave de espera divide-o em um novo quadro de mídia no qual esperar. Arrastar o segundo altera somente a duração do quadro retido.

5. (Opcional) Para fazer o controle azul de curva aparecer, clique na área cinza na faixa de controle de velocidade entre as metades do quadro-chave.
6. (Opcional) Para alterar a aceleração ou desaceleração da alteração da velocidade, arraste qualquer uma das alças do controle de curva.

A alteração da velocidade aumenta a suavidade ou diminui a suavidade de acordo com a curvatura do degradê de velocidade.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalhar com legendas

[Criar legendas no Premiere Pro](#)

[Importação e exibição de legendas](#)

[Criar ou editar legendas](#)

[Exportar legendas](#)

[Tratamento de legendas incorporadas](#)

[Tratamento de legendas permanentes](#)

[Criação de legendas com aplicativos de terceiros](#)

[Formatos suportados](#)

[Abrir legendas](#)

[Palavra de especialista: Criar e personalizar legendas \(legendas abertas\)](#)

[Para o início](#) ¹⁺

Criar legendas no Premiere Pro

O Premiere Pro oferece um conjunto completo de recursos de legendas, permitindo que você as edite, crie suas próprias legendas e exporte-as para que sejam exibidas em todos os formatos suportados.

Você pode importar e exibir legendas, editar o texto, a cor, o plano de fundo e a temporização de forma fácil e rápida. Ao terminar a edição, é possível exportar os arquivos de legendas como um arquivo "auxiliar", incorporá-las a um filme do QuickTime ou arquivo MXF ou gravá-las em um vídeo.

Além de legendas, o Premiere Pro também suporta a importação de arquivos de legendas abertas que podem ser gravadas como legendas.

[Para o início](#) ¹⁺

Importação e exibição de legendas

O Premiere Pro permite importar arquivos com legendas incorporadas ou arquivos "auxiliares" de legenda.

Você pode importar os arquivos para o seu projeto no Premiere Pro do mesmo modo que o faria com qualquer outro tipo de arquivo, usando uma das opções abaixo:

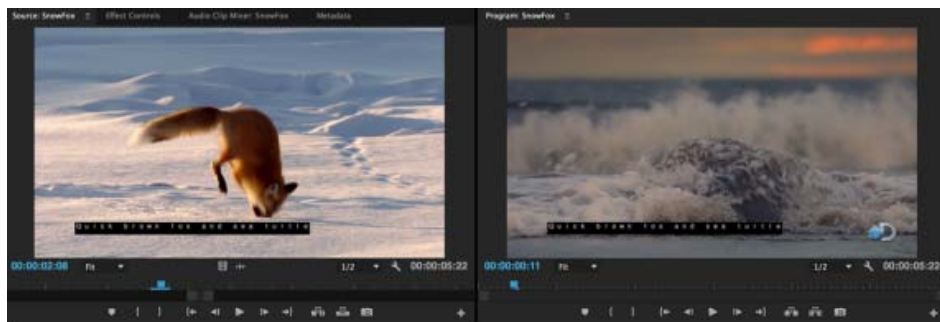
- Selecione Arquivo > Importar para importar arquivos de legenda incorporada ou arquivos "auxiliares" de legenda
- Importar por meio do Navegador de mídia usando o menu de contexto do arquivo

Exibir legendas no Monitor de origem e no Monitor de programas

Ao importar cliques de legenda para um projeto, as legendas são exibidas como blocos de legenda no painel Legendas.

Para exibir as legendas no Monitor de origem e no Monitor de programas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique em "+" na parte inferior direita de um monitor para abrir o editor de botão, selecione o botão Exibição de legendas e clique em OK. Ou adicione o botão Legenda à barra de botões, arrastando-o a partir do editor de botão. Também é possível atribuir atalhos de teclado a esses comandos.
- No menu pop-up do painel Monitor de origem ou de programa, clique no ícone de chave inglesa  e selecione Exibição de Legendas > Ativar.



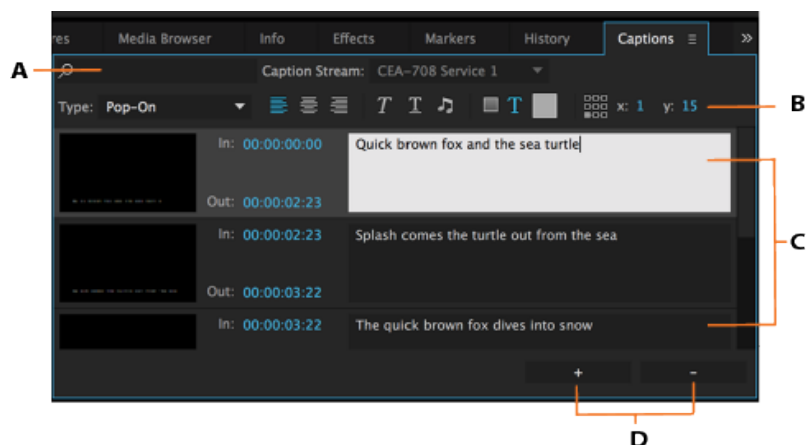
Exibição de legendas no Monitor de origem e no Monitor de programas

Observações importantes

- É possível alternar entre ativar e desativar a exibição da legenda.
- É possível selecionar o padrão de legenda para um clipe de legenda carregado no Monitor de origem. No Monitor de origem, clique no ícone de chave inglesa  e selecione Exibição de legendas > Configurações. Por exemplo, é possível selecionar entre os padrões de legenda CEA-608 ou CEA-708 e definir o canal ou o serviço que você deseja exibir.
- Um clipe de legenda, quando vinculado ao vídeo, se comporta de forma semelhante a um clipe de canal de áudio vinculado. O clipe de texto é representado nos indicadores de origem da Linha de tempo e pode ser ativado/desativado ou vinculado a qualquer faixa de vídeo como outros videoclipes.
- Quando uma faixa é expandida, os blocos da legenda em um clipe de legenda ficam visíveis, assim como os indicadores de Fim da legenda (EOC) que indicam onde os blocos da legenda começam e terminam.

[Para o início](#) ¹

Criar ou editar legendas



Painel Legendas no Premiere Pro

A. Filtrar conteúdo de legenda B. Barra de ferramentas de formatação C. Blocos de texto editáveis D. Adicionar, excluir blocos de legenda

Criar legendas

O Premiere Pro permite que você crie legendas desde o início. É possível adicionar textos, aplicar formatações, especificar a posição e a cor.

1. Selecione Arquivo > Novas legendas.

A caixa de diálogo Novas legendas exibe as configurações de vídeo. O Premiere Pro corresponde as configurações de vídeo da legenda à sequência aberta. Aceite as configurações de vídeo padrão e clique em OK.

Observação: *Certifique-se de que a taxa de quadros do arquivo de legenda que você está criando corresponde à taxa de quadros da sequência na qual você quer usá-lo.*

2. Na caixa de diálogo Novas legendas, escolha o padrão de legendas e o fluxo adequados. O Premiere Pro adiciona um novo arquivo de legenda ao painel Projeto.
3. Para adicionar texto ao arquivo de legenda, clique duas vezes nele no painel Projeto. Você também pode abrir o painel Legendas selecionando Janela > Legendas.
4. No painel Legendas, digite o texto da legenda como desejar. Use as ferramentas de formatação para especificar a posição, alterar a cor do texto e do plano de fundo para a legenda. Você também pode aplicar efeitos de formatação, como sublinhado e itálico.
5. Para adicionar mais blocos de legenda, clique em Adicionar legenda (+) no lado inferior direito do painel Legendas. Para excluir um bloco de legenda, selecione-o e clique em Excluir Legenda (-).
6. Arraste o arquivo de legenda para a sequência de origem na linha de tempo, por cima do clipe de origem necessário na sequência.

Editar legendas

Considere uma situação em que você tem um programa que já contenha legendas. Talvez seja necessário criar uma versão diferente do programa, digamos que com uma duração mais curta, para adicionar mais comerciais.

Siga estas etapas para editar um arquivo de legenda no Premiere Pro:

1. Selecione o arquivo de legenda a ser editado em um painel de Linha de tempo.
2. Abra o painel Legendas (Janela > Legendas) para exibir as legendas.
3. No painel Legendas, você pode editar as palavras dos cliques de legendas existentes. Também é possível fazer alterações na temporização e formatação, como o alinhamento de texto e a cor dele, em uma interface do usuário intuitiva.
4. Os cliques de texto são visíveis na Linha de tempo. A partir da linha de tempo, é possível ajustar as legendas para estarem na sincronização apropriada com a mídia após quaisquer aparos, exclusões de ondulação e reorganização de segmentos.

[Para o início](#)

Exportar legendas

Depois de editar ou criar arquivos de legenda, é possível exportar a sequência contendo legendas pelo Premiere Pro ou Adobe Media Encoder, usando a caixa de diálogo Configurações de exportação. Ou, você pode exportar a sequência com as legendas para a fita usando hardware de terceiros compatíveis com a codificação de legenda.

Exportar legendas usando o Premiere Pro ou Adobe Media Encoder

1. Carregue um ativo de legenda no Monitor de origem ou selecione-o no painel Projeto. Também é possível selecionar uma sequência no painel Projeto ou ter o painel Linha de tempo em foco.

2. Selecione Arquivo > Exportar > Mídia.

3. Na caixa de diálogo Exportar configurações, especifique as seguintes opções na guia Legendas.

Opções de exportação Selecione uma das seguintes opções de exportação:

- Criar arquivo auxiliar
- Gravar legendas no vídeo
- Incorporar ao arquivo de saída

Formato de arquivo Selecione um dos seguintes formatos de arquivo para exportar os dados de legenda:

- Arquivo Scenarist Closed Caption (.scc)
- Arquivo MacCaption VANC (.mcc)
- SMPTE Timed Text (.xml)
- Legenda EBU N19 (.stl)

Observação: a opção padrão para regiões NTSC é SMPTE Timed Text e, para regiões PAL, é EBU N19.

Você também pode exportar dados de legenda para um arquivo de legenda aberta (formato de arquivo SRT):

- Formato de legenda SubRip (.srt)

Taxa de quadros Dependendo do formato selecionado, uma lista de taxas de quadros suportadas é exibida no menu pop-up Taxa de quadros. Uma taxa de quadros padrão é escolhida com base na taxa de quadros conhecida da sequência que se está exportando.

Clique em Exportar para exportar o vídeo com os dados da legenda.

[Para o início](#)

Tratamento de legendas incorporadas

O suporte do Premiere Pro suporta a importação e a decodificação de legendas incorporadas a arquivos MOV e MXF.

Importar mídia com legendas incorporadas

É possível importar mídias que contenham legendas incorporadas da mesma maneira que você o faria com qualquer outra mídia, selecionando Arquivo > Importar ou por meio do Navegador de mídia. O Premiere Pro importa os dados da legenda incorporada automaticamente ao projeto.

Por exemplo, quando você importa um clipe do QuickTime com legendas incorporadas, elas são importadas automaticamente. Se um clipe do QuickTime estiver acompanhado de um arquivo de legendas "auxiliar", importe o arquivo "auxiliar" da mesma maneira que importaria qualquer outro arquivo.

Para detectar e importar automaticamente os dados da legenda incorporados a um arquivo de mídia, marque a caixa de seleção Incluir legendas ao importar, na seção Mídia da caixa de diálogo Preferências.

Observação: O Premiere Pro otimiza o desempenho ao realizar uma varredura na mídia, procurando dados de legenda apenas na primeira vez em que você abre o arquivo. O Premiere Pro não refaz essa varredura quando você abre o arquivo novamente.

Editar legendas incorporadas

Siga os mesmos passos para editar e incorporar o arquivo de legenda no Premiere Pro enquanto você cria um arquivo de legenda separado. Quando você edita um arquivo de legendas incorporadas, as edições são aplicadas somente no projeto e o arquivo de origem não é alterado.

Exportar mídia com legendas incorporadas

Ao exportar, você pode optar por manter as legendas incorporadas ou separar as legendas em um arquivo auxiliar separado.

Para exportar somente as legendas como um arquivo auxiliar separado, selecione o arquivo de legenda no painel Projeto e escolha Arquivo > Exportar > Legendas.

Para exportar mídia com legendas incorporadas, selecione a sequência de destino selecionada na Linha de tempo e escolha Arquivo > Exportar > Mídia. O Premiere Pro abre a caixa de diálogo Configurações de exportação.

Na caixa de diálogo Configurações de exportação, selecione o Formato como QuickTime ou MXF. Na guia Legendas, selecione Opções de exportação como Incorporar no arquivo de saída.

[Para o início](#) 

Tratamento de legendas permanentes

O Premiere Pro permite gravar legendas permanentes no seu vídeo. Legendas gravadas sempre estarão visíveis, independentemente de estarem habilitadas ou não na sua televisão ou dispositivo de transmissão.

O Premiere Pro oferece suporte à gravação tanto de legendas closed caption quanto de legendas abertas ao exportar seu vídeo.

Quando você importa arquivos SRT e XML contendo dados de legendas abertas, o Premiere Pro converte automaticamente esses arquivos para arquivos de legenda CEA-708 CC1. Você pode editar esses arquivos e gravar o texto como legendas ao exportar com o Premiere Pro ou Adobe Media Encoder.

Na caixa de diálogo Configurações de exportação, selecione o Formato de exportação como Gravar legendas no vídeo.

Observação: Você não pode editar as legendas gravadas no vídeo.

[Para o início](#) 

Criação de legendas com aplicativos de terceiros

Se você estiver usando aplicativos de terceiros para a criação de legendas, veja um fluxo de trabalho típico que pode ser seguido:

Etapas 1: exportar a sequência para um aplicativo de legenda de terceiros

Depois de concluir a edição de vídeo e de áudio no Premiere Pro, exporte a sequência como um filme de referência para um aplicativo de legenda de terceiros.

Este filme pode ser enviado a um escritório de serviços de legenda ou a um especialista em legenda, onde o filme será usado como referência para criar uma faixa de legenda a partir do zero. Um aplicativo de legenda de terceiros, como o MacCaption da CPC, permite criar a faixa de legenda a partir do zero e, em seguida, codificar os dados da legenda no formato necessário.

Etapas 2: importar os arquivos de legenda para o Premiere Pro

Após receber o arquivo de legenda de um aplicativo de legenda de terceiros, é possível importar o arquivo para o projeto no Premiere Pro. O Premiere Pro oferece suporte à importação de arquivos de legenda nos formatos de nome de arquivo .mcc, .scc, .xml ou .stl.

Ao importar um arquivo auxiliar de legenda para o projeto, um clipe apenas de vídeo será criado contendo os blocos de texto de Legenda. É possível fazer quaisquer ajustes adicionais aos blocos de texto para mantê-los em sincronia com sua mídia, conforme necessário.

Um arquivo auxiliar de legenda contém vários fluxos de legenda, como CC1 e CC2. Quando esse clipe que contém vários fluxos de legenda é adicionado a uma sequência, a Linha de tempo mostra itens de faixa separados para cada fluxo. Para alternar entre fluxos de legenda diferentes, na guia Legendas, selecione um fluxo do menu pop-up Fluxo de legenda.

Etapas 3: Exportar o vídeo editado

Após as legendas estarem em sincronia com a mídia, é possível exportar o vídeo editado juntamente com o arquivo de Legenda. É possível exportar arquivos auxiliares de legenda e filmes incorporados do QuickTime (legendas QuickTime 608) com o Premiere Pro e com Adobe Media Encoder.

[Para o início](#) 

Formatos suportados

Legenda

Arquivos auxiliares

- SCC
- MCC
- XML
- STL

Arquivos XML

- W3C TTML (também conhecido como DFXP)
- SMPTE-TT
- EBU-TT

Para arquivos XML, além de as legendas serem exibidas no painel Legendas, elas também podem ser visualizadas em um editor de texto.

O Premiere Pro oferece suporte para a incorporação e decodificação dos seguintes formatos de arquivo:

- MOV
- DNxHD MXF Op1a
- MXF Op1a

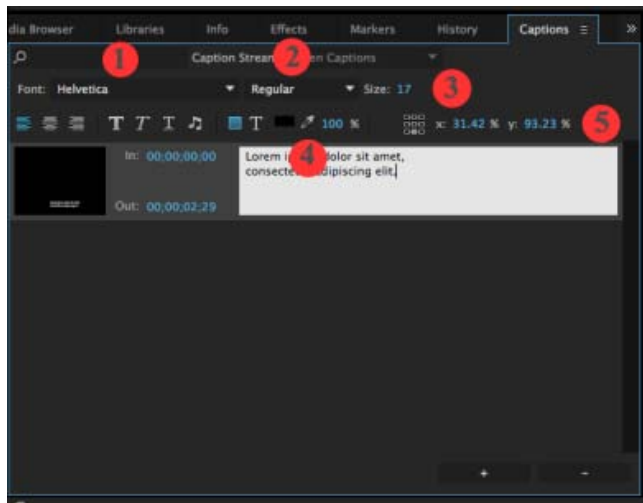
[Para o início](#) 

Abrir legendas

O Premiere Pro permite que os editores criem legendas abertas, conhecidas apenas como legendas e que são gravadas no fluxo de vídeo (ao contrário das legendas fechadas, que podem ser ativadas ou desativadas pelo espectador). Os usuários podem criar novas legendas abertas ou importar arquivos de legenda nos formatos XML e SRT. No painel Legendas, é possível criar blocos de legenda, adicionar texto e mudar a formatação do texto (cor, tamanho, posição e cor do plano de fundo).

É possível exportar Legendas abertas como arquivos SRT e XML e também converter arquivos auxiliares de stream único e arquivos de stream único embutidos em Legenda aberta no Premiere Pro. Isso inclui arquivos de legenda MOV e MXF embutidos. Usando a área de valor ao lado de **Tamanho** é possível fazer alterações usando os botões do mouse ou entrada numérica.

1. Selecione **Legendas abertas** para criar a legenda.
2. Use **Selecionar família da fonte** e **Selecionar espessura da fonte** para alterar o tipo e as características da fonte.
3. Para alterar a cor do texto e da caixa de texto do fundo das Legendas abertas, use um conta-gotas seletor de cores ou clique no Seletor de cores à esquerda.
4. O texto da Legenda aberta **é gravado** no Vídeo quando colocado na Sequência e exportado, assim como o comportamento das **Sequências e Títulos**. Também é possível usar a alternância de faixa para controlar a **Gravação** de Legendas abertas.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Áudio

Trabalho com clipes, canais e faixas

[Mapear canais de áudio de origem e de saída](#)

[Extrair áudio de clipes](#)

[Quebrar uma faixa estéreo em faixas mono](#)

[Usar um clipe mono como estéreo](#)

[Colocar som de um canal de um clipe estéreo em ambos os canais](#)

[Vincular vários clipes de áudio](#)

[Vincular clipes de áudio](#)

[Editar um vínculo de vários clipes no Monitor de origem](#)

[Para o início](#) 

Mapear canais de áudio de origem e de saída

Mapear os canais de áudio nos clipes determina o tipo e o número de faixas de áudio em que eles aparecem em uma sequência. Além disso, mapear os canais determina os canais de destino na faixa mestre e, conseqüentemente, no arquivo de saída final. Por exemplo, se você mapear os canais 1 e 2 em um clipe estéreo para os canais Dianteiro esquerdo e Dianteiro direito à direita em uma faixa mestre de canal 5.1, os dois canais de origem aparecerão como uma única faixa de canal 5.1 quando colocados em uma sequência. Eles alimentam os canais Dianteiro esquerdo e Dianteiro direito da faixa mestre. Quando a saída final é reproduzida por um sistema de som surround de canal 5.1, os dois canais originais são reproduzidos pelos alto-falantes Dianteiro esquerdo e Dianteiro direito, respectivamente.

Karl Soule mostra como mapear os canais de áudio no Premiere Pro [neste tutorial em vídeo](#). Este vídeo é para editores que lidam com gravações usando faixas mono divididas (voz em uma faixa, som ambiente em outra). Este breve tutorial sobre o mapeamento de canal de áudio é indispensável.

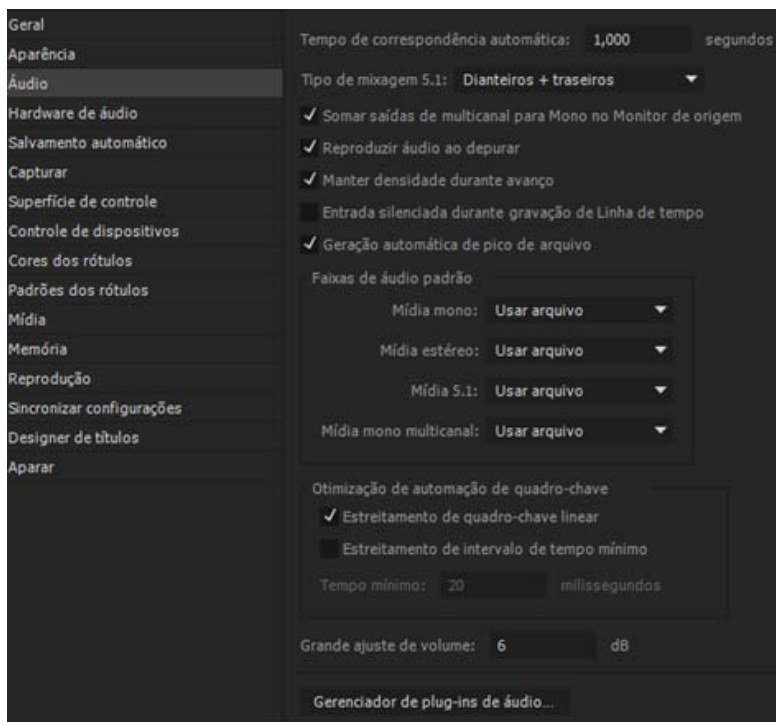
Por padrão, os canais de áudio do clipe são mapeados para a faixa mestre após serem capturados ou importados para um projeto. É possível especificar como o Premiere Pro os mapeia selecionando um Formato de faixa padrão no painel Mapeamento de canal de origem da caixa de diálogo Preferências de áudio. Também é possível alterar como os canais de áudio do clipe são mapeados após importá-los para um projeto.

Finalmente, é possível especificar quais canais de saída o Premiere Pro usa para monitorar cada canal de áudio. Por exemplo, é possível monitorar o canal esquerdo de faixas estéreo pelo alto-falante dianteiro esquerdo do sistema de alto-falantes do computador. Defina este padrão na caixa de diálogo Preferências de mapeamento de saída de áudio.

Mapear canais de áudio de origem na importação

É possível especificar como o Premiere Pro mapeia automaticamente os canais de áudio do clipe para faixas de áudio e a Faixa mestre na importação ou na captura.

1. Selecione Editar > Preferências > Áudio (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Áudio (Mac OS).

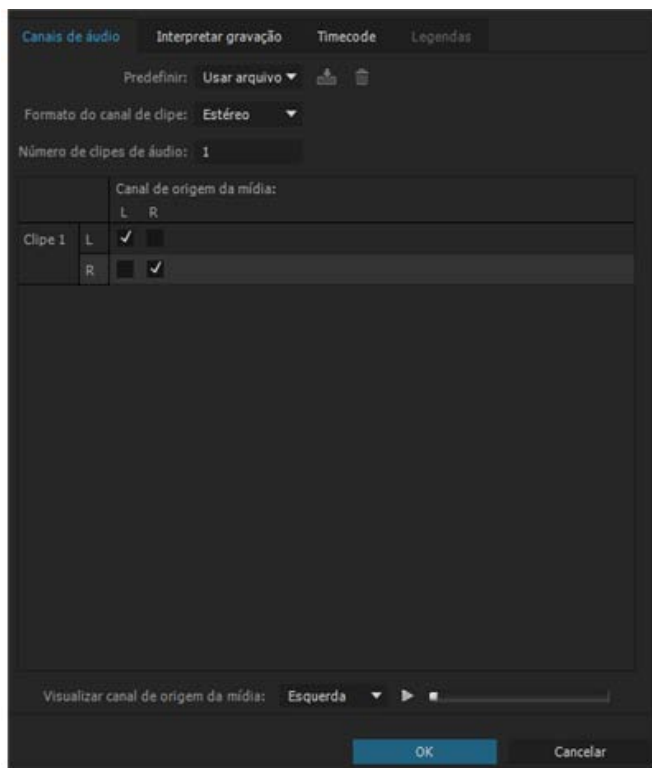


2. Na seção Faixas de áudio da caixa de diálogo Preferências de áudio, selecione um formato no menu Formato de faixa padrão.
3. Clique em OK.

Alterar o mapeamento do canal de áudio de origem para um ou mais clipes

1. Selecione um ou mais clipes que contenham áudio no painel Projeto e escolha Clipe > Modificar > Canais de áudio.

Observação: Se você selecionar mais de um clipe de áudio, certifique-se de que o formato da faixa seja o mesmo para todos os clipes selecionados.



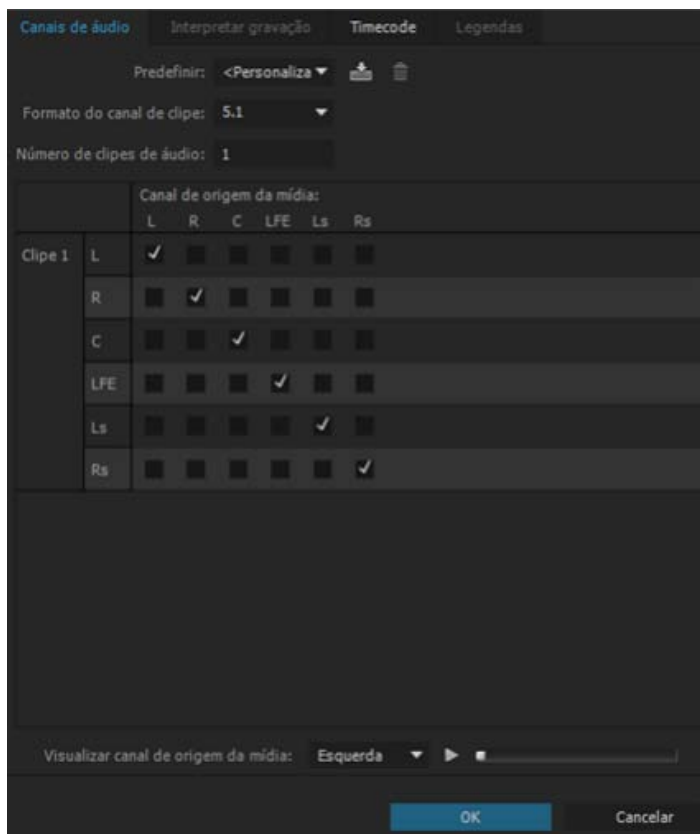
Mapeamento de canal de saída de áudio para uma faixa estéreo

2. No painel Canais de áudio da caixa de diálogo Modificar o clipe, siga um destes procedimentos:

- Selecione um formato na lista Formato do canal.
- Para ativar ou desativar um canal de áudio, marque ou desmarque a opção Ativar de um canal de origem. Ao adicionar um clipe a uma sequência, o Premiere Pro adiciona somente os canais ativados a um painel Linha de tempo.
- Para mapear um canal de origem para uma faixa ou canal de saída diferente, arraste o ícone de uma faixa ou canal para outra linha de canal de origem. Esta etapa troca os canais ou faixas de saída dos dois canais de origem.

Observação: Ao exibir um clipe com canais de origem remapeados em um painel Linha de tempo, as faixas aparecem em ordem crescente. No entanto, o mapeamento determina os canais de origem associados.

- Para mapear menos de seis canais de origem para os canais de saída em áudio surround 5.1, arraste o ícone do canal para outra linha de canal de origem. Como alternativa, clique no ícone de Canal 5.1 até que o canal de origem seja mapeado para o canal de saída desejado.



Mapeamento de canal de saída de áudio para uma faixa 5.1

3. Para visualizar o áudio em um canal, selecione o canal de origem e clique no botão Reprodução ou use o controle deslizante.
4. Clique em OK.

Observação: Não é possível modificar os canais de áudio de um clipe mesclado. Eles devem ser mono por padrão. No entanto, ainda é possível reordenar e ativar/desativar todos os canais de áudio disponíveis nos clipes componentes.

Mapear o áudio do clipe P2 para exportação para P2

É possível exportar o áudio em sequências P2 de volta para os quatro canais originais se você mapear os canais de áudio do clipe para canais 5.1 corretamente. É possível exportar para quatro canais, por exemplo, se desejar transferir o arquivo de saída final de volta para a mídia P2. Mapeie os canais nos clipes P2 antes de colocá-los em uma sequência e antes de usar o comando Arquivo > Exportar para Panasonic P2.

Observação: Se você deixar os clipes P2 em seu mapeamento de canal mono padrão, use-os em uma sequência com uma faixa mestre 5.1 e exporte essa sequência para P2, o arquivo exportado conterá áudio apenas no terceiro e quarto canais.

1. Importe os clipes para um projeto P2 contendo uma sequência com uma faixa mestre 5.1.
2. No painel Projeto, selecione o clipe ou clipes que deseja mapear.
3. Selecione Clipe > Modificar > Canais de áudio.
4. Em Formato de faixa, clique em 5.1.
5. Se necessário, clique nos ícones de canal 5.1 até que eles mapeiem os quatro canais de origem desta maneira:

- Canal 1 para Canal dianteiro esquerdo.
- Canal 2 para Canal dianteiro direito.
- Canal 3 para Canal esquerdo traseiro.
- Canal 4 para Canal direito traseiro.

6. Clique em OK.

Mapear canais de áudio de sequência para canais de hardware de dispositivo de saída de áudio

É possível especificar o canal em um dispositivo de áudio de hardware de destino para cada canal em uma faixa mestre de sequência. Mapeie canais no painel Mapeamento de saída de áudio da caixa de diálogo Preferências. O Premiere Pro reproduz cada canal de sequência pelo canal de hardware especificado. Por exemplo, o projeto pode ter uma sequência de canal 5.1, mas o hardware do sistema pode oferecer suporte apenas para dois canais. É possível especificar qual dois canais de hardware armazena cada um dos seis canais de sequência.

No entanto, as sequências de 16 canais permanecem mapeadas para os 16 canais de saída se o dispositivo de hardware selecionado tiver menos de 16 canais. Por exemplo, o dispositivo selecionado pode ter apenas dois canais. É possível então mapear somente os dois primeiros canais de uma sequência de 16 canais para os dois canais de hardware.

Observação: No painel Mapeamento de saída de áudio, é possível mapear canais de sequência para qualquer dispositivo de hardware suportado instalado no computador, não apenas para o dispositivo atualmente ativado. No entanto, é possível ver e ouvir o mapeamento de canal especificado para um dispositivo somente quando o dispositivo estiver ativado. Mapear canais de áudio de sequência para o dispositivo não ativa o dispositivo. Para ativar um dispositivo de hardware de áudio, selecione-o nas preferências de Hardware de áudio. Para obter mais informações, consulte *Especificar as configurações de dispositivo ASIO* (somente Windows).

Para mapear canais de sequência para um dispositivo de hardware, selecione primeiramente o dispositivo no menu Mapear saída para. A lista abaixo do menu Mapear saída para mostra os canais de hardware suportados pelo dispositivo escolhido. Mapeie então os canais de sequência para cada canal de hardware usando mosaicos de canal.

Por exemplo, se escolher um dispositivo de áudio de 16 canais de terceiros, a lista mostrará 16 canais de hardware. Se escolher um dispositivo estéreo, a lista mostrará somente dois canais de hardware. Os mosaicos à direita do nome de cada canal na lista representam os três tipos de canais de sequência que se pode mapear para aquele canal de hardware: estéreo, 5.1 e 16 canais.

Por padrão, o Premiere Pro seleciona o Premiere Pro WDM Sound (Windows) ou Built-In (Mac OS) como dispositivo. No entanto, se o seu computador tiver um dispositivo de áudio de terceiros suportado instalado, este será exibido no menu Mapear saída para. Selecione o dispositivo de terceiros para fazer com que seus canais suportados sejam exibidos na lista.

1. Escolha Editar > Preferências > Hardware de áudio (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Hardware de áudio (Mac OS).
2. No menu Mapear saída para na guia Hardware de áudio, escolha o driver para o dispositivo desejado. Por padrão, o Premiere Pro seleciona o áudio da área de trabalho (Windows) ou integrado (Mac OS).
3. Arraste o mosaico de canal de sequência desejado para estar em linha com o canal de hardware desejado na lista.
4. Clique em OK.

[Para o início](#)

Extrair áudio de clipes

É possível extrair o áudio de clipes e gerar novos clipes mestre de áudio em um projeto. Os clipes mestre originais são preservados. Todos os ajustes de mapeamentos de canal de origem, de ganho, de velocidade, de duração e da opção interpretar gravação nos clipes mestres originais são aplicados aos novos clipes de áudio extraídos.

1. No painel Projeto, selecione um ou mais clipes que contenham áudio.
2. Escolha **Clipe > Opções de áudio > Extrair áudio**.

O Premiere Pro gera novos arquivos de áudio que contêm o áudio extraído, com a palavra “Extraído” adicionada ao final dos nomes de arquivo.

[Para o início](#) ¹¹

Quebrar uma faixa estéreo em faixas mono

O comando Saída para mono cria clipes mestre de áudio mono dos canais de áudio surround 5.1 ou estéreo de um clipe. Quebrar um clipe estéreo resulta em dois clipes mestre de áudio mono, um para cada canal. Quebrar um clipe surround 5.1 resulta em seis clipes mestre de áudio mono, novamente, um para cada canal. O Premiere Pro preserva o clipe mestre original. O comando Saída para mono não cria novos arquivos, apenas novos clipes mestre com o mapeamento de canal de origem apropriado.

1. No painel Projeto, selecione um clipe que contenha áudio estéreo ou surround 5.1.
2. Escolha **Clipe > Opções de áudio > Saída para mono**.

Os clipes mestre de áudio resultantes recebem nomes de arquivo que refletem o nome do clipe original, seguido dos nomes de canais. Por exemplo, quando o Premiere Pro cria dois clipes mestre de áudio de um clipe de áudio estéreo chamado Zoom, ele os nomeia Zoom esquerdo e Zoom direito.

O comando Saída para mono não cria clipes vinculados. Para criar clipes mono vinculados, use o comando Mapeamentos de canal de origem.

Observação: O comando Saída para mono funciona em itens no painel Projeto, não em clipes em uma sequência do painel Linha de tempo.

Consulte o tutorial de Andrew Devis "[Alterar o áudio de estéreo para mono](#)" no site Creative COW.

Quebrar todas as faixas estéreo em faixas mono

O Premiere Pro pode automaticamente quebrar canais individuais estéreo e surround para distinguir clipes monaurais conforme cada clipe é capturado ou importado.

1. Escolha **Editar > Preferências > Áudio (Windows)** ou **Premiere Pro > Preferências > Áudio (Mac OS)**.
2. Na área Mapeamento de canal de origem, escolha Mono no menu Mídia estéreo.
3. Clique em OK.

[Para o início](#) ¹¹

Usar um clipe mono como estéreo

Às vezes, pode ser útil usar um clipe de áudio mono como um clipe estéreo. Usando a caixa de diálogo Modificar o clipe, é possível aplicar um clipe mono a um par de canais estéreo esquerdo e direito.

1. No painel Projeto, selecione um clipe mono.
2. Escolha **Clipe > Modificar > Canais de áudio**.

3. Na caixa de diálogo Modificar o clipe, selecione Mono como estéreo e, em seguida, clique em OK.

Observação: É possível aplicar o comando Modificar o clipe a um clipe mono somente no painel Projeto, antes que o clipe apareça em um painel Linha de tempo. Não é possível converter uma instância de clipe para estéreo quando usado em uma faixa de áudio mono.

[Para o início](#)

Colocar som de um canal de um clipe estéreo em ambos os canais

Se você tiver um clipe estéreo com o som gravado em apenas um canal ou se tiver um clipe estéreo com o som em um canal que você deseja substituir pelo som de outro canal, é possível usar o mapeamento de canal do clipe de origem, o filtro de áudio Preenchimento esquerda ou o filtro de áudio Preenchimento direita.

[Para o início](#)

Vincular vários clipes de áudio

É possível vincular um videoclipe a vários clipes de áudio e é possível vincular vários clipes de áudio em conjunto. Ao vincular clipes de áudio em uma sequência, vincule apenas as instâncias de clipes mestre. Os clipes de áudio mestre originais no painel Projeto permanecem intactos.

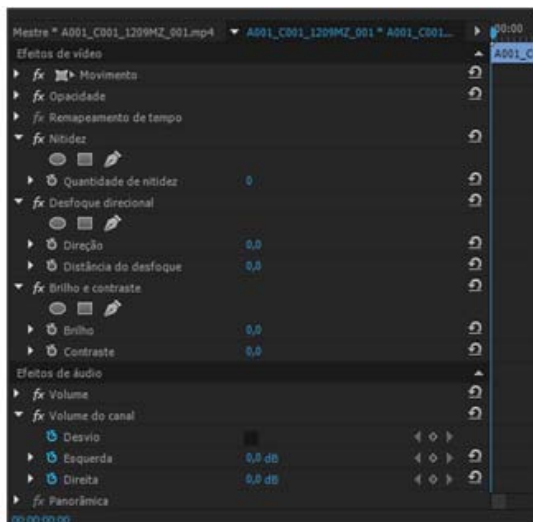
Os clipes vinculados permanecem sincronizados quando são movidos ou aparados em um painel Linha de tempo. É possível aplicar efeitos de áudio, incluindo efeitos de volume e panorâmica, a todos os canais nos clipes vinculados. Se você fizer uma edição que move um dos clipes vinculados sem mover os outros, os indicadores fora de sincronia aparecem.

É possível exibir e aparar um vínculo de vários clipes no Monitor de origem. Para exibir uma faixa no vínculo de vários clipes, escolha a partir do menu Faixa. É possível exibir e reproduzir apenas um canal por vez no Monitor de origem. Se os clipes vinculados contiverem marcadores, a linha de tempo do Monitor de origem exibirá os marcadores somente para a faixa exibida. Se o Monitor de origem exibir um vínculo de vários clipes do painel Projeto, é possível usar os botões Substituir ou Inserir para adicionar clipes vinculados a faixas separadas em um painel Linha de tempo.



Escolha de faixa do vínculo de vários clipes no Monitor de origem

O painel Controles do efeito exibe todas as faixas de áudio e vídeo em um vínculo de vários clipes com os efeitos aplicados agrupados em conjunto por faixa. É possível aplicar efeitos do painel Efeitos a um grupo específico no painel Controles do efeito.



Efeitos aplicados às faixas de áudio em vínculo de vários cliques exibido no painel Controles do efeito

[Para o início](#)

Vincular cliques de áudio

Os cliques de áudio devem ter o mesmo tipo de canal e cada clique deve estar em uma faixa diferente. Se os cliques já estiverem vinculados, como um clique de áudio vinculado a um videoclipe, eles devem ser desvinculados para se poder criar um vínculo de vários cliques.

1. Se necessário, selecione cada clique de áudio e videoclipe vinculado ou selecione vários cliques, e escolha **Clique > Desvincular**.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Pressione Shift e clique para selecionar cada clique de áudio em faixas separadas em um painel Linha de tempo. Também é possível pressionar Shift e clicar para selecionar um videoclipe.
 - Pressione Shift e clique para selecionar mais de um clique de áudio em faixas separadas em um painel Linha de tempo.

Todos os cliques de áudio devem ter o mesmo formato de faixa (mono, estéreo ou surround 5.1).

3. Escolha **Clique > Vincular**.

[Para o início](#)

Editar um vínculo de vários cliques no Monitor de origem

1. Em um painel Linha de tempo, clique duas vezes em um clique vinculado.
2. Escolha uma faixa do menu **Faixa** para exibir um canal específico.
3. (Opcional) Especifique os pontos de entrada e saída para uma faixa.

Especificar os pontos de entrada e saída para uma faixa específica aplica a mesma quantidade de aparo aos pontos de entrada e saída das outras faixas vinculadas. Os pontos de entrada e saída de faixas vinculadas com durações diferentes serão diferentes. Os pontos de entrada e saída de cliques vinculados serão os mesmos somente se tiverem durações idênticas.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Visão geral do áudio e Mixer da faixa de áudio

[Trabalhar com áudio](#)

[Faixas de áudio em uma sequência](#)

[Canais em clipes de áudio](#)

[Misturar faixas de áudio e clipes](#)

[Ordem de processamento de áudio](#)

[Fazer rápidos ajustes de áudio](#)

[Exibir dados de áudio](#)

[Visão geral do Mixer da faixa de áudio](#)

[Para o início](#)

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 você 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.

Faixa mono

As faixas mono podem conter apenas clipes mono e estéreos. No entanto, os canais esquerdo e direito do clipe estéreo serão somados ao mono e atenuados em 3 dB para evitar cortes.

Não há controle de panorâmica para as faixas mono com saídas atribuídas a uma faixa master de sequência mono ou submix mono. Use o botão Panorâmica para deslocar o sinal de áudio da faixa mono da esquerda para direita os canais de uma sequência estéreo.

Use o disco para deslocar o sinal de áudio da faixa mono entre os canais surround L, C, R, Ls, Rs de uma sequência 5.1. Observe que o controle de % central afeta o equilíbrio entre o canal central e os canais esquerdo/direito. Sua configuração padrão em faixas mono é de 100%, de modo que todas as saídas do canal frontal são apenas do canal central (sem esquerdo ou direito). Uma vez que o disco é centrado na bandeja por padrão, o sinal também é enviado para os canais Ls e Rs de trás (surround esquerdo e direito).

O controle de volume LFE utiliza o gerenciamento de graves, o que significa que um filtro de passagem baixa é aplicado a todos os canais surround combinados, em seguida, encaminhados para o canal LFE que esse controle afeta.

Use o botão Panorâmica para deslocar o sinal de áudio da faixa mono entre os canais pares e ímpares de uma sequência de multicanal com 2 ou mais canais. Não há controle de panorâmica para as faixas mono com saídas atribuídas a uma sequência de multicanal com apenas um canal.

Faixa estéreo

As faixas (estéreo) padrão podem conter apenas clipes mono e estéreo. No entanto, o sinal de clipe mono será dividido em canais esquerdo e direito e atenuado em 3 dB.

Não há controle de equilíbrio para as faixas estéreo com saídas atribuídas a uma faixa master de sequência mono ou submix mono. Use o botão Equilíbrio para ajustar o equilíbrio entre os canais esquerdo e direito de uma sequência estéreo.

Use o disco na faixa padrão para equilibrar o sinal de áudio da faixa estéreo entre os canais surround L, C, R, Ls, R de uma sequência 5.1. Observe que o controle de % central ajusta a proporção de sinal do canal esquerdo e direito entre o canal central somado e os canais esquerdo/direito discretos. A configuração padrão em faixas estéreo é de 0%, de modo que o canal central não recebe sinal e todo o sinal do canal esquerdo do clipe é encaminhado para o canal de saída da faixa L, o sinal do canal direito do clipe é encaminhado para o canal de saída da faixa R. Como o disco é centrado na bandeja por padrão, o sinal do canal esquerdo do clipe também é enviado para o canal de saída da faixa Ls, enquanto o sinal do canal direito do clipe também é enviado para o canal de saída da faixa Rs. O controle de volume LFE utiliza o gerenciamento de graves, o que significa que um filtro de passagem baixa é aplicado a todos os canais surround combinados, em seguida, encaminhados para o canal LFE que esse controle afeta.

Use o botão Equilíbrio para equilibrar o sinal de áudio da faixa padrão entre os canais pares e ímpares de uma sequência de multicanal com 2 ou mais canais. Não há controle de equilíbrio para as faixas estéreo com saídas atribuídas a uma sequência de multicanal com apenas um canal.

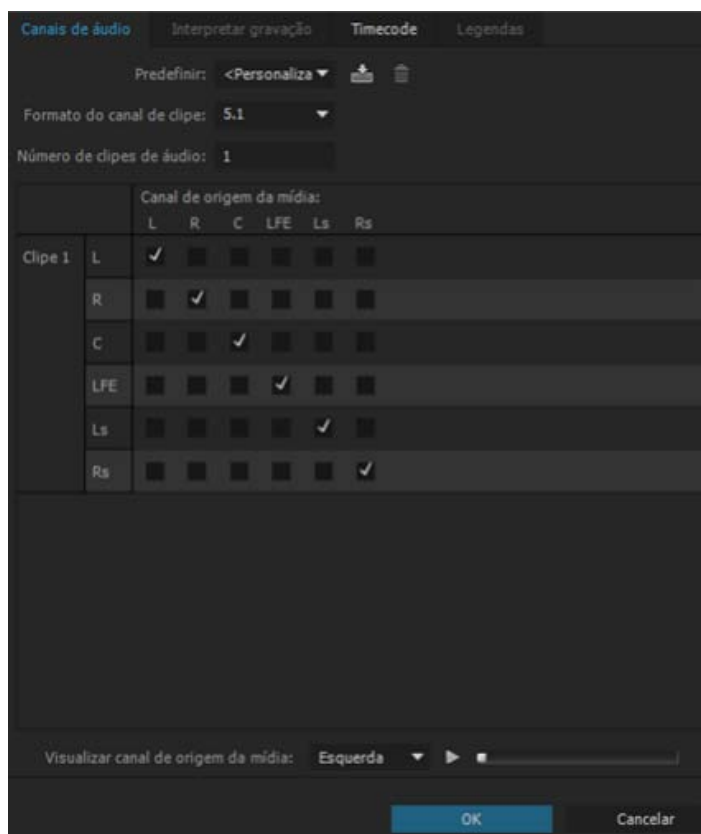
Faixa 5.1

As faixas 5.1 só podem conter clipes 5.1. Não há disco e bandeja de panorâmica/equilíbrio ou gerenciamento de graves em faixas 5.1.

As faixas 5.1 são mixadas para mono em uma sequência mono ou em estéreo em uma sequência estéreo. Em sequências 5.1, as faixas 5.1 encaminham seus canais diretamente para os canais de saída correspondentes e inalterados.

Observe que há casos em que as faixas 5.1 são úteis para clipes mono ou estéreo. Por exemplo, quando uma instalação de postagem de áudio envia o áudio 5.1 finalizado (ou mixado) na forma de 6 clipes mono, representando cada um dos canais 5.1. Esses clipes mono não devem ser colocados em faixas mono ou estéreo na sequência 5.1, pois já foram mixados na instalação de postagem de áudio. O fluxo de trabalho adequado neste caso é alterar cada clipe mono para um clipe 5.1 e designar o canal apropriado usando Modificar clipe>Canais de áudio. Uma alternativa é deixar os clipes como mono, colocar cada um em sua própria faixa mono ou adaptável em uma sequência multicanal e usar o mapeamento e a panorâmica do canal de saída da faixa para atribuir a saída da faixa para o canal de saída correto.

O Premiere Pro 9.0 é fornecido com atribuições de canal de saída da faixa para faixas 5.1, o que permite o mapeamento de canal mais flexível e fácil.

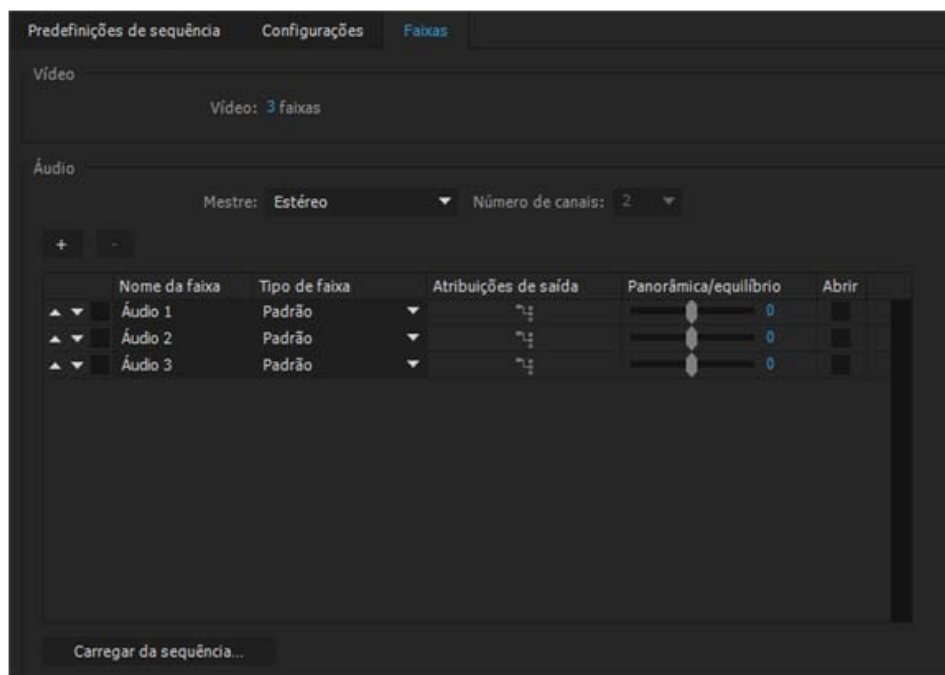


Mapeamento de canal de áudio para uma faixa 5.1

Faixa adaptável

As faixas adaptáveis podem conter apenas clipes mono, estéreo e adaptáveis. Uma faixa adaptável inclui um controle de equilíbrio. As faixas adaptáveis têm o mesmo número de canais que a sequência. Por exemplo, em uma sequência estéreo, uma faixa adaptável contém de 1 a 2 canais disponíveis, mesmo quando contém um clipe adaptável com mais de dois canais. Se for desejável tornar os canais 3 ou superiores audíveis, use Modificar clipe>Canais de áudio para mapear qualquer um dos canais do clipe para os canais 1 e 2 da faixa. Observe que apenas um canal de origem pode ser mapeado para cada canal de destino. Ou seja, qualquer canal de um clipe pode ser mapeado para a saída 1 da faixa adaptável e qualquer canal de um clipe pode ser mapeado para a saída 2 da faixa adaptável. Assim, em vez dos canais 1 e 2 de clipe padrão, os canais 31 e 32 de clipe podem ser mapeados para as saídas 1 e 2 da faixa adaptável.

As faixas adaptáveis não incluem mais o mapeamento de canal de saída da faixa, a menos que estejam em uma sequência de multicanal.



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 de 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 você estiver preparando uma mistura complexa com várias faixas, considere organizá-las em submixes e em sequências aninhadas.

Para edição avançada usando o Adobe Audition, selecione Editar > Editar em audição.

[Para o início](#)

Faixas de áudio em uma sequência

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

Padrão A faixa padrão substitui o tipo de faixa estéreo anterior. Pode acomodar clipes de áudio estéreo ou mono.

Mono (monofônico) Contém um canal de áudio. Se um clipe estéreo for adicionado a uma faixa mono, os canais de clipe estéreo serão somados ao mono por faixa mono.

Adaptável A faixa adaptável pode conter clipes mono, estéreo e adaptáveis. Com faixas adaptáveis, é 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 câmeras que gravam várias faixas de áudio. As faixas adaptáveis também podem ser usadas ao trabalhar com clipes mesclados ou com sequências de multicâmera. Para obter mais informações, [consulte este em vídeo](#).

5.1 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.

As faixas 5.1 só podem conter clipes 5.1.

É possível adicionar ou excluir faixas a qualquer momento. Quando uma faixa é criada, não é possível alterar o número de canais que ela usa. Uma sequência sempre contém uma faixa mestre que controla a saída combinada de todas as faixas na sequência. O painel Faixas na caixa de diálogo Nova sequência especifica o seguinte: o formato da faixa mestre, o número de faixas de áudio em uma sequência e o número de canais nas faixas de áudio

Uma sequência pode conter dois tipos de faixas de áudio. As faixas de áudio regulares contêm áudio real. As faixas de submix têm como saída os sinais combinados de faixas ou de envios encaminhados a elas. As faixas de submix são úteis para gerenciar misturas e efeitos.

Cada sequência é criada com o número indicado de faixas de áudio em um painel Linha de tempo. No entanto, o Premiere Pro cria automaticamente novas faixas de áudio quando se solta um clipe de áudio abaixo da última faixa de áudio em um painel Linha de tempo. Esse recurso é útil quando o número de clipes de áudio empilhados excede as faixas disponíveis em uma sequência. Também é útil quando o número de canais em um clipe de áudio não corresponde ao número de canais nas faixas de áudio padrão. Também é possível adicionar faixas clicando com o botão direito do mouse no cabeçalho de uma faixa e escolhendo Adicionar faixas, ou escolhendo Sequência > Adicionar faixas.

[Para o início](#)

Canais em clipes de áudio

Os clipes podem conter um canal de áudio (mono), dois canais de áudio – esquerda e direita (estéreo) ou cinco canais surround de áudio com um canal de áudio de efeitos de baixa frequência (surround 5.1). Uma sequência pode acomodar qualquer combinação de clipes. No entanto, todo o áudio é misturado no formato de faixa (mono, estéreo ou surround 5.1) da faixa mestre.

É possível determinar se um clipe será colocado em uma ou mais faixas. Clique com o botão direito do mouse no painel Projeto e selecione Modificar > Canais de áudio. Se você optar por colocar um clipe estéreo em duas faixas, os Panners de clipe usam o seu comportamento padrão (esquerda à esquerda, direita à direita).

O Premiere Pro permite alterar o formato da faixa (o agrupamento de canais de áudio) em um clipe de áudio. Por exemplo, é possível aplicar efeitos de áudio de forma diferente a canais individuais em um clipe surround 5.1 ou estéreo. É possível alterar o formato da faixa em clipes surround 5.1 ou estéreo. Nesses casos, o áudio é colocado em faixas mono separadas quando os clipes são adicionados a uma sequência.

O Premiere Pro também permite remapear os canais ou as faixas de saída para canais de áudio de um clipe. Por exemplo, você pode remapear o áudio do canal esquerdo em um clipe estéreo, para que se torne a saída do canal direito.

Preservar a matriz do clipe de áudio 5.1

Para preservar a matriz de um clipe de áudio 5.1 importado, use o clipe em uma faixa de áudio 5.1 em uma sequência. Para usar os canais componentes como faixas multimonos distintas em uma sequência, importe ou remapeie o clipe em canais mono.

[Para o início](#)

Misturar faixas de áudio e clipes

Misturar é mesclar e ajustar as faixas de áudio em uma sequência. As faixas de áudio de sequência podem conter muitos clipes de áudio e as faixas de áudio de vídeos. As ações executadas ao se misturar áudio podem ser aplicadas em diversos níveis em uma sequência. Por exemplo, é possível aplicar um valor de

nível de áudio a um clipe e outro valor à faixa que contém o clipe. Uma faixa que contém o áudio para uma sequência aninhada pode conter alterações e efeitos de volume aplicados anteriormente às faixas na sequência de origem. Os valores aplicados a todos esses níveis são combinados para a mistura final.

É possível modificar um clipe de áudio aplicando um efeito ao clipe ou à faixa que contém o clipe. Considere aplicar efeitos de uma forma planejada e sistemática para evitar configurações redundantes ou conflitantes em um mesmo clipe.

Chris e Trish Meyer fornecem uma visão geral do [site Artbeats](#) sobre como misturar e cronometrar múltiplas faixas de áudio para a máxima clareza e o impacto da narrativa.

[Para o início](#) ¹¹

Ordem de processamento de áudio

Ao se editar sequências, o Premiere Pro processa o áudio na seguinte ordem, do primeiro para o último:

- Ajustes de ganho aplicados aos clipes com o uso do comando **Clipe > Opções de áudio > Ganho de áudio**.
- Efeitos aplicados aos clipes.
- Configurações de faixa, processadas na seguinte ordem: efeitos do pré-atenuador, envios do pré-atenuador, silenciado, atenuador, métrica, efeitos do pós-atenuador, envios do pós-atenuador e, em seguida, posição de panorâmica/equilíbrio.
- Volume de saída da faixa da esquerda para a direita no Mixer da faixa de áudio, das faixas de áudio para as faixas de submix, encerrando na faixa mestre.

Observação: É possível modificar o caminho do sinal padrão com envios ou alterando a configuração de saída de uma faixa.

[Para o início](#) ¹¹

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 um corte áspero de vídeo e áudio capturados juntos de gravação DV com saída para faixas estéreo, siga estas diretrizes:

- Comece com os Medidores mestre e o atenuador de volume no Mixer da 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 você deseja visualizar e economize espaço na tela. Se não estiver usando os Efeitos e envios, é possível ocultá-los clicando no triângulo na borda esquerda do Mixer da faixa de áudio.

[Para o início](#) ¹¹

Exibir dados de áudio

Para ajudá-lo a exibir e editar as configurações de áudio de qualquer clipe ou faixa, o Premiere Pro oferece várias exibições dos mesmos dados de áudio. É possível exibir e editar valores de volume ou do efeito para

faixas ou clipes no Mixer da faixa de áudio ou em um painel Linha de tempo. Certifique-se de que a exibição da faixa esteja definida para Mostrar quadros-chave da faixa ou para Mostrar volume da faixa.

Além disso, as faixas de áudio em um painel Linha de tempo contêm formas de onda, que são representações visuais do áudio de um clipe ao longo do tempo. A altura da forma de onda mostra a amplitude (volume ou tranquilidade) do áudio – quanto maior a forma de onda, mais alto é o volume do áudio. Exibir as formas de onda em uma faixa de áudio é útil para localizar o áudio específico em um clipe.

Para exibir uma forma de onda, use a roda do mouse ou clique duas vezes sobre a área vazia no cabeçalho da faixa.

Exibir clipes de áudio

É possível exibir os gráficos de Volume, Silenciado ou Tempo de panorâmica de um clipe de áudio e sua forma de onda em um painel Linha de tempo. Também é possível exibir um clipe de áudio no Monitor de origem, que é útil para definir pontos de entrada e saída com precisão. Também é possível exibir o tempo da sequência em unidades de áudio em vez de em quadros. Essa configuração é útil para editar o áudio em incrementos menores do que quadros.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para visualizar a forma de onda do áudio de um clipe em um painel de Linha de tempo, clique na faixa de áudio e em Configurações> Mostrar forma de onda.
 - Para exibir um clipe de áudio no Monitor de origem quando o clipe estiver em um painel Linha de tempo, clique duas vezes no clipe.
 - Para exibir um clipe de áudio no Monitor de origem quando o clipe estiver no painel Projeto, clique duas vezes no clipe ou arraste-o para o Monitor de origem. Se um clipe contiver áudio e vídeo, você pode visualizar o áudio em Monitor de origem, clicando no botão Configurações e selecionando Forma de onda de áudio ou clicando no ícone Arrastar apenas o áudio perto da barra de tempo no monitor de origem.

Exibir o tempo em unidades de tempo de áudio

- No Mixer da faixa de áudio, Monitor de programas, Monitor de origem ou painel Linha de tempo, escolha Mostrar unidades de tempo de áudio no menu do painel.

Para ver mais detalhes do volume ao exibir uma forma de onda de áudio em um painel Linha de tempo, aumente a altura da faixa. Para ver mais detalhes de tempo, exiba o tempo em unidades de áudio.

[Para o início](#) 

Visão geral do Mixer da faixa de áudio

No Mixer da faixa de áudio, é possível ajustar as configurações enquanto se escuta as faixas de áudio e se exibe as faixas de vídeo. Cada faixa do Mixer da faixa de áudio corresponde a uma faixa na linha de tempo da sequência ativa e exibe as faixas de áudio da Linha de tempo em um layout de console de áudio. É possível renomear uma faixa clicando duas vezes em seu nome. Também é possível usar o Mixer da faixa de áudio para gravar o áudio diretamente nas faixas de uma sequência.



Mixer da faixa de áudio

A. Controle Panorâmica/equilíbrio **B.** Modo de automação **C.** Botões Silenciar faixa/Isolar faixa/Ativar faixa para gravação **D.** Medidores e atenuadores de UV **E.** Nome da faixa **F.** Indicador de corte **G.** Medidor e atenuador de UV mestre

Por padrão, o Mixer da faixa de áudio exibe todas as faixas de áudio e o atenuador mestre, e os níveis de sinal de saída do monitor Medidores de UV. O Mixer da faixa de áudio representa as faixas somente da sequência ativa, e não as faixas de todo o projeto. Se você deseja criar uma mistura de projeto mestre de várias sequências, configure uma sequência mestre e aninhe outras sequências nela.

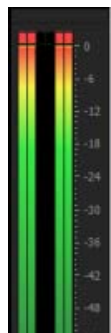


Controles de reprodução do Mixer da faixa de áudio

A. Ir para ponto de entrada **B.** Ir para ponto de saída **C.** Alternar reproduzir/parar **D.** Reproduzir da entrada para saída **E.** Loop **F.** Gravar

O painel Medidores de áudio duplica a exibição de áudio dos Medidores principais do Mixer da faixa de áudio. É possível abrir um painel Medidores de áudio separado e ancorá-lo em qualquer lugar na área de trabalho. O painel Medidores de áudio permite monitorar o áudio mesmo quando a seção completa do Mixer da faixa de áudio ou do Atenuador mestre não está visível.

Defina o atenuador para 0 dB clicando duas vezes no atenuador.





Painel Medidores de áudio



Mixer de áudio

A. Mostrar/ocultar efeitos e envios **B.** Efeitos **C.** Envios **D.** Atribuição de saída da faixa **E.** Modo de automação

Modificar o Mixer da faixa de áudio

- Escolha qualquer uma das opções a seguir no menu do Mixer da faixa de áudio:
 - Para exibir ou ocultar faixas específicas, escolha Mostrar/ocultar faixas, use as opções para marcar as faixas que você deseja ver e clique em OK.
 - Para exibir os níveis de entrada de hardware nos Medidores de UV (não os níveis da faixa no Premiere Pro), escolha Somente entradas métricas. Se essa opção for escolhida, ainda assim é possível monitorar o áudio no Premiere Pro para todas as faixas que não estão sendo gravadas.
 - Para exibir o tempo em unidades de áudio em vez de em quadros de vídeo, escolha Mostrar unidades de tempo de áudio. É possível especificar se você deseja exibir amostras ou milissegundos alterando a opção Formato de exibição de áudio na guia Geral da caixa de diálogo Configurações do projeto. A opção Mostrar unidades de

tempo de áudio afeta as exibições de tempo no Mixer de áudio, no painel Origem, no painel Programa e no painel Linha de tempo.

- Para exibir o painel Efeitos e envios, clique no triângulo de Mostrar/ocultar efeitos e envios no lado esquerdo do Mixer de áudio.

Observação: Se não conseguir ver todas as faixas, redimensione o Mixer de áudio ou role horizontalmente.

- Para adicionar um efeito ou envio, clique no triângulo de Seleção do efeito ou deEnviar seleção de atribuição no painel Efeitos e envios. Em seguida, escolha um efeito ou envio do menu.
2. Clique com o botão direito do mouse no painel e use o menu para definir o modo de medição visual, a exibição de pico, a exibição do indicador de vale e o intervalo de decibéis.

Monitorar faixas específicas no Mixer de áudio

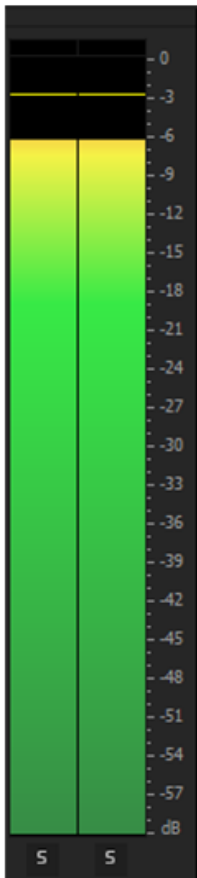
- Clique no botão Isolar faixa das faixas correspondentes.

Somente as faixas com o botão Isolar faixa ativado serão monitoradas durante a reprodução.

Observação: Também é possível silenciar uma faixa usando o botão Silenciar faixa.

Painel Medidores de áudio

1. Selecione Janela > Medidores de áudio.



Painel Medidor de áudio

A. Métricas de diodo emissor de luz (gradientes no painel de métricas) **B.** Canais de isolamento **C.** Indicador de corte **D.** Indicador de pico **E.** Indicador Valley

2. Clique com o botão direito do mouse no painel e use as opções para fazer o seguinte:

- Exibir os picos como picos estáticos ou picos dinâmicos. Para os picos dinâmicos, o indicador de pico é atualizado constantemente com um limite de três segundos. Para os picos estáticos, o indicador de pico exibe o pico mais alto até que o indicador seja redefinido ou a reprodução seja reiniciada.
- Exibir os indicadores de vale em pontos baixos de amplitude.
- Exibir os Medidores de LED (o medidor aparece com segmentos de cores)
- Definir um intervalo de decibéis a partir das opções disponíveis

Observação: Os medidores de áudio fornecem informações sobre os monitores de Origem e de Programas.

Definir opções de monitoramento para o painel Medidores de áudio

Clique com o botão direito do mouse no painel Medidores de áudio e escolha a opção desejada no menu.

Isolar no local Isole um ou mais canais sem alterar suas atribuições de alto-falante. Por exemplo, isolando o surround direito em 5.1, ouve-se apenas esse canal do alto-falante surround direito. Essa opção está disponível para todos os cliques reproduzidos no monitor de Origem e para todas as sequências reproduzidas no painel Linha de tempo.

Monitorar os canais mono Permite ouvir um canal específico dos alto-falantes de monitoramento estéreo, independentemente da atribuição.

Por exemplo, monitorar um clipe adaptável de 8 canais no monitor de Origem permite ouvir o canal 4 dos alto-falantes esquerdo e direito. Essa opção está disponível para o seguinte:

- Cliques adaptáveis reproduzidos no monitor de Origem
- Sequências com mestres de multicanal reproduzidas no monitor de Origem ou no painel Linha de tempo

Monitorar pares estéreos Disponível apenas para sequências com mestres de multicanal reproduzidos na Linha de tempo. Por exemplo, para uma sequência mestre de multicanal de 8 canais, é possível monitorar apenas os canais 3 e 4 dos alto-falantes esquerdo e direito.

Observação: Os canais desativados não são exibidos no monitor de Origem nem no painel Medidores de áudio.

Personalizar um efeito de VST em uma janela de opções

1. Aplique um efeito de plug-in VST a uma faixa no Mixer de áudio.
2. Clique duas vezes no efeito no painel Efeitos e envios.

O Premiere Pro abre uma janela Edição de VST separada.

3. Personalize o efeito com os controles de opção.

Consulte também

- Revisar as configurações do projeto
- Trabalhar com submixes
- Trabalhar com faixas
- Quebrar uma faixa estéreo em faixas mono
- Mapeamento de canais de áudio

- Gravar áudio de um microfone ou de outra fonte analógica
- Encaminhar áudio para barramentos, envios e a faixa mestre
- Ajustar ganho e volume
- Misturar faixas no Mixer de áudio
- Painéis Linha de tempo



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Edição de áudio em um painel Linha de tempo

[Definir os pontos de entrada e saída de áudio com base na amostra](#)

[Vincular e desvincular clipes de áudio e vídeos](#)

[Criar edições divididas](#)

[Tutorial em vídeo](#)

[Para o início](#) 

Definir os pontos de entrada e saída de áudio com base na amostra

Os pontos de entrada e saída são definidos em divisões com base no tempo, ou seja, entre os quadros de vídeo. Embora as edições com base em quadros sejam adequadas para áudio também, algumas edições de áudio requerem uma maior precisão. Por exemplo, você pode desejar colocar um ponto de entrada entre duas palavras em uma frase, mas a pequena divisão entre as palavras não fica convenientemente entre os quadros. No entanto, o áudio digital não é dividido em quadros, mas em amostras de áudio, que ocorrem com muito mais frequência. Ao alternar a escala de tempo da sequência ou do Monitor de origem para amostras de áudio, é possível definir pontos de entrada e saída mais precisos.

Alternar uma escala de tempo para unidades de áudio no Monitor de programas ou de origem

- No menu do painel Monitor de programas ou de origem, escolha Mostrar unidades de tempo de áudio.

Navegar pelo áudio na exibição de amostra

1. Alterne a escala de tempo no painel Linha de tempo ou Monitor de origem para unidades de áudio.
2. Para navegar, siga um destes procedimentos:
 - Arraste o indicador de tempo atual  na escala de tempo para navegar facilmente pelo clipe.
 - Clique nos botões Avanço de quadros ou Voltar para mover o indicador de tempo atual  uma amostra de áudio por vez.
3. Arraste o final da barra de rolagem Zoom abaixo da escala de tempo no painel Monitor de origem ou Linha de tempo.

Aparar áudio na exibição de amostra em um painel Linha de tempo

1. No menu de um painel Linha de tempo, escolha Mostrar unidades de tempo de áudio. As escalas de tempo em um painel Linha de tempo ou Monitor de programas alternam para uma escala com base na amostra.
2. Se necessário, expanda a faixa de áudio que contém o clipe que você deseja editar, clique no botão Definir estilo de exibição , e escolha Mostrar forma de onda.

3. Exiba o ponto de entrada ou saída de áudio do clipe que você deseja editar em detalhes arrastando o controle deslizante de zoom para a direita.
4. Apare o clipe seguindo um destes procedimentos:
 - Para ajustar o ponto de entrada, posicione o ponteiro sobre a borda esquerda do áudio do clipe, de modo que a ferramenta de apara de cabeçalho  apareça, e arraste para a esquerda ou direita.
 - Para ajustar o ponto de saída, posicione o ponteiro sobre a borda direita do áudio do clipe, de modo que o ícone de apara de ponta  apareça, e arraste para a esquerda ou direita.
5. Use a exibição de forma de onda ou reproduza o áudio para se certificar de que os pontos de entrada e saída foram ajustados adequadamente.

[Para o início](#) 

Vincular e desvincular clipes de áudio e vídeos

No painel Projeto, os clipes que contêm vídeo e áudio aparecem como um único item, representados por . No entanto, ao adicionar o clipe à sequência, o vídeo e o áudio aparecem como dois objetos, cada um em sua faixa apropriada (desde que as fontes de áudio e vídeo tenham sido especificadas na adição do clipe).

As partes de áudio e vídeo do clipe são vinculadas para que ao arrastar a parte de vídeo no painel Linha de tempo, o áudio vinculado se mova junto, e vice-versa. Por esse motivo, o par de áudio/vídeo é chamado de um *clipe vinculado*. Em um painel Linha de tempo, cada parte do clipe vinculado é rotulada com o mesmo nome de clipe, que é sublinhado. O vídeo é marcado com [V] e o áudio é marcado com [A].

Normalmente, todas as funções de edição atuam em ambas as partes de um clipe vinculado. Quando desejar trabalhar com áudio e vídeo individualmente, é possível desvinculá-los. Quando o fizer, é possível usar o áudio e o vídeo como se não tivessem sido vinculados; até mesmo os nomes de clipe não aparecem mais sublinhados ou carregam os rótulos [V] e [A]. Mesmo assim, o Premiere Pro mantém o controle do vínculo. Se você vincular os clipes novamente, eles indicarão se foram movidos fora de sincronia e quanto. É possível fazer com que o Premiere Pro ressincronize automaticamente os clipes.

Também é possível criar um vínculo entre clipes desvinculados anteriormente. Isso é particularmente útil se for preciso sincronizar vídeo e áudio que foram gravados separadamente.

Observação: É possível vincular o vídeo somente ao áudio, não é possível vincular um videoclipe a outro videoclipe. É possível vincular um videoclipe a vários clipes de áudio, ou vários clipes de áudio em conjunto.

[Aqui está um tutorial em vídeo](#) de Andrew Devis sobre como desvincular áudio e vídeo para editá-los separadamente (cortes J e L).

Para obter mais informações sobre como vincular e desvincular clipes, [consulte este trecho](#) de Guia de um Editor para o Premiere Pro por Richard Harrington, Robbie Carman e Jeff Greenberg.

Vincular ou desvincular vídeo e áudio

1. Faça o seguinte em uma Linha de tempo:
 - Para vincular vídeo e áudio, pressione Shift e clique em um clipe de áudio e videoclipe, ou em uma série de clipes de áudio para selecioná-los e, em seguida, escolha Clipe > Vincular.
 - Para desvincular vídeo e áudio, selecione um clipe vinculado e escolha Clipe > Desvincular.
 - Para desvincular áudio e vídeo de vários clipes, selecione os clipes e escolha Clipe > Desvincular.

Observação: Após desvincular um clipe, o vídeo continua marcado, enquanto o áudio fica desmarcado.

2. (Opcional) Para usar um conjunto de clipes vinculados várias vezes, crie uma sequência aninhada a partir do conjunto de clipes sincronizados e coloque a sequência aninhada em outras sequências, conforme desejado. Para obter mais informações, consulte [Criar uma sequência aninhada a partir de uma seleção de clipes](#).

Editar faixas de clipes vinculados individualmente

- Em uma linha de tempo, pressione Alt+clique/Option+clique em qualquer parte de um clipe vinculado e, em seguida, use qualquer ferramenta de edição. Quando terminar de editar o clipe, é possível selecionar (clique) novamente o clipe para editá-lo como um clipe vinculado novamente. Pressionar Alt/Option e arrastar o áudio ou vídeo funciona bem para ajustar uma edição dividida.

Sincronizar automaticamente os clipes que foram movidos fora de sincronia

1. Clique com o botão direito do mouse ou pressione Control+clique no número que aparece no ponto de entrada em um painel Linha de tempo do clipe de áudio ou videoclipe fora de sincronia. (O número indica a quantidade de tempo que o clipe está fora de sincronia com o seu videoclipe ou clipe de áudio correspondente.)
2. Escolha uma das seguintes opções:

Mover para sincronizar Desloca a parte de áudio ou vídeo selecionada do clipe no tempo para restaurar a sincronização. Mover para sincronizar move o clipe sem considerar os clipes adjacentes e substitui todos os clipes para recuperar a sincronização.

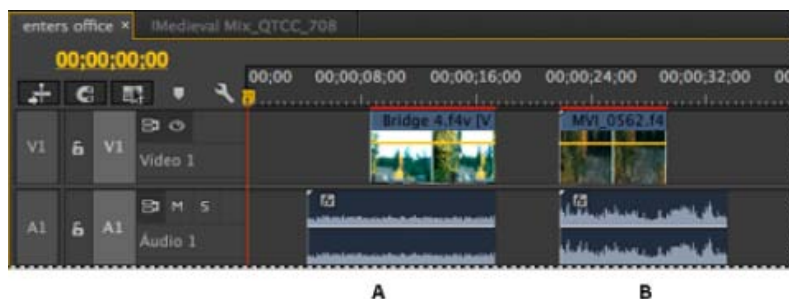
Deslocar para sincronizar Realiza uma edição de deslocamento para restaurar a sincronização sem mover a posição do clipe no tempo.

Para obter informações sobre como sincronizar vários clipes uns com os outros para uma edição de multicâmera, consulte [Sincronizar clipes com marcadores](#).

[Para o início](#)

Criar edições divididas

Normalmente, define-se um ponto de entrada e um ponto de saída em um clipe original. Mesmo se for um clipe vinculado (um clipe que contém faixas de áudio e vídeo), os pontos de entrada e saída se aplicam a ambas as faixas do clipe. Definidos em uma sequência, o áudio e o vídeo do clipe padrão aparecem ao mesmo tempo. Às vezes, deseja-se definir os pontos de entrada e saída de áudio e vídeo independentemente, a fim de se criar *edições divididas* (também conhecidas como cortes L e cortes J). Quando posicionado em uma sequência, um clipe aparado para uma edição dividida terá o áudio exibido antes do vídeo ou vídeo antes do áudio.



A. Clipe aparado para corte J B. Clipe aparado para corte L

Criar uma edição dividida

1. Se necessário, clique no triângulo à esquerda do nome de cada faixa em um painel Linha de tempo para expandir as faixas de áudio que você deseja ajustar.
2. Selecione um dos clipes envolvidos na edição dividida e escolha Clipe > Desvincular. Repita para o outro clipe.
3. Selecione a ferramenta Edição de rolagem  no painel Ferramentas.
4. A partir do ponto de edição de áudio entre os dois clipes, arraste para a esquerda ou direita.

Observação: *Se nada acontecer, certifique-se de antes de começar a arrastar, posicionar o ponteiro sobre o ponto de edição de áudio visível, e não sobre uma transição de áudio aplicada.*

Uma técnica de edição comum é pressionar Alt/Option e arrastar um áudio ou vídeo de clipe para ajustar rapidamente uma edição dividida. É muito mais rápido do que ir para um menu para desvincular um clipe.

Definir os pontos de entrada e saída de origem para uma edição dividida

Embora seja comum criar edições divididas após os clipes serem reunidos em um filme, é possível aparar os clipes para edições divididas no Monitor de origem antes de adicioná-los à sequência.

1. Abra um clipe no Monitor de origem e mova o indicador de reprodução para o quadro que você deseja definir como o ponto de entrada ou de saída de um vídeo ou áudio.
2. No Monitor de origem, selecione Marcador > Marcar a divisão, e selecione Entrada de vídeo, Saída de vídeo, Entrada de áudio ou Saída de áudio.
3. Defina os restantes pontos de entrada e saída de vídeo e áudio. (Ao adicionar o clipe a uma sequência, a parte de vídeo começará e terminará em momentos diferentes dos do áudio.)

Tópicos relacionados

- Aparar clipes
- Vincular vários clipes de áudio
- Sincronizar clipes com marcadores

[Para o início](#) 

Tutorial em vídeo

Aplicar efeitos de áudio



Saiba como adicionar efeitos de áudio aos projetos, e ajuste e trabalhe com efeitos de áudio para obter o efeito dramático apropriado.... [Leia mais](#)

<http://helpx.adobe.com/br/premiere-pro/how-to...>



por **Abba Shapiro**
<http://www.lynda.com/Premi...>

As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Ajuste dos níveis de volume

[Monitore o nível de volume na Linha de tempo ou no Monitor de programas](#)

[Monitorar o nível de volume ao capturar](#)

[Especificar se deseja reproduzir o áudio ao depurar](#)

[Ajuste de ganho e volume](#)

[Normalizar um ou mais clipes](#)

[Normalizar a faixa mestre](#)

[Ajustar volume de faixa com quadros-chave](#)

[Aplicar um nível de volume a vários clipes](#)

[Ajustar volume nos Controles do efeito](#)

[Definir o volume da faixa no Mixer da faixa de áudio](#)

[Silenciar uma faixa no Mixer da faixa de áudio](#)

[Misturar faixas no Mixer da faixa de áudio](#)

[Para o início](#) 

Monitore o nível de volume na Linha de tempo ou no Monitor de programas

É possível monitorar os níveis de áudio para clipes do painel da linha de tempo.

1. Se o painel Medidores de áudio principal não estiver aberto, selecione Janela > Medidores de áudio.
2. Selecione o painel Monitor de programas ou Linha de tempo.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Pressione a barra de espaço
 - No Monitor de programas, clique no botão Alternar reproduzir/parar (Espaço) ►

O painel Medidores de áudio exibe o nível de áudio da Linha de tempo.

[Para o início](#) 

Monitorar o nível de volume ao capturar

É possível monitorar níveis de áudio durante a captura de gravação DV ou HDV.

1. Se o painel Medidores de áudio não estiver aberto, selecione Janela > Medidores de áudio.
2. Capture vídeo de uma fonte DV ou HDV.

O painel Medidores de áudio exibe o nível de áudio da gravação capturada.

[Para o início](#) 

Especificar se deseja reproduzir o áudio ao depurar

Por padrão, o Premiere Pro reproduz o áudio ao depurar qualquer clipe ou sequência que contenha áudio no Monitor de origem, no Monitor de programas ou em uma Linha de tempo. É possível alterar essa configuração, caso prefira a depuração silenciosa.

1. Selecione **Editar > Preferências > Áudio (Windows)** ou **Premiere Pro > Preferências > Áudio (Mac OS)**.

É possível atribuir um atalho do teclado para o comando **Preferências > Áudio**. Consulte [Encontrar atalhos do teclado](#).

2. Marque ou desmarque **Reproduzir áudio ao depurar**, dependendo da opção desejada.
3. Clique em **OK**.

[Para o início](#)

Ajuste de ganho e volume

Ganho geralmente se refere ao nível de entrada ou de volume nos clipes. *Volume* geralmente se refere ao nível de saída ou de volume nos clipes ou faixas de sequência. É possível definir os níveis de ganho ou de volume para tornar os níveis mais consistentes entre as faixas ou clipes, ou para alterar o volume de uma faixa ou clipe. No entanto, lembre-se de que se o nível de um clipe de áudio tiver sido definido muito baixo quando estava sendo digitalizado, aumentar o ganho ou volume pode simplesmente amplificar o ruído. Para obter melhores resultados, siga a prática padrão de gravação ou de digitalização de áudio de origem no nível ideal; essa prática permite concentrar-se no ajuste de níveis da faixa.

Use o comando **Ganho de áudio** para ajustar o nível de ganho de um ou mais clipes selecionados. O comando **Ganho de áudio** é independente das configurações de nível de saída nos painéis **Mixer** da faixa de áudio e **Linha de tempo**, mas seu valor será combinado com o nível da faixa da mistura final.

É possível ajustar o volume de um clipe de sequência nos painéis **Controles do efeito** ou **Linha de tempo**. No painel **Controles do efeito**, use os mesmos métodos para ajustar o volume usado para definir outras opções de efeito. Na maioria das vezes, é mais simples ajustar o efeito **Volume** no painel **Linha de tempo**.

É possível controlar os níveis de saída da faixa no painel **Mixer** de faixas de áudio ou **Linha de tempo**. Mesmo que você controle os níveis de faixa de áudio pelo **Mixer** de faixas de áudio, também é possível usar os quadros-chave de faixa de áudio para isso. Eles se encontram no painel **Linha de tempo**. Como os quadros-chave da faixa representam configurações de automação do mixer, eles afetam a saída somente se a automação for definida para **Ler**, **Tocar** ou **Trava**.

É possível ajustar o ganho de uma sequência inteira com o comando **Normalizar faixa mestre**.

[Para o início](#)

Normalizar um ou mais clipes

1. Siga um destes procedimentos:
 - Você pode ajustar o ganho de um clipe mestre, de modo que todas as instâncias do clipe adicionadas ao painel de **Linha de tempo** tenham o mesmo nível de ganho. Selecione o clipe mestre no painel **Projeto**.
 - Para ajustar o ganho de apenas uma instância de um clipe mestre já incluída em uma sequência, selecione o clipe no painel **Linha de tempo**.
 - Para ajustar o ganho de mais de um clipe mestre ou instância do clipe, selecione os clipes em um painel **Projeto** ou em uma sequência. Em uma sequência, pressione **Shift** e clique nos clipes para selecioná-los. Em um painel **Projeto**, pressione **Shift** e clique para selecionar clipes adjacentes, ou pressione **Ctrl+clique (Windows)** ou **Command+clique (Mac OS)** para selecionar clipes não adjacentes.
2. Escolha **Clipe > Opções de áudio > Ganho de áudio**.

A caixa de diálogo **Ganho de áudio** é aberta e o Premiere Pro calcula automaticamente a amplitude de pico dos clipes selecionados, relatando o valor calculado no campo

Amplitude de pico. Após calculado, esse valor é armazenado para a seleção. Use esse valor como um guia para a quantidade para ajustar o ganho.

3. Selecione uma das seguintes opções, defina o valor e clique em OK:

Definir ganho para O valor padrão é 0,0 dB. Esta opção permite que o usuário defina o ganho para um valor específico. Esse valor é sempre atualizado para o ganho atual, mesmo quando a opção não está selecionada e o valor aparece esmaecido. Por exemplo, quando a segunda opção, Ajustar ganho em, é usada para ajustar o ganho em -1 dB, o valor de Definir ganho para também é atualizado para mostrar o nível de ganho resultante. Quando a caixa de diálogo Ganho de áudio estiver aberta para clipes selecionados que já tiveram seu ganho ajustado, o valor de ganho atual é exibido nesse campo.

Ajustar ganho em O valor padrão é 0,0 dB. Esta opção permite que o usuário ajuste o ganho em + ou - dB. Inserir um valor diferente de zero neste campo atualiza automaticamente o valor de dB de Definir ganho para, a fim de refletir o valor de ganho real aplicado ao clipe.

Normalizar o pico máximo O valor padrão é 0,0 dB. Os usuários podem definir este como qualquer valor abaixo de 0,0 dB. Por exemplo, um usuário pode desejar permitir um espaço e definir este para -3 dB. Essa opção de normalização ajusta a amplitude de pico máxima nos clipes selecionados com o valor especificado pelo usuário. Por exemplo, um clipe com uma amplitude de pico de -6 dB terá seu ganho ajustado em +6 dB, se Normalizar o pico máximo estiver definido como 0,0 dB. Para uma seleção de vários clipes, o clipe com o pico máximo será ajustado com o valor especificado pelo usuário, enquanto os outros clipes serão ajustados com a mesma quantidade, preservando suas diferenças relativas de ganho. Por exemplo, supondo que o clipe 1 tenha um pico de -6 dB e o clipe 2 tenha um pico de -3 dB. Como o clipe 2 tem o maior valor de pico, será ajustado em +3 dB para impulsioná-lo ao ganho especificado pelo usuário de 0,0 dB, enquanto o clipe 1 também será ajustado em +3 dB, impulsionando-o para -3 dB, e preservando o deslocamento de ganho entre os dois clipes na seleção.

Normalizar todos os picos O valor padrão é 0,0 dB. Os usuários podem definir este como qualquer valor abaixo de 0,0 dB. Por exemplo, um usuário pode desejar permitir um espaço e definir este para -3 dB. Essa opção de normalização ajusta a amplitude de pico nos clipes selecionados com o valor especificado pelo usuário. Por exemplo, um único clipe com uma amplitude de pico de -6 dB terá seu ganho ajustado em +6 dB, se Normalizar todos os picos estiver definido como 0,0 dB. Para uma seleção de vários clipes, cada clipe na seleção terá o seu ganho ajustado em quantidades necessárias para impulsioná-los todos para 0,0 dB.

[Para o início](#) 

Normalizar a faixa mestre

É possível definir o nível de volume de pico da faixa mestre de uma sequência. O Premiere Pro ajusta automaticamente o atenuador da faixa mestre inteira para cima ou para baixo. O som mais alto da faixa atinge o valor especificado. O Premiere Pro dimensiona todos os quadros-chave na faixa mestre para cima ou para baixo, em proporção com o ajuste feito no volume geral.

Observação: O Adobe Premiere Pro não permite o ajuste de volume que poderia elevar o pico acima de 0 db.

1. Selecione a sequência que deseja normalizar.
2. Selecione Sequência > Normalizar faixa mestre.
3. Na caixa de diálogo Normalizar a faixa, digite um valor de amplitude no campo dB.
4. Clique em OK.

Ajustar volume de faixa com quadros-chave

É possível ajustar o nível de volume de um clipe ou uma faixa inteira, ou fazer com que o volume altere ao longo do tempo usando o elástico em uma faixa de áudio de um painel Linha de tempo.

1. Expanda a exibição da faixa de áudio clicando no triângulo ao lado do nome da faixa de áudio.
2. No cabeçalho da faixa de áudio, clique no botão Mostrar quadros-chave  e escolha uma das opções no menu a seguir:

Mostrar quadros-chave do clipe Permite animar efeitos de áudio de um clipe, incluindo o Nível de volume.

Mostrar volume do clipe Permite alterar apenas o Nível de volume de um clipe.

Mostrar quadros-chave da faixa Permite animar muitos efeitos da faixa de áudio, incluindo Volume, Silenciado e Equilíbrio.

Mostrar volume da faixa Permite alterar apenas o Nível de volume de uma faixa.

3. Se uma das configurações de quadros-chave estiver selecionada, siga um destes procedimentos:
 - Se Mostrar quadros-chave do clipe estiver selecionada, escolha Volume > Nível no menu suspenso no cabeçalho do clipe na faixa de áudio.
 - Se Mostrar quadros-chave da faixa estiver selecionada, escolha Faixa > Volume no menu suspenso no cabeçalho do clipe na faixa de áudio.
- O ajuste de volume está ativado por padrão.

Observação: Quando se tem quadros-chave de áudio exibidos, não é possível mover o clipe de áudio para uma posição diferente na Linha de tempo. Oculte os quadros-chave ou recolha a faixa para mover os cliques de áudio.

4. Use a ferramenta Seleção ou a ferramenta Caneta para mover o elástico do nível de volume para cima (aumentar o volume) ou para baixo (diminuir o volume).

Observação: Se desejar que o efeito Volume se altere ao longo do tempo, coloque o indicador de tempo atual  no local de cada alteração, clique no botão Adicionar/remover quadro-chave  no cabeçalho da faixa de áudio e arraste o quadro-chave para cima (mais alto) ou para baixo (mais baixo).

Aplicar um nível de volume a vários cliques

1. No painel de Linha de tempo, ajuste o volume de um único clipe para o nível desejado.
2. Escolha Editar > Copiar.
3. Arraste um letreiro sobre os outros cliques que você deseja alterar.
4. Escolha Editar > Colar atributos.

Observação: Esse procedimento cola todos os efeitos e atributos do primeiro clipe selecionado, não apenas as configurações de volume.

Ajustar volume nos Controles do efeito

1. Selecione um clipe de áudio em uma sequência.
2. No painel Controles do efeito, clique no triângulo ao lado de Volume para expandir o efeito.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Insira um valor para o nível. Um valor negativo diminui o nível de volume e um valor positivo aumenta o nível de volume. Um valor de 0,0 representa o nível de volume do clipe original sem ajuste.
 - Clique no triângulo ao lado de Nível para expandir as opções do efeito e, em seguida, use o controle deslizante para ajustar o nível de volume.

Um quadro-chave é criado automaticamente no início da linha de tempo do clipe no painel Controles do efeito.
4. (Opcional) Para alterar a efeito Volume ao longo do tempo, mova o indicador de tempo atual e ajuste o gráfico de nível de volume no painel Controles do efeito.

Sempre que se move o indicador de tempo atual e se faz um ajuste, um quadro-chave é criado. Também é possível ajustar a interpolação entre quadros-chave editando o gráfico de quadro-chave. Repita conforme necessário.

[Para o início](#) 

Definir o volume da faixa no Mixer da faixa de áudio

- No Mixer da faixa de áudio, ajuste a configuração de volume da faixa.

Observação: É possível usar esse procedimento quando a automação não estiver aplicada a uma faixa. Se os níveis variarem ao longo do tempo porque os quadros-chave de automação de faixa já estão aplicados, pode ser possível ajustar o nível da faixa uniformemente enviando-o para um submix e configurando o nível do submix.

[Para o início](#) 

Silenciar uma faixa no Mixer da faixa de áudio

- Clique no ícone “M” no Mixer da faixa de áudio.

Observação: Silenciar não afeta os itens do pré-atenuador, como efeitos e envios. Além disso, o estado do botão Silenciar faixa está sujeito às configurações de automação em vigor. Caso queira silenciar totalmente a saída de faixas de áudio, clique no ícone Alto-falante situado no painel Linha de tempo.

[Para o início](#) 

Misturar faixas no Mixer da faixa de áudio

É possível definir os níveis de volume de duas ou mais faixas de áudio, em relação à outra, usando o Mixer da faixa de áudio. Por exemplo, é possível aumentar o volume da voz de um narrador em uma faixa de áudio e, simultaneamente, diminuir o volume da música de fundo em outra faixa. Além disso, é possível aumentar ou diminuir o nível de volume geral da mistura total, que contém o áudio de todas as faixas selecionadas. O Mixer da faixa de áudio permite fazer esses ajustes em tempo real enquanto ouve a reprodução das faixas desejadas. Por padrão, os ajustes de volume do Mixer da faixa de áudio feitos para cada faixa de áudio são salvos em quadros-chave do Volume da faixa, visíveis nessa faixa no painel Linha de tempo. Os ajustes de volume feitos para a mistura inteira são salvos nos quadros-chave de Volume da faixa, visíveis na faixa de áudio mestre no painel Linha de tempo.

1. Selecione uma sequência que contenha áudio em duas ou mais faixas de áudio.
2. Selecione Janela > Misturar faixa de áudio.

O painel Mixer da faixa de áudio é exibido na zona central, com cada faixa de áudio no painel Linha de tempo atribuída a seu próprio barramento no mixer.

3. Escolha Trava, Tocar ou Gravar para todas as faixas no Mixer da faixa de áudio que você deseja modificar.
4. Em um painel Linha de tempo, para cada faixa de áudio, clique no botão Mostrar quadros-chave . Em seguida, escolha Mostrar quadros-chave da faixa ou Mostrar volume da faixa no menu suspenso.
5. No canto inferior esquerdo do painel Mixer da faixa de áudio, clique no botão Reproduzir  para reproduzir a sequência e monitorar o áudio.
6. Mova o controle deslizante de volume de qualquer faixa de áudio para cima ou para baixo para aumentar ou diminuir seu volume enquanto monitora o som.
7. Mova o controle deslizante de volume da faixa mestre para cima ou para baixo para aumentar ou diminuir o volume da mistura inteira enquanto monitora o som.

Os quadros-chave de Volume da faixa aparecem em cada uma das faixas em que foram feitos ajustes de volume, incluindo a faixa mestre.

Tópicos relacionados

- Captura de vídeo HD, DV ou HDV
- Gravar alterações nas faixas sonoras
- Efeito Volume do canal
- Efeito Volume
- Selecionar quadros-chave
- Editar gráficos de quadro-chave no painel Controles de efeito
- Gravar alterações nas faixas sonoras
- Excluir quadros-chave



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

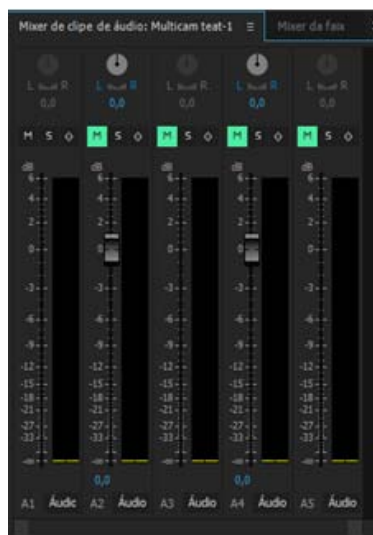
[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Monitoramento do volume e da panorâmica usando o Mixer de clipe de áudio

O Mixer de clipe de áudio permite ajustar o volume e a panorâmica de clipes no indicador de reprodução no painel de Linha do tempo. Isso pode ser feito quando o Mixer da faixa de áudio ou Monitor de Monitor de programas estiver mais recentemente no foco do painel do Monitor de origem, antes do Mixer da faixa de áudio ter foco.

Você também pode monitorar e ajustar o volume e a panorâmica de clipes no Monitor de origem, quando estiver mais recentemente em foco do que o painel da Linha do tempo, Mixer da faixa de áudio ou Monitor de Monitor de programas, antes do Mixer da faixa de áudio ter foco.

Para acessar o Mixer de clipe de áudio, escolha Janela > Mixer de clipe de áudio no menu principal.



Mixer de clipe de áudio

[Para o início](#)

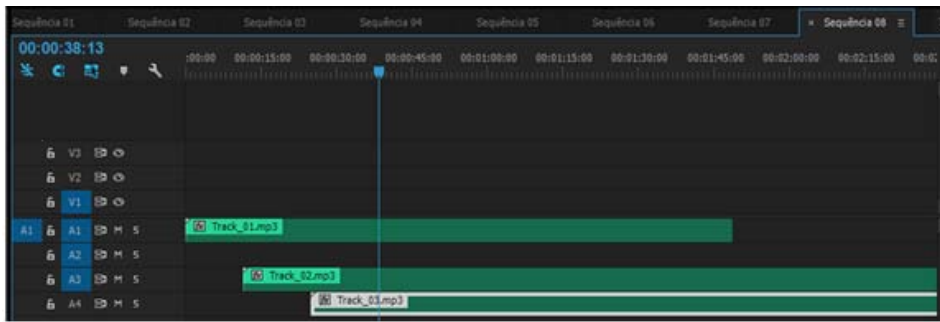
Explorar o Mixer de clipe de áudio

O Mixer de clipe de áudio atua como um inspetor. Os atenuadores são mapeados para o nível de volume do clipe e o controle de panorâmica/equilíbrio é mapeado para o panner do clipe.

Quando o painel da Linha do tempo, Monitor de programas ou Mixer da faixa de áudio estiverem em foco, cada clipe na atual localização do indicador de reprodução da Linha do tempo é mapeado para um canal no Mixer da faixa de áudio.

O Mixer de clipe exibe o áudio do clipe somente quando há um clipe sob o indicador de reprodução. Quando uma faixa contém uma lacuna, o canal correspondente no Mixer de clipe fica vazio se a lacuna estiver sob o indicador de reprodução.

Por exemplo, na Linha de tempo abaixo, a faixa A2 está vazia.



Faixa A2 vazia

Como há uma lacuna sob o indicador de reprodução (faixa A2 vazia), o Mixer de clipe exibe um canal A2 vazio.



Mixer de clipe com a faixa A2 vazia no local do indicador de reprodução

O Mixer de clipe permite ajustar o volume do clipe, o volume do canal e a panorâmica do clipe. As faixas no Mixer de clipe são escaláveis. A altura e a largura das faixas e seus medidores dependem do número de faixas na sequência, bem como da altura e da largura do painel.

Para visualizar o volume do canal, clique com o botão direito do mouse/pressione Ctrl+clique em Mixer de clipe e selecione **Mostrar volume do canal** no menu de contexto. A opção está desativada por padrão.

O estado do botão do quadro-chave determina a natureza das alterações que podem ser feitas no volume ou no panner.

Se o botão do quadro-chave for pressionado, enquanto se ajusta o volume ou a panorâmica, adicione um quadro-chave à posição atual do indicador de reprodução. Como alternativa, atualize o quadro-chave atual, se houver um quadro-chave sob o indicador de reprodução.

Se o botão do quadro-chave não for pressionado, mova o segmento atual.

Recursos da comunidade:

[Tutorial em vídeo por Josh Weiss: Como usar o Mixer de clipe de áudio](#)

Modos de automação do Mixer de clipe de áudio

É possível definir modos de automação para uma faixa do menu pop-up no canto superior direito do Mixer de clipe. Por exemplo, arraste o controle de panorâmica ou de atenuador do volume de uma faixa durante a reprodução. Ao reproduzir o áudio novamente com o menu de automação da faixa definido para Tocar ou Trava, o Premiere Pro reproduz a faixa com os ajustes feitos. Conforme se faz ajustes em canais do Mixer de clipe, o Premiere Pro aplica as alterações às respectivas faixas criando quadros-chave da faixa em um painel Linha de tempo. Inversamente, os quadros-chave da faixa de áudio adicionados ou editados em um painel Linha de tempo definem os valores (como as posições do atenuador) no Mixer de clipe.

Para cada faixa de áudio, é possível selecionar uma dessas opções, que determina o estado de automação da faixa durante o processo de mistura:

- Bloqueio do modo de quadro-chave: a automação não começa até que comece o ajuste de uma propriedade. As configurações iniciais da propriedade são do ajuste anterior.
- Toque no modo de quadro-chave: a automação não começa até que comece o ajuste de uma propriedade. Quando se para de ajustar uma propriedade, suas configurações de opção retornam ao estado anterior antes das alterações automatizadas atuais terem sido gravadas. A taxa de retorno é determinada pela preferência de áudio Tempo de correspondência automática.

Palavras-chave: Mixer de clipe de áudio, Mixer de clipe, mixer de áudio, mistura de áudio, mixer de videoclipe



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Panorâmica e equilíbrio

Panorâmica e equilíbrio no Mixer da faixa de áudio

Usar a panorâmica ou equilibrar uma faixa estéreo

Usar a panorâmica ou equilibrar uma faixa surround 5.1

Use a panorâmica ou equilibre uma faixa adaptável (Multicanal)

Usar a panorâmica ou equilibrar uma faixa em um painel Linha de tempo

Por padrão, todas as faixas de áudio têm saída para a faixa de áudio mestre da sequência. Entretanto, também é possível criar faixas de submix. É possível fazer a saída de áudio de qualquer faixa para uma faixa de submix. Em seguida, é possível fazer a saída de áudio de uma faixa de submix para uma Faixa mestre. É possível usar uma faixa de áudio como uma entrada para uma faixa de submix ou para a Faixa mestre. É possível usar uma faixa de submix como uma saída para uma faixa de áudio e como uma entrada para uma Faixa mestre. Diferentes faixas na mesma sequência podem ter diferentes números de canais. Por exemplo, é possível enviar a saída de uma faixa de áudio monaural para uma faixa de submix estéreo e, em seguida, enviar a saída da faixa de submix estéreo para uma Faixa mestre de canal 5.1.

Se o número de canais diferir entre uma faixa de entrada e sua faixa de saída, determine quanto cada um dos canais na faixa de entrada alimentará cada um dos canais em sua faixa de saída. Por exemplo, é possível enviar 80% do sinal de uma faixa de áudio monaural para o canal esquerdo de uma faixa de submix estéreo, e 20% para o canal direito. Isso é *equilíbrio*. Equilibre o áudio para uma faixa de saída estéreo com os seletores Panorâmica esquerda/direita no Mixer da faixa de áudio. Equilibre o áudio para uma faixa de saída 5.1 com os controles Panorâmica 5.1 no Mixer da faixa de áudio.

No Mixer da faixa de áudio, um seletor Panorâmica esquerda/direita é exibido em uma faixa somente quando você seleciona uma faixa estéreo como saída para a faixa. Um controle de Panorâmica 5.1 é exibido em uma faixa somente quando você seleciona uma faixa de canal 5.1 como a saída para a faixa. A relação entre o número de canais em uma faixa de áudio e o número de canais na faixa de saída (geralmente a faixa mestre) determina se as opções de panorâmica e equilíbrio estão disponíveis para uma faixa de áudio.

Panorâmica é o movimento de áudio de um canal de saída para outro, ao longo do tempo. Por exemplo, se um carro seguir do lado direito de um quadro de vídeo para o esquerdo, é possível usar a panorâmica do canal que contém o áudio do carro para que comece no lado direito da tela e termine no esquerdo.

Observação: Se necessário, é possível equilibrar um clipe aplicando o efeito de áudio *Equilíbrio*. Faça isso apenas depois de determinar que o equilíbrio da faixa não é suficiente.

No Mixer da faixa de áudio, o número de medidores de nível em uma faixa indica o número de canais dessa faixa. A faixa de saída é exibida no menu Atribuição de saída da faixa na parte inferior de cada faixa. As seguintes regras determinam se o áudio de uma faixa pode ser equilibrado ou usar a panorâmica em sua faixa de saída:

- Ao fazer a saída de uma faixa mono para uma faixa surround 5.1 ou estéreo, é possível usar a panorâmica.
- Ao fazer a saída de uma faixa estéreo para uma faixa surround 5.1 ou estéreo, é possível equilibrá-la.
- Quando a faixa de saída contém menos canais que as outras faixas de áudio, o Premiere Pro faz o downmix do áudio para o número de canais na faixa de saída.
- Quando uma faixa de áudio e a faixa de saída são mono ou quando ambas as faixas são surround 5.1, panorâmica e equilíbrio não estão disponíveis. Os canais de ambas as faixas se correspondem diretamente.

Enquanto a faixa de áudio mestre for a faixa de saída padrão, uma sequência também poderá incluir faixas de submix. As faixas de submix podem ser um destino de saída de

outras faixas de áudio e uma fonte de áudio para a faixa mestre (ou outras faixas de submix). Consequentemente, o número de canais em uma faixa de submix afeta os controles de panorâmica ou de equilíbrio disponíveis nas faixas que têm saída para ela, e o número de canais na faixa de saída de submix afeta se a panorâmica ou equilíbrio estará disponível para essa faixa de submix.

[Para o início](#)

Panorâmica e equilíbrio no Mixer da faixa de áudio

O Mixer da faixa de áudio fornece controles para panorâmica e equilíbrio. Um botão redondo é exibido quando uma faixa mono ou estéreo tem saída para uma faixa estéreo. Gire o botão para usar a panorâmica ou equilibrar o áudio entre os canais esquerdo e direito da faixa de saída. Uma bandeja quadrada é exibida quando uma faixa mono ou estéreo tem saída para uma faixa surround 5.1. A bandeja descreve o campo de áudio bidimensional criado pelo áudio surround 5.1. Deslize um disco dentro da bandeja para usar a panorâmica ou equilibrar o áudio entre os cinco alto-falantes, que são representados por bolsos em torno da borda da bandeja. A bandeja também inclui controles para ajustar o volume de subwoofer e a porcentagem do canal central da faixa de áudio surround 5.1. Nenhum controle de panorâmica será exibido se a faixa tiver saída para uma faixa mestre ou de submix que contenha o mesmo número de canais ou menos; consequentemente, um controle de panorâmica ou de equilíbrio nunca está disponível para uma faixa surround 5.1. Uma faixa mestre não contém um controle de panorâmica ou de equilíbrio porque nunca é encaminhada para outra faixa. Entretanto, é possível usar a panorâmica ou equilibrar uma sequência inteira quando se usa a sequência como uma faixa em outra sequência.

É possível variar a configuração de panorâmica ao longo do tempo no Mixer da faixa de áudio ou em um painel Linha de tempo aplicando quadros-chave às opções de Panorâmica da faixa.



Botão do mixer da faixa de áudio para uma faixa estéreo



Controles de panorâmica e equilíbrio para uma faixa 5.1

Para obter melhores resultados ao monitorar as configurações de panorâmica ou de equilíbrio, certifique-se de que todas as saídas da placa de áudio ou do computador estão conectadas ao alto-falante correto, e certifique-se de que os fios positivos e negativos estão conectados consistentemente em todos os alto-falantes.

[Para o início](#)

Usar a panorâmica ou equilibrar uma faixa estéreo

- No Mixer da faixa de áudio, siga um destes procedimentos:
 - Arraste o botão de controle de panorâmica ou o valor abaixo do botão.
 - Clique no valor abaixo do botão de controle de panorâmica, digite um novo valor e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).

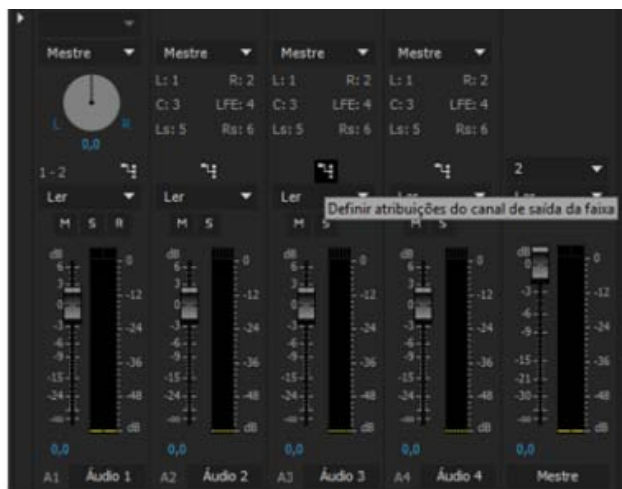
[Para o início](#)

Usar a panorâmica ou equilibrar uma faixa surround 5.1

- No Mixer da faixa de áudio, clique e arraste o disco em qualquer lugar dentro da bandeja. Para encaixar o disco em um canal esquerdo, direito ou central, arraste o disco para um bolso ao longo da borda da bandeja.
- Ajuste a porcentagem do canal central arrastando o botão de porcentagem central.
- Se necessário, ajuste o nível do canal LFE (subwoofer) arrastando o botão acima do

Use a panorâmica ou equilibre uma faixa adaptável (Multicanal)

Quando você trabalha com uma sequência que contém uma faixa de áudio master adaptável/multicanal, é possível clicar no botão Definir atribuições do canal de saída da faixa ou clicar com o botão direito do mouse no cabeçalho da faixa e selecionar a opção Atribuição de saída da faixa para atribuir os canais de saída. A caixa de diálogo Atribuição da faixa que será exibida permite que você marque o mapeamento na matriz.



Botão Atribuições do canal de saída da faixa no Mixer da faixa de áudio

Canal da faixa	Canal da faixa Audio 4:									
Mestre:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Canal 1	✓									
Canal 2		✓								
Canal 3			✓							
Canal 4				✓						
Canal 5					✓					
Canal 6						✓				
Canal 7							✓			
Canal 8								✓		
Canal 9									✓	
Canal 10										✓

Caixa de diálogo Atribuição da faixa

Observação: O botão Atribuição de saída direta permite que você marque o mapeamento na matriz, e os rótulos ao lado permitem fazer uma inspeção rápida dos mapeamentos.

1. Se o Mixer da faixa de áudio não estiver aberto, selecione Janela > Mixer da faixa de áudio e selecione a sequência de multicanais desejada.

Os rótulos ao lado do botão Atribuição de saída direta mostram para qual canal da faixa master o Premiere Pro atribui automaticamente os canais das faixas iniciais. À medida que você cria faixas adicionais, o Premiere Pro atribui automaticamente canais para o canal 1, 1 e 2 ou 1 a 6 em uma faixa master de multicanais, dependendo do número de canais dentro da nova faixa. Clique no botão Atribuição de saída direta para alterar as atribuições.

2. No Mixer da faixa de áudio, clique no botão Atribuição de saída direta e selecione um

dos canais na faixa master como destino para esse canal.

Observação: *Você não pode atribuir o envio de faixa para a faixa master em uma sequência de multicanal.*

[Para o início](#) ¹⁶

Usar a panorâmica ou equilibrar uma faixa em um painel Linha de tempo

1. Em um painel Linha de tempo, se necessário, expanda a exibição de uma faixa clivando no triângulo ao lado do nome da faixa.
2. Clique no botão Mostrar quadros-chave  e escolha Mostrar quadros-chave de faixa no menu.
3. Clique em Volume da faixa no canto superior esquerdo da faixa e escolha Panorâmica > Equilíbrio ou Panorâmica > Panorâmica na barra de menu. (Para áudio surround 5.1, escolha a dimensão que deseja editar no menu Panorâmica.)
4. (Opcional) Se desejar ajustar o efeito de panorâmica ou equilíbrio ao longo do tempo, mova o indicador de tempo atual e clique no ícone Adicionar/remover quadro-chave .
5. Use a ferramenta Seleção ou a ferramenta Caneta para ajustar o nível.
6. (Opcional) Se estiver ajustando o efeito de panorâmica ou equilíbrio ao longo do tempo, repita as etapas 4 e 5 conforme necessário.

A Adobe também recomenda

- Trabalhar com quadros-chave



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Gravar áudio

Capturar áudio analógico

Definir o local do áudio capturado

Preparar o canal de entrada de áudio para gravação

Gravar áudio de um microfone ou de outra fonte analógica

Gravar uma narração em uma faixa de áudio a partir da Linha de tempo

Entrada silenciada durante gravação

É possível gravar em uma faixa de áudio em uma nova sequência ou gravar em uma nova faixa de áudio em uma sequência existente. O Premiere Pro salva a gravação como um clipe de áudio e o adiciona ao projeto.

Antes de gravar áudio, certifique-se de que o seu computador tenha entradas de som. O Premiere Pro oferece suporte a dispositivos ASIO (Audio Stream Input Output) (Windows) e a dispositivos Core Audio (Mac OS). Muitos dispositivos têm conectores para conectar alto-falantes, cabos de microfone e caixas de breakout de conexão.

Se o seu computador tiver um dispositivo ASIO ou Core Audio para conectar dispositivos de entrada de som, certifique-se de que as configurações do dispositivo de som e as opções de nível de volume de entrada estejam definidas adequadamente. Consulte a Ajuda do sistema operacional para obter detalhes.

No Premiere Pro, defina as opções do dispositivo padrão em Preferências do hardware de áudio para especificar o canal de entrada usado ao gravar.

Depois de conectar dispositivos de entrada e definir todas as configurações preliminares, é possível usar o Mixer de faixas de áudio no Premiere Pro para gravar áudio. Use os controles no Mixer da faixa de áudio para ajustar os níveis de monitoramento.

Também é possível gravar narrações em faixas de áudio diretamente na Linha de tempo sem usar o fluxo de trabalho do Mixer da faixa de áudio.

Um clipe de áudio é criado da gravação e é adicionado aos painéis Linha de tempo e Projeto.

[Para o início](#) 

Capturar áudio analógico

Se desejar usar áudio que ainda não esteja no formato digital (por exemplo, de uma cassete analógica ou de um microfone ao vivo), é necessário digitalizá-lo por meio de um cartão de captura/digitalizador de áudio/vídeo ou só de áudio.

Aspectos importantes

- A qualidade do áudio digitalizado e o tamanho do arquivo de áudio dependem da *taxa de amostragem* (o número de amostras por segundo) e da *profundidade de bits* (número de bits por amostra) do áudio digitalizado. Além disso, o áudio estéreo requer duas vezes mais espaço em disco do que o áudio mono.
- Esses parâmetros, controlados na caixa de diálogo Capturar seção das configurações do projeto, determinam com que precisão o sinal de áudio analógico é representado no formato digital. Taxas de amostragem e profundidades de bits mais altas reproduzem som em níveis mais altos de qualidade, mas com tamanhos de arquivos consequentemente maiores.
- Capture áudio nas configurações de qualidade máximas que seu computador possa manipular, mesmo que essas configurações sejam maiores do que as que você especificará para a exportação ou reprodução final. Isso fornece *espaço*, ou dados

extras, que ajudam a preservar a qualidade ao ajustar o ganho de áudio ou ao aplicar efeitos de áudio, como equalização ou expansão/compactação de intervalo dinâmico.

- Embora o formato DV possa gravar dois pares de áudio estéreo independentes, o Premiere Pro pode capturar apenas um par estéreo. Pode ser possível selecionar o par estéreo 1, o par estéreo 2 ou uma combinação dos dois, dependendo do hardware de DV utilizado. Para obter detalhes, consulte a documentação do hardware de DV.

[Para o início](#)

Definir o local do áudio capturado

1. Escolha Projeto > Configurações do projeto > Discos de trabalho.
2. Para o Áudio capturado, selecione um local e clique em OK.

[Para o início](#)

Preparar o canal de entrada de áudio para gravação

Ao ativar a gravação para uma faixa, a faixa pode gravar do canal do Dispositivo padrão especificado na seção Hardware de áudio da caixa de diálogo Preferências. Essa caixa de diálogo inclui o botão Configurações de ASIO (somente Windows), que é usado para ativar as entradas de áudio conectadas ao computador. As faixas mestre e de submix sempre recebem o áudio de faixas dentro da sequência, portanto, as opções de entrada de faixa e de gravação não estão disponíveis para elas.

[Para o início](#)

Gravar áudio de um microfone ou de outra fonte analógica

1. Certifique-se de ter especificado o dispositivo de áudio de entrada. Para obter mais informações, consulte Especificar o dispositivo de áudio padrão.
2. Certifique-se de que o dispositivo de entrada (microfone ou outro dispositivo de áudio) esteja conectado corretamente ao computador ou à placa de som.

Se estiver gravando de um microfone, consulte a documentação referente ao computador ou à placa de som para determinar se o conector do microfone é para um microfone monaural ou estéreo. Use o microfone apropriado para o conector. Ruído, a perda de um canal, o som intermitente e nenhum som podem resultar da conexão de um microfone mono em um conector estéreo ou de um microfone estéreo em conector mono.

3. Se estiver gravando de um microfone, desligue os alto-falantes do computador para impedir retorno e eco.

Você pode gravar áudio usando o Mixer de áudio da trilha ou pode gravar uma narração diretamente a partir da Linha de tempo em uma faixa de áudio.

Gravar áudio usando o Mixer da faixa de áudio

1. (Opcional) Se necessário, adicione uma faixa de áudio a uma Linha de tempo para o número de canais que serão gravados. Por exemplo, se estiver gravando voz com um único microfone monaural, grave em uma faixa de áudio mono. Consulte Trabalhar com faixas. Uma faixa é exibida no Mixer de faixas de áudio para cada faixa adicionada à Linha de tempo.

É necessário repetir essa etapa se você estiver gravando em várias faixas.

2. No Mixer da faixa de áudio, clique no ícone Ativar faixa para gravação (ícone "R") para a faixa adicionada para o dispositivo de áudio.

3. Escolha o canal de entrada de gravação no menu Canal de entrada da faixa.

Observação: O menu Canal de entrada da faixa aparece após clicar no ícone Ativar faixa para gravação.

4. (Opcional) Crie uma nova sequência.

Observação: Também é possível gravar em uma sequência existente. Isso é útil para gravar narrações. É possível gravar a voz enquanto se assiste à reprodução da sequência. Ao gravar narrações em uma sequência existente, uma boa prática é clicar no ícone Isolar faixa (ícone “S”) no Mixer da faixa de áudio da faixa em que está gravando. Clicar no ícone silencia as outras faixas de áudio.

5. (Opcional) Selecione a faixa de áudio na qual deseja gravar.
 6. (Opcional) Ajuste os níveis no dispositivo de entrada para obter o nível de gravação apropriado.
 7. Selecione Somente entradas do medidor no menu do painel Mixer da faixa de áudio para medir somente as entradas da placa de som.
 8. Clique no botão Gravar  na parte inferior do Mixer da faixa de áudio para inserir o modo de gravação.
 9. Teste os níveis de entrada reproduzindo uma seleção da origem analógica ou fazendo com que o narrador fale no microfone. Observe os medidores de nível do Mixer da faixa de áudio para garantir que os níveis de entrada das faixas com gravação ativada estejam altos, mas não cortando.
 10. (Opcional) Quando terminar de testar, desmarque Somente entradas do medidor no menu do painel Mixer da faixa de áudio para medir também as faixas de áudio do projeto.
 11. Clique no botão de alternância Reproduzir-Parar  para iniciar a gravação.
 12. Se necessário, ajuste o controle deslizante de volume de faixa para cima (mais alto) ou para baixo (mais baixo) durante a gravação para manter o nível do monitor conforme desejado.
- Os indicadores vermelhos na parte superior dos medidores de UV acendem se o áudio estiver cortado. Certifique-se de que o nível de áudio não esteja alto o suficiente para causar cortes. Geralmente, o áudio alto é registrado próximo de 0 dB e o áudio baixo é registrado em torno de -18 dB.
13. Clique no ícone Parar  para interromper a gravação.

O áudio gravado aparece como um clipe na faixa de áudio e como um clipe mestre no painel Projeto. É sempre possível selecionar o clipe no painel Projeto e renomeá-lo ou excluí-lo.

[Para o início](#) 

Gravar uma narração em uma faixa de áudio a partir da Linha de tempo

Você pode gravar uma narração sobre uma faixa de áudio diretamente a partir da Linha de tempo seguindo estas etapas:

1. Exibir o botão Gravar narração

O botão Gravar narração  permite gravar uma narração diretamente da Linha de tempo em uma faixa de áudio. Para exibir o botão Gravar narração no cabeçalho da Linha de tempo, faça o seguinte:

- a. Selecione a faixa na Linha de tempo em que deseja adicionar a narração.
- b. Clique no botão Configurações na Linha de tempo e selecione Personalizar cabeçalho de áudio.

- c. Na caixa de diálogo Editor de botão exibida, arraste e solte o botão Microfone  na faixa de áudio desejada e clique em OK.

2. Iniciar o fluxo de trabalho de gravação de narração

Inicie o fluxo de trabalho de gravação de narração seguindo um destes procedimentos:

- Marque um intervalo específico de entrada/saída para inserir a gravação de áudio.
- Posicione o indicador de reprodução no ponto inicial de inserção de narração.

3. Exibir contagem pré-rolagem

Assim que você marcar o intervalo de entrada/saída ou posicionar o indicador de reprodução, o fluxo de trabalho de gravação de narração inicia. Uma contagem pré-rolagem aparecerá como sobreposição no Monitor de programas.

A contagem pré-rolagem é uma sinalização visual para conferir tempo a você para preparar e iniciar a gravação. A gravação é iniciada após a contagem atingir zero. É possível especificar a duração da contagem de pré-rolagem na caixa de diálogo Configurações de gravação de narração.

Você pode acessar as configurações de gravação de narração diretamente da Linha de tempo, selecionando as Configurações de gravação de narração no menu de contexto.



Acesse as configurações de narração da Linha de tempo

Você pode especificar a duração de contagem pré-rolagem e pós-rolagem. Selecione a caixa de seleção Indicações de som de contagem para reproduzir um bipe audível e indicar o status da gravação. Esses sinais acústicos não são registrados na narração.

4. Começar a gravar

Clique no botão Gravar narração  no cabeçalho da faixa de áudio para iniciar a gravação. Uma mensagem de status “Gravando...” aparecerá no Monitor de programas para indicar que a gravação está ativada.

Ao usar um intervalo predefinido de entrada/saída, você não precisa clicar no botão Gravar narração. A gravação começa automaticamente quando o indicador de reprodução atingir o ponto na Linha de tempo.

5. Finalizar a gravação

Ao usar um intervalo predefinido de entrada/saída, a gravação é finalizada quando o indicador de reprodução atingir o ponto de saída na Linha de tempo. A mensagem de status no Monitor de programas é alterada para “Finalizando...”. Se você não estiver usando um intervalo predefinido de entrada/saída, interrompa a gravação manualmente clicando no botão Gravar voice-over novamente ou pressionando a barra de espaços.

Após a conclusão da gravação, um arquivo de áudio de gravação será criado. O arquivo de áudio é importado como um novo item do projeto no painel Projeto.

Para o início 

Entrada silenciada durante gravação

A entrada silenciada pode impedir retorno ou eco quando o computador estiver conectado aos alto-falantes.

1. Escolha Editar > Preferências > Áudio (Windows) ou Premiere Pro > Preferências >

Áudio (Mac OS).

2. Selecione Entrada silenciada durante gravação de Linha de tempo.

A Adobe também recomenda

- Especificar o dispositivo de áudio padrão
- Especificar as configurações de dispositivo ASIO (somente Windows)
- Especificar o dispositivo de áudio padrão
- Preferências do hardware de áudio
- [Premiere Pro Wikia: configuração de um microfone USB para uso com o Premiere Pro no Windows XP](#)
- Especificar discos de trabalho para melhorar o desempenho do sistema



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Gravar misturas de áudio

Gravar alterações nas faixas sonoras

Preservar uma propriedade da faixa ao gravar uma mistura de áudio

Modos de automação do Mixer da faixa de áudio

Definir Tempo de correspondência automática para o modo Tocar e para o modo Ler

Especificar a criação de quadro-chave automatizado

Usando o Mixer da faixa de áudio, é possível aplicar alterações às faixas de áudio enquanto uma sequência é reproduzida. É possível ouvir instantaneamente os resultados de todas as alterações feitas. É possível controlar as configurações de volume, de panorâmica e de silenciado de uma faixa ou de seus envios. É possível controlar todas as opções de efeito dos efeitos da faixa, incluindo a configuração de desvio.

O Mixer da faixa de áudio grava as alterações como quadros-chave da faixa nas faixas de áudio. Ele não faz alterações nos clipes de origem.

Convém fazer ajustes em sequências de várias faixas em uma faixa de cada vez. Controle os controles em uma faixa ao reproduzir uma sequência. Em seguida, reproduza-a novamente desde o início enquanto controla os controles em outra faixa. As alterações feitas na primeira faixa são preservadas se você definir a configuração de automação da faixa como Desligado ou Ler.

[Para o início](#)

Gravar alterações nas faixas sonoras

Cada canal do Mixer da faixa de áudio corresponde a uma faixa de áudio na Linha de tempo. É possível usar os controles em cada canal do Mixer da faixa de áudio para gravar alterações em sua faixa de áudio correspondente. Por exemplo, para variar o nível de volume dos clipes na faixa Áudio 1, use o controle deslizante Volume no canal Áudio 1 do Mixer da faixa de áudio.

1. Em um painel Linha de tempo ou no painel Mixer da faixa de áudio, defina a hora atual para o ponto onde deseja começar a gravar as alterações de automação.

Observação: No Mixer da faixa de áudio, é possível definir a hora atual no canto superior esquerdo do painel.

2. No Mixer da faixa de áudio, escolha um modo de automação no menu Modo de automação na parte superior de cada faixa que você deseja alterar. Para gravar as alterações, escolha um modo diferente de Desligado ou Ler. (Consulte [Modos de automação do Mixer da faixa de áudio](#))
3. (Opcional) Para proteger as configurações de uma propriedade durante o modo de automação Gravar, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clique (Mac OS) em um efeito ou envio e, em seguida, escolha Proteger durante gravação no menu.
4. No Mixer da faixa de áudio, siga um destes procedimentos:
 - Para iniciar a automação, clique no botão Reproduzir ► no Mixer da faixa de áudio.
 - Para reproduzir a sequência em um loop contínuo, clique no botão Loop .
 - Para reproduzir do ponto de entrada para o ponto de saída, clique no botão Reproduzir da entrada para saída .
5. Conforme o áudio é reproduzido, ajuste as opções de qualquer propriedade automatizável.
6. Para interromper a automação, clique no botão Parar ■.
7. Para visualizar as alterações, altere a hora atual para o início das alterações e clique no botão Reproduzir ►.
8. Para exibir os quadros-chave criados, faça o seguinte:

[subetapas]

- Clique no botão Mostrar quadros-chave  no cabeçalho da faixa de áudio alterada e selecione Mostrar quadros-chave da faixa.
- Clique no cabeçalho do clipe no canto superior esquerdo de um clipe de áudio alterado e escolha no menu suspenso o tipo de alteração gravada. Por exemplo, se tiver alterado o volume, escolha Faixa > Volume.

[/subetapas]

Esta etapa exibirá os quadros-chave gravados com o Mixer da faixa de áudio ao longo da linha de alteração amarela. É possível editar esses quadros-chave como qualquer outro na Linha de tempo.

[Para o início](#)

Preservar uma propriedade da faixa ao gravar uma mistura de áudio

É possível preservar as configurações de uma propriedade ao gravar uma mistura de áudio, evitando que a propriedade selecionada seja editada. O recurso protege essa propriedade em todas as faixas em uma sequência.

- No painel Efeitos e envios de uma faixa, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clique (Mac OS) em um efeito ou envio e escolha Proteger durante gravação no menu.

Observação: Use o Mixer da faixa de áudio para automatizar somente propriedades da faixa, e não propriedades do clipe. É possível editar quadros-chave do clipe selecionando o clipe e usando o painel Controles do efeito ou o painel Linha de tempo.

[Para o início](#)

Modos de automação do Mixer da faixa de áudio

Os modos de automação são definidos no menu na parte superior de cada faixa. Por exemplo, arraste o controle de panorâmica ou de atenuador do volume de uma faixa durante a reprodução. Ao reproduzir novamente o áudio com o menu de automação da faixa definido para Ler, Tocar ou Trava, o Premiere Pro reproduz a faixa com os ajustes feitos. Ao fazer ajustes em canais do Mixer da faixa de áudio, o Premiere Pro aplica as alterações às respectivas faixas criando quadros-chave da faixa em um painel Linha de tempo. Inversamente, os quadros-chave da faixa de áudio adicionados ou editados em um painel Linha de tempo definem os valores (como as posições do atenuador) no Mixer da faixa de áudio.

Para cada faixa de áudio, a seleção no menu de opções de automação determina o estado de automação da faixa durante o processo de mistura:

Desligado Ignora as configurações armazenadas da faixa durante a reprodução. O modo Desligado permite o uso em tempo real dos controles do Mixer da faixa de áudio sem interferência dos quadros-chave existentes. Entretanto, as alterações feitas na faixa de áudio não são gravadas no modo Desligado.

Ler Lê os quadros-chave da faixa e os usa para controlar a faixa durante a reprodução. Se uma faixa não tiver quadros-chave, ajustar uma opção da faixa (como Volume) afetará a faixa inteira uniformemente. Se ajustar uma opção de uma faixa que esteja definida para a automação Ler, a opção retornará ao valor anterior (antes das alterações automatizadas terem sido gravadas) quando você parar de ajustá-la. A taxa de retorno é determinada pela preferência Tempo de correspondência automática.

Gravar Grava os ajustes feitos em quaisquer configurações de faixa automatizável que não estejam definidas para Proteger durante gravação, e cria quadros-chave da faixa correspondentes em um painel Linha de tempo. O modo Gravar grava a automação assim que a reprodução é iniciada, sem esperar que uma configuração seja alterada. É possível modificar esse comportamento selecionando o comando Alternar para toque após a gravação no menu do Mixer da faixa de áudio. Após a reprodução parar ou um ciclo da reprodução em loop for concluído, o comando Alternar para toque após a gravação alterna todas as faixas no modo Gravar para o modo Tocar.

Trava Idêntica a Gravar, exceto que essa automação só inicia quando se começa a ajustar uma propriedade. As configurações iniciais da propriedade são do ajuste anterior.

Tocar Idêntica a Gravar, exceto que essa automação só inicia quando se começa a ajustar uma propriedade. Quando se para de ajustar uma propriedade, suas configurações de opção retornam ao estado anterior antes das alterações automatizadas atuais terem sido gravadas. A taxa de retorno é determinada pela preferência de áudio Tempo de correspondência automática.

[Para o início](#)

Definir Tempo de correspondência automática para o modo Tocar e para o modo Ler

Quando se para de ajustar uma propriedade do efeito no modo Tocar, a propriedade retorna ao seu valor inicial. O mesmo acontece quando se está no modo Ler se um quadro-chave existir para o parâmetro afetado. A preferência Tempo de correspondência automática especifica a hora em que uma propriedade do efeito retorna ao seu valor inicial.

Automatizar alterações de áudio no Mixer da faixa de áudio pode criar mais quadros-chave do que o necessário na faixa de áudio, causando uma

degradação no desempenho. Para evitar criar quadros-chave desnecessários, dessa forma, garantindo uma interpretação de qualidade e uma mínima degradação do desempenho, defina a preferência Otimização de automação de quadro-chave. Além dos outros benefícios, é possível editar quadros-chave individuais com muito mais facilidade se eles estiverem reunidos de forma menos densa na faixa.

1. Escolha Editar > Preferências > Áudio (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Áudio (Mac OS).
2. Digite um valor para Tempo de correspondência automática e clique em OK.

[Para o início](#) 

Especificar a criação de quadro-chave automatizado

Automatizar alterações de áudio no Mixer da faixa de áudio pode criar mais quadros-chave do que o necessário na faixa de áudio, degradando o desempenho. Para evitar criar quadros-chave desnecessários, dessa forma, garantindo uma interpretação de qualidade e uma mínima degradação do desempenho, defina a preferência Otimização de automação de quadro-chave. Além de fornecer outras vantagens, essa preferência facilita a edição de quadros-chave individuais, pois é organizada de forma menos densa no gráfico de quadro-chave. Para obter informações sobre as opções de Estreitamento de quadro-chave linear e Estreitamento de intervalo de tempo mínimo, consulte [Preferências de áudio](#).

1. Escolha Editar > Preferências > Áudio (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Áudio (Mac OS).
2. No painel Otimização de automação de quadro-chave, selecione Estreitamento de quadro-chave linear, Estreitamento de intervalo de tempo mínimo, ou ambos.
3. Clique em OK.

A Adobe também recomenda

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Suporte à superfície de controle

Uma superfície de controle em um dispositivo de hardware com controles como atenuadores e botões para proporcionar controle tátil ao trabalhar com áudio.

O Premiere Pro oferece uma interface de controle de hardware que permite conectar dispositivos de interface de controle com o aplicativo.

O Premiere Pro oferece suporte a dois tipos de superfícies de controle:

- Protocolo de controle Mackie (Mackie)
- Superfícies de controle Euphonix (EUCON)

Consulte a documentação de hardware que acompanha o dispositivo para configurá-lo corretamente. Depois disso, acesse a caixa de diálogo preferências do Premiere Pro para fazer a configuração.

Depois de configurar o dispositivo com o Premiere Pro, é possível controlar o Mixer de faixa de áudio o Mixer de clipe de áudio usando os botões e os atenuadores no dispositivo.

[Para o início](#)

Configurar as preferências da superfície de controle

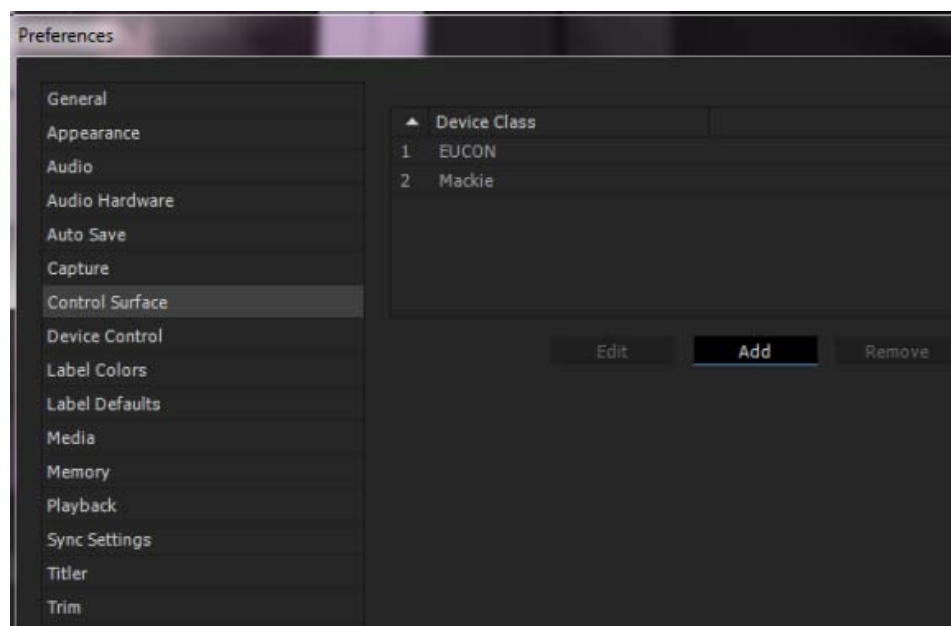
Use a caixa de diálogo Preferências da superfície de controle para configurar o dispositivo de controle de hardware.

Para acessar a caixa de diálogo Preferências da superfície de controle, selecione Editar > Preferências > Superfície de controle.

Os botões Editar, Adicionar e Remover permitem adicionar, editar, ou remover superfícies de controle na configuração.

Na Classe de dispositivo, clique em Adicionar para selecionar o dispositivo. Você pode adicionar EUCON ou Mackie. Também pode adicionar ambos.

Clique em Editar para especificar as definições de configuração como dispositivo de entrada MIDI e de saída MIDI da superfície de controle selecionada.



Trabalhar com o Mixer de faixa de áudio usando controles de superfície de controle

Depois de selecionar o dispositivo da superfície de controle conectado na caixa de diálogo Preferências, os controles de transporte de hardware são sincronizados com os seguintes controles de Mixer de faixa de áudio em tempo real.

Atenuadores: ajuste os atenuadores no Mixer de faixas de áudio usando os atenuadores da superfície de controle.

Para obter melhores resultados, certifique-se de que o posicionamento do atenuador na superfície de controle corresponde exatamente ao posicionamento do atenuador no Mixer de faixas de áudio. Qualquer movimento do controle de atenuador no Mixer de faixas de áudio afeta o atenuador da superfície de controle.

Botões Bank and Nudge: As superfícies de controle geralmente têm um número limitado de atenuadores. Às vezes, o número de faixas na sequência excede o número correspondente de atenuadores da superfície de controle. Nesse caso, utilize os botões bank and nudge na superfície de controle para navegar para faixas adicionais. Os botões de banco navegam até o próximo conjunto de faixas no projeto.

Medidores: algumas superfícies de controle exibem medidores de faixa. EUCON da Avid's Artist Series exibe as métricas de faixa para as faixas mono, estéreo, 5.1.

Nome da faixa: as superfícies de controle também exibem os nomes das faixas. No entanto, dependendo do dispositivo, pode haver um limite de número de caracteres no nome da faixa que a superfície de controle pode exibir.

Modo de automação: os dispositivos Mackie permitem alternar entre os estados Desligado, Ler, Trava, Tocar e Gravar para cada faixa na sequência.

Controle Panorâmica/equilíbrio: Use o botão Panorâmica e Equilíbrio para controlar panorâmica e equilíbrio de cada faixa na sequência.

Silenciado: o botão Silenciado na superfície de controle (botão Ativar em dispositivos Avid) silencia a faixa correspondente na sequência.

Gravar: O botão Rec/Ready em dispositivos Mackie ou o botão Auto Rec no EUCON permite a gravação da faixa correspondente na sequência.

Trabalhar com o mixer de clipe de áudio usando controles da superfície de controle

Após selecionar o dispositivo de controle na caixa de diálogo Preferências, selecione Alternar o modo de mixer de clipe da superfície de controle no menu pop-up do Mixer de audioclipes. Você também pode atribuir um atalho de teclado para usar o comando Alternar o modo de mixer de clipe da superfície de controle.

A superfície de controle suporta atenuadores, panorama/equilíbrio, silenciar e controles solo.

Editar áudio no Adobe Audition

O Adobe Audition permite usar técnicas avançadas de pós-produção para criar e editar áudio. Se tiver instalado o Adobe Audition, é possível aplicar o comando Editar no Adobe Audition a um clipe de áudio.

Ao aplicar o comando Editar no Adobe Audition a um clipe de áudio, o áudio é extraído e as edições são feitas em um novo clipe que contém o áudio extraído. O áudio no videoclipe mestre original é preservado.

Ao aplicar o comando Editar no Adobe Audition a clipes em uma sequência, o Premiere Pro renderiza o áudio em um clipe de áudio novo que é importado para o Adobe Audition. Se um intervalo de entrada/saída tiver sido marcado no Premiere Pro, esses marcadores se tornarão visíveis no Audition. Quando salvo, o clipe é salvo no Audition, o clipe editado substitui o clipe original no painel Linha de tempo do Premiere Pro. O clipe mestre original no painel Projeto é inalterado. Os efeitos ou marcadores aplicados ao clipe da sequência original são preservados no clipe editado.

É possível editar o áudio no Adobe Audition várias vezes. Para cada edição subsequente no Adobe Audition, o Premiere Pro envia o clipe de áudio que foi criado para a sessão de edição inicial.

No painel Projeto, o comando Desfazer exclui o clipe de áudio extraído que foi editado no Adobe Audition.

Observação: O comando *Editar no Adobe Audition* não está disponível para clipes no Adobe Dynamic Link.

[Para o início](#) 

Trabalhar com o Adobe Audition

1. No painel Projeto, selecione um clipe ou uma sequência que contenha áudio. Também é possível selecionar um clipe no painel Linha de tempo ou um painel Linha de tempo sem clipes selecionados.
2. Selecione Editar > Editar no Adobe Audition e, em seguida, selecione Clipe ou Sequência no submenu. O Audition é iniciado.
3. Edite e salve o clipe ou a sequência no Audition.
4. Retorne ao Premiere Pro. O arquivo de áudio permanecerá aberto no Audition até que você o feche.

[Para o início](#) 

Streaming de vídeo do Dynamic Link

O novo recurso de streaming de vídeo do Dynamic Link permite transmitir o vídeo sem renderização ao enviar projetos do Premiere Pro para o Audition.

Ao enviar projetos do Premiere Pro para o Audition com a opção de streaming de vídeo do Dynamic Link, é possível exibir o vídeo na resolução nativa no Audition.

1. Em um painel Projeto, selecione uma sequência contendo áudio.
2. Selecione Editar > Editar no Adobe Audition, em seguida, selecione Sequência no submenu. No diálogo Editar no Adobe Audition, em Vídeo, escolha Enviar através do Dynamic Link.
3. Selecione Abrir no Adobe Audition para abrir o clipe selecionado em seu formato nativo no Audition.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Mistura avançada

[Trabalhar com submixes](#)

[Encaminhar faixas com envios](#)

[Fazer downmix para menos canais](#)

[Alterar áudio 5.1 para estéreo ou mono](#)

[Encaminhar a saída da faixa](#)

[Encaminhar ou desativar a saída da faixa](#)

[Para o início](#)

Trabalhar com submixes

Um *submix* é uma faixa que combina os sinais de áudio encaminhados a ela a partir de faixas de áudio específicas ou de envios da faixa na mesma sequência. Um submix é uma etapa intermediária entre as faixas de áudio e a faixa mestre. Submixes são úteis se você deseja trabalhar com diversas faixas de áudio da mesma maneira. Por exemplo, é possível usar um submix para aplicar configurações idênticas de efeitos e de áudio a três faixas de uma sequência de cinco faixas. Os submixes podem ajudar a tirar o melhor proveito da capacidade de processamento do computador, permitindo aplicar uma instância de um efeito em vez de várias instâncias.

Como as faixas de áudio que contêm clipes, os submixes podem ser mono, estéreo ou surround 5.1. Os submixes aparecem como faixas totalmente funcionais no Mixer da faixa de áudio e no painel Linha de tempo. É possível editar as propriedades da faixa de submix exatamente como se edita uma faixa que contém clipes de áudio. Entretanto, os submixes são diferentes das faixas de áudio das seguintes maneiras:

- As faixas de submix não podem conter clipes, portanto, não é possível gravá-las. Consequentemente, elas não contêm nenhuma opção de gravação ou de entrada de dispositivo, ou propriedades de edição de clipe.
- No Mixer da faixa de áudio, os submixes têm um plano de fundo mais escuro do que as outras faixas.
- Em um painel Linha de tempo, os submixes não têm um ícone Alternar saída de faixa  ou um ícone Estilo de exibição .

Criar um submix em um painel Linha de tempo

1. Escolha Sequência > Adicionar faixas.
2. Especifique as opções na seção Faixas de submix de áudio e clique em OK.

Criar um submix e simultaneamente atribuir um envio

1. Se necessário, exiba o painel de efeitos/envios no Mixer da faixa de áudio clicando no triângulo à esquerda do menu de uma opção de automação.
2. Escolha Criar submix mono, Criar submix estéreo ou Criar submix 5.1 em qualquer um dos cinco menus de listas de envios no Mixer da faixa de áudio.

Encaminhar a saída de uma faixa para um submix

- No Mixer da faixa de áudio, selecione o nome do submix no menu de saída da faixa na parte inferior da faixa.

[Para o início](#)

Encaminhar faixas com envios

Cada faixa contém cinco envios, localizados no painel Efeitos e envios no Mixer da faixa de áudio. Os envios são geralmente usados para encaminhar o sinal de uma faixa para uma faixa de submix para o processamento de efeitos. O submix pode retornar o sinal processado à mistura encaminhando-o para a faixa mestre, ou pode encaminhar o sinal para outro submix. Um envio inclui um botão de nível que controla a proporção do volume da faixa de envio para o volume de submix. Esse valor é chamado de proporção de molhado/seco, com “molhado” referindo-se ao sinal de submix processado por efeitos e “seco” referindo-se ao sinal da faixa de envio. Uma proporção de molhado/seco de 100% indica que o sinal molhado tem saída com intensidade total. O volume de submix afeta o sinal molhado e o volume da faixa de envio afeta o sinal seco.

Um envio pode ser aplicado pré-atenuador ou pós-atenuador, e o resultado é que o áudio da faixa é enviado antes ou depois do atenuador de volume da faixa ser aplicado. Com um envio pré-atenuador, ajustar o atenuador da faixa não afeta o nível de saída do envio. Um envio pós-atenuador mantém a proporção de molhado/seco, atenuando os sinais molhados e secos simultaneamente, à medida que se ajusta o volume da faixa de envio.

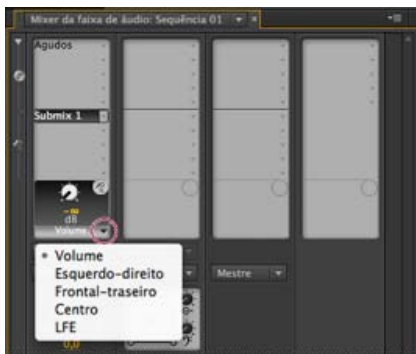
Observação: Não é possível atribuir o envio de uma faixa à faixa mestre em uma sequência de 16 canais.

Enviar uma faixa para um submix

1. (Opcional) Para exibir o painel Efeitos e envios no Mixer da faixa de áudio, clique no triângulo Mostrar/ocultar efeitos e envios no lado esquerdo do Mixer da faixa de áudio.
2. No painel Efeitos e envios, siga um destes procedimentos:
 - Para enviar para um submix existente, clique em um triângulo Enviar seleção de atribuição e escolha um nome de submix do menu.
 - Para criar e enviar um novo submix, clique em um triângulo Enviar seleção de atribuição e escolha uma destas opções: Criar Submix mono, Criar Submix estéreo ou Criar Submix 5.1.

Configurações de edição de envio

1. (Opcional) Para exibir o painel Efeitos e envios no Mixer da faixa de áudio, clique no triângulo Mostrar/ocultar efeitos e envios no lado esquerdo do Mixer da faixa de áudio.
2. No painel Efeitos e envios, clique no triângulo Enviar seleção de atribuição e escolha um envio no menu.
3. (Opcional) Escolha a propriedade de envio que deseja editar no menu Parâmetro selecionado abaixo do controle de propriedades do envio selecionado.



Escolher no menu Parâmetro selecionado

4. Altere o valor da propriedade usando o botão de controle acima do menu Propriedades de atribuição do envio na parte inferior da lista de envios.

Trabalhar com envios

1. (Opcional) Para exibir o painel Efeitos e envios no Mixer da faixa de áudio, clique no triângulo Mostrar/ocultar efeitos e envios no lado esquerdo do Mixer da faixa de áudio.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para designar um envio como pré-atenuador ou pós-atenuador, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clique (Mac OS) em um envio e escolha Pré-atenuador ou Pós-atenuador no menu de contexto.

- Para silenciar um envio, clique no botão Envio silenciado , ao lado do botão de controle de envio da propriedade de envio selecionada.
- Para excluir um envio, escolha Nenhum no menu Enviar seleção de atribuição.

[Para o início](#) 

Fazer downmix para menos canais

Sempre que se encaminha a saída de uma faixa para uma faixa ou dispositivo com menos canais, o Premiere Pro tem que fazer o *downmix* do áudio para o número de canais na faixa de destino. O downmix geralmente é prático ou necessário porque o áudio de uma sequência pode ser reproduzido em aparelho de áudio que oferece suporte a menos canais de áudio do que a mistura original. Por exemplo, é possível criar um DVD com áudio surround 5.1, mas alguns usuários podem usar sistemas de alto-falantes ou de televisões que ofereçam suporte somente a estéreo (2 canais) ou mono (1 canal). Entretanto, o downmix também pode ocorrer em um projeto quando você atribui a saída da faixa para uma faixa com menos canais. O Premiere Pro oferece uma opção de Tipo de mixagem 5.1 que permite escolher como converter áudio surround 5.1 em áudio estéreo ou mono. É possível escolher entre várias combinações de Canais dianteiros, Canais traseiros e Canal LFE (efeitos de baixa frequência ou subwoofer).

[Para o início](#) 

Alterar áudio 5.1 para estéreo ou mono

1. Escolha Editar > Preferências > Áudio (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Áudio (Mac OS).
2. Escolha um Tipo de mixagem 5.1 no menu e clique em OK.

Observação: Para preservar a integridade de atribuições de canal esquerdo/direito, é possível evitar usar as opções de downmix que incluem o canal LFE.

[Para o início](#) 

Encaminhar a saída da faixa

Por padrão, a saída da faixa é encaminhada para a faixa mestre. Também é possível encaminhar o sinal da faixa inteira para uma faixa de submix ou faixa mestre usando o menu Atribuição de saída da faixa na parte inferior de cada faixa no Mixer da faixa de áudio. O sinal de saída contém todas as propriedades especificadas para essa faixa, incluindo as configurações de automação, efeitos, panorâmica/equilíbrio, isolar/silenciar e atenuador. No Mixer da faixa de áudio, todos os submixes são agrupados à direita de todas as faixas de áudio. É possível fazer a saída de uma faixa para qualquer submix, mas para evitar loops de retorno, o Premiere Pro permite que um submix seja encaminhado somente para um submix à direita dele ou para a faixa mestre. O menu de saída lista apenas as faixas que seguem essas regras.

Observação: É possível criar uma organização de envio/retorno com um submix de efeitos.

[Para o início](#) 

Encaminhar ou desativar a saída da faixa

- Siga um destes procedimentos:
 - Para encaminhar a saída da faixa para outra faixa, selecione um submix ou mestre no menu Atribuição de saída da faixa na parte inferior de cada faixa no Mixer da faixa de áudio.
 - Para desativar completamente a saída da faixa, clique no ícone Alternar saída de faixa  Essa configuração faz com que a faixa não emita nenhum sinal, mas não altera o encaminhamento do sinal.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Títulos

Criação e edição de títulos

Neste artigo

[Criar novos títulos](#)

[Criar um título](#)

[Criar um título com base no título atual](#)

[Criar um título no idioma indo-iraniano](#)

[Abrir, importar ou exportar um título](#)

[Abrir um título para edição](#)

[Importar um arquivo de título](#)

[Exportar um título como um arquivo independente](#)

[Sobre as margens de segurança no Designer de títulos](#)

[Escolher, criar e importar modelos de título](#)

[Carregar um modelo para um novo título](#)

[Importar um arquivo de título salvo como um modelo](#)

[Definir ou restaurar um modelo padrão](#)

[Renomear ou excluir um modelo](#)

[Criar um modelo de um título aberto](#)

[Mostrar vídeo por trás do título](#)

O Designer de títulos é uma ferramenta versátil que permite criar não apenas títulos e créditos, mas também composições animadas.

O Designer de títulos é uma coleção de painéis relacionados. É possível fechar os painéis dentro do Designer de títulos sem fechar o Designer de títulos. É possível encaixar os painéis uns nos outros ou em outras partes da interface. Quando os painéis não estão encaixados no espaço de trabalho principal, eles aparecem acima dos outros painéis ou flutuam.

É possível carregar mais de um título no Designer de títulos. Escolha o título que deseja exibir escolhendo o seu nome no menu da guia Título. É possível reabrir um título quando desejar alterá-lo ou duplicá-lo, e basear uma nova versão nele.

Vídeo: Criar e editar títulos

*Saiba como criar títulos que fazem a mídia se destacar com a ferramenta Designer de títulos.
(Assistir, 5 min)*

[Para o início](#) 

Criar novos títulos

Crie um título do zero ou use uma cópia de um título existente como ponto de partida.

Criar um título

1. Siga um destes procedimentos:

Escolha Arquivo > Novo > Título.

- Escolha Título > Novo título e, em seguida, escolha um tipo de título.
- No painel Projeto, pressione o botão Novo item , e escolha Título.

2. Especifique um nome para o título e clique em OK.

3. Use as ferramentas de texto e de forma para criar um arquivo ou para personalizar um modelo.

4. Feche o Designer de títulos ou salve o projeto para salvar o título.

Observação: Os títulos são adicionados ao painel Projeto automaticamente e são salvos como parte do arquivo de projeto.

Criar um título com base no título atual

1. No Designer de títulos, abra ou selecione o título no qual deseja basear um novo título.

2. No painel Propriedades rápidas do título, clique em Novo título com base no título atual .

3. Na caixa de diálogo Novo título, digite um nome para o novo título e clique em OK.

4. Altere o novo título conforme desejado.

5. Feche o Designer de títulos ou salve o projeto para salvar o título.

Criar um título no idioma indo-iraniano

O Premiere Pro CC inclui suporte para idiomas indo-iranianos, como o hindí. Agora é possível criar títulos usando o texto indo-iraniano.

O Designer de títulos do Premiere Pro comporta a composição de texto nos seguintes idiomas:

- Scripts latinos e ocidentais
- Idiomas chinês, japonês e coreano (CJK)
- Idiomas da Índia

No Premiere Pro CC, o compositor World-Ready é integrado com o Designer de títulos. Você pode habilitar o mecanismo de texto indo-iraniano e definir um título para um projeto. Qualquer título subsequente criado neste projeto usa o mecanismo de texto indo-iraniano.

O mecanismo de texto indo-iraniano oferece suporte aos seguintes idiomas indianos:

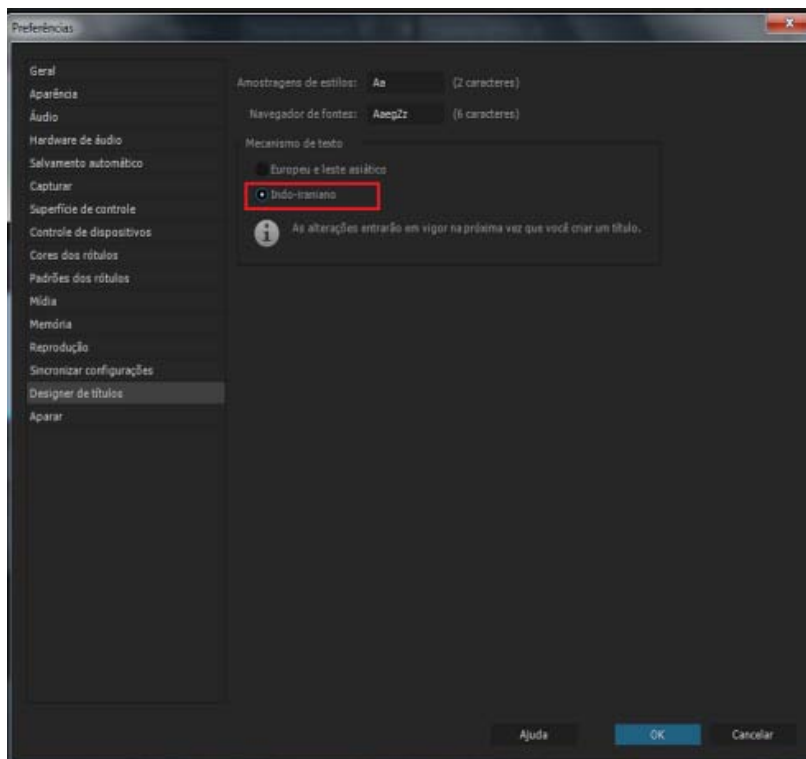
- Bengali
- Guzerate
- Híndi
- Canarês
- Malaio
- Marata
- Oriá
- Punjabi
- Tâmil
- Telugo

Não é possível alterar um título indo-iraniano. É possível descobrir o tipo de título ao clicar com o botão direito do mouse e selecionar **Propriedades**.

Para criar um título no alfabeto indo-iraniano:

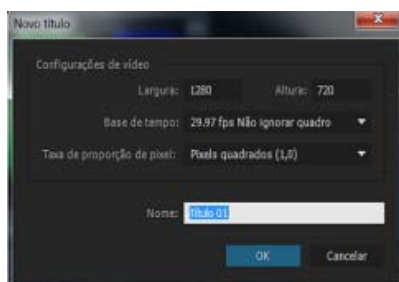
1. selecione Editar > Preferências > Título.

2. Ative o botão de opção indo-ariano.



3. Clique em OK.

4. Para criar um título, escolha Arquivo > Novo > Título.

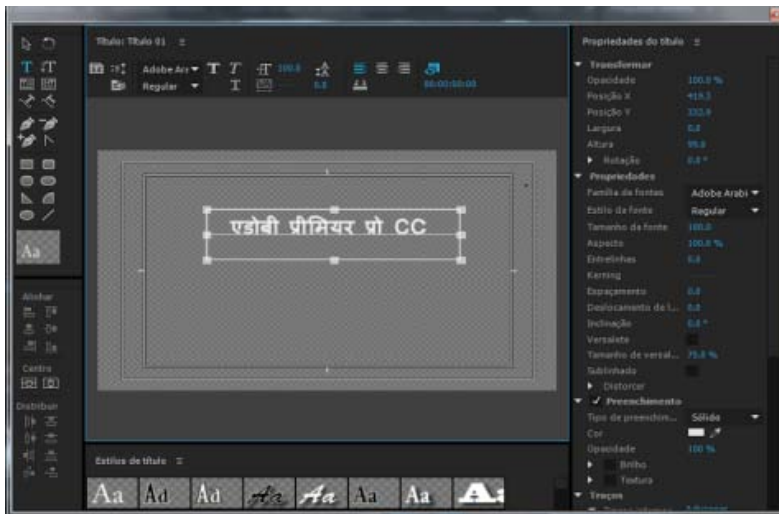


5. Clique em OK.

6. Escolha a fonte Mangal e digite um texto em híndi no Designer de títulos. É possível fazer isso de duas maneiras:

- Habilite o teclado híndi e baixe a fonte necessária.
- Copie um texto em híndi e cole-o no Designer de títulos.

O mecanismo de texto indo-iraniano faz com que alfabetos como o híndi apareçam devidamente no Designer de títulos, sem conflitos no texto.



[Para o início](#)

Abrir, importar ou exportar um título

Abrir um título para edição

- Clique duas vezes no título no painel Projeto ou em um painel Linha de tempo.

Observação: Os títulos abrem no Designer de títulos, não no Monitor de origem.

Importar um arquivo de título

É possível importar um arquivo de título como faria com qualquer outro arquivo de origem.

1. Escolha Arquivo > Importar.
2. Selecione um título e clique em Abrir.

Observação: Além de importar títulos do Premiere Pro e títulos do Premiere Elements com a extensão .prtl, é possível importar títulos com a extensão .ptl, criados em versões anteriores do Adobe Premiere. Os títulos importados se tornam parte do arquivo de projeto atual.

Exportar um título como um arquivo independente

É possível exportar títulos como arquivos independentes que usam a extensão de nome de arquivo .prtl.

1. No painel Projeto, selecione o título que deseja salvar como um arquivo independente.
2. Escolha Arquivo > Exportar > Título.
3. Especifique um nome e um local para o título e clique em Salvar.

[Para o início](#)

Sobre as margens de segurança no Designer de títulos

As margens de segurança de título e de segurança da ação na área de desenho do Designer de títulos designam as áreas de segurança. Essas margens estão ativadas por padrão.

As áreas de segurança são úteis ao editar para transmissão e fita de vídeo. A maioria das TVs fazem *overscan* da imagem. O *overscan* coloca as bordas externas da imagem fora da área de exibição. A quantidade de *overscan* não é consistente em todas as TVs. Para garantir que tudo se ajuste à área em que a maioria dos aparelhos de TV exibem, mantenha o texto dentro das margens de segurança de título. Mantenha todos os outros elementos importantes dentro das margens de segurança da ação.

Observação: Se estiver criando conteúdo para a web ou para CD, as margens de segurança de título e da ação não se aplicam ao projeto. A imagem inteira é exibida nestas mídias.

[Para o início](#)

Escolher, criar e importar modelos de título

Os modelos de títulos incluídos no Premiere Pro oferecem inúmeros temas e layouts predefinidos que tornam rápido e fácil criar um título. Alguns modelos contêm gráficos pertinentes a determinados objetos, como um bebê recém-nascido ou temas de férias. Outros incluem texto de espaço reservado que pode ser substituído para criar créditos para o filme. Alguns modelos têm planos de fundo transparentes, representados por quadrados cinza escuro e cinza claro. É possível visualizar o vídeo sob o título. Outros modelos são opacos.

É possível alterar com facilidade qualquer elemento no modelo selecionando o elemento e excluindo-o ou substituindo-o. Também é possível adicionar elementos ao modelo. Depois de modificar o modelo, é possível salvá-lo como um arquivo de título para usar em projetos atuais ou futuros. Como alternativa, é possível salvar qualquer título criado como um modelo.

Também é possível importar arquivos de título de outro projeto Premiere Pro como modelos. Se compartilhar modelos entre computadores, certifique-se de que cada sistema inclui todas as fontes, texturas, logotipos e imagens usadas no modelo.

Se você não tem modelos de títulos, [consulte este documento](#). Após seguir as instruções, os modelos de títulos serão restauradas.

Observação: Ao aplicar um novo modelo, o seu conteúdo substitui qualquer conteúdo atualmente no Designer de títulos.

Observação: Antes do Premiere Pro 2.0, o Premiere Pro salvava todos os títulos como arquivos independentes, separados do arquivo de projeto. É possível importar títulos criados em versões anteriores do Premiere Pro assim como se importa qualquer gravação. Ao salvar o projeto, os títulos importados são salvos com o projeto.

Andrew Devis mostra como usar, personalizar e salvar modelos de títulos [neste tutorial de vídeo](#) no site Creative COW.

Carregar um modelo para um novo título

1. Escolha Título > Novo título > Com base no modelo.
2. Clique no triângulo ao lado do nome de uma categoria para expandi-la.
3. Selecione o modelo e clique em OK.

Importar um arquivo de título salvo como um modelo

1. Com um título aberto, escolha Título > Modelos.
2. Escolha Importar o arquivo como modelo no menu do painel Modelos.
3. Selecione um arquivo e clique em Abrir (Windows) ou Escolher (Mac OS). Só é possível importar arquivos de título do Premiere Pro (.prt) como modelos.
4. Dê um nome ao modelo e clique em OK.

Definir ou restaurar um modelo padrão

1. Com um título aberto, clique no botão Modelos  e selecione um modelo.
 - Para definir o modelo selecionado como o modelo padrão, escolha Definir modelo como quadro congelado padrão no menu do painel Modelos. O modelo padrão é carregado sempre que se abre o Designer de títulos.
 - Para restaurar o conjunto padrão de modelos, escolha Restaurar modelo padrão no menu do painel Modelos.
2. Clique em OK.

Renomear ou excluir um modelo

- Com um título aberto, clique no botão Modelos  e selecione um modelo.
 - Para renomear o modelo selecionado, escolha Renomear modelo no menu do painel Modelos. Digite um nome na caixa Nome e clique em OK.
 - Para excluir um modelo, escolha Excluir modelo no menu de Modelos e clique em OK.

Observação: Se excluir um modelo usando este procedimento, ele será removido do disco rígido.

Criar um modelo de um título aberto

1. Com um título aberto, clique no botão Modelos .
2. Clique no botão do menu Modelos . Escolha Importar o título atual como modelo.
3. Digite um nome para o modelo de título clique em OK.

[Para o início](#) 

Mostrar vídeo por trás do título

É possível exibir um quadro de gravação na área de desenho ao criar o título. A exibição do quadro ajuda a posicionar elementos no título. O quadro de vídeo é somente para sua referência, ele não é salvo como parte do título.

Use os controles de timecode no Designer de títulos para especificar o quadro que deseja exibir. O Designer de títulos exibe o quadro sob o indicador de tempo atual na sequência ativa. Definir o quadro no Designer de títulos também move o indicador de tempo atual no painel Monitor de programas e Linha de tempo. Mover o indicador de tempo atual no painel Monitor de programas ou Linha de tempo altera o quadro exibido no Designer de títulos.

Se desejar sobrepor um título em outro clipe, adicione o título à faixa diretamente acima do clipe. O plano de fundo do título se torna transparente, revelando a imagem dos cliques nas faixas inferiores.

- No painel Designer de títulos, selecione Mostrar vídeo.
 - Para alterar o quadro de forma interativa, arraste o valor de tempo próximo a Mostrar vídeo até que o quadro esteja visível na área de desenho.
 - Para exibir o quadro especificando o timecode, clique no valor de tempo próximo a Mostrar vídeo e digite o timecode do quadro na sequência ativa.

Observação: O valor Mostrar vídeo usa o mesmo formato de exibição de tempo especificado nas configurações do projeto. Por exemplo, se Ignorar quadro de timecode de 30 qps for especificado em Configurações do projeto, Ignorar quadro de timecode de

30 qps será exibido em *Mostrar vídeo*.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Criação e formatação de texto em títulos

[Inserir texto em títulos](#)

[Formatar texto em títulos](#)

[Trabalhar com texto de parágrafo](#)

[Criar paradas de tabulação em títulos](#)

[Tutorial em vídeo](#)

[Para o início](#)

Inserir texto em títulos

Ao adicionar texto a um título, é possível usar qualquer fonte no sistema, inclusive fontes Type 1 (PostScript), OpenType e TrueType. Instalar o Premiere Pro (e outros aplicativos da Adobe) adiciona fontes aos recursos da Adobe compartilhados.

É possível inserir caracteres especiais, como o símbolo ©, em texto de ponto ou em texto de parágrafo. Copie os caracteres de um processador de texto ou do acessório Mapa de caracteres (somente Windows) e cole-os no local correto de texto no Designer de títulos.

É possível copiar e colar objetos de texto formatado entre o Designer de títulos do Premiere Pro e outros aplicativos como o After Effects, Photoshop, Encore e o Illustrator.

Dependendo da ferramenta selecionada no Designer de títulos, é possível criar *texto de ponto* ou *texto de parágrafo*. Ao criar texto de ponto, especifique um *ponto de inserção* onde deseja começar a digitar. A digitação continua em uma única linha a menos que você ative o recurso *Quebra automática de linha*. A quebra automática de linha continua o texto em uma nova linha quando chega à borda da área de segurança do título. Ao criar texto de parágrafo, especifique uma caixa de texto em que o texto se encaixe. O texto em uma caixa de texto faz a quebra de linha automática dentro das bordas da caixa.

Arrastar a alça de canto de um objeto de texto de ponto dimensiona o texto, arrastar o canto de uma caixa de texto faz o refluxo do texto contido nela. Se uma caixa de texto for muito pequena para conter os caracteres digitados, é possível redimensioná-la para revelar o texto oculto. As caixas de texto que contêm caracteres ocultos têm um sinal de adição (+) no lado direito da caixa.

Também é possível criar um *texto de caminho*. Em vez de seguir uma linha de base reta, o texto de caminho segue uma curva criada.

O texto pode ser orientado horizontalmente ou verticalmente ao longo da linha de base ou do caminho.

Andrew Devis [fornece um vídeo tutorial](#) no site Creative COW que demonstra como formatar e criar o estilo de texto no Designer de texto.

Digitar texto sem limites

1. Abra o painel Ferramentas de título.

- Para digitar texto horizontal, clique na ferramenta Texto **T**.
- Para digitar texto vertical, clique na Ferramenta Texto vertical **IT**.

2. Na área de desenho, clique onde deseja começar e digite o texto.

Observação: Por padrão, a quebra de texto não é aplicada. Para quebrar o texto ao atingir a margem de segurança do título, escolha Título > Quebra automática de linha. Quando a Quebra automática de linha estiver desmarcada, pressione Enter (Windows)

ou Return (Mac OS) para iniciar uma nova linha.

3. Ao terminar de digitar, escolha a ferramenta Seleção e clique fora da área da caixa de texto.

Quebra automática de texto

É possível configurar o Designer de títulos para quebrar o texto dentro da área de segurança de título automaticamente.

- Selecione Título > Quebra automática de linha.

Digitar texto horizontal ou vertical em uma caixa de texto

1. Abra o painel Ferramentas do Designer de títulos.
 - Para digitar texto horizontal, clique na ferramenta Tipo de área .
 - Para digitar texto vertical, clique na ferramenta Texto de área vertical .
2. Na área de desenho, arraste para criar uma caixa de texto.
3. Digite o texto. O texto quebra quando atinge os limites da caixa de texto.
4. Ao terminar de digitar, escolha a ferramenta Seleção e clique fora da caixa de texto.

Observação: Redimensionar a caixa de texto redimensiona apenas a área visível da caixa. O texto permanece do mesmo tamanho.

Digitar texto em um caminho

1. No Designer de títulos, clique na ferramenta Tipo de caminho  ou na Ferramenta Texto de caminho vertical . Usar as ferramentas de tipo de caminho é semelhante a desenhar com a ferramenta Caneta.
2. Na área de desenho, clique onde deseja que o texto comece.
3. Clique ou arraste para criar um segundo ponto.
4. Continue a clicar até criar a forma de caminho desejado.
5. Digite o texto. Ao digitar, o texto inicia na borda superior ou direita do caminho. Se necessário, ajuste o caminho arrastando os pontos de ancoragem do objeto.

Observação: Redimensionar a caixa de texto criada dessa maneira redimensiona apenas a área visível; o texto permanece do mesmo tamanho.

6. Ao terminar, escolha a ferramenta Seleção e clique fora da caixa de texto.

Editar e selecionar texto

- Usando a ferramenta Seleção, clique duas vezes no texto no ponto que deseja editar ou iniciar uma seleção. A ferramenta se transforma na ferramenta Texto, e um cursor indica o ponto de inserção.
 - Para mover o ponto de inserção, clique entre caracteres ou use as teclas de Seta para a esquerda ou Seta para a direita.
 - Para selecionar um único caractere ou grupo de caracteres contíguos, arraste o cursor a partir do ponto de inserção para realçar os caracteres.

É possível formatar o texto selecionado usando os controles no painel principal do Designer de títulos, o painel Propriedades do título ou os comandos de menu. Para formatar um texto inteiro ou um objeto gráfico, clique no objeto e, em seguida, modifique suas propriedades.

[Para o início](#)

Formatar texto em títulos

Algumas propriedades de objetos, como cor de preenchimento e sombra, são comuns a todos os objetos criados no Designer de títulos. Outras propriedades são exclusivas de objetos de texto. Os controles para fonte, estilo da fonte e alinhamento de tipo estão no painel Titulador acima da área de desenho. Outras opções estão disponíveis no painel Propriedades do título e no menu Título da barra de menu principal.

A qualquer momento, é possível alterar as fontes usadas para os seus títulos. O Navegador de fontes exibe todas as fontes instaladas que usam um conjunto de caracteres padrão, que pode ser personalizado.

Ao escolher uma fonte no Navegador de fontes, ele imediatamente a aplica ao título. O Navegador de fontes permanece aberto para que você possa visualizar outra fonte.

Observação: Se você compartilhar arquivos de título com outros usuários, certifique-se de que os computadores deles tenham as fontes usadas para criar o título compartilhado.

Especificar uma fonte

- Selecione o texto e siga um destes procedimentos:
 - Escolha Título > Fonte e escolha uma fonte no menu.
 - No painel Propriedades do título, clique no triângulo Família de fontes para abrir o menu suspenso e selecione uma fonte.

Alterar as letras que aparecem no Navegador de fontes

Ao abrir os menus suspensos de Família de fontes e Estilo da fonte, o Navegador de fontes é exibido, mostrando exemplos de caracteres definidos nas várias fontes disponíveis. É possível determinar quais caracteres são usados no Navegador de fontes.

1. Selecione Editar > Preferências > Designer de títulos (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Designer de títulos (Mac OS).
2. Digite os caracteres que deseja que sejam exibidos nas Amostras de estilos (limite de dois) e no Navegador de fontes (limite de seis) nos respectivos campos.
3. Clique > OK.

Alterar o tamanho da fonte

- Selecione o texto e siga um destes procedimentos:
 - Escolha Título > Tamanho e escolha um tamanho de fonte.
 - Altere o valor de Tamanho da fonte no painel Propriedades do título.

Alterar a orientação do texto

1. Selecione um objeto de texto.
2. Escolha Título > Orientação e selecione Horizontal ou Vertical.

Especificar propriedades de texto

Ao selecionar qualquer objeto em um título, as suas propriedades são listadas no painel Propriedades do título. Ajustar os valores no painel modifica o objeto selecionado. Os objetos de texto possuem propriedades exclusivas, como Entrelinhas e Kerning.

Observação: Algumas propriedades de texto não estão listadas no painel Propriedades do título. Por exemplo, é possível definir a fonte, o estilo da fonte e o alinhamento de tipo no painel Titulador ou no menu Título. O menu Título também inclui opções para orientação, quebra automática de linha, tabulações e inserção de um logotipo em uma caixa de texto.

1. Selecione o objeto de texto ou o intervalo de texto que deseja alterar.
2. No painel Propriedades do título, clique na seta ao lado de Propriedades e defina os valores. Algumas das opções incluem:

Fonte Especifica a fonte aplicada ao objeto de texto selecionado. Para exibir uma fonte em seu tipo de letra, use o Navegador de fontes.

Tamanho da fonte Especifica o tamanho da fonte, em linhas de varredura.

Aspecto Especifica a escala horizontal da fonte selecionada. Esse valor é uma porcentagem da taxa de proporção natural da fonte. Valores abaixo de 100% estreitam o texto. Valores acima de 100% alargam o texto.

Entrelinhas Especifica a quantidade de espaço entre as linhas de texto. Para texto romano, as entrelinhas são medidas a partir da linha de base de uma linha de texto até a linha de base da linha seguinte. Para texto vertical, as entrelinhas são medidas a partir do centro de uma linha de texto até o centro da linha seguinte. No Designer de títulos, a linha de base é a linha sob o texto. É possível aplicar mais de um valor de entrelinha dentro do mesmo parágrafo. Entretanto, o maior valor de entrelinha em uma linha de texto determina o valor de entrelinha dessa linha.

Observação: Para ativar ou desativar as linhas de base de texto, escolha *Título > Exibir > Linhas de base de texto*. As linhas de base de texto aparecem apenas quando você seleciona o objeto de texto.

Kerning Especifica a quantidade de espaço que se adiciona ou se subtrai entre pares de caracteres específicos. O valor indica a porcentagem da largura de caracteres entre pares de caracteres. Posicione o cursor no ponto onde deseja ajustar o kerning.

Espaçamento Especifica a quantidade de espaço entre um intervalo de letras. O valor indica a porcentagem da largura de caracteres entre o intervalo de caracteres especificado. A direção do espaçamento de texto se baseia na justificação do texto. Por exemplo, o texto justificado ao centro tem o espaçamento a partir do centro. Ajustar o espaçamento é útil quando o texto adjacente tem traçados grossos que fazem com que os caracteres se mesquem uns nos outros, dificultando a leitura. Ajuste o espaçamento de todo o texto em uma caixa de texto selecionando a caixa de texto e alterando o valor de Espaçamento. Também é possível ajustar o espaçamento entre caracteres adjacentes específicos selecionando apenas esses caracteres e alterando o valor de Espaçamento.

Deslocamento de linha de base Especifica a distância dos caracteres da linha de base. Aumente ou diminua o texto selecionado para criar sobrescritos ou subscritos. Alterar o valor do Deslocamento de linha de base afeta todos os caracteres. Ajuste o deslocamento de linha de base de todo o texto em uma caixa de texto selecionando a caixa de texto e alterando o valor. Ajuste o deslocamento de linha de base entre caracteres adjacentes específicos selecionando apenas esses caracteres e alterando o

valor.

Inclinação Especifica a inclinação de um objeto, em graus.

Letras minúsculas Quando selecionada, especifica que todos os objetos selecionados aparecem em maiúsculas.

Tamanho de letras minúsculas Especifica o tamanho das letras minúsculas como uma porcentagem da altura normal. Ajustar esse valor altera o tamanho de todos os caracteres no objeto de texto, exceto do caractere à esquerda. Um valor de Letras minúsculas de 100% define o texto todo para letras maiúsculas.

Sublinhado Quando selecionada, especifica que o texto selecionado será sublinhado. Essa opção não está disponível para o texto em um caminho.

[Para o início](#) 

Trabalhar com texto de parágrafo

As ferramentas do Designer de títulos possibilitam redimensionar e alinhar rapidamente texto de parágrafo.

Alterar justificação do parágrafo

- Selecione um objeto de texto de parágrafo e, na parte superior do painel Títlar, siga um destes procedimentos:
 - Para justificar o texto à esquerda da caixa de texto, clique em Esquerda .
 - Para centralizar o texto na caixa de texto, clique em Centro .
 - Para justificar o texto à direita da caixa de texto, clique em Direita .

Refluxo do texto de parágrafo

- Selecione um objeto de texto de parágrafo.
 - Arraste qualquer alça da caixa delimitadora do texto de parágrafo para redimensionar a caixa.

[Para o início](#) 

Criar paradas de tabulação em títulos

É possível aplicar tabulação em uma caixa de texto da mesma forma que se faria em um programa de processamento de texto. As tabulações são úteis especialmente para criar rolagem de créditos com aparência profissional. É possível definir várias tabulações em uma caixa de texto e pressionar a tecla Tab para mover o cursor até a próxima parada de tabulação disponível. É possível especificar uma opção de justificação diferente em cada parada de tabulação.

Observação: As tabulações funcionam exclusivamente para alinhar os caracteres dentro de objetos de texto. Para alinhar o texto inteiro ou objetos gráficos, use o comando *Alinhar*.

Definir e ajustar uma parada de tabulação

1. Selecione uma caixa de texto.

2. Escolha Título > Paradas de tabulação.
3. Alinhe a linha “0” na régua de Paradas de tabulação com a borda esquerda da caixa de texto selecionada.
4. Clique na régua de tabulação acima dos números para criar uma tabulação. Arraste a parada de tabulação para ajustar sua posição. Conforme se arrasta, uma linha vertical amarela, ou *marcador de tabulação*, indica a posição da tabulação na caixa de texto selecionada.
 - Para criar uma parada de tabulação com texto justificado à esquerda, clique no marcador de tabulação Justificar à esquerda ↵.
 - Para criar uma parada de tabulação com texto justificado ao centro, clique no marcador de tabulação Centralizar ↵.
 - Para criar uma parada de tabulação com texto justificado à direita, clique no marcador de tabulação Justificar à direita ↵.
5. Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Paradas de tabulação. A caixa de texto selecionada contém as paradas de tabulação especificadas.

Observação: Para tornar os marcadores de tabulação visíveis sempre que selecionados (em vez de apenas quando a caixa de diálogo Paradas de tabulação está aberta), escolha Título > Exibir > Marcadores de tabulação.

Excluir uma parada de tabulação

- Na caixa de diálogo Paradas de tabulação, arraste a tabulação para cima, para baixo ou para fora da régua de tabulação.

[Para o início](#)

Tutorial em vídeo



Aprenda a criar e editar títulos no Premiere Pro com este vídeo tutorial.

Tópicos relacionados

- Transformar objetos em títulos



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Modelos de Live Text

[Sobre os modelos de Live Text](#)

[Como usar os modelos de Live Text](#)

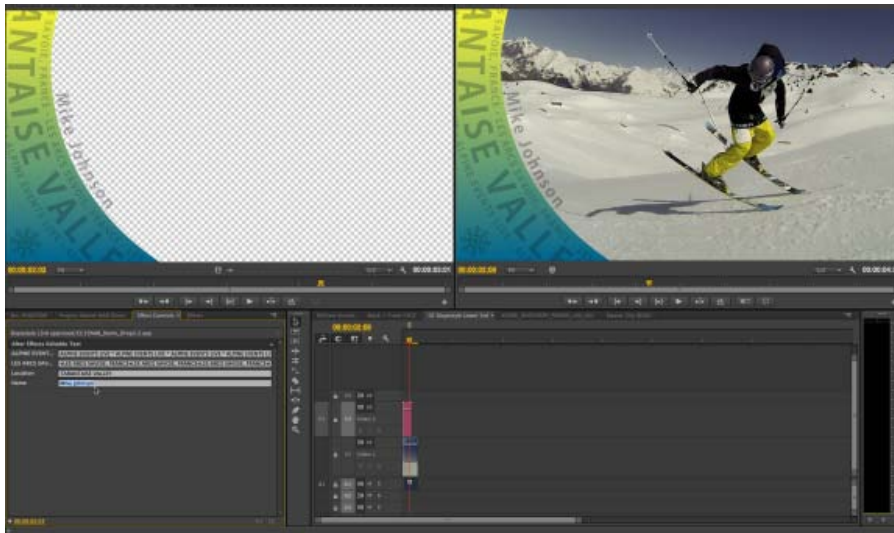
[Criar modelos duplicados](#)

[Tutorial passo a passo](#)

[Para o início](#)

Sobre os modelos de Live Text

Os modelos de Live Text no Premiere Pro permitem editar camadas de texto em composições do After Effects diretamente no Premiere Pro. Se você usar um modelo do After Effects para gráficos animados de terço inferior no seu vídeo, é possível personalizar rapidamente o texto editável no Premiere Pro sem retornar ao After Effects. Todas as alterações feitas nas camadas de texto da composição não modificam a aparência nem os gráficos ao redor do texto.



Editar um modelo de texto do After Effects no Premiere Pro

[Para o início](#)

Como usar os modelos de Live Text

Você pode usar modelos de Live Text em qualquer quantidade de projetos e de sequências do Premiere Pro. Todas as alterações feitas no arquivo de modelo são propagadas para todos os projetos e sequências que usam o modelo.

O fluxo de trabalho a seguir descreve as etapas para criar composições de modelos de texto no After Effects que contêm texto de origem editável no Premiere Pro.

1. Criar uma composição do After Effects com uma ou mais camadas de texto.

Para obter mais informações sobre como criar composições no After Effects, consulte [Conceitos básicos sobre a composição](#).

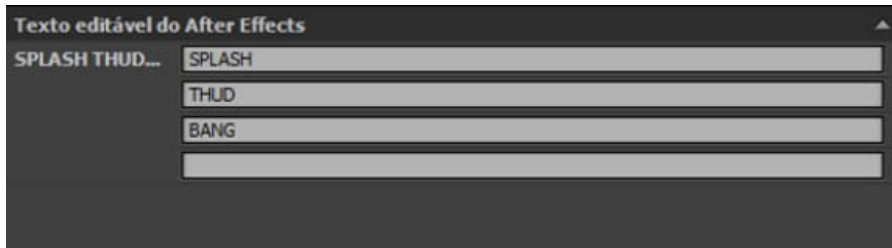
2. Animar o texto e aplicar efeitos conforme necessário. Para obter mais informações sobre como animar textos, consulte [Como animar texto no After Effects](#).

Se não quiser que as camadas de texto sejam editáveis no Premiere Pro, clique no ícone de cadeado  da camada no painel Composição.

Quando uma camada estiver bloqueada no After Effects, você não pode selecioná-la nos painéis Composição ou Linha de tempo. Se você tentar selecionar ou modificar uma camada bloqueada, a camada pisca no painel Linha de tempo.

3. Na guia Avançado da caixa de diálogo Configurações de composição, selecione o modelo (texto desbloqueado camada editável no Premiere Pro).
4. No Premiere Pro, importe a composição do After Effects seguindo um destes procedimentos:
 - Use o Localizador de mídia para navegar até após a composição do After Effects.
 - Selecione Arquivo > Importar e escolha a composição a importar.
5. Carregue a composição no Monitor de origem selecionando Abrir no monitor de origem no menu de contexto.
6. O painel Controles de efeitos no Premiere Pro exibe os modelos de texto editáveis. Cada linha de texto na composição do After Effects é considerada uma linha separada de texto editável no Premiere Pro.

Quando existem várias linhas de texto editável, as caixas de texto em branco adicionais serão exibidas para permitir gerenciar de forma eficaz as quebras de linha e a posição do texto.



Modelo de texto multilinha exibido no painel Controles de efeitos

7. Editar os itens de texto de origem conforme necessário no painel Controles de efeitos. Observe que as mudanças são refletidas automaticamente na composição importada sem precisar fazer logon no After Effects com o Dynamic Link.

Observações importantes

- Todas as alterações feitas nas camadas de texto no Premiere Pro são armazenadas no projeto do Premiere Pro e não afetam o material original no After Effects. Portanto, preservando o estado de modelo inalterado da composição original do After Effects.
- Se você alterar o texto de origem de uma camada de texto no After Effects depois de alterar o texto correspondente no Premiere Pro, as alterações não são refletidas no Premiere Pro.
- Se a composição importada do After Effects estiver editada em uma sequência, o painel Controles de efeitos não exibe o texto editável (ou outros efeitos do clipe mestre). Use o recurso Corresponder quadro para carregar o clipe mestre no monitor de origem e expor os blocos de texto editável para revisão. Como todas as alterações no clipe mestre são propagadas automaticamente às instâncias de item de acompanhamento de sequência, as alterações são atualizadas no monitor do programa.

[Para o início](#)

Criar modelos duplicados

Quando você usa modelos de Live Text para editar gráficos animados de terço inferior criados no After Effects, pode precisar criar duplicatas do modelo.

Por exemplo, se estiver entrevistando assuntos variados, você pode precisar de vários modelos com conteúdo textual diferente, mas os mesmos gráficos de terço inferior. Você pode criar duplicatas da composição do After Effects e editar apenas o conteúdo textual, mantendo os mesmos gráficos animados de terço inferior.

Você pode duplicar a composição importada do After Effects exatamente como você duplicaria qualquer mídia ou sequência no Premiere Pro. No painel Projeto do Premiere Pro, clique com o botão direito no item de origem e selecione Duplicar no menu de contexto.

Observação: A composição duplicada é uma duplicata da composição original do After Effects que você importou no Premiere Pro. Quaisquer alterações de texto que você fizer na composição do Premiere Pro não serão refletidas na composição duplicada.

[Para o início](#)

Tutorial passo a passo



[Como usar modelos de texto do After Effects no Premiere Pro](#)

Neste tutorial de 10 minutos, aprenda a importar um gráfico de movimentos de texto criado no After Effects em uma sequência do Premiere Pro, e como fazer edições de texto sem abrir o After Effects.

O tutorial fornece arquivos de exemplo para você testar o recurso por conta própria.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Estilos de texto do Designer de títulos

[Modificar a exibição da amostragem de estilo](#)

[Alterar os caracteres padrão em amostras](#)

[Criar um estilo](#)

[Aplicar um estilo a um objeto](#)

[Especificar os caracteres no painel Estilos de título](#)

[Excluir, duplicar ou renomear um estilo](#)

[Gerenciar bibliotecas de estilos](#)

É possível salvar uma combinação de propriedades de cor e de características de fonte como um *estilo*, para uso posterior. É possível salvar qualquer número de estilos. As miniaturas de todos os estilos salvos aparecem no painel Estilos de título, para que você possa aplicar rapidamente os estilos personalizados aos projetos. O Premiere Pro também inclui um conjunto de estilos padrão.

Por padrão, o Premiere Pro armazena todos os estilos salvos como arquivos da *biblioteca de estilos*, que usam a extensão de arquivo .prsl. Ao salvar uma biblioteca de estilos, você está salvando todo o conjunto de estilos que são exibidos no Designer de títulos.

A biblioteca de estilos predefinida é armazenada no seguinte local:

- (Windows) Arquivos de Programas/Adobe/Premiere Pro [versão]/Predefinições/Estilos
- (Mac OS) Aplicativos/Premiere Pro [versão]/Predefinições/Estilos

Os estilos personalizados são armazenados no seguinte local:

- (Windows) Meus Documentos/Adobe/Premiere Pro/[versão]/Estilos
- (Mac OS) Documentos/Adobe/Premiere Pro/[versão]/estilos

Se compartilhar estilos, certifique-se de que os arquivos de fontes, texturas e planos de fundo usados estejam disponíveis em todos os sistemas.

A miniatura de Estilo atual sempre mostra as propriedades aplicadas ao elemento selecionado atualmente.

[Para o início](#)

Modificar a exibição da amostragem de estilo

O painel Estilos de título exibe a biblioteca de estilos padrão, bem como as amostragens de estilos criados ou carregados. A exibição mostra por padrão amostras grandes de texto de amostra com o estilo carregado aplicado. Entretanto, você pode optar por exibir os estilos em amostras pequenas apenas pelo nome do estilo.

- No menu do painel Estilos de título, escolha uma destas opções:

Somente texto Exibe apenas o nome do estilo.

Miniaturas Pequenas Exibe somente amostras pequenas de objetos de texto de amostra com os estilos aplicados a eles.

Miniaturas grandes Exibe somente amostras grandes de objetos de texto de amostra com os estilos aplicados a eles.

[Para o início](#)

Alterar os caracteres padrão em amostras

É possível alterar os caracteres padrão que aparecem nas amostras de estilo.

1. Escolha Editar > Preferências > Designer de títulos (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Designer de títulos (Mac OS).
2. Na caixa Amostragem de estilos, digite até dois caracteres que você deseja que apareçam nas amostragens de estilos.
3. Clique em OK.

[Para o início](#) ⁺

Criar um estilo

1. Selecione um objeto com as propriedades que deseja salvar como um estilo.
2. Siga um destes procedimentos:
 - No menu do painel Estilos de título, escolha Novo estilo.
 - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control e clique (Mac OS) no painel Estilos de título, e escolha Novo estilo.
3. Digite um nome para o estilo e clique em OK. Dependendo da opção de exibição selecionada, uma amostra exibindo o novo estilo ou o nome do novo estilo aparecerá no painel Estilos de título.

[Para o início](#) ⁺

Aplicar um estilo a um objeto

1. Selecione o objeto ao qual deseja aplicar o estilo.
2. No painel Estilos de título, clique na amostra de estilo que deseja aplicar.

Para evitar que o tipo de fonte do estilo seja aplicado à fonte do título, pressione Alt e clique (Windows) ou Option e clique (Mac OS) na amostra de estilo.

[Para o início](#) ⁺

Especificar os caracteres no painel Estilos de título

É possível especificar os caracteres mostrados no painel Estilos de título.

1. Selecione Editar > Preferências > Designer de títulos (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Designer de títulos (Mac OS).
2. Digite os caracteres a serem exibidos no painel Estilos de título no campo Amostragens de estilos (limite de dois).
3. Clique em OK.

[Para o início](#) ⁺

Excluir, duplicar ou renomear um estilo

- No painel Estilos de título, siga um destes procedimentos:
 - Para excluir um estilo, selecione-o e escolha Excluir estilo no menu do painel Estilos de título.

Observação: Esse procedimento exclui apenas a amostra ou o nome da área de exibição. O estilo permanece na biblioteca. Use o comando Adicionar a biblioteca de estilos, Redefinir biblioteca de estilos ou Substituir uma biblioteca de estilos para exibir novamente a biblioteca de estilos.

- Para duplicar um estilo, selecione-o e escolha Duplicar estilo no menu do painel Estilos de título. Uma duplicata do estilo selecionado aparece no painel Estilos de título.
- Para renomear um estilo, selecione-o e escolha Renomear estilo no menu do painel Estilos de título. Digite um novo nome, com até 32 caracteres, na caixa de diálogo Renomear estilo e clique em OK.

Gerenciar bibliotecas de estilos

Após criar um estilo, é possível salvá-lo em uma coleção, ou *biblioteca de estilos*, com outros estilos. Por padrão, os estilos criados são exibidos na biblioteca de estilos atual, mas é possível criar novas bibliotecas para salvar estilos. Por exemplo, é possível excluir a exibição da biblioteca atual, criar novos estilos enquanto se trabalha e, em seguida, salvar esses estilos em suas próprias bibliotecas.

- No painel Estilos de título, siga um destes procedimentos:
 - Para restaurar as bibliotecas de estilo padrão, escolha Redefinir biblioteca de estilos no menu Estilos.
 - Para salvar uma biblioteca de estilos, escolha Salvar biblioteca de estilos no menu Estilos. Todos os estilos visíveis na seção Estilos são salvos. Especifique um nome e um local para o arquivo de biblioteca de estilos e clique em Salvar. O Premiere Pro salva os arquivos de biblioteca de estilos com a extensão .prsl.
 - Para carregar uma biblioteca de estilos salva, selecione Adicionar a biblioteca de estilos no menu do painel Estilos de título. Em seguida, navegue até a biblioteca de estilos, selecione-a e clique em Abrir (Windows) ou Escolher (Mac OS).
 - Para substituir uma biblioteca de estilos, selecione Substituir uma biblioteca de estilos no menu do painel Estilos de título. Navegue até a biblioteca de estilos que deseja usar como uma substituição, selecione-a e clique em Abrir (Windows) ou Escolher (Mac OS).

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com texto e objetos em títulos

[Alterar a ordem de empilhamento de objetos em títulos](#)

[Alinhar e distribuir objetos em títulos](#)

[Transformar objetos em títulos](#)

[Para o início](#)

Alterar a ordem de empilhamento de objetos em títulos

Um objeto é qualquer forma ou caixa de texto criada no Designer de títulos. Ao criar objetos que se sobrepõem, é possível controlar a ordem de empilhamento no Designer de títulos.

1. Selecione o objeto que deseja mover.
2. Escolha Título > Organizar e, em seguida, escolha uma das seguintes opções:

Trazer para o primeiro plano Traz o objeto selecionado para o topo na ordem de empilhamento.

Levar para diante Alterna o objeto selecionado com o objeto diretamente em frente a ele.

Retrocesso total Move o objeto selecionado para a parte inferior na ordem de empilhamento.

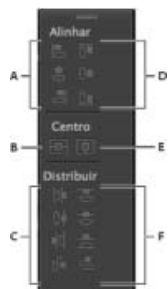
Recuar Alterna o objeto selecionado com o objeto diretamente em atrás dele.

Observação: Se os elementos de texto ou de forma estiverem densamente empilhados, selecionar um elemento dentro da pilha é difícil. É possível usar o comando Título > Selecionar para navegar com facilidade pelos elementos empilhados para acessar o elemento de destino.

[Para o início](#)

Alinhar e distribuir objetos em títulos

O painel Ações de título inclui botões para organizar os objetos na área de desenho. É possível alinhar, centralizar e distribuir os objetos ao longo dos eixos horizontal ou vertical.



A. Botões de alinhamento horizontal **B.** Botão de centralização vertical **C.** Botões de distribuição horizontal **D.** Botões de alinhamento vertical **E.** Botão de centralização horizontal **F.** Botões de distribuição vertical

Centralizar objetos em títulos

1. No Designer de títulos, selecione um ou mais objetos.
2. No painel Ações de título, clique no botão do tipo de centralização desejado.

Observação: É possível centralizar objetos usando o comando *Título > Posição e selecionando a opção desejada. Além disso, é possível escolher Título > Posição > Terço inferior para posicionar o objeto selecionado ao longo da borda inferior da margem de segurança do título. Para centralizar um objeto horizontalmente e verticalmente dentro da área de desenho, clique nos dois botões de centralização.*

Alinhar objetos em títulos

Uma opção de alinhamento alinha objetos selecionados ao objeto que melhor representa o novo alinhamento. Por exemplo, para alinhamento à direita, todos os objetos selecionados são alinhados ao objeto selecionado que está mais à direita.

1. No Designer de títulos, selecione dois ou mais objetos.
2. No painel Ações de título, clique no botão do tipo de alinhamento desejado.

Distribuir objetos em títulos

Uma opção de distribuição espaça uniformemente os objetos selecionados entre os dois objetos mais distantes. Por exemplo, para uma opção de distribuição vertical, os objetos selecionados são distribuídos entre os objetos selecionados superiores e inferiores.

Quando se distribui objetos de tamanhos diferentes, os espaços entre eles variam. Por exemplo, distribuir objetos pelos seus centros cria um espaço igual entre os centros, mas os objetos de tamanhos diferentes se estendem em quantidades diferentes no espaço entre os objetos. Para criar um espaçamento uniforme entre os objetos selecionados, use a opção *Espaçamento horizontal regular* ou *Espaçamento vertical regular*.

1. No Designer de títulos, selecione três ou mais objetos.
2. No painel Ações de título, clique no botão do tipo de distribuição desejado.

[Para o início](#) 

Transformar objetos em títulos

É possível ajustar a posição, a rotação, o dimensionamento e a opacidade do objeto, atributos coletivamente denominados *propriedades de transformação*. Para transformar um objeto, arraste-o para a área de desenho, escolha um comando no menu *Título* ou use os controles no painel *Propriedades do título*.

Ajustar a opacidade de um objeto

1. Selecione um objeto ou grupo de objetos.
2. Siga um destes procedimentos:

- Na seção Transformar do painel Propriedades do título, ajuste o valor de Opacidade.
- Escolha Título > Transformar > Opacidade, digite um novo valor de Opacidade e clique em OK.

Observação: A configuração da propriedade de opacidade ajusta a opacidade dos objetos em um título. É possível definir a opacidade geral do título inteiro na sequência, como faria com qualquer videoclipe, usando efeitos.

Ajustar a posição de objetos

1. Selecione um objeto ou pressione Shift e clique para selecionar vários objetos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Na área de desenho, arraste qualquer um dos objetos selecionados para uma nova posição.
 - Escolha Título > Transformar > Posição e digite novos valores para Posição X e Y; em seguida, clique em OK.
 - Na seção Transformar do painel Propriedades do título, digite valores para Posição X e Posição Y.
 - Use as teclas de seta para ajustar o objeto em incrementos de 1 pixel, ou pressione Shift + tecla de seta para ajustar o objeto em incrementos de 5 pixels.
 - Escolha Título > Posição e escolha uma opção para centralizar o objeto selecionado ou alinhar sua borda inferior com a parte inferior da margem de segurança do título.

Dimensionar objetos

- Selecione um objeto ou pressione Shift e clique para selecionar vários objetos.
 - Para dimensionar a largura, arraste a alça direita ou esquerda de qualquer objeto na área de desenho.
 - Para dimensionar a altura, arraste a alça superior ou inferior do objeto na área de desenho.
 - Para restringir as proporções do objeto, pressione Shift e arraste as alças de canto e da lateral.
 - Para dimensionar e restringir a taxa de proporção, pressione Shift e arraste as alças de canto de qualquer objeto.
 - Para dimensionar a partir do centro, pressione Alt e arraste (Windows) ou Option e arraste (Mac OS) as alças de canto de qualquer objeto.
 - Para definir os valores de escala em termos de porcentagem, escolha Título > Transformar > Escala, especifique os valores desejados e clique em OK.
 - Para definir os valores de escala em termos de pixels, especifique os valores de Largura e Altura no painel Propriedades do título.

Observação: Arrastar as alças de um objeto de texto criado com a ferramenta Texto horizontal ou Texto vertical altera o tamanho da fonte. Se a escala não for uniforme, o valor de aspecto do texto também muda.

Alterar o ângulo de rotação de objetos

1. Selecione um objeto ou pressione Shift e clique para selecionar vários objetos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Na área de desenho, posicione o cursor fora dos cantos de vértice de qualquer objeto. Quando o cursor se transformar no ícone Girar , arraste na direção desejada para ajustar o ângulo. Pressione Shift e arraste para restringir a rotação a

incrementos de 45°.

- Selecione a ferramenta de rotação  e arraste qualquer objeto na direção desejada.
- Escolha Título > Transformar > Rotação, digite um novo valor de Rotação e clique em OK.
- Insira um valor para Rotação no painel Propriedades do título ou expanda o cabeçalho da categoria Rotação e arraste o controle de ângulo.

Distorcer um objeto ou vários objetos

1. Selecione o objeto ou pressione Shift e clique para selecionar vários objetos.
2. Na seção Propriedades do painel Propriedades do título, clique no triângulo ao lado de Distorcer para mostrar as opções X e Y. Ajuste o valor X para distorcer o texto ao longo do eixo x. Ajuste o valor Y para distorcer ao longo do eixo y.

Observação: A opção Distorcer afeta o aspecto horizontal (X) ou vertical (Y) de um objeto gráfico inteiro. Entretanto, ela afeta cada caractere em um objeto de texto individualmente.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Adição de imagens a títulos

Colocar um gráfico em um título

Colocar um gráfico em uma caixa de texto

Retornar um gráfico ao seu tamanho ou taxa de proporção original

Use o Designer de títulos para inserir imagens em um título, como a adição de logotipo gráfico. É possível adicionar a imagem como um elemento gráfico ou colocá-la em uma caixa de texto para que se torne parte do texto. O Designer de títulos aceita imagens de bitmap e arte com base em vetor (como arte criada com o Adobe Illustrator). Entretanto, o Premiere Pro rasteriza a arte com base em vetor, convertendo-a em uma versão de bitmap no Designer de títulos. Por padrão, uma imagem inserida aparece em seu tamanho original.

[Para o início](#)

Colocar um gráfico em um título

1. Selecione Título > Gráfico > Inserir gráfico.
2. Arraste o gráfico para o local desejado. Se necessário, é possível ajustar o tamanho, a opacidade, a rotação e o dimensionamento do gráfico.

Observação: *Insira um gráfico se desejar que a imagem se torne parte do arquivo de título. Se desejar usar uma imagem ou mover vídeos apenas como um plano de fundo, sobreponha o título em um clipe da imagem ou do vídeo.*

[Para o início](#)

Colocar um gráfico em uma caixa de texto

1. Usando uma ferramenta de texto, clique no local onde deseja inserir o gráfico.
2. Selecione Título > Gráfico > Inserir gráfico no texto.

[Para o início](#)

Retornar um gráfico ao seu tamanho ou taxa de proporção original

- Selecione o logotipo e escolha Título > Gráfico > Restaurar tamanho do gráfico ou título > Gráfico > Restaurar taxa de proporção do gráfico.

Tópicos relacionados

- Adicionar uma textura para texto ou objeto

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Desenhar formas em títulos

Criar formas

Alterar a forma de um objeto gráfico ou de um logotipo

Desenhar segmentos retos com a ferramenta Caneta

Desenhar curvas com a ferramenta Caneta

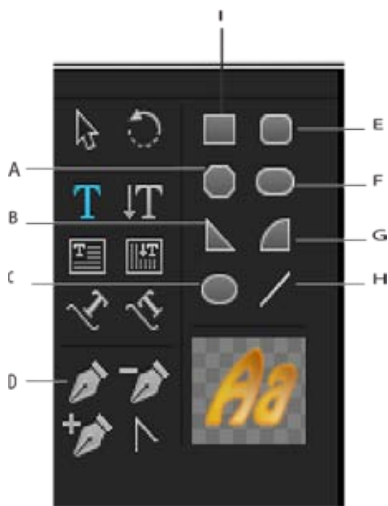
Ajustar os pontos de ancoragem do objeto e as curvas

[Para o início](#)

Criar formas

É possível usar as ferramentas de desenho no Designer de títulos para criar várias formas, como retângulos, elipses e linhas. O Designer de títulos inclui ferramentas Caneta padrão que lembram as ferramentas Caneta usadas no Illustrator e no Photoshop.

Jon Barrie mostra como usar o Designer de títulos no Adobe Premiere Pro para criar máscaras difusas [neste vídeo](#) no site Creative Cow.



Painel de ferramentas do Designer de títulos

A. Retângulo de canto colado **B.** Cunha **C.** Ferramenta Caneta **D.** Elipse **E.** Retângulo de canto arredondado **F.** Retângulo arredondado **G.** Arco **H.** Linha **I.** Retângulo

- Selecione uma ferramenta de forma.
 - Pressione Shift e arraste para limitar a taxa de proporção da forma.
 - Pressione Alt e arraste (Windows) ou Option e arraste (Mac OS) para desenhar a partir do centro da forma.
 - Pressione Shift+Alt e arraste (Windows) ou Shift+Option e arraste (Mac OS) para limitar a taxa de proporção e desenhar a partir do centro.
 - Arraste diagonalmente pelos pontos de vértice para inverter a forma diagonalmente ao desenhar.
 - Arraste através, para cima ou para baixo para inverter a forma horizontalmente ou verticalmente ao desenhar.

Para inverter a forma após tê-la desenhado, use a ferramenta Seleção para arrastar um ponto de vértice na direção em que deseja inverter.

[Para o início](#) 

Alterar a forma de um objeto gráfico ou de um logotipo

1. Selecione um ou mais objetos ou logotipos em um título.
2. No painel Propriedades do título, clique no triângulo ao lado de Propriedades para expandir a lista e, em seguida, escolha uma opção no menu Tipo gráfico.

Observação: Quando se altera formas, os pontos de ancoragem do objeto original geralmente são perdidos. Para revelar os pontos de ancoragem do objeto antes ou depois de alterar a forma, selecione o objeto com a ferramenta Seleção.

[Para o início](#) 

Desenhar segmentos retos com a ferramenta Caneta

Desenhe linhas retas clicando na ferramenta Caneta na área de desenho. A ferramenta Caneta cria pontos de ancoragem do objeto conectados por segmentos retos.

1. Selecione a ferramenta Caneta.
 2. Posicione a ponta da caneta onde deseja que o segmento reto inicie, e clique para definir o primeiro ponto de ancoragem do objeto. O ponto de ancoragem do objeto permanece selecionado (sólido) até a adição do próximo ponto.
- Observação:** O primeiro segmento desenhado não fica visível até você clicar em um segundo ponto de ancoragem do objeto. Além disso, se as linhas se estendem de qualquer lado do ponto e você acidentalmente arrastar a ferramenta Caneta; escolha *Editar > Desfazer* e clique novamente.
3. Clique novamente onde você deseja que o segmento termine. (Pressione Shift para limitar o ângulo do segmento a múltiplos de 45°.) A ferramenta Caneta cria outro ponto de ancoragem do objeto.
 4. Continue a clicar em Ferramenta Caneta para criar segmentos retos adicionais. O último ponto de ancoragem do objeto adicionado aparece como um quadrado grande, indicando que ele está selecionado.
 5. Conclua o caminho seguindo um destes procedimentos:
 - Para fechar um caminho, clique no ponto de ancoragem inicial do objeto. Um círculo aparece sob o ponteiro da caneta quando ela está diretamente sobre o ponto de ancoragem inicial do objeto.
 - Para deixar o caminho aberto, pressione Ctrl e clique (Windows) ou Command e clique (Mac OS) em qualquer lugar longe de todos os objetos, ou selecione outra ferramenta no painel Ferramentas.

[Para o início](#) 

Desenhar curvas com a ferramenta Caneta

Desenhe segmentos curvos arrastando os pontos de ancoragem do objeto com a ferramenta Caneta. Ao usar a ferramenta Seleção para selecionar o ponto de ancoragem de um objeto que conecta segmentos curvos, os segmentos exibem *linhas de direção*, que terminam em *pontos de direção*. O ângulo e comprimento das linhas de direção determinam a forma e o tamanho dos segmentos curvos. Mover as linhas de direção remodela as curvas. Um *ponto suave* sempre tem duas linhas de direção, que se movem juntas como uma unidade única e reta. Quando se arrasta o ponto de direção de qualquer linha de direção em um ponto suave, as duas linhas de direção se movem simultaneamente. A ferramenta Caneta mantém uma

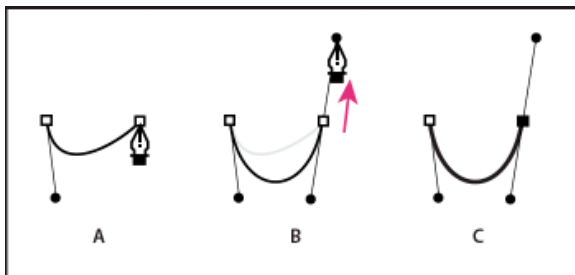
curva contínua no ponto de ancoragem desse objeto. Em comparação, um *ponto de vértice* pode ter duas, uma ou nenhuma linha de direção, dependendo de se ele junta dois, um ou nenhum segmento curvo, respectivamente.

As linhas de direção do ponto de vértice mantêm o vértice trabalhando independentemente uma da outra. Ao arrastar um ponto de direção em uma linha de direção de um ponto de vértice, a outra linha de direção, se houver, não se move. As linhas de direção são sempre tangentes (perpendiculares ao raio de) à curva nos pontos de ancoragem do objeto. O ângulo de cada linha de direção determina a inclinação da curva. O comprimento de cada linha de direção determina a altura, ou a profundidade, da curva.

1. Selecione a ferramenta Caneta.
2. Posicione o cursor no local em que deseja que a curva inicie. Mantenha pressionado o botão do mouse.
3. Arraste para criar linhas de direção que determinam a inclinação do segmento curvo que você está criando. Em geral, estenda a linha de direção a um terço da distância do próximo ponto de ancoragem do objeto que planeja desenhar. Pressione Shift e arraste para restringir a linha de direção a múltiplos de 45°.
4. Solte o botão do mouse.

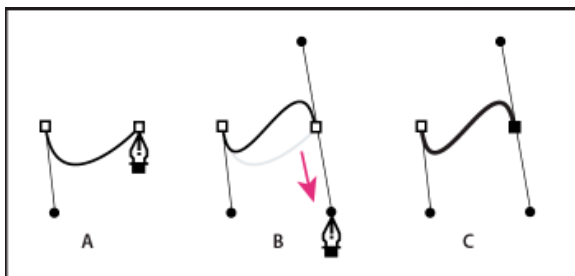
Observação: O primeiro segmento não fica visível até você criar o segundo ponto de ancoragem do objeto.

5. Posicione a ferramenta Caneta onde deseja que o segmento curvo termine.
 - Para criar uma curva em forma de C, arraste em uma direção oposta à direção que você arrastou para criar o ponto de ancoragem anterior do objeto.



Desenhando o segundo ponto em curvas

- Para criar uma curva em forma de S, arraste na mesma direção que você arrastou para criar um ponto de ancoragem anterior do objeto.



Desenhando curvas em S

6. Continue a arrastar a ferramenta Caneta para locais diferentes para criar pontos adicionais.
 - Para fechar o caminho, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem do objeto. Clique ou arraste para fechar o caminho.
 - Para deixar o caminho aberto, pressione Ctrl e clique em qualquer lugar longe de todos os objetos ou selecione a ferramenta Seleção.

Ajustar os pontos de ancoragem do objeto e as curvas

O Designer de títulos inclui ferramentas para modificar os caminhos existentes. É possível adicionar ou excluir pontos de ancoragem do objeto em um caminho. Também é possível mover os pontos de ancoragem do objeto e manipular as linhas de direção para alterar a curva de segmento de linhas adjacentes. É possível especificar não apenas a espessura do caminho, mas também a forma de todos os seus pontos de finalização. Também é possível especificar os arremates e os cantos, ou junções.

Adicionar o ponto de ancoragem do objeto em um caminho

1. Selecione o caminho.
2. Selecione Ferramenta Adicionar ponto de ancoragem .

 - Para adicionar um ponto de ancoragem do objeto sem criar ou ajustar manualmente uma curva, clique onde deseja adicionar um ponto de ancoragem do objeto.
 - Para adicionar um ponto de ancoragem do objeto e mover simultaneamente o novo ponto, arraste um ponto em um caminho.

Excluir um ponto de ancoragem do objeto

1. Selecione o caminho que contém o ponto de ancoragem do objeto.
2. Selecione Ferramenta Excluir ponto de ancoragem .
3. Clique no ponto que deseja excluir.

Ajustar um ponto de ancoragem do objeto

1. Selecione o caminho que contém o ponto de ancoragem do objeto.
2. Selecione Ferramenta Caneta .
3. Posicione o cursor sobre o ponto. Quando o cursor se transforma em uma seta com um quadrado ao lado dela, arraste o ponto de ancoragem do objeto para ajustá-lo.

Converter pontos de ancoragem do objeto de um tipo para outro

É possível alterar o tipo de ponto de ancoragem do objeto criado para um segmento.

1. Selecione o caminho que deseja modificar.
2. Selecione Ferramenta Converter ponto de ancoragem  e posicione o cursor sobre o ponto de ancoragem do objeto que deseja converter.
 - Para converter um ponto de vértice em um ponto suave, arraste um ponto de direção para fora de um ponto de vértice.
 - Para converter um ponto suave em um ponto de vértice sem linhas de direção, clique no ponto suave.
 - Para converter um ponto de vértice sem linhas de direção em um ponto de vértice com linhas de direção independentes, primeiro, arraste um ponto de direção para fora de um ponto de vértice. Arrastar um ponto de direção o transforma em um ponto suave com linhas de direção. Solte o botão do mouse e, em seguida, arraste qualquer ponto de direção.

- Para converter um ponto suave em um ponto de vértice com linhas de direção independentes, arraste qualquer ponto de direção.

Observação: Para alterar temporariamente a Ferramenta Caneta em Ferramenta Converter ponto de ancoragem, posicione a ferramenta Caneta sobre um ponto de ancoragem do objeto e pressione a tecla *Alt* (Windows) ou a tecla *Option* (Mac OS).

Alterar a curva de um segmento

1. Selecione o caminho que deseja modificar.
2. Selecione Ferramenta Caneta e arraste um segmento para alterar sua curva.

Observação: Arrastar um segmento altera a curva ajustando as linhas de direção em cada extremidade do segmento na mesma quantidade. Esta técnica pode transformar um segmento reto em um segmento curvo.

Definir opções para formas abertas e fechadas de Bezier

- Selecione uma linha ou uma forma aberta ou fechada de Bezier e, no painel Propriedades do título, especifique uma das seguintes opções:

Tipo gráfico Transforma formas abertas e fechadas de Bezier em formas padrão. O tipo gráfico também pode transformar uma forma fechada de Bezier em uma aberta e vice-versa. O tipo gráfico deve ser definido como “Bezier preenchido” para adicionar preenchimento a uma forma fechada. Para obter mais informações sobre a adição de preenchimento em uma forma fechada, consulte Definir um preenchimento para textos e objetos.

Largura da linha Especifica a largura do caminho em pixels.

Tipo maiúscula Especifica o tipo de arremate colocado no fim dos caminhos. A opção Limitado arremata os caminhos com as extremidades quadradas. A opção Redondo arremata os caminhos com extremidades semicirculares. A opção Quadrado arremata os caminhos com extremidades quadradas que estendem metade da largura da linha para além do final da linha. Esta opção faz o peso da linha se estender igualmente em todas as direções ao redor da linha.

Tipo corrido Especifica como as extremidades de segmentos de caminho adjacentes são unidas. A opção Mitra une segmentos de caminho usando cantos pontiagudos. A opção Arredondada une segmentos de caminho usando cantos arredondados. A opção Chanfro une segmentos de caminho usando cantos quadrados.

Limite de mitra Especifica o ponto em que o tipo de junção muda de mitra (pontiagudo) para chanfro (quadrado). O limite de mitra padrão é 4. No padrão, o tipo de junção muda de mitra para chanfro quando o comprimento do ponto é quatro vezes a espessura do traçado. Um limite de mitra de 1 resulta em uma junção de chanfro.

Observação: É possível aplicar as opções descritas acima às formas criadas com a ferramenta Caneta ou a ferramenta Linha. É possível aplicar um traçado interno ou externo a qualquer objeto gráfico ou de texto.

Preenchimentos, traçados e sombras em títulos

[Definir um preenchimento para textos e objetos](#)

[Opções de tipo de preenchimento](#)

[Adicionar um brilho](#)

[Adicionar uma textura para texto ou objeto](#)

[Adicionar um traçado ao texto ou objeto](#)

[Alterar a ordem de listagem dos traçados](#)

[Excluir traçados de um objeto ou texto](#)

[Criar uma sombra projetada](#)

[Para o início](#)

Definir um preenchimento para textos e objetos

A propriedade de *preenchimento* de um objeto define a área dentro dos contornos do objeto. O preenchimento especifica o espaço dentro de um objeto gráfico ou dentro do contorno de cada caractere de um objeto de texto. É possível preencher um objeto inteiro ou letras individuais de texto.

Observação: Se você adicionar um traçado a um objeto, o traçado também incluirá um preenchimento (consulte [Adicionar um traçado ao texto ou objeto](#)).

1. Selecione o objeto que deseja preencher.
2. No painel Propriedades do título, clique no triângulo ao lado da categoria Preenchimento e selecione a caixa ao lado da categoria Preenchimento para definir uma opção. Algumas opções incluem:

Tipo de preenchimento Especifica se e como a cor será aplicada dentro dos contornos de texto ou do objeto gráfico.

Cor Determina a cor de preenchimento. Clique na amostra de cor para abrir um seletor de cores, ou clique no conta-gotas para obter a amostra de uma cor em qualquer ponto da tela. As opções cor variam de acordo com o Tipo de preenchimento especificado.

Opacidade Especifica a opacidade do preenchimento, de 0% (transparente) a 100% (opaco). Defina a opacidade da cor de preenchimento de um objeto para definir a opacidade de objetos individuais em um título. Para definir a opacidade do título como um todo, adicione-o a uma faixa na Linha de tempo acima de outro clipe. Ajuste a opacidade como faria com qualquer outro clipe.

[Para o início](#)

Opções de tipo de preenchimento

Sólido Cria um preenchimento de cor uniforme. Defina as opções conforme desejado.

Gradiente linear ou gradiente radial O Gradiente linear cria um preenchimento gradiente linear de duas cores. O gradiente radial cria um preenchimento gradiente circular de duas cores.

A opção Cor especifica o gradiente de cores iniciais e finais, que são exibidas, respectivamente, nas caixas esquerda e direita, ou *paradas de cor*. Clique suas vezes em uma parada de cor para escolher uma cor. Arraste as paradas de cor para ajustar a suavidade da transição entre as cores.

A opção Cor de parada de cor e a opção Opacidade de parada de cor especificam a cor e a opacidade da parada de cor selecionada. Clique no

triângulo acima da parada de cor que deseja definir e ajuste conforme necessário. A opção Ângulo (disponível somente para Gradiente linear) especifica o ângulo do gradiente. A opção Repetir especifica o número de vezes a repetir o padrão de gradiente.

Gradiente de 4 cores Cria um preenchimento de gradiente composto de quatro cores, com uma cor vinda de cada um dos cantos do objeto.

A opção Cor especifica a cor vinda de cada canto do objeto. Clique duas vezes em uma caixa de qualquer um dos cantos para escolher uma cor para aquele canto.

A opção Cor de parada de cor e a opção Opacidade de parada de cor especificam a cor e a opacidade do canto inferior direito. Para selecionar uma cor, siga um destes procedimentos:

- Clique na paleta Cor de parada de cor para abrir o Seletor de cores. Em seguida, selecione uma cor.
- Clique no conta-gotas Cor de parada de cor e clique em qualquer cor na tela.

Chanfro Adiciona uma borda chanfrada ao plano de fundo. A opção Equilíbrio especifica a porcentagem de chanfro que a cor de sombra ocupa.

Eliminar Especifica que nenhum preenchimento ou sombra são renderizados.

Fantasma Especifica que a sombra é renderizada, mas não o preenchimento.

Eliminar e Fantasma funcionam melhor com objetos que tenham sombras e traçados.

[Para o início](#)

Adicionar um brilho

Adicionar um brilho ao preenchimento ou traçado de qualquer objeto. Um brilho se assemelha a um risco de luz colorida na superfície de um objeto. É possível ajustar a cor, o tamanho, o ângulo, a opacidade e a posição de um brilho.

1. Selecione o objeto.
2. Selecione Brilho no painel Propriedades do título.
3. Clique no triângulo ao lado de Brilho e defina as opções.

Observação: Se a textura do objeto obscurecer o brilho, desmarque a opção Textura no painel Propriedades do título.

[Para o início](#)

Adicionar uma textura para texto ou objeto

É possível mapear uma textura para o preenchimento ou traçado de qualquer objeto. Para adicionar uma textura, especifique um arquivo de bitmap ou vetor (por exemplo, um arquivo do Adobe Photoshop) ou use uma das várias texturas incluídas no Premiere Pro.

1. Selecione o objeto.
2. No painel Propriedades do título, clique no triângulo ao lado de Preenchimento ou Traçados e, em seguida, clique no triângulo ao lado de Textura para exibir as opções.
3. Clique na caixa Textura.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Clique na amostra de textura e selecione qualquer arquivo de imagem no disco rígido.
 - Navegue até Arquivos de Programas/Adobe/Premiere Pro [versão]/Predefinições/Texturas (Windows) ou Aplicativos/Adobe/Premiere Pro [versão]/Predefinições/Texturas (Mac OS) e selecione uma textura. Clique em Abrir (Windows) ou Escolher (Mac OS).
5. Para especificar como a textura se dimensiona, se alinha e se mescla com seu objeto associado, defina qualquer uma das opções restantes:

Inverter com objeto Inverte a textura horizontalmente e verticalmente quando o objeto é invertido (arrastando os pontos de ancoragem do objeto um sobre o outro).

Girar com objeto Gira a textura em sincronia com o objeto.

Objeto X de escala, Objeto Y de escala Especifica como a textura se estica ao longo do eixo x ou y quando aplicada ao objeto. A opção Textura não estica a textura, mas a aplica à face do objeto do canto superior esquerdo para o canto inferior direito. A opção Face cortada estica a textura de modo que ele se adapte à face, menos a área coberta por qualquer traçado interno. A opção Face estica a textura de modo que ela se adapte à face com precisão. A opção Caractere estendido considera os traçados ao calcular a área em que a textura é esticada. Por exemplo, se tiver uma borda externa grande de 20 pixels, a textura é esticada além das extensões da face. Entretanto, a textura é cortada até a face e apenas as extensões são ajustadas.

Dimensionamento horizontal, dimensionamento vertical Estica a textura com a porcentagem especificada. Um único valor pode produzir resultados diferentes, dependendo das outras opções de dimensionamento feitas. O intervalo é de 1% a 500%; o padrão é de 100%.

Dimensionamento do Mosaico X, dimensionamento do Mosaico Y Cobre a textura em mosaico. Se o objeto não estiver em mosaico em uma determinada direção, é usado em branco (alfa = 0).

Objeto X de alinhamento, Objeto Y de alinhamento Especifica com qual parte do objeto a textura se alinha. A tela alinha a textura ao título, e não ao objeto, permitindo mover o objeto sem mover a textura. A Face cortada alinha a textura com a face da área cortada (face menos os traçados internos). A face alinha a textura com a face regular e não considera os traçados no cálculo da extensão. O Caractere estendido alinha a textura com a face estendida (face mais os traçados externos).

Régua X de alinhamento, Régua Y de alinhamento Alinha a textura no canto superior esquerdo, no centro ou no canto inferior direito do objeto especificado pelo Objeto X e o Objeto Y.

Deslocamento de X de alinhamento, deslocamento de Y de alinhamento Especifica os deslocamentos horizontal e vertical (em pixels) da textura a partir do ponto do aplicativo calculado. Esse ponto do aplicativo é calculado com base nas configurações do Objeto X/Y e da Régua X/Y. O intervalo é de -1000 a 1000, com um padrão de 0.

Mistura de mesclagem Especifica a proporção da textura para o preenchimento regular que é renderizado. O intervalo de controle é -100 a 100. Um valor de -100 indica que nenhuma textura será usada e que o gradiente domina. Um valor de 100 usa apenas a textura. O valor 0 usa os dois aspectos do objeto igualmente. A Mistura de mesclagem também determina como a tecla do degradê (definida na opção Cor de preenchimento) e a textura (definida na opção Tecla de textura) são usadas.

Escala alfa Reajusta o valor alfa da textura como um todo. Essa opção permite tornar o objeto transparente com facilidade. Se o canal alfa estiver no intervalo adequado, essa opção atua como um controle deslizante de transparência.

Regra composta Especifica qual canal de uma textura de entrada é usado para determinar a transparência. Na maioria dos casos, o canal alfa é usado. Entretanto, se usar uma textura preto e vermelha, você pode impor a transparência nas áreas vermelhas especificando o canal vermelho

Inverter composição Inverte os valores alfa de entrada. Algumas texturas têm o intervalo alfa invertido. Tente essa opção se a área que deveria ter aparência sólida estiver transparente.

Observação: Para remover a textura de um objeto selecionado, desmarque Textura no painel Propriedades do título.

[Para o início](#)

Adicionar um traçado ao texto ou objeto

É possível adicionar um contorno, ou *traçado*, aos objetos. É possível adicionar traçados internos e externos. Os traçados internos são contornos ao longo da borda interna dos objetos e os traçados externos são contornos ao longo da borda externa. É possível adicionar até 12 traçados a cada objeto. Depois de adicionar o traçado, é possível ajustar suas cores, tipo de preenchimento, opacidade, brilho e textura. Por padrão, os traçados são listados e renderizados na ordem em que foram criados; entretanto, é possível alterar essa ordem facilmente.

1. Selecione o objeto.
2. Na seção Propriedades do painel Propriedades do título, expanda a categoria Traçados.
3. Clique em Adicionar ao lado de Traçado interno ou Traçado externo.
4. Defina qualquer uma das seguintes opções:

Tipo Especifica o tipo de traçado aplicado. A Profundidade cria um traçado que faz o objeto parecer expulso. A Borda cria um traçado que abrange a borda interna ou externa inteira do objeto. A Face de soltar cria uma cópia do objeto, que posteriormente você pode deslocar e aplicar valores a ela.

Tamanho Especifica o tamanho do traçado, em linhas de varredura. Essa opção não está disponível para o tipo de traçado Face de soltar.

Ângulo Especifica o ângulo de deslocamento do traçado, em graus. Essa opção não está disponível para o tipo de traçado Borda.

Magnitude Especifica a altura do traçado. Essa opção está disponível apenas para o tipo de traçado Face de soltar.

Tipo de preenchimento Especifica o tipo de preenchimento do traçado. Todos os tipos de preenchimento, incluindo Brilho e Textura, funcionam exatamente como as opções de Preenchimento.

Marque e desmarque as opções de traçado para testar várias combinações.

[Para o início](#) ¹

Alterar a ordem de listagem dos traçados

1. Selecione um objeto que contenha vários traçados.
2. No painel Propriedades do título, selecione o traçado que deseja mover.
3. Escolha Mover para cima para mover o traçado selecionado um nível acima na lista ou escolha Mover para baixo para mover o traçado selecionado um nível abaixo na lista.

[Para o início](#) ¹

Excluir traçados de um objeto ou texto

1. Selecione um objeto que contenha um ou mais traçados.
2. No Designer de títulos, siga um destes procedimentos:
 - Para excluir traçados de um objeto, selecione o objeto.
 - Para excluir traçados do texto, clique na ferramenta Texto **T** e arraste para selecionar o texto.
3. No painel Propriedades do título, clique no triângulo ao lado de Traçados para expandir a categoria.
4. Expanda os traçados internos, os traçados externos ou ambos.
5. Selecione Traçado interno ou Traçado externo.
6. Clique em Excluir.

[Para o início](#) ¹

Criar uma sombra projetada

Adicione sombras projetadas a qualquer objeto criado no Designer de títulos. As várias opções de sombra dão controle total sobre a cor, opacidade, ângulo, distância, tamanho e distribuição.

1. Selecione um objeto.
2. No painel Propriedades do título, selecione Sombra.
3. Clique na seta ao lado da opção Sombra para definir qualquer valor, incluindo:

Distância Especifica o número de pixels que a sombra é deslocada do objeto.

Tamanho Especifica o tamanho da sombra.

Distribuição Especifica até onde os limites do canal alfa do objeto são estendidos antes de desfocar. A Distribuição é útil em recursos pequenos, finos, como descendentes ou ascendentes cursivos no tipo de letra, que tendem a desaparecer se você aplicar um desfoque significativo.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Rolagem vertical/horizontal de títulos

[Criar um título de rolagem horizontal ou vertical](#)

[Selecione as opções de tempo para rolagem/deslocamento](#)

[Converter um título em outro tipo](#)

Embora títulos, gráficos e logotipos estáticos sejam suficientes para alguns projetos, muitos outros exigem títulos que se movam na tela. Os títulos que se movem verticalmente na gravação são chamados de *rolagem vertical*. Os títulos que se movem horizontalmente são chamados de *rolagem horizontal*.

Observação: O comprimento do clipe de título em um painel Linha de tempo e determina a velocidade da rolagem vertical ou horizontal. Quanto maior for o comprimento do clipe de título, mais lento será o movimento.

[Para o início](#) ¹¹

Criar um título de rolagem horizontal ou vertical

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para criar um título de rolagem vertical, escolha Título > Novo título > Rolagem vertical padrão.
 - Para criar um título de rolagem horizontal, escolha Título > Novo título > Rolagem horizontal padrão.
2. Crie os objetos de texto e gráficos do título de rolagem vertical ou horizontal. Use a barra de rolagem do painel Titulador para exibir as áreas de título ocultas. Quando o título é adicionado à sequência, as áreas ocultas rolam verticalmente ou horizontalmente para dentro da exibição.

Para créditos de rolagem, crie uma caixa de texto longa usando a ferramenta Tipo de área e use alinhamento, tabulações e entrelinhas para definir a formatação.

3. No painel Titulador, clique no botão Opções de rolagem vertical/horizontal .
4. Especifique as opções apropriadas de Direção e Temporização e, em seguida, clique em OK.

Observação: É possível especificar uma direção somente para os títulos de rolagem horizontal.

Andrew Devis [apresenta este tutorial em vídeo](#) sobre como criar títulos de rolagem.

[Para o início](#) ¹¹

Selecione as opções de tempo para rolagem/deslocamento

Iniciar fora da tela Especifica se a rolagem começa fora da exibição e rola para dentro da exibição.

Encerrar fora da tela Especifica se a rolagem continua até que os objetos estejam fora da exibição.

Pré-rolagem Especifica o número de quadros que são reproduzidos antes que a rolagem comece.

Aumentar suavização Especifica o número de quadros em que o título rola a uma velocidade que aumenta lentamente até que o título atinja a velocidade de reprodução.

Diminuir suavização Especifica o número de quadros em que o título rola a uma velocidade que diminui lentamente até que a rolagem seja concluída.

Pós-rolagem Especifica o número de quadros que são reproduzidos depois que a rolagem é concluída.

Rolagem horizontal à esquerda, rolagem horizontal à direita Especifica a direção em que a rolagem horizontal se move.

[Para o início](#) 

Converter um título em outro tipo

1. No painel Titulador, selecione a caixa de texto a ser convertida e clique no botão Opções de rolagem vertical/horizontal.
2. Para Tipo de título, especifique o tipo de título desejado e, se necessário, especifique as opções de Temporização.
3. Clique em OK.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Efeitos e transições

Sobre efeitos

[Efeitos fixos](#)

[Efeitos padrão](#)

[Efeitos com base em faixa ou com base em clipe](#)

[Plug-ins de efeito](#)

[Efeitos acelerados por GPU](#)

[Efeitos de alto profundidade de bits](#)

O Premiere Pro inclui uma variedade de efeitos de áudio e vídeo que você pode aplicar aos clipes no programa de vídeo. Um efeito pode adicionar uma característica visual ou de áudio especial ou fornecer um atributo de recurso incomum. Por exemplo, um efeito pode alterar a exposição ou a cor da gravação, manipular o som, distorcer imagens ou adicionar efeitos artísticos. Também é possível usar efeitos para girar e animar um clipe ou ajustar seu tamanho e posição dentro do quadro. Controle a intensidade de um efeito de acordo com os valores definidos para ele. Também é possível animar os controles para a maioria dos efeitos usando quadros-chave no painel Controles do efeito ou em um painel Linha de tempo.

É possível criar e aplicar predefinições para todos os efeitos. É possível animar os efeitos usando quadros-chave e exibir informações sobre quadros-chave individuais diretamente em um painel Linha de tempo.

[Para o início](#) ¹⁵

Efeitos fixos

Cada clipe adicionado a um painel Linha de tempo tem efeitos fixos pré-aplicados ou integrados. Os efeitos fixos controlam as propriedades inerentes de um clipe e aparecem no painel Controles do efeito sempre que o clipe é selecionado. É possível ajustar todos os efeitos fixos no painel Controles do efeito. Entretanto, o painel Monitor de programas, o painel Linha de tempo e o Mixer de áudio também fornecem controles que geralmente são mais fáceis de usar. Os efeitos fixos incluem o seguinte:

Movimento

Inclui propriedades que permitem animar, girar e dimensionar os clipes, ajustar sua propriedade de anticintilação ou compô-los com outros clipes. (Para ajustar o efeito Movimento no Monitor de programas, consulte Ajustar posição, dimensionamento e rotação e Animar o movimento no Monitor de programas.)

Opacidade

Permite reduzir a opacidade de um clipe para uso em efeitos como sobreposições, atenuações e dissoluções.

Remapeamento de tempo

Permite desacelerar, acelerar ou reverter a reprodução, ou congelar um quadro, de qualquer parte de um clipe. Fornece um controle fino da aceleração ou desaceleração dessas alterações.

Volume

Controla o volume de qualquer clipe que contenha áudio. (Para obter informações sobre como ajustar o efeito Volume, consulte Ajustar o volume com quadros-chave, Ajustar o volume em Controles do efeito, Definir o volume da faixa no Mixer de áudio, Ajustar o ganho e o volumeNormalizar um ou mais clipes e Normalizar a faixa mestre.)

Como os efeitos fixos já estão integrados em cada clipe, somente é necessário ajustar as suas propriedades para ativá-los.

O Premiere Pro renderiza os efeitos fixos após todos os efeitos padrão que são aplicados ao clipe. Os efeitos padrão são renderizados na ordem em que aparecem, de cima para baixo. É possível alterar a ordem dos efeitos padrão arrastando-os para uma nova posição no painel Controles do efeito, mas não é possível reordenar os efeitos fixos.

Se desejar alterar a ordem de renderização dos efeitos fixos, use os efeitos padrão em vez disso. Use o efeito Transformar no lugar do efeito Movimento. Use o efeito Ajustar alfa no lugar do efeito Opacidade, e o efeito Volume no lugar do efeito fixo Volume. Embora esses efeitos não sejam idênticos aos efeitos fixos, as suas propriedades são equivalentes.

[Para o início](#)

Efeitos padrão

Os efeitos padrão são efeitos adicionais que você deve aplicar primeiro a um clipe para criar um resultado desejado. É possível aplicar qualquer número ou combinação de efeitos padrão a qualquer clipe em uma sequência. Use efeitos padrão para adicionar características especiais ou para editar o vídeo, como o ajuste de tons ou a apara de pixels. O Premiere Pro inclui vários efeitos de áudio e vídeo, localizados no painel Efeitos. Os efeitos padrão devem ser aplicados a um clipe e, em seguida, ajustados no painel Controles do efeito. Alguns efeitos de vídeo permitem a manipulação direta usando as alças no Monitor de programas. Todas as propriedades de efeito padrão podem ser animadas ao longo do tempo usando os quadros-chave e alterando a forma dos gráficos no painel Controles do efeito. A suavidade ou velocidade da animação do efeito pode receber um fino ajuste com a definição da forma de curvas de Bezier no painel Controles do efeito.

Observação: Os efeitos listados no painel Efeitos dependem dos arquivos reais de efeito na subpasta de idioma da pasta de plug-ins do Premiere Pro. É possível expandir o repertório de efeitos adicionando arquivos de plug-in compatíveis da Adobe ou pacotes de plug-in disponíveis através de outros desenvolvedores de terceiros.

[Para o início](#)

Efeitos com base em faixa ou com base em clipe

Todos os efeitos de vídeo, tanto os efeitos fixos quanto os padrão, são *com base em clipe*. Eles alteram os cliques individuais. É possível aplicar um efeito com base em clipe a mais de um clipe por vez criando uma sequência aninhada.

Os efeitos de áudio podem ser aplicados a cliques ou a faixas. Para aplicar efeitos *com base em faixa*, use o Mixer de áudio. Se você adicionar quadros-chave ao efeito, será possível ajustar o efeito no Mixer de áudio ou em um painel Linha de tempo.

[Para o início](#)

Plug-ins de efeito

Além das dezenas de efeitos incluídos no Premiere Pro, muitos efeitos estão disponíveis na forma de plug-ins. É possível comprar plug-ins da Adobe ou de outros fornecedores, ou adquirir de outros aplicativos compatíveis. Por exemplo, muitos plug-ins do Adobe After Effects e plug-ins VST podem ser usados no Premiere Pro. Entretanto, a Adobe oferece suporte oficialmente apenas a plug-ins que estão instalados com o aplicativo.

Qualquer efeito está disponível para o Premiere Pro quando o seu arquivo de plug-in está presente na pasta comum de plug-ins:

- (Windows) Arquivos de Programas\Adobe\Common\Plug-ins\<versão>\MediaCore
- (Mac OS) /Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<versão>/MediaCore

Usar o instalador para um plug-in é a melhor maneira de garantir que o plug-in e seus arquivos relacionados sejam instalados no local correto.

Ao abrir um projeto com referências a efeitos ausentes, o Premiere Pro faz o seguinte:

- informa quais efeitos estão ausentes
- marca os efeitos como offline
- executa todas as renderizações sem os efeitos

Para obter uma lista atual de plug-ins de terceiros, consulte o site da Adobe.

Observação: Para editar um projeto que contém plug-ins complementares em mais de um computador, instale os plug-ins em todos os computadores.

[Para o início](#) ¹⁵

Efeitos acelerados por GPU

Alguns efeitos podem aproveitar a capacidade de processamento de uma placa gráfica certificada para acelerar a renderização. Esta aceleração de efeitos que usa a tecnologia CUDA é um componente do *Mecanismo de reprodução Mercury* de alto desempenho no Premiere Pro.

Para obter os requisitos de sistema do Premiere Pro, incluindo uma lista de cartões gráficos que são certificados como fornecedores de aceleração por CUDA dos efeitos no Premiere Pro, consulte o /site da Adobe.

Observação: No Mac OS, os recursos de aceleração por CUDA requerem o Mac OS X v10.6.3 ou posterior.

Desativar ou ativar a aceleração por GPU dos efeitos

1. Escolha Projeto >Configurações do projeto > Geral.
2. Na seção Renderização e reprodução de vídeo, selecione o renderizador apropriado:
Aceleração por GPU do mecanismo de reprodução Mercury ou Somente software de mecanismo de reprodução Mercury.

Lista de efeitos acelerados por GPU no Premiere Pro

Veja uma lista de efeitos e transições que podem ser acelerados por CUDA no Adobe Premiere Pro.

- Ajustar alfa
- 3D básico
- Preto e branco
- Brilho e contraste
- Equilíbrio de cor (RGB)
- Passagem de cor (somente Windows)
- Substituição de cor
- Cortar
- Sombra projetada
- Difusão de borda
- Garbage Matte de oito pontos

- Extrair
 - Corretor rápido de cor
 - Garbage Matte de quatro pontos
 - Correção gama
 - Garbage Matte (4, 8, 16)
 - Desfoque gaussiano
 - Inversão horizontal
 - Níveis
 - Corretor luma
 - Curva luma
 - Ruído
 - ProcAmp
 - Curvas RGB
 - Corretor de cor RGB
 - Nitidez
 - Garbage Matte de dezesseis pontos
 - Corretor de cor de três vias
 - Timecode
 - Tonalidade
 - Track Matte Key
 - Ultra Keyer
 - Limitador de vídeo
 - Inversão vertical
-
- Dissolução cruzada
 - Para preto
 - Para branco

Lista de efeitos acelerados por GPU no Premiere Pro

Veja uma lista de efeitos e transições adicionais que podem ser acelerados por CUDA no Adobe Premiere Pro.

- Desfoque direcional
- Desfoque rápido
- Inverter
- Dissolução aditiva
- Dissolução de filme
- Estabilizador de distorção

[Para o início](#) ¹⁺

Efeitos de alto profundidade de bits

O Premiere Pro inclui alguns efeitos e transições de vídeo que oferecem suporte ao processamento de alta profundidade de bits. Quando aplicados a ativos de alta profundidade de bits, como vídeo em formato v210 e arquivos do Photoshop de 16 bits por canal (bpc), esses efeitos podem ser renderizados com pixels de 32 bpc. O resultado é uma melhor resolução de cor e gradientes de cores mais suaves com esses ativos do que seria possível com os anteriores 8 bits de pixels por canal. Um distintivo de 32 bpc aparece à direita do nome do efeito no painel Efeitos de cada efeito de alta profundidade de bits.

Para ativar a renderização de alta profundidade de bits desses efeitos, selecione a opção de renderização de vídeo Profundidade de bits máxima na caixa de diálogo Nova sequência.

Para obter instruções sobre como filtrar os efeitos no painel Efeitos para poder localizar facilmente os efeitos de alta profundidade de bits. Consulte Filtrar efeitos por tipo.

Observação: Os efeitos de 32 bpc renderizam a 32 bits por canal apenas quando todos os efeitos no pipeline de renderização são um efeito de 32 bpc. Se você colocar um efeito de 8 bpc em uma sequência que contenha um efeito de 32 bpc, o Premiere Pro renderizará os efeitos na sequência a 8 bits.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Aplicar, remover, localizar e organizar efeitos

Localizar e agrupar efeitos

Aplicar efeitos aos cliques

Copiar e colar efeitos do clipe

Remover efeitos selecionados de um clipe

Remover todos os efeitos de um clipe

Desativar ou ativar efeitos em um clipe

Usar distintivo FX

[Para o início](#) 

Localizar e agrupar efeitos

Os efeitos padrão estão listados no painel Efeitos e estão organizados em dois compartimentos principais, Efeitos de vídeo e Efeitos de áudio. Dentro de cada compartimento, o Premiere Pro lista os efeitos por tipo em compartimentos aninhados. Por exemplo, o compartimento Desfoque e nitidez contém efeitos que desfocam uma imagem, como o Desfoque gaussiano e Desfoque direcional.

Localize os efeitos de áudio nos compartimentos nomeados para o tipo de cliques de áudio aos quais eles oferecem suporte: mono, estéreo ou 5.1.

Também é possível localizar um efeito digitando o nome do efeito na caixa Contém.

Para abrir o painel Efeitos, escolha Janela > Efeitos ou clique na guia Efeitos.

Karl Soule explica os significados dos ícones dos efeitos de 32 bits (32 bpc) e YUV em dois artigos em seu blog da Adobe:

- O que é YUV?
- Entendendo o processamento de cores: 8 bits, 10 bits, 32 bits, e mais

Filtrar efeitos por tipo

Três botões aparecem abaixo do campo Pesquisar na direção do canto esquerdo superior do painel Efeitos. Esses botões atuam como filtros para três tipos de efeitos:

-  efeitos acelerados (consulte Efeitos acelerados por GPU.)
-  efeitos de cor de 32 bits (consulte Efeitos de alta profundidade de bits.)
-  efeitos YUV

Ao alternar a ativação de um desses botões, apenas os efeitos e transições desse tipo são exibidos na lista de efeitos abaixo. É possível alternar um ou mais desses botões para filtrar a lista de efeitos para qualquer combinação de atributos.

Observação: A aceleração está disponível para um efeito acelerado somente quando uma placa de vídeo suportada está instalada. Se uma placa de vídeo suportada não estiver instalada, o botão de filtro Efeitos acelerados ainda estará funcionando. O distintivo Efeitos acelerados é exibido em um estado desativado para indicar que a aceleração não está disponível.

Criar compartimentos de efeitos favoritos

1. No painel Efeitos, clique no botão Novo compartimento personalizado  ou escolha Novo compartimento personalizado no menu do painel Efeitos. Um novo Compartimento personalizado aparece no painel Efeitos. É possível renomeá-lo.
2. Arraste os efeitos para o Compartimento personalizado. Uma cópia do efeito é listada no Compartimento personalizado. É possível criar compartimentos personalizados adicionais, os quais são numerados.
3. Para renomear o compartimento personalizado, clique no nome existente para selecionar a pasta, clique novamente para selecionar o campo Nome e digite o novo nome.

Remover um compartimento personalizado

1. No painel Efeitos, selecione um Compartimento personalizado e siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Excluir itens personalizados .
 - Escolha Excluir itens personalizados no menu do painel Efeitos.
 - Pressione Excluir.
 - Pressione Backspace.

Observação: *Só é possível remover os Compartimentos personalizados do painel Efeitos.*

2. Clique em OK.

[Para o início](#) 

Aplicar efeitos aos cliques

Você pode aplicar um ou mais efeitos Padrão a um clipe arrastando os ícones de efeitos no painel Efeitos para um clipe no painel Linha de tempo. Alternativamente, selecione o clipe e clique duas vezes em um efeito no painel Efeitos para aplicá-lo. É possível aplicar o mesmo efeito várias vezes, usando diferentes configurações a cada vez.

É possível aplicar efeitos padrão a mais de um clipe por vez primeiro selecionando todos os cliques que serão afetados.

Também é possível desativar temporariamente qualquer efeito, o que suprime o efeito sem removê-lo, ou remover o efeito completamente.

Para exibir e ajustar efeitos para um clipe selecionado, use o painel Controles do efeito. Como alternativa, também é possível exibir e ajustar os efeitos de um clipe no painel Linha de tempo expandindo a sua faixa e selecionando as opções de exibição apropriadas.

Por padrão, ao aplicar um efeito a um clipe, o efeito fica ativo pela duração do clipe. No entanto, é possível fazer um efeito iniciar e parar em momentos específicos ou tornar o efeito mais ou menos intenso usando quadros-chave.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para aplicar um ou mais efeitos a um único clipe, selecione e arraste os efeitos para o clipe na Linha de tempo.
 - Para aplicar um ou mais efeitos a mais de um clipe, primeiro selecione os cliques. Pressione Control+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) em cada um dos cliques desejados na Linha de tempo. Em seguida, arraste um efeito ou grupo selecionado de efeitos para qualquer um dos cliques selecionados.
 - Selecione um clipe e clique duas vezes no efeito.

Para aplicar um efeito de áudio, arraste o efeito para um clipe de áudio ou para a parte

de áudio de um videoclipe. Não é possível aplicar efeitos de áudio a um clipe quando Mostrar volume da faixa ou Mostrar quadros-chave da faixa estiver ativado para a faixa de áudio.

Se o clipe estiver selecionado no painel Linha de tempo, é possível arrastar o efeito diretamente para o painel Controles de efeito.

2. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para mostrar as opções para qualquer efeito, e especifique os valores de opção.

[Para o início](#)

Copiar e colar efeitos do clipe

É possível copiar e colar com facilidade os efeitos de um clipe para outro ou mais clipes. Por exemplo, é possível aplicar correção de cores idêntica a uma série de clipes capturados em condições de iluminação semelhantes. É possível copiar efeitos de um clipe em uma faixa de uma sequência e colá-los em clipes em outra faixa. Não é necessário definir a faixa de destino.

É possível copiar e colar efeitos individuais no painel Controles do efeito. Também é possível copiar todos os valores de efeito (incluindo os quadros-chave de efeitos padrão e fixos) de um clipe em qualquer sequência. É possível colar esses valores em outro clipe em qualquer sequência usando o comando Colar atributos. Com a opção Colar atributos, os efeitos intrínsecos ao clipe de origem – Movimento, Opacidade, Remapeamento de tempo e Volume – substituem esses efeitos nos clipes de destino. Todos os outros efeitos (incluindo quadros-chave) são adicionados à lista de efeitos já aplicados aos clipes de destino.

Se o efeito incluir quadros-chave, esses quadros-chave aparecerão em posições comparáveis no clipe de destino, começando no início do clipe. Se o clipe de destino for menor que o clipe de origem, os quadros-chave serão colados além do ponto de saída do clipe de destino. Para exibir esses quadros-chave, mova o ponto de saída do clipe para um momento posterior ao local do quadro-chave, ou desmarque a opção Vincular ao clipe.

Observação: Também é possível copiar e colar quadros-chave de um parâmetro de efeito para outro parâmetro de efeito compatível. Consulte *Copiar e colar quadros-chave*.

1. No painel Linha de tempo, selecione o clipe que contém o efeito que você deseja copiar.
2. (Opcional) Para selecionar um ou mais efeitos para copiar, no painel Controles do efeito, selecione o efeito que você deseja copiar. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários efeitos. Para selecionar todos os efeitos, ignore esta etapa.
3. Escolha Editar > Copiar.
4. No painel Linha de tempo, selecione o clipe em que você deseja colar o efeito e escolha uma das seguintes opções:
 - Para colar um ou mais efeitos, escolha Editar > Colar.
 - Para colar todos os efeitos, escolha Editar > Colar atributos.

[Para o início](#)

Remover efeitos selecionados de um clipe

1. Selecione um clipe no painel Linha de tempo. Para certificar-se de que somente um clipe está selecionado, clique em um espaço vazio na Linha de tempo, em seguida, clique no clipe. Clique em um ponto na escala de tempo acima do clipe selecionado para mover o indicador de tempo atual até esse local.
2. No painel Controles do efeito, selecione o efeito ou efeitos que você deseja remover. Para selecionar mais de um, pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) nos efeitos.

Observação: Não é possível remover os efeitos fixos: Movimento, Opacidade, Remapeamento de tempo ou Volume.

3. Siga um destes procedimentos:

- Pressione a tecla Delete ou Backspace.
- Escolha Remover efeito selecionado no menu do painel Controles do efeito.

[Para o início](#)

Remover todos os efeitos de um clipe

1. Selecione um clipe no painel Linha de tempo. Para certificar-se de que somente um clipe está selecionado, clique em um espaço vazio na Linha de tempo, em seguida, clique no clipe. Clique em um ponto na escala de tempo acima do clipe selecionado para mover o indicador de tempo atual até esse local.
2. Siga um destes procedimentos:
 - No menu do painel Controles do efeito, escolha Remover efeitos
 - Selecione Clipe > Remover efeitos
 - Clique com o botão direito do mouse em um clipe no painel Linha de tempo e selecione Remover efeitos.
3. na caixa de diálogo Remover efeitos, selecione os tipos de efeitos que deseja remover e clique em OK.

Todos os tipos de efeito aplicados selecionados são removidos do clipe e todos os efeitos intrínsecos selecionados são retornados para suas configurações padrão.

[Para o início](#)

Desativar ou ativar efeitos em um clipe

- Selecione um ou mais efeitos no painel Controles do efeito, e siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Efeito  para desativar os efeitos.
 - Clique em uma caixa vazia do botão Efeito para ativar os efeitos.
 - Desmarque ou selecione o comando Efeito ativado no menu do painel Controles do efeito.

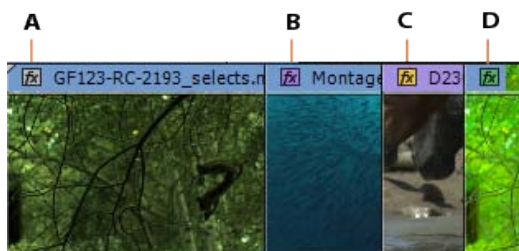
É possível criar um atalho do teclado personalizado para o comando Efeito ativado. Isso alternará a ativação e desativação de um efeito.

[Para o início](#)

Usar distintivo FX

Um distintivo FX é um ícone na linha de tempo que permite identificar facilmente se um efeito foi aplicado a um clipe. Clique no ícone de configurações na linha de tempo e selecione Mostrar distintivos FX para exibir os distintivos na linha de tempo.

O Premiere Pro oferece distintivos FX em cores diferentes. Apenas pela cor do rótulo já é possível determinar se você aplicou um efeito, modificou um efeito intrínseco etc.



A. Distintivo FX cinza B. Distintivo FX roxo C. Distintivo FX amarelo D. Distintivo FX verde



Distintivo FX vermelho sublinhado

Cor do distintivo FX	Denota
Cinza	Nenhum efeito aplicado (cor do distintivo padrão)
Roxo	Efeito não intrínseco aplicado (como correção de cores, desfoque)
Amarelo	Efeito intrínseco modificado (como posição, escala, opacidade)
Verde	Efeito intrínseco modificado e efeito adicional aplicado
Sublinhado em vermelho	Efeito do Clipe principal aplicado

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Exibição e ajuste de efeitos e quadros-chave

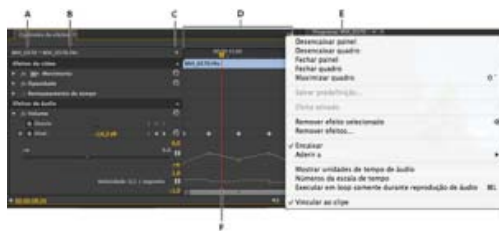
Exibir efeitos no painel Controles do efeito

Exibir quadros-chave de propriedade de um efeito no painel Linha de tempo

Ajustar ou redefinir controles no painel Controles do efeito

O painel Controle do efeito lista todos os efeitos aplicados ao clipe atualmente selecionado. Efeitos fixos estão incluídos em todos os clipes: os efeitos Movimento, Opacidade e Remapeamento de tempo estão listados na seção Efeitos de vídeo e o efeito Volume está listado na seção Efeitos de áudio. O efeito Volume está incluído somente para clipes de áudio ou videoclipes com áudio vinculado.

É possível otimizar rapidamente a interface para a edição de efeitos selecionando a área de trabalho Efeitos. Escolha Janela > Área de trabalho > Efeitos.



Painel Controles do efeito

A. Nome da sequência **B.** Nome do clipe **C.** Botão Mostrar/ocultar visualização de Linha de tempo **D.** Visualização de Linha de tempo **E.** Menu do painel Controles do efeito **F.** Indicador de tempo atual

Por padrão, a visualização de linha de tempo está oculta, mas é possível mostrá-la clicando no botão Mostrar/ocultar visualização de Linha de tempo . Amplie o painel Controle do efeito, se necessário, para ativar esse botão.

É possível clicar no triângulo para expandir uma propriedade do efeito para exibir o gráfico de Valor e o gráfico de Velocidade.

Quando um clipe é selecionado no painel Linha de tempo, o painel Controles do efeito ajusta automaticamente o nível de zoom dessa visualização de Linha de tempo. Ele centraliza os ícones do ponto de entrada e saída do clipe. É possível exibir a linha de tempo além do ponto de entrada e saída desmarcando Vincular ao clipe no menu do painel Controles do efeito. O painel Controles do efeito também inclui controles para a reprodução e loop de clipes de áudio. A *área de quadro-chave* encontra-se abaixo da escala de tempo. A área de quadro-chave é onde é possível definir quadros-chave para o valor de cada propriedade de efeito em um quadro específico.



Painel Controles do efeito

A. Hora atual **B.** Controles de zoom **C.** Reproduzir apenas o áudio deste clipe **D.** Alternar reprodução de áudio em loop **E.** Valores de efeito

Exibir efeitos no painel Controles do efeito

- No painel Controles do efeito, siga um destes procedimentos:
 - Para exibir todos os efeitos aplicados a um clipe, selecione o clipe em um painel Linha de tempo.

Observação: Não é necessário posicionar o indicador de tempo atual em um clipe para ativar o painel Controles do efeito.

- Para expandir ou recolher os cabeçalhos dos efeitos de áudio ou de vídeo, clique no botão Mostrar/ocultar no cabeçalho. Quando as setas estão apontando para cima , o cabeçalho é expandido para revelar todos os efeitos nessa seção. Quando as setas estão apontando para baixo , o cabeçalho é recolhido.
- Para expandir ou recolher um efeito ou suas propriedades, clique no triângulo à esquerda do cabeçalho de um efeito, do nome de grupo da propriedades ou do nome da propriedade. Expandir o cabeçalho de um efeito revela os grupos de propriedades e as propriedades associadas a esse efeito. Por exemplo, o Corretor de cor de três vias é o cabeçalho de um efeito. A Definição de intervalo tonal é um grupo de propriedades. O Limite de sombra é uma propriedade. Expandir uma propriedade individual revela um controle gráfico, como um controle deslizante ou um teclado de discagem.
- Para reordenar os efeitos, arraste o nome de um efeito até um novo local na lista. Uma linha preta aparece enquanto você arrasta quando o efeito está acima ou abaixo de outro efeito. Quando você solta o mouse, o efeito aparece na nova posição.

Observação: Os efeitos fixos (Movimento, Opacidade, Remapeamento de tempo e Volume) não podem ser reordenados.

- Para mostrar a linha de tempo para além dos pontos de entrada e saída de um clipe, desmarque Vincular ao clipe no menu do painel Controles do efeito. As áreas de linha de tempo que estão além dos pontos de entrada e saída do clipe selecionado aparecem em cinza. Quando a opção Vincular ao clipe está selecionada, somente a linha de tempo entre os pontos de entrada e saída do clipe aparece.
- Para reproduzir áudio no clipe selecionado, clique no botão Reproduzir áudio . Esse controle está disponível somente se o clipe selecionado contiver áudio.

Exibir quadros-chave de propriedade de um efeito no painel Linha de tempo

- Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Mostrar quadros-chave , no cabeçalho da faixa de uma faixa de vídeo ou de áudio, e escolha uma das opções de quadro-chave no menu Mostrar quadros-chave.
 - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clique (Mac OS) no clipe que contém as propriedades de quadro-chave que você deseja exibir. Escolha Mostrar quadros-chave do clipe e, em seguida, escolha o efeito que contém os quadros-chave que você deseja exibir.

Ajustar ou redefinir controles no painel Controles do efeito

- Siga um destes procedimentos:
 - Para alterar o valor de uma propriedade, posicione o ponteiro sobre o valor sublinhado e arraste-o para a esquerda ou direita.
 - Clique no valor da propriedade, insira um novo valor e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
 - Expanda a propriedade clicando no triângulo ao lado do nome da propriedade (se disponível), e arraste o controle deslizante ou o controle de ângulo (dependendo da propriedade).
 - Para definir um ângulo, arraste dentro da área de controle do ângulo, depure o texto sublinhado ou selecione o texto sublinhado e insira um valor.

Depois de clicar dentro do controle de ângulo, é possível arrastar para fora dele para alterar os valores rapidamente.

- Para definir um valor de cor usando a ferramenta Conta-gotas, clique na cor desejada em qualquer lugar na tela do computador. Por padrão, a ferramenta Conta-gotas seleciona uma área de um pixel. Pressionar Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) em uma ferramenta Conta-gotas gera uma amostra de uma área de 5 x 5 pixels.
- Para definir um valor de cor usando o Seletor de cores da Adobe, clique na amostra de cor, selecione uma cor na caixa de diálogo Seletor de cores da Adobe e clique em OK.
- Para redefinir as propriedades de um efeito para suas configurações padrão, clique no botão redefinir  ao lado do efeito. Todas as propriedades que não contêm quadros-chave são redefinidas com seus valores padrão. Se uma propriedade contiver quadros-chave, essa propriedade será redefinida para o padrão somente no momento atual. Os quadros-chave que ocorrem no momento atual são redefinidos para o valor padrão. Se nenhum quadro-chave ocorrer no momento atual, novos quadros-chave serão criados usando os valores padrão.

Se você clicar em Redefinir acidentalmente, restaure o trabalho escolhendo Editar > Desfazer.

A Adobe também recomenda

- Modificar valores de quadro-chave
- Aplicar efeitos aos cliques
- Adicionar marcadores



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Predefinições de efeitos

Predefinições de efeitos

Tutoriais de aprendizagem

Criar e salvar uma predefinição de efeito

Aplicar uma predefinição de efeito

Trabalhar com compartimentos personalizados e compartimentos de predefinição

[Para o início](#) 

Predefinições de efeitos

No painel Efeitos, o Compartimento de predefinições contém predefinições para os efeitos populares. É possível economizar tempo usando uma predefinição criada para uma finalidade específica em vez de configurar um efeito você mesmo. Por exemplo, se desejar que um clipe tenha um desfoque de entrada rápido, você pode aplicar o efeito Desfoque rápido e definir quadros-chave para ele manualmente. No entanto, você economiza tempo se em vez disso aplicar a predefinição Desfoque rápido de entrada.

É possível personalizar as configurações de efeitos individuais e salvá-las como predefinições. Em seguida, é possível aplicar as predefinições a outros cliques em qualquer projeto. Ao salvar um efeito como uma predefinição, os quadros-chave criados para o efeito também são salvos. Crie as predefinições de efeito no painel Controles do efeito e o Premiere Pro as armazenará no Compartimento de predefinições raiz. É possível organizá-las dentro do Compartimento de predefinições usando os compartimentos de predefinição aninhados. O Premiere Pro também é enviado com várias predefinições de efeito, localizadas na pasta Predefinições do aplicativo.

Para exibir as propriedades de uma predefinição de efeito, selecione a predefinição no painel Efeitos e escolha Propriedades de predefinição no menu do painel Efeitos.

Se você aplicar uma predefinição a um clipe e a predefinição contiver configurações para um efeito que já esteja aplicado no clipe, o Premiere Pro modifica o clipe usando as seguintes regras:

- Se a predefinição de efeito contiver um efeito fixo – movimento, opacidade, remapeamento de tempo ou volume – a ação substituirá as configurações do efeito existente.
- Se a predefinição de efeito contiver um efeito padrão, o efeito será adicionado ao final da lista atual de efeitos. Entretanto, se você arrastar o efeito para o painel Controles do efeito, será possível colocar o efeito em qualquer lugar na hierarquia.

[Para o início](#) 

Tutoriais de aprendizagem

Os seguintes tutoriais mostram como aplicar efeitos aos cliques:

- Aplicar efeitos de vídeo
- Aplicar efeitos de áudio
- Como aplicar efeitos a todas as instâncias de um clipe

[Para o início](#) 

Criar e salvar uma predefinição de efeito

1. Em uma Linha de tempo, selecione o clipe que usa um ou mais efeitos com as configurações salvas como uma predefinição.
2. No painel Controles do efeito, selecione um ou mais efeitos que você deseja salvar. Pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) nos efeitos para selecionar mais de um.
3. Clique no ícone de menu do painel no canto superior direito do painel Controles do efeito para abrir o menu do painel.
4. Escolha Salvar predefinição
5. Na caixa de diálogo Salvar predefinição, especifique um nome para a predefinição. Se desejar, digite uma descrição.
6. Selecione um dos seguintes tipos de predefinição. Esses tipos especificam como o Premiere Pro lida com os quadros-chave ao se aplicar uma predefinição a um clipe de destino.

Escala Dimensiona os quadros-chave de origem proporcionalmente ao comprimento do clipe de destino. Esta ação exclui todos os quadros-chave existentes no clipe de destino.

Ancorar no ponto de entrada Mantém a distância original do ponto de entrada do clipe para o primeiro quadro-chave do efeito. Se o primeiro quadro-chave estiver a 1 s do ponto de entrada do clipe de origem, essa opção adicionará o quadro-chave a 1 s do ponto de entrada do clipe de destino. Essa opção também adiciona todos os outros quadros-chave com relação a essa posição, sem qualquer escala.

Ancorar no ponto de saída Mantém a distância original do ponto de saída do clipe para o último quadro-chave do efeito. Se o último quadro-chave estiver a 1 s do ponto de saída do clipe de origem, essa opção adicionará o quadro-chave a 1 s do ponto de saída do clipe de destino. Essa opção também adiciona todos os outros quadros-chave com relação a essa posição, sem qualquer escala.

7. Clique em OK.

O Premiere Pro salva os efeitos selecionados, incluindo seus quadros-chave, na nova predefinição.

[Para o início](#)

Aplicar uma predefinição de efeito

É possível aplicar uma predefinição de efeito que contenha configurações de um ou mais efeitos a qualquer clipe em uma sequência.

- No painel Efeitos, expanda o Compartimento de predefinições e siga um destes procedimentos:
 - Arraste a predefinição de efeito no clipe em um painel Linha de tempo.
 - Selecione o clipe em um painel Linha de tempo e arraste a predefinição de efeito para o painel Controles do efeito.

Se tiver arrastado a predefinição no clipe em um painel Linha de tempo, o destino para soltar será determinado como segue:

- Se a Linha de tempo não tiver clipes selecionados, a predefinição será aplicada ao clipe de destino da operação de soltar.
- Se a Linha de tempo tiver clipes selecionados, mas o clipe de destino da operação de soltar não fizer parte da seleção, os clipes selecionados serão desmarcados. O clipe de

destino e todos os itens vinculados à faixa ficarão selecionados. A predefinição é aplicada ao clipe de destino e aos itens vinculados à faixa.

- Se a Linha de tempo tiver clipes selecionados e o clipe de destino da operação de soltar fizer parte dessa seleção, a predefinição será aplicada a todos os clipes selecionados. A predefinição não afeta os clipes vinculados não selecionados.

Se tiver arrastado a predefinição para o painel Controles do efeito, o destino para soltar será determinado como segue:

Tipo de destino	Resultado
Somente item de faixa de vídeo	Os efeitos de áudio na predefinição são ignorados.
Somente item de faixa de áudio	Os efeitos de vídeo na predefinição são ignorados.
Itens de faixa de vídeo e de áudio	Se você inserir a predefinição em uma das faixas de áudio, os efeitos de áudio serão inseridos na posição de destino. O Adobe Premiere Pro adiciona os efeitos de vídeo ao final da lista de efeitos do item de faixa de vídeo.
Itens de faixa de vídeo e de áudio	Se você inserir a predefinição na faixa de vídeo, os efeitos de vídeo serão inseridos na posição de destino. O Adobe Premiere Pro adiciona os efeitos de áudio ao final dos efeitos de cada item vinculado de faixa de áudio.

[Para o início](#)

Trabalhar com compartimentos personalizados e compartimentos de predefinição

Use compartimentos personalizados para armazenar os efeitos, transições e predefinições favoritos em um único local. É possível criar qualquer número de compartimentos personalizados e de predefinição. Como resultado, também é possível usar os compartimentos para reorganizar os efeitos, transições e predefinições em categorias que são intuitivas para você ou mais apropriadas para o fluxo de trabalho do projeto.

Crie e armazene os compartimentos personalizados e de predefinição no painel Efeitos. Os novos compartimentos de predefinição residem no Compartimento de predefinições raiz. Embora não seja possível arrastá-los do Compartimento de predefinições, é possível criá-los e organizá-los dentro desse compartimento na hierarquia que você quiser. É possível colocar os compartimentos personalizados no topo da hierarquia do painel Efeitos ou aninhá-los em outros compartimentos personalizados.

Observação: Se tiver colocado o mesmo item em vários compartimentos personalizados diferentes e excluir esse item de um compartimento, o Premiere Pro excluirá todas as ocorrências do item dos compartimentos personalizados e de predefinição e excluirá cada item de todos os clipes que ele afeta.

1. No painel Efeitos, siga um destes procedimentos:

- Para criar um compartimento personalizado, clique no botão Novo compartimento personalizado  ou escolha Novo compartimento personalizado no menu do painel Efeitos.
- Para criar um compartimento de predefinições, escolha Novo compartimento de predefinições no menu do painel Efeitos. O Premiere Pro aninha cada novo compartimento de predefinições no Compartimento de predefinições raiz.
- Para aninhar um novo compartimento personalizado ou de predefinições, selecione o compartimento no qual você deseja colocar o novo compartimento e, em seguida,

crie um compartimento personalizado ou de predefinições.

- Para renomear um compartimento, selecione-o e, em seguida, clique no nome do compartimento, digite um novo nome e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS). Ignore as etapas 2 e 3.
 - Para excluir um compartimento ou um item em um compartimento, selecione o compartimento ou o item do compartimento e clique no botão Excluir itens personalizados  na parte inferior do painel Efeitos. Ignore as etapas 2 e 3.
2. Localize o efeito, transição ou predefinição que você deseja armazenar no compartimento. Talvez seja necessário redimensionar o painel para que seja possível exibir o item e o compartimento.
 3. Arraste o item para o compartimento. O Premiere Pro criará um atalho para o item.

A Adobe também recomenda

- Localizar e agrupar efeitos



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Efeitos do clipe mestre

Sobre os efeitos do clipe mestre

Uso de efeitos do clipe mestre no Premiere Pro

[Ativar ou desativar Efeitos do clipe mestre nas miniaturas](#)

[Ajustar as Configurações de origem usando o painel Controles de efeitos](#)

Uso de efeitos do clipe mestre na SpeedGrade

Perguntas frequentes

Tutorial em vídeo

[Para o início](#) ¹⁰

Sobre os efeitos do clipe mestre

Além de aplicar efeitos para acompanhar itens ou clipes na sequência, o Premiere Pro permite que você aplique efeitos aos clipes mestres.

Um clipe mestre pode ser descrito como um clipe pai, e todos os clipes de sequência criados a partir dele, como clipes filhos.

Mais detalhadamente, os clipes mestres são objetos no painel Projeto diferente de sequências, sequências de origem multicâmera e compartimentos. Exemplos de clipes mestres incluem clipes mesclados, subclipes e clipes sintéticos (como, camadas de ajuste e cores foscas).

Se um projeto contiver vários itens vinculados ao mesmo arquivo no disco, cada um desses itens do projeto será um clipe mestre independentemente. Ou seja, um relacionamento de pai-filho não pode existir em itens no painel Projeto. A relação de pai- filho é limitada aos clipes mestres nos clipes do projeto e de sequência na Linha de tempo.

Quando você aplica um efeito a um clipe mestre, o efeito sofre ondulações automaticamente em todos os clipes de sequência clipes (clipes filhos) criados a partir do clipe mestre.

[Para o início](#) ¹⁰

Uso de efeitos do clipe mestre no Premiere Pro

1. No Premiere Pro, aplique efeitos ao clipe mestre arrastando o efeito do painel Efeitos para o painel Projeto, Monitor de origem ou painel Controle de efeitos de efeito.

Para aplicar um efeito aos clipes de vários, selecione os itens no painel Projeto, e arraste o efeito a ser aplicado aos itens selecionados.

2. Defina os parâmetros de efeito usando o painel Controle de efeitos.
3. Insira os segmentos do clipe mestre nas sequências. Todos os efeitos são aplicados à ondulação do clipe mestre em todas as partes do clipe mestre editado em sequências.

Observação: Os efeitos se propagarão independentemente de se você tiver aplicado efeitos antes ou depois da criação dos clipes de sequência do clipe mestre.

Um clipe com um efeito Clipe mestre aplicado exibe uma linha vermelha no crachá de FX. Além disso, o painel Controle de efeitos exibe uma nova guia chamada Mestra e que mostra os efeitos aplicados.



O crachá de FX sublinhado de vermelho indica o efeito Clipe mestre aplicado ao clipe

Observações importantes

- O painel Controle de efeitos é sensível. Ou seja, se o clipe mestre for carregado no Monitor de origem e o Monitor de origem estiver em foco, o painel Controle de efeitos carregará o clipe mestre.
- Se um único clipe de sequência for selecionado na Linha de tempo e a Linha de tempo estiver em foco, o painel Controle de efeitos carrega o item de rastreamento selecionado.
- Para visualizar ou definir o efeito de um clipe mestre de uma sequência, use o recurso de quadro correspondente. O clipe mestre para esse clipe de sequência é carregado no Monitor de origem. Clicar duas vezes em um clipe de sequência carrega apenas este segmento e não o clipe mestre. O painel Controle de efeitos mostra os efeitos do item de rastreamento e não os efeitos do clipe mestre.

Ativar ou desativar Efeitos do clipe mestre nas miniaturas

Você pode aplicar Efeitos do clipe mestre a um clipe para ver uma representação mais precisa da aparência do clipe. Em uma miniatura no painel Projeto, é possível ajustar os efeitos de um clipe.

Você pode usar um efeito de transformação em um clipe mestre, em vez do movimento/opacidade.

Você pode aplicar quase todos os efeitos de vídeo disponíveis no Premiere Pro, com a exceção dos seguintes:

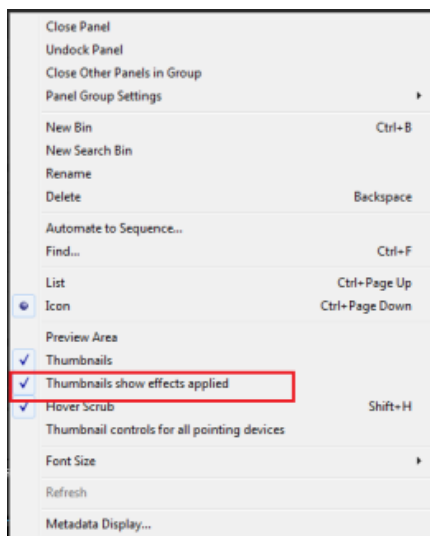
- Efeitos de Intrinsic: Movimento, Opacidade, Velocidade
- Efeito Estabilizador de distorção
- Efeito Corrigir obturador de rolamento

Não é possível pré-renderizar Efeitos do clipe mestre. Evite o uso de efeitos intensivos do processador, pois estes podem afetar o desempenho da reprodução no Monitor de origem.

Não é possível aplicar os efeitos de áudio a clipes mestres.

Para exibir uma miniatura com Efeitos do clipe mestre,

1. Clique com o botão direito do mouse () no painel Projeto.
2. No menu de contexto, clique em **Miniaturas mostram os efeitos aplicados**. Você pode alternar essa opção nos casos em que o desempenho dos clipes tem importância, como:
 - Grande número de miniaturas como ícones no painel Projeto ou
 - Muitos Efeitos do clipe mestre em clipes



Observação: Se você aplicar Efeitos do clipe mestre a um clipe, os efeitos permanecem nas exportações ou nas instâncias do clipe em uma sequência.

Ajustar as Configurações de origem usando o painel Controles de efeitos

Para RED, ARRI, CinemaDNG, DPX e arquivos de mídia Sony F65, você pode definir as Configurações de origem usando a guia principal no painel Controles de efeitos.

Carregue um clipe mestre no Monitor de origem e ajuste os parâmetros da Configuração de origem, como equilíbrio de branco, saturação e exposição. Você pode salvar as Configurações de origem ajustadas como uma Predefinição de efeito, para aplicar com facilidade as mesmas configurações a outros clipes.

Você também pode copiar as Configurações de origem de um clipe para outro, ou para vários clipes. Por exemplo, você pode definir as Configurações de origem em um clipe, e aplicar as mesmas configurações com a ação de copiar e colar as configurações a uma seleção múltipla de outros itens do projeto.

[Para o início](#)

Uso de efeitos do clipe mestre na SpeedGrade

É possível classificar por cor os clipes na SpeedGrade no modo nativo e no modo Direct Link.

Quando você aplica um efeito ou um Look a um clipe mestre na SpeedGrade, a alteração do efeito ou da cor é aplicada a cada ocorrência do clipe mestre editado em uma sequência. Além de isso, alguns ajustes subsequentes que você fizer no efeito também são propagados automaticamente a todos os clipes de sequência.

A SpeedGrade permite alternar entre trabalhar no nível de clipe e no nível de clipe mestre.

Se você aplicar um efeito de Lumetri como um efeito do clipe mestre no Premiere Pro, será possível ajustá-lo na SpeedGrade.

Após terminar a correção de cor, salve as alterações na SpeedGrade. Cada aparência do clipe mestre editado em sequências diferentes terá a mesma classificação aplicada. Além de isso, você pode alternar para o clipe mestre de cada instância dele que aparece em sequências diferentes.

As alterações são visíveis em sequências editadas do Premiere Pro quando você abrir novamente o projeto no Premiere Pro. Se as alterações foram aplicadas no modo Direct Link da SpeedGrade, envie o clipe de volta ao Premiere Pro usando o Direct Link.

Perguntas frequentes

Qual é a diferença entre um clipe mestre e um clipe no disco?

Ao importar um arquivo de mídia em disco no painel Projeto no Premiere Para o, um clipe mestre é criado. Cada instância de um arquivo de mídia importada para o Premiere Para o é um clipe mestre independentemente.

Ou seja, um projeto do Premiere Pro pode conter vários clipes mestres distintos, apontando para o mesmo arquivo de mídia em disco.

Usar Revelar no Explorer (Windows) ou Revelar no Finder (Mac) localizar o arquivo de mídia em disco para um clipe selecionado.

Como identificar se um clipe mestre ou um item de rastreamento foi carregado no painel Controle de efeitos?

Estas são algumas dicas para ajudar a identificar qual tipo de item é carregado:

- **Nome do clipe:** Para um item de rastreamento, o nome da sequência precede o nome do clipe. Para um clipe mestre, apenas o nome do clipe é exibido no painel Controle de efeitos.
- **Cabeçalhos:** Para obter um item de rastreamento, o painel Controle de efeitos mostra cabeçalhos para Efeitos de vídeo e as seções de Efeitos de áudio. Para um clipe mestre, nenhum cabeçalho é exibido.
- **Efeitos intrínsecos:** Para um item de rastreamento com vídeo, a seção Efeitos de vídeo mostra os efeitos de Movimento, Opacidade e Remapeamento de tempo. Para clipes mestres, esses efeitos intrínsecos não são exibidos.

Os efeitos do clipe mestre podem ser aplicados às sequências?

Não é possível aplicar diretamente um efeito de Clipe mestre a uma sequência ou uma sequência multicâmera.

Quais são os tipos de efeitos que podem ser aplicados aos clipes mestres?

Você pode aplicar a maioria dos efeitos de vídeo disponíveis no Premiere Pro, exceto pelo seguinte:

- Efeitos de Intrinsics: Movimento, Opacidade, velocidade
- Efeito Estabilizador de distorção
- Efeito Corrigir obturador de rolamento
- Efeitos do clipe mestre não podem ser pré-renderizados. Assim, evite o uso de efeitos intensivo do processador porque podem afetar o desempenho da reprodução no Monitor de origem.

Não é possível aplicar os efeitos de áudio a clipes mestres.

Você pode aplicar predefinições de efeito a um clipe mestre?

Sim, você pode aplicar predefinições de efeito a um clipe mestre. Se uma predefinição inclui os efeitos que não são suportados pelos clipes mestres, os efeitos que não são suportados são ignorados e apenas os efeitos suportados são aplicados.

Um clipe mestre duplicado herdará os efeitos aplicados ao clipe mestre original?

Quando você duplica um clipe mestre ou cria um subclipe a partir de um clipe mestre, a nova instância herdará os efeitos já aplicados ao clipe mestre original. Entretanto, não há nenhum link ativo entre os dois clipes mestres desde então. Posteriormente, se desejar aplicar as mesmas alterações aos clipes mestres, copie os efeitos de um clipe mestre e cole no outro.

Pode usar a cor de LUTs classificar um clipe mestre em SpeedGrade?

Você pode usar um LUT para classificar por cor um clipe mestre. Entretanto, não aplique uma correção de cor intensa porque o LUT atua como um limitador e fixa a saturação se ela exceder os limites.

Como o After Effects lida com os efeitos do clipe mestre?

Atualmente, o After Effects não oferece suporte aos efeitos do clipe mestre aplicados aos clipes em uma sequência importadas do Premiere Pro.

[Para o início](#) 

Tutorial em vídeo



Como aplicar efeitos a todas as instâncias de um clipe

Neste tutorial de vídeo de 5 minutos, saiba como aplicar um efeito a um clipe mestre, alterá-lo e observar as ondas de alterações por todas as instâncias do clipe.

O tutorial fornece arquivos de amostra para você testar o recurso por conta própria.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Mascaramento e rastreamento

Mascaramento no Premiere Pro

Crie uma máscara usando a ferramenta de formas

Crie uma forma livre usando a ferramenta Caneta

Modificar e mover máscaras

Aplique a difusão da borda de uma máscara ou ajuste a expansão da máscara

Ajustar as configurações de máscara usando o painel Controles do efeito

Copiar e colar máscaras

Acompanhamento de máscaras no Premiere Pro

Tutorial em vídeo

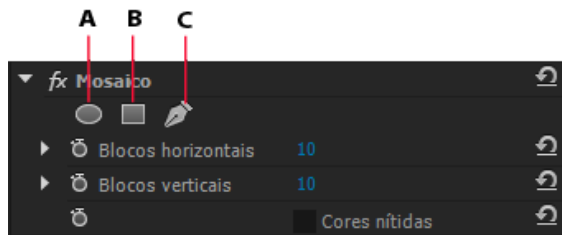
[Para o início](#)

Mascaramento no Premiere Pro

É possível aproveitar os fluxos de trabalho de mascaramento e acompanhamento avançados do After Effects diretamente no Premiere Pro.

As máscaras permitem que você defina uma área específica em um clipe que deseja desfocar, sobrepor, realçar, aplicar efeitos ou colorir de forma correta.

Você pode criar e modificar máscaras com formas diferentes, como uma Elipse ou um Retângulo. Ou você pode desenhar formas livres de Bézier com a ferramenta Caneta.



A. Ferramenta forma de elipse B. Ferramenta forma de retângulo C. Ferramenta Caneta

É possível aplicar efeitos dentro ou fora da área mascarada. Um dos usos comuns do mascaramento é desfocar o rosto de uma pessoa para proteger sua identidade. Por exemplo, é possível mascarar o rosto de uma pessoa aplicando um efeito de desfoque ou um efeito de mosaico.

Você também pode usar o mascaramento de formas mais criativas como a aplicação de uma máscara para corrigir uma cor específica. Você pode utilizar uma seleção de máscara inversa para excluir a área mascarada das correções de cor aplicadas ao restante do clipe. Além de isso, você pode adicionar várias máscaras de forma com efeitos diferentes a diferentes áreas de um clipe.

[Para o início](#)

Crie uma máscara usando a ferramenta de formas

O Premiere Pro oferece duas ferramentas de formas: uma ferramenta forma de elipse  para criar uma máscara circular ou uma máscara com forma de elipse e uma ferramenta forma de retângulo  para criar

um polígono de quatro lados.

1. Na Linha de tempo, selecione o clipe que contém a área que você deseja mascarar.
2. No painel Efeitos, selecione o efeito que deseja aplicar à área mascarada.
Por exemplo, se desejar aplicar o efeito Mosaico, selecione Efeitos de vídeo > Estilizar > Mosaico.
3. Aplique o efeito selecionado a um clipe arrastando o ícone de efeito do painel Efeitos para o clipe no painel Linha de tempo. Alternativamente, selecione o clipe e clique duas vezes em um efeito no painel Efeitos para aplicá-lo.

É possível aplicar o mesmo efeito várias vezes, usando diferentes configurações a cada vez.

*Para obter mais informações sobre a aplicação de um efeito, consulte **Aplicar efeitos aos clipes**.*

4. Clique na ferramenta forma de elipse  para criar uma máscara com forma de elipse ou clique na ferramenta de forma de retângulo  para criar uma máscara com forma de retângulo.

A máscara de forma aparece no clipe no Monitor de programas e o efeito fica restrito na área mascarada.

Observações importantes

- O Premiere Pro não salva as máscaras como predefinições de efeito.
- O mascaramento é desabilitado para o efeito Estabilizador de distorção. Os controles de formato da máscara não são exibidos para o efeito Estabilizador de distorção no painel Controle de efeitos.

[Para o início](#) 

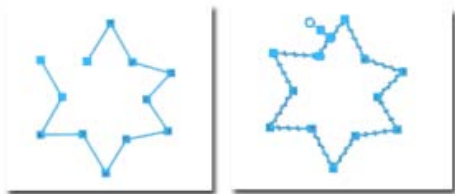
Crie uma forma livre usando a ferramenta Caneta

A ferramenta Caneta  permite desenhar formas de máscara complexas em torno dos objetos.

Clique na ferramenta Caneta para começar a desenhar a máscara. Você pode criar formas diferentes em desenhos de linhas retas e segmentos curvados. Para desenhar linhas curvas suaves, você pode desenhar segmentos de caminho de Bézier que oferecem um maior controle sobre a forma da máscara.

Desenhar segmentos de caminho retos com a ferramenta Caneta

O caminho mais simples que você pode desenhar com a ferramenta Caneta é uma linha reta com dois pontos de vértice. Se você continuar clicando, criará um caminho composto de segmentos de linha reta conectados por pontos de vértice.



Clique com a ferramenta Caneta para criar segmentos retos

1. Selecione a ferramenta Caneta.
2. Posicione a ferramenta Caneta no local de início do segmento reto e clique para definir o

primeiro ponto de vértice (não arraste).

Observação: O primeiro segmento desenhado não fica visível até você clicar em um segundo ponto de vértice.

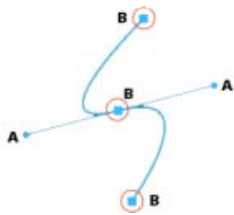
3. Clique novamente onde você deseja que o segmento termine (clique com a tecla Shift pressionada para restringir o ângulo do segmento a um múltiplo de 45°).
4. Continue clicando para definir pontos de vértice para segmentos retos adicionais.
5. Para fechar o caminho, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de vértice. Um pequeno círculo aparece ao lado do ponteiro da ferramenta Caneta quando é posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o caminho.

Desenhar segmentos de caminho de Bézier curvos com a ferramenta Caneta

Crie um segmento de caminho curvo arrastando as linhas de direção utilizando a ferramenta Caneta. O comprimento e a direção das linhas de direção determinam a forma da curva.

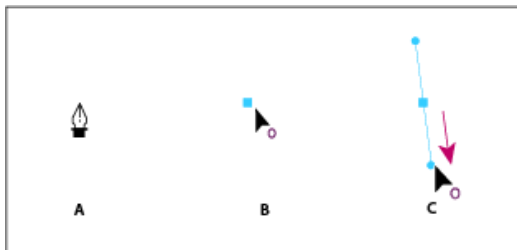
Para criar formas Bézier, você converte um ponto de vértice em uma máscara até um ponto de Bézier pressionando a tecla Alt enquanto coloca o cursor sobre o ponto do vértice. O cursor toma a forma de um "V" invertido. Em seguida, clique e solte o ponteiro.

As alças de Bézier fornecem controles bidirecionais que permitem a você alterar a curva do segmento de linha entre a alça e o próximo ponto de cada lado.



A. As alças de Bézier bidirecionais para controlar a forma da curva B. Pontos da máscara de Bézier

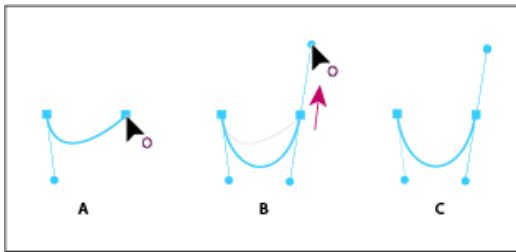
1. Posicione a ferramenta Caneta no local onde deseja que a curva inicie e mantenha o botão do mouse pressionado. Um vértice é exibido e o ponteiro da ferramenta Caneta muda para uma ponta de seta.
2. Arraste para alterar o comprimento e a direção de ambas as linhas de direção de um vértice e depois solte o botão do mouse.



Desenhando o primeiro vértice em um caminho curvado

A. Posicionando a ferramenta Caneta B. Começando a arrastar (botão do mouse pressionado) C. Arrastando para estender as linhas de direção

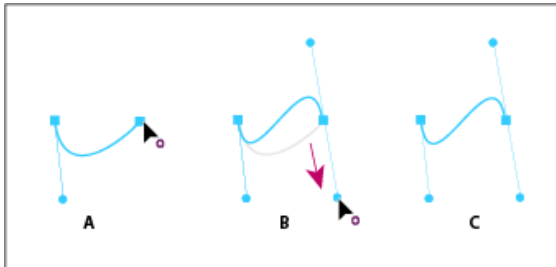
3. Posicione a ferramenta Caneta no local em que deseja que o segmento curvado termine e execute um dos procedimentos a seguir:
 - Para criar uma curva em forma de C, arraste na direção oposta da direção que você arrastou a linha de direção anterior e depois solte o botão do mouse.



Desenhando o segundo vértice em um caminho curvado

A. Começando a arrastar **B.** Arrastando longe da linha de direção anterior, criando uma curva **C.** Resultado após soltar o botão do mouse

- Para criar uma curva em S, arraste na mesma direção da linha de direção anterior e depois solte o botão do mouse.



Desenho de uma curva S

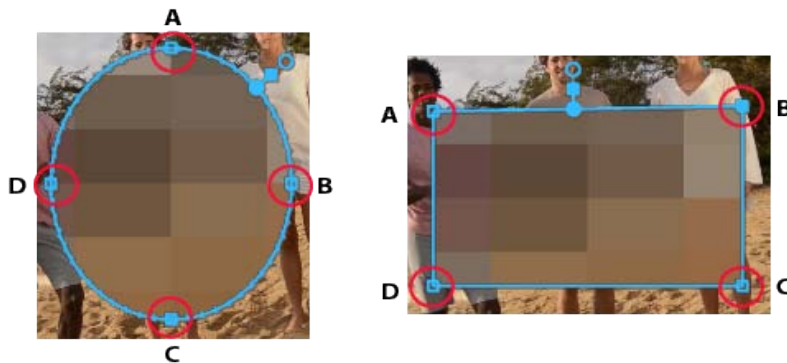
A. Começando a arrastar **B.** Arrastando na mesma direção da linha de direção anterior, criando uma curva S **C.** Resultado após soltar o botão do mouse

4. Continue arrastando a ferramenta Caneta a partir de locais diferentes para criar uma série de curvas suaves.

[Para o início](#)

Modificar e mover máscaras

Os pontos de vértice em uma máscara permitem que você controle a forma, o tamanho e a rotação de uma máscara.



A, B, C, D: pontos de vértice para ajustar a forma, o tamanho e a rotação de uma máscara

Modifique a forma, o tamanho e a rotação de uma máscara

- Para alterar a forma de uma máscara, arraste a alça de uma máscara.
- Para alterar a forma de uma máscara de elipse em um polígono, pressione Alt e clique em um dos vértices da elipse.
- Para redimensionar uma máscara, coloque o cursor fora de um vértice e pressione Shift (o cursor se transforma em uma seta dupla ) , em seguida, arraste o cursor para o pressionar a tecla Shift.
- Para girar a máscara, coloque o cursor fora de um vértice (o cursor se transforma em uma seta dupla curvada ) e arraste. Pressione Shift arrastando o cursor para restringir a rotação a incrementos de 22,5 graus.

Mover, adicionar ou remover um vértice

- Para mover um vértice, arraste o vértice com a ferramenta Seleção. Observe que ao arrastar uma máscara em elipse, esse formato não é mantido.
- Para adicionar um vértice, coloque o cursor sobre uma borda de máscara ao pressionar a tecla Ctrl (Win) ou Cmd (Mac). O cursor muda para a forma da caneta com um sinal de "+"  . Clique para adicionar o vértice à forma da máscara.
- Para remover um vértice, coloque o cursor sobre o ponto a remover, pressionando a tecla de tecla Ctrl (Win) ou Cmd (Mac). O cursor muda para a forma da caneta com um sinal de menos  . Clique para remover o vértice selecionado na forma de máscara.

Outros comandos e atalhos de teclado importantes

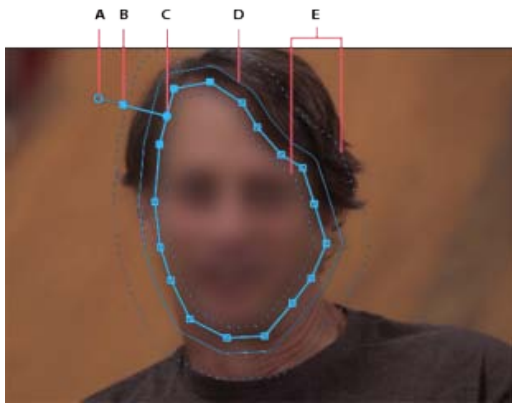
- Use as teclas de seta no teclado para ajustar um ponto de controle selecionado por uma distância de uma unidade.
- Pressione Shift e use as teclas de seta para ajustar um ponto de controle selecionado por uma distância de cinco unidades.
- Para desmarcar todos os pontos de controle selecionados, clique fora de uma máscara atualmente ativa.
- Para desativar a manipulação direta de uma máscara, clique fora da máscara. Ou desmarque o clipe na sequência.
- Para excluir uma máscara, selecione a máscara no painel Controle de efeitos e pressione a tecla Delete no teclado.

[Para o início](#) 

Aplique a difusão da borda de uma máscara ou ajuste a expansão da máscara

O Premiere Pro fornece controles que permitem o ajuste da difusão e expansão da máscara diretamente no Monitor de programa.

A alça de posição da máscara permite mover as alças de difusão e expansão de uma só vez ao longo da estrutura de tópicos da máscara. Com a alça de posicionamento da máscara, você pode colocar os controles de difusão e expansão em uma posição conveniente na máscara.



A. Alça de difusão para controlar a difusão **B.** Alça de expansão para expandir e contrair a máscara **C.** Alça de posição da máscara para mover controles **D.** Guia de expansão **E.** Guia de difusão

Aplicar a difusão da máscara



A. Sem difusão **B.** Com difusão aplicada

Suavize as bordas da forma de uma máscara aplicando a difusão. A difusão suaviza a borda da seleção da máscara para que se misture à área fora da seleção e fornece um resultado esteticamente satisfatório.

A alça de difusão da máscara permite que você controle a quantidade de difusão diretamente na estrutura de tópicos da máscara no Monitor de programas. O Premiere Pro exibe uma guia de difusão em torno da estrutura de tópicos da máscara. O guia de difusão é exibido como uma linha tracejada.

Também é possível especificar um valor de Difusão da máscara no painel Controle de efeitos.

Afaste a alça do guia de difusão para aumentar a difusão ou aproxime a guia da difusão para diminuir a difusão.

Ajuste a expansão da máscara

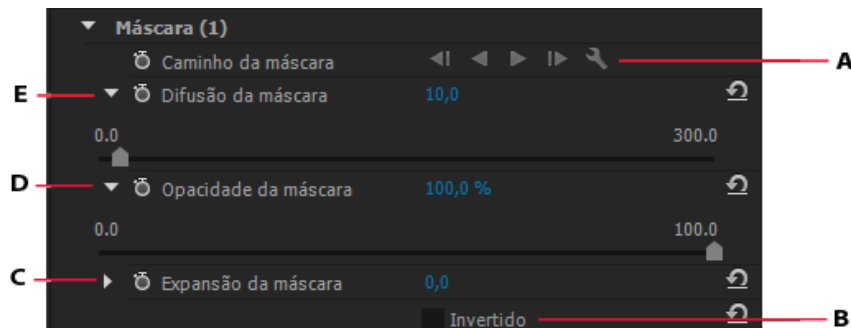
A expansão da máscara permite que você expanda ou reduza a área da máscara. O guia de expansão da máscara, indicado como uma linha azul no Monitor de programas, ajuda você a expandir ou contrair a área de máscara com precisão.

Afaste a alça do guia de expansão para expandir a área da máscara ou aproxime a guia de expansão para reduzir a área da máscara.

Você também pode especificar um valor de Expansão da máscara no painel Controles de efeitos para mover as bordas da máscara para dentro ou para fora. Os valores positivos movem as bordas para fora e os valores negativos para dentro.

Ajustar as configurações de máscara usando o painel Controles do efeito

Você pode especificar valores para ajustar uma máscara utilizando o painel Controles de efeitos. Você pode acompanhar a máscara, alterar a opacidade, expandir a máscara, inverter a máscara ou usar as arestas da máscara.



A. Acompanhar a máscara B. Inverter áreas mascaradas e sem máscara C. Alterar a expansão da máscara D. Ajustar a opacidade da máscara E. Aplicar difusão às arestas da máscara

Ajustar a opacidade da máscara

Para ajustar a opacidade de uma máscara, especifique um valor de Opacidade da máscara. O controle deslizante controla a opacidade da máscara. Em um valor de 100, a máscara é opaca e bloqueia qualquer área subjacente da camada. Quanto mais baixa for a opacidade, mais a área abaixo da máscara fica visível.

Inverter seleção de máscaras

Marque a caixa de seleção Invertido para inverter as áreas com ou sem máscara. É possível proteger as áreas que você deseja deixar como estão mascarando-as e selecionar a caixa de seleção Inverter para aplicar efeitos às áreas não mascaradas.



Aparência de Lumetri aplicada à área desmascarada usando a seleção Inverter máscara

[Para o início](#)

Copiar e colar máscaras

É fácil copiar e colar máscaras entre os clipes ou entre os efeitos.

Copiar e colar efeitos com máscaras entre cliques

Ao copiar e colar um efeito que contém máscaras, o efeito colado tem as mesmas máscaras aplicadas.

1. No painel Linha de tempo, selecione o clipe que contém o efeito com máscaras.
2. No painel Controles de efeitos, selecione o efeito que será copiado.
3. Selecione Editar > Copiar. Ou use o atalho de teclado Ctrl+C (Windows) ou Cmd+C (Mac OS).
4. Selecione outro clipe na Linha de tempo no qual você deseja colar a máscara.
5. Selecione Editar > Colar. Ou use os atalhos de teclado Ctrl+V (Windows) ou Cmd+V (Mac OS).

Copiar e colar máscaras entre efeitos

1. No painel Controles de efeitos, clique no triângulo para expandir o efeito para revelar as máscaras aplicadas.
2. Selecione a máscara que será copiada.
3. Selecione Editar > Copiar. Ou use o atalho de teclado Ctrl+C (Windows) ou Cmd+C (Mac OS).
4. Selecione outro efeito no painel Controles de efeitos em que você deseja colar a máscara.
5. Escolha Editar > Colar. Ou use os atalhos de teclado Ctrl+V (Windows) ou Cmd+V (Mac OS).

Observação: É possível copiar e colar apenas uma máscara por vez.

[Para o início](#)

Acompanhamento de máscaras no Premiere Pro

Ao aplicar uma máscara a um objeto, o Premiere Pro permite que a máscara acompanhe automaticamente o objeto à medida que ele passa de um quadro para outro. Por exemplo, após desfocar um rosto usando uma máscara de forma, o Premiere Pro pode acompanhar automaticamente os movimentos do rosto mascarado de quadro a quadro enquanto a pessoa se move.

Quando uma máscara é selecionada, o painel Controles de efeitos exibe controles para acompanhar a máscara para frente ou para trás. Você pode escolher acompanhar a máscara de um quadro por vez ou até o final da sequência.

Clique no ícone de chave inglesa  para modificar o modo como as máscaras são rastreadas. É possível escolher entre algumas opções para proporcionar o acompanhamento mais eficiente:

Posição Acompanha apenas a posição da máscara de quadro a quadro

Posição e rotação Acompanha a posição da máscara ao alterar a rotação necessária por quadro

Posição, escala e rotação Controla a posição da máscara para escalar automaticamente e girar conforme o quadro se move

Você pode localizar a opção que funciona melhor para seu clipe por avaliação. Selecione uma dessas opções e, se ela não funcionar bem, desfaça a ação e tente outra.

Para usar os recursos de acompanhamento mais avançados disponíveis no After Effects, envie a sequência ao After Effects usando o recurso de Dynamic Link. Para obter mais informações, consulte Acompanhamento de máscaras no After Effects.

[Para o início](#)

Tutorial em vídeo



Como desfocar uma face de movimentação com mascaramento e acompanhamento

Neste tutorial de vídeo de 5 minutos, aprenda a aplicar uma máscara de difusão para proteger a identidade de uma pessoa e, em seguida, controlar essa máscara conforme ela se move pelo quadro em uma cena.

O tutorial fornece arquivos de amostra para você testar o recurso por conta própria.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Estabilizar o movimento com o efeito Estabilizador de distorção

Estabilizar com o efeito Estabilizador de distorção

Configurações do Estabilizador de distorção

É possível estabilizar o movimento com o efeito Estabilizador de distorção. Ele remove a tremulação causada pela movimentação da câmera, possibilitando transformar uma gravação trêmula, feita a mão, em tomadas suaves e estáveis.

Vídeo : Estabilizar gravações tremidas

Saiba como usar o efeito do Estabilizador de distorção para estabilizar sua gravação feita à mão. (Vídeo, 4 min)

[Para o início](#)

Estabilizar com o efeito Estabilizador de distorção

Para estabilizar o movimento usando o efeito Estabilizador de distorção, faça o seguinte:

1. Selecione o clipe que deseja estabilizar.
2. No painel Efeitos, escolha Distorcer > Estabilizador de distorção, e aplique o efeito clicando duas vezes ou arrastando o efeito para o clipe na Linha de tempo ou no painel Controles do efeito.

Depois que o efeito é adicionado, a análise do clipe começa imediatamente em segundo plano. Quando a análise começa, o primeiro de dois banners é exibido no painel Projeto, indicando que a análise está sendo executada. Quando a análise é concluída, o segundo banner exibe uma mensagem de que a estabilização está sendo executada.

É possível trabalhar livremente com a gravação ou em qualquer outra parte do projeto enquanto essas etapas estão sendo executadas.

Observação: O efeito Estabilizador de distorção no Premiere Pro exige que as dimensões do clipe correspondam às configurações da sequência. Se o clipe não corresponder às configurações da sequência, é possível aninhar o clipe e, em seguida, aplicar o efeito Estabilizador de distorção ao ninho.

[Para o início](#)

Configurações do Estabilizador de distorção

Analisar

Não é necessário pressionar este botão quando aplicar o Estabilizador de distorção pela primeira vez, pois ele é pressionado automaticamente. O botão Analisar permanece desativado até que alguma alteração ocorra. Por exemplo, se você ajustar os pontos de entrada ou de saída de uma camada, ou se ocorrer uma alteração ascendente na origem da camada. Clique no botão para analisar novamente a gravação.

Observação: A análise não considera nenhum efeito que tenha sido aplicado diretamente ao mesmo clipe.

Cancelar Cancela uma análise em andamento. Durante a análise, as informações de status aparecem ao lado do botão Cancelar.

Estabilização As configurações de estabilização permitem ajustar o processo de estabilização.

Resultado Controla o resultado desejado da gravação (Suave ou Sem movimento).

- **Movimento suave (padrão):** mantém o movimento da câmera original, mas o torna mais suave. Quando selecionado, a suavidade é ativada para controlar quão suave o movimento da câmera ficará.
- **Sem movimento:** tenta remover todo o movimento da câmera da tomada. Quando selecionada, a função Cortar menos <-> Suavizar mais é desativada na seção Avançado. Esta configuração é usada para gravações em que pelo menos uma parte do objeto principal permanece dentro do quadro do intervalo inteiro que está sendo analisado.

Suavidade Escolhe quanto o movimento original da câmera será estabilizado. Os valores mais baixos são mais próximos do movimento original da câmera, enquanto os valores mais altos são mais suaves. Valores acima de 100 exigem mais corte da imagem. Ativada quando o Resultado é definido para Movimento suave.

Método Especifica a operação mais complexa que o Estabilizador de distorção executa na gravação para estabilizá-la:

- **Posição:** a estabilização é baseada apenas em dados de posição e é a maneira mais simples que uma gravação pode ser estabilizada.
- **Posição, escala e rotação** A estabilização é baseada nos dados de posição, escala e rotação. Se não houver áreas suficientes para rastrear, o Estabilizador de distorção escolhe o tipo anterior (Posição).
- **Perspectiva:** usa um tipo de estabilização no qual o quadro inteiro é efetivamente colocado em pino de vértice. Se não houver áreas suficientes para rastrear, o Estabilizador de distorção escolhe o tipo anterior (Posição, Escala, Rotação).
- **Distorção de Subspace (padrão):** tenta distorcer várias partes do quadro de forma diferente para estabilizar o quadro inteiro. Se não houver áreas suficientes para rastrear, o Estabilizador de distorção escolhe o tipo anterior (Perspectiva). O método em uso em um determinado quadro pode alterar no curso de um clipe com base na precisão do rastreamento.

Observação: Em alguns casos, a Distorção de Subspace pode inserir distorção indesejada, e a Perspectiva pode inserir keystone indesejado. É possível impedir anomalias escolhendo um método mais simples.

Bordas As configurações de bordas ajustam como as bordas (as bordas móveis) são tratadas para gravação que é estabilizada.

Moldura Controla como as bordas aparecem no resultado de uma estabilização. A moldura pode ser definida para um dos procedimentos seguintes:

- **Estabilizar apenas:** exibe o quadro inteiro, incluindo as bordas móveis. A opção Estabilizar apenas mostra quanto trabalho está sendo realizado para estabilizar a imagem. Usar a opção Estabilizar apenas permite cortar a gravação usando outros métodos. Quando selecionada, a seção Autoescala e a propriedade Cortar menos <-> Suavizar mais são desativadas.
- **Estabilizar, cortar:** corta as bordas móveis sem escala. A opção Estabilizar, cortar é idêntica ao uso de Estabilizar, cortar, Autoescala e a configurar a Escala máxima para 100%. Com essa opção ativada, a seção Autoescala é desativada, mas a propriedade Cortar menos <-> Suavizar mais é ativada.
- **Estabilizar, cortar, Autoescala (padrão):** corta as bordas móveis e amplia a imagem para preencher novamente o quadro. A escala automática é controlada por várias propriedades na seção Autoescala.
- **Estabilizar, sintetizar bordas:** preenche o espaço em branco criado pelas bordas móveis com o conteúdo dos quadros anteriores e posteriores no tempo (controlado pelo Intervalo de entrada de síntese na seção Avançado). Com essa opção, a seção Autoescala e a propriedade Cortar menos <-> Suavizar mais são desativadas.

Observação: É possível que artefatos apareçam quando há movimento na borda do quadro não relacionado ao movimento da câmera.

Autoescala Exibe a quantidade atual de autoescala e permite definir limites de quantidade de autoescala. Ative a Autoescala definindo o quadro para Estabilizar, cortar, Autoescala.

- **Escala máxima:** limita a quantidade máxima de ampliação de um clipe para a estabilização.
- **Margem de segurança para ação:** quando não zero, especifica uma borda em torno da extremidade da imagem que não se espera que seja visível. Assim, a autoescala não tenta preenchê-la.

Escala adicional Amplia o clipe com o mesmo resultado de escala usando a propriedade Escala, localizada em Transformação, porém evita uma nova geração de amostragem da imagem.

Avançado

Análise detalhada Quando definida como ativada, faz com que a próxima fase da análise realize trabalho extra para localizar elementos para rastrear. Os dados resultantes (armazenados no projeto como parte do efeito) são muito maiores e mais lentos com esta opção ativada.

Ondulação do obturador de rolamento O estabilizador remove automaticamente a ondulação associada à gravação estabilizada do obturador de rolamento. A Redução automática é o padrão. Use a Redução avançada se a gravação contiver ondulações maiores. Para usar qualquer método, defina o Método para Distorção de Subspace ou Perspectiva.

Cortar menos <-> Suavizar mais Ao cortar, controla a relação de compensação entre a suavidade e a escala do retângulo de corte conforme este se move sobre a imagem estabilizada. Os valores mais baixos são suaves, no entanto, mais partes da imagem são exibidas. A 100%, o resultado é o mesmo que o da opção Estabilizar apenas com corte manual.

Intervalo de entrada de síntese (segundos) Usado pela moldura Estabilizar, sintetizar bordas, controla até onde no tempo o processo de síntese irá para frente e para trás para preencher quaisquer pixels ausentes.

Difusão de borda de síntese Seleciona a quantidade de difusão das partes sintetizadas. É ativada somente quando se usa a moldura Estabilizar, sintetizar bordas. Use o controle de difusão para suavizar as bordas em que os pixels sintetizados se unem ao quadro original.

Cortar borda de síntese Apara as bordas de cada quadro antes de ser usado para combinar com outros quadros ao usar a opção de moldura Estabilizar, sintetizar bordas. Use os controles de corte para cortar as bordas falhas que são comuns na captura de vídeo analógico ou em óptica de baixa qualidade. Por padrão, todas as bordas estão definidas para zero pixel.

Ocultar banner de aviso Use quando não desejar reanalisar a gravação mesmo que haja um banner de aviso indicando que ela deve ser reanalisada.

Dicas de fluxo de trabalho do Estabilizador de distorção

1. Aplique o Estabilizador de distorção.
2. Enquanto o Estabilizador de distorção está analisando a gravação, é possível ajustar as configurações ou trabalhar em uma outra parte do projeto.
3. Escolha Estabilização > Resultado > Sem movimento, se desejar remover completamente todo o movimento da câmera. Escolha Estabilização > Resultado > Movimento suave, se desejar incluir algum do movimento original da câmera na tomada.
4. Se o resultado for bom, a estabilização estará concluída. Caso contrário, execute um ou

mais destes procedimentos:

- Se a gravação estiver muito distorcida, mude o Método para Posição, escala, rotação.
 - Se houver eventuais distorções onduladas e a gravação tiver sido feita com uma câmera com obturador de rolamento, defina Avançado > Ondulação do obturador de rolamento para Redução avançada.
 - Tente marcar Avançado > Análise detalhada.
5. Se o resultado for cortado demais, reduza a Suavidade ou Cortar menos <-> Suavizar mais. Cortar menos <-> Suavizar mais é mais responsivo, pois não exige uma fase de estabilização.
6. Se desejar ter uma noção de quanto trabalho o estabilizador está realizando de fato, defina a Moldura para Estabilizar apenas.

Quando a Moldura está definida para uma das opções de corte e o corte torna-se extremo, um banner vermelho aparece informando, "Para evitar o conjunto de corte extremo, defina o Enquadramento para Apenas estabilizar ou defina outros parâmetros." Nessa situação, é possível definir a Moldura para Estabilizar apenas ou para Estabilizar, Sintetizar bordas. Outras opções incluem reduzir o valor de Cortar menos <-> Suavizar mais ou reduzir a Suavidade. Ou, caso esteja satisfeito com os resultados, ative a opção Ocultar banner de aviso.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Visão geral da transição: aplicar transições

Visão geral

Tutorial de aprendizagem

Alças e transições de clipe

Transições unilaterais e bilaterais

Aplicar transições

Aplicar uma transição entre dois cliques

Aplicar uma transição unilateral

Especificar e aplicar transições padrão

Copiar e colar uma transição

Copiar e colar uma transição para vários pontos de edição

Substituir uma transição

[Para o início](#) 

Visão geral

Uma transição move uma cena de uma tomada para a seguinte. Normalmente, usa-se um corte simples para se mover de tomada em tomada, mas em alguns casos, pode ser necessária a transição entre tomadas gradualmente terminando uma e iniciando a outra. O Premiere Pro oferece muitas transições que podem ser aplicadas à sequência. Uma transição pode ser um crossfade sutil ou um efeito estilizado, como uma virada de página ou um cata-vento girando. Embora normalmente se coloque uma transição em uma linha de corte entre tomadas, também é possível aplicar uma transição somente ao início ou ao final de um clipe.

Por padrão, inserir um clipe ao lado de outro em um painel Linha de tempo resulta em um *corte*, onde o último quadro de um clipe é simplesmente seguido do primeiro quadro do próximo. Quando desejar enfatizar ou adicionar um efeito especial a uma alteração de cena, é possível adicionar qualquer um de uma variedade de *transições*, como aberturas, zooms e dissoluções. Aplique transições à Linha de tempo usando o painel Efeitos, e edite-as usando a Linha de tempo e o painel Controles do efeito.

As transições estão disponíveis nos compartimentos Transições de vídeo e Transições de áudio no painel Efeitos. O Premiere Pro oferece muitas transições, incluindo dissoluções, aberturas, deslizamentos e zooms. Essas transições estão organizadas em compartimentos  por tipo.

Kevin Monahan mostra como criar transições novas com base em efeitos em um artigo no site da Adobe: usar efeitos como transições no Adobe Premiere Pro [nesta postagem de blog](#).

É possível criar compartimentos personalizados para agrupar efeitos da maneira desejada. (Consulte [Trabalhar com compartimentos](#).)

[Para o início](#) 

Tutorial de aprendizagem

Aprenda a aplicar transições de áudio e vídeo básicas em seu projeto no Premiere Pro neste tutorial em vídeo.

[Para o início](#) 

Alças e transições de clipe

Na maioria dos casos, não se deseja que uma transição ocorra durante a ação essencial em uma cena. Por essa razão, as transições funcionam melhor com *alças* – os quadros extras além dos pontos de entrada definidos para o clipe.

A alça entre a hora de Início da mídia e o ponto de entrada, às vezes, é denominada *material de cabeçalho* e a alça entre o ponto de saída de um clipe e a hora de Fim da mídia, às vezes, é denominada *material de ponta*.



Um clipe com alças

A. Início da mídia **B.** Alça **C.** Ponto de entrada **D.** Ponto de saída **E.** Alça **F.** Fim da mídia

Em alguns casos, a mídia de origem pode não conter quadros suficientes para as alças do clipe. Se você aplicar uma transição e a duração da alça for muito curta para cobrir a duração da transição, um alerta é exibido para avisá-lo de que os quadros serão repetidos para cobrir a duração. Se você decidir continuar, a transição será exibida no painel Linha de tempo com barras de aviso diagonais através dela.



Transição usando quadros duplicados

Para obter melhores resultados com transições, capture a mídia de origem com alças suficientes para além dos pontos de entrada e saída da duração real do clipe que deseja usar.

[Para o início](#) ⁺

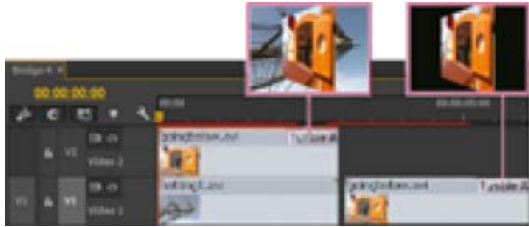
Transições unilaterais e bilaterais

As transições são normalmente *bilaterais* – elas combinam o último material de áudio ou de vídeo do clipe antes do corte com o primeiro material do clipe logo após o corte. Você pode, contudo, aplicar uma transição a um clipe individual, de modo que afete somente o começo ou o final do clipe. Uma transição aplicada a um único clipe é chamada *unilateral*. O clipe pode ser imediatamente adjacente a outro clipe ou estar sozinho em uma faixa. Só é possível aplicar transições bilaterais quando o clipe antes do corte tem uma alça em sua ponta e o clipe após o corte tem uma alça em seu cabeçalho. Para obter mais informações, consulte [Aplicar transições](#).

Com o uso de transições unilaterais tem-se mais controle sobre como os clipes transitam. Por exemplo, é possível criar o efeito de um clipe de saída usando a transição de Cubo giratório, e o próximo clipe aparecendo gradualmente usando a Dissolução de pontilhamento.

As transições unilaterais aparecem e desaparecem gradualmente a partir de um estado transparente, e não de um estado preto. O que quer que esteja abaixo da transição em um painel Linha de tempo, aparece na parte transparente da transição (a parte do efeito que exibiria quadros do clipe adjacente em uma transição bilateral). Se o clipe estiver no Vídeo 1 ou não possuir clipes abaixo dele, as partes transparentes são exibidas em preto. Se o clipe estiver em uma faixa acima de outro clipe, o clipe inferior é exibido através da

transição, fazendo parecer com uma transição bilateral.



Transição unilateral com clipe abaixo dela (esquerda) comparada à transição unilateral sem nada abaixo dela (direita)

Se desejar que desapareça para preto entre os clipes, use a dissolução Para preto. Para preto não revela nenhum clipe subjacente; sempre desaparece para preto.

Em um painel Linha de tempo ou no painel Controles do efeito, uma transição bilateral tem uma linha diagonal escura através dela, enquanto uma transição unilateral é dividida diagonalmente com uma metade escura e a outra metade clara.



Tipos de transições

A. Transição bilateral usando quadros duplicados **B.** Transição bilateral **C.** Transição unilateral

Observação: Se uma transição bilateral tiver que repetir quadros (em vez de usar os quadros aparados), o ícone de transição conterá linhas diagonais adicionais. As linhas abrangerão a área em que os quadros repetidos foram usados. (Consulte [Alças e transições de clipe](#).)

[Para o início](#)

Aplicar transições

Para inserir uma transição entre dois clipes (centralizada na linha de corte), os clipes devem estar na mesma faixa, sem espaço entre eles. Ao arrastar a transição para um painel Linha de tempo, é possível ajustar o alinhamento de forma interativa. Se os clipes têm ou não quadros aparados determina como é possível alinhar a transição ao inseri-la entre os clipes. O ponteiro muda para exibir as opções de alinhamento conforme é movido sobre o corte:

- Se ambos os clipes contiverem quadros aparados no corte, é possível centralizar a transição sobre o corte ou você pode alinhá-la em qualquer lado do corte, de forma que comece ou termine no corte.
- Se nenhum clipe contiver quadros aparados, a transição automaticamente se centraliza sobre o corte e repete os quadros do primeiro clipe ou do segundo clipe, ou de ambos os clipes, conforme necessário para preencher a duração da transição. Barras diagonais aparecem nas transições que usam quadros repetidos.
- Se somente o primeiro clipe contiver quadros aparados, a transição automaticamente se encaixará no ponto de entrada do próximo clipe. A transição usa os quadros aparados do primeiro clipe para a transição e não repete quadros do segundo clipe.
- Se somente o segundo clipe contiver quadros aparados, a transição se encaixará no ponto de saída do primeiro clipe. A transição usa os quadros aparados do segundo clipe para a transição e não repete quadros do primeiro clipe.

A duração padrão de uma transição, para áudio ou vídeo, está configurada para 1 segundo. Se uma transição contiver quadros aparados, mas não o suficiente para

preencher a duração da transição, o Premiere Pro ajusta a duração para corresponder aos quadros. É possível ajustar a duração e o alinhamento de uma transição após tê-la inserido.

Observação: Os comandos de transição operam em todos os itens de faixa de áudio mesclados em conjunto. Entretanto, a definição de destino da linha de tempo deve ser ativada para aplicar a transição de áudio padrão a várias faixas de áudio de uma vez. A transição de áudio desejada deve ser o padrão selecionado pelo usuário, e o comando Aplicar transição de áudio deve ser usado. Se você arrastar e soltar a transição, ela será aplicada somente a uma única faixa de áudio.

[Para o início](#) 

Aplicar uma transição entre dois clipes

1. No painel Efeitos, localize a transição que você deseja aplicar. Será necessário expandir o compartimento Transições de vídeo e, em seguida, expandir o compartimento que contém a transição que você deseja usar.
2. Para inserir uma transição entre dois clipes, arraste a transição para a linha de corte entre dois clipes e solte o mouse quando visualizar o ícone Centralizar no corte .

Observação: Ao arrastar o início ou o fim dos clipes no painel Linha do Tempo, você verá a área que a transição destacada abrange.

3. Se uma caixa de diálogo for exibida com configurações de transição, especifique as opções e clique em OK.

Para visualizar a transição, reproduza a sequência ou arraste o indicador de tempo atual pela transição.

[Para o início](#) 

Aplicar uma transição unilateral

1. No painel Efeitos, localize a transição que você deseja aplicar. Será necessário expandir o compartimento Transições de vídeo e, em seguida, expandir o compartimento que contém a transição que você deseja usar.
2. Para inserir uma transição em um único corte, pressione Ctrl e arraste (Windows) ou pressione Cmd e arraste (Mac OS) a transição para um painel Linha de tempo. Solte o mouse quando visualizar o ícone Encerrar no corte ou Iniciar no corte.

Ícone Encerrar no corte Alinha o final da transição com o final do primeiro clipe.

Ícone Iniciar no corte Alinha o início da transição com o início do segundo clipe.

Observação: Ao arrastar o início ou o fim dos clipes no painel Linha do Tempo, você verá a área que a transição destacada abrange.

Para inserir uma transição no final de um clipe que não seja adjacente a outro clipe, arraste e solte a transição. Não pressione Ctrl e arraste (Windows) nem pressione Cmd e arraste (Mac OS). A transição se tornará unilateral automaticamente.

Para visualizar a transição, reproduza a sequência ou arraste o indicador de tempo atual pela transição.

[Para o início](#) 

Especificar e aplicar transições padrão

É possível especificar uma transição de vídeo e uma transição de áudio como transições padrão e aplicá-las rapidamente entre os clipes em uma sequência. Um contorno vermelho marca os ícones de transição padrão

no painel Efeitos. Dissolução cruzada e Potência constante Crossfade estão predefinidas como transições padrão de áudio e de vídeo.

Se você usar outra transição com mais frequência, é possível defini-la como padrão. Ao alterar a configuração de transição padrão, o padrão é alterado para todos os projetos. Alterar a transição padrão não afeta as transições já aplicadas às sequências.

Se desejar aplicar a transição padrão à maioria ou a todos os clipes em uma sequência, considere usar o comando Automatizar para sequência. Automatizar para sequência insere a transição padrão de vídeo e de áudio entre todos os clipes que ela adiciona. Consulte Adicionar clipes a uma sequência automaticamente.

Especificar uma transição padrão

1. Escolha Janela > Efeitos e expanda o compartimento Transições de vídeo ou Transições de áudio.
2. Selecione a transição que deseja tornar o padrão.
3. Clique no botão Menu do painel Efeitos ou clique com o botão direito do mouse na transição.
4. Escolha Definir selecionado como transição padrão.

Definir a duração da transição padrão

1. Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Geral (Mac OS).
 - Clique no botão de menu do painel Efeitos. Escolha Duração da transição padrão.
2. Altere o valor de Duração padrão da transição de vídeo ou Duração padrão de transição de áudio e clique em OK.

Adicionar a transição padrão entre dois clipes

É possível aplicar a transição padrão aos pares adjacentes de clipes em uma ou mais faixas.

1. Clique em um ou mais cabeçalhos de faixa para definir o destino das faixas para onde você deseja adicionar a transição.
2. Posicione o indicador de tempo atual no ponto de edição onde o par ou pares de clipes se encontram. Para navegar até um ponto de edição, clique nos botões Ir para o próximo ponto de edição e Ir para o ponto de edição anterior no Monitor de programas.
3. Escolha Sequência > Aplicar transição de vídeo ou Sequência > Aplicar transição de áudio, dependendo das faixas de destino.

Observação: É possível adicionar a transição de vídeo padrão entre os clipes em uma faixa de vídeo pressionando Ctrl+D (Windows) ou Cmd+D (Mac OS). É possível adicionar a transição de áudio padrão entre dois clipes em uma faixa de áudio pressionando Ctrl+Shift+D (Windows) ou Cmd+Shift+D (Mac OS).

Aplicar transições padrão entre clipes selecionados

É possível aplicar transições padrão de vídeo e de áudio a qualquer seleção de dois ou mais clipes. As transições padrão são aplicadas a cada ponto de edição onde dois clipes selecionados se tocam. A disposição não depende da posição do indicador de tempo atual ou de se os clipes se encontram em faixas

de destino. As transições padrão não são aplicadas onde um clipe selecionado toca em um clipe não selecionado ou nenhum clipe.

1. Na Linha de tempo, selecione dois ou mais clipes. Pressione Shift e clique nos clipes ou desenhe um letreiro sobre eles para selecioná-los.
2. Selecione Sequência > Aplicar transições padrão à seleção.

[Para o início](#) 

Copiar e colar uma transição

É possível copiar qualquer transição em uma sequência e colá-la em qualquer outra linha de corte em uma faixa do mesmo tipo: transições de vídeo em faixas de vídeo e transições de áudio em faixas de áudio.

1. Selecione uma transição em uma sequência.
2. Selecione Editar > Copiar.
3. Mova o indicador de tempo atual até a linha de corte em que deseja colar a transição.
4. Selecione Editar > Colar.

- Ao colar uma transição bilateral em um local bilateral, a transição permanece bilateral.
- Ao colar uma transição bilateral em um local unilateral, a transição se torna unilateral.
- Ao colar uma transição unilateral em um local bilateral, a transição se torna bilateral.

[Para o início](#) 

Copiar e colar uma transição para vários pontos de edição

É possível adicionar uma transição rapidamente a vários pontos de edição na sequência copiando e colando a transição. Esse recurso é útil se você tiver alterado as configurações padrão de uma transição e quiser usar novamente a transição modificada.

1. Selecione a transição na Linha de tempo.
2. Selecione Editar > Copiar ou use os atalhos do teclado Ctrl+C (Windows) ou Cmd+C (Mac).
3. Selecione vários pontos de edição em sequência arrastando um letreiro para os pontos de edição ou com a tecla Shift com qualquer ferramenta de aparagem.
4. Selecione Editar > Colar ou use os atalhos do teclado Ctrl+V (Windows) ou Cmd+V (Mac).

Alguns aspectos importantes:

- Se você colar uma transição sem selecionar pontos de edição, as transições são coladas nos pontos de edição ou perto do indicador de reprodução, sem substituir os destinos da faixa.
- Se o ponto de edição selecionado já tiver uma transição e:
 - se a transição colada for diferente da existente, o tipo de transição muda mas preserva a duração e o alinhamento da transição existente. Por exemplo, colando uma transição Dissolução cruzada sobre uma transição Abertura de portas.
 - se a transição colada for igual à transição existente, a duração e o alinhamento serão alterados. Por exemplo, ambas são transições Dissolução cruzada.
- O alinhamento de uma transição copiada é preservado se estiver definido como uma das

predefinições, mas não se tiver uma configuração personalizada.

[Para o início](#) ⁺

Substituir uma transição

- Arraste a nova transição de áudio ou de vídeo do painel Efeitos para a transição existente na sequência.

Ao substituir uma transição, o alinhamento e a duração são preservados. Entretanto, isso descarta as configurações da transição antiga e as substitui pelas configurações padrão da nova transição.

A Adobe também recomenda

- Alterar as configurações da transição



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Modificar e personalizar transições

[Exibir transições no painel Controles do efeito](#)

[Ajustar o alinhamento da transição](#)

[Mover um corte e uma transição em conjunto](#)

[Alterar a duração da transição](#)

[Reposicionar o centro de uma transição](#)

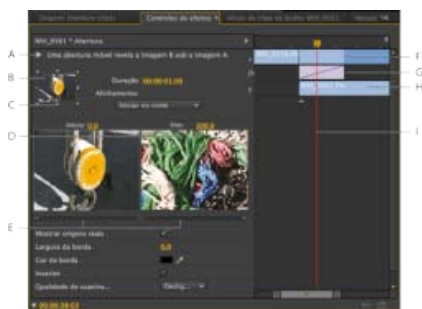
[Alterar as configurações da transição](#)

[Tutorial de aprendizagem](#)

[Para o início](#)

Exibir transições no painel Controles do efeito

É possível usar o painel Controles do efeito para alterar as configurações de uma transição inserida em uma sequência. As configurações variam de transição para transição. No painel Controles do efeito, os cliques adjacentes e a transição são exibidos no formato Rolagem-A/Rolagem-B.



Transição no painel Controles do efeito

A. Botão Reproduzir a transição **B.** Visualização da transição **C.** Seletor de borda **D.** Visualizações de clipe **E.** Controles deslizantes de Início e Fim **F.** Clipe A (o primeiro clipe) **G.** Transição **H.** Clipe B (o segundo clipe) **I.** Indicador de tempo atual

- Para abrir a transição no painel Controles do efeito, clique na transição em um painel Linha de tempo.
- Para mostrar ou ocultar a escala de tempo no painel Controles do efeito, clique no botão Mostrar/ocultar visualização de Linha de tempo . Se necessário, alargue o painel para tornar esse botão visível e ativo.
- Para reproduzir a transição no painel Controles do efeito, clique no botão Reproduzir a transição. Isso não afeta o Monitor de programas.
- Para visualizar os quadros do clipe ou cliques reais no painel Controles do efeito, selecione Mostrar origens reais.
- Para visualizar um quadro específico da transição na visualização pequena, clique no botão Reproduzir a transição. Em seguida, arraste o indicador de tempo atual na escala de tempo do painel Controles do efeito até o quadro desejado.

Observação: Quadros-chave não podem ser usados com transições. Para transições, a Visualização de Linha de tempo no painel Controles do efeito é usada para ajustar o alinhamento e a duração da transição.

Kevin Monahan mostra como criar transições novas com base em efeitos em um artigo no site da Adobe: usar efeitos como transições no Adobe Premiere Pro [nesta postagem de blog](#).

[Para o início](#) 

Ajustar o alinhamento da transição

É possível alterar o alinhamento de uma transição aplicada entre dois cliques no painel Linha de tempo ou no painel Controles do efeito. Não é necessário que uma transição esteja centralizada ou alinhada perfeitamente ao corte. É possível arrastar a transição para reposicioná-la sobre o corte conforme desejado.

Observação: Não é possível transformar uma transição bilateral em uma transição unilateral. Se você realinhar uma transição bilateral no início ou no final de um clipe, ela usará as alças do clipe adjacente.

Alinhar uma transição em um painel Linha de tempo

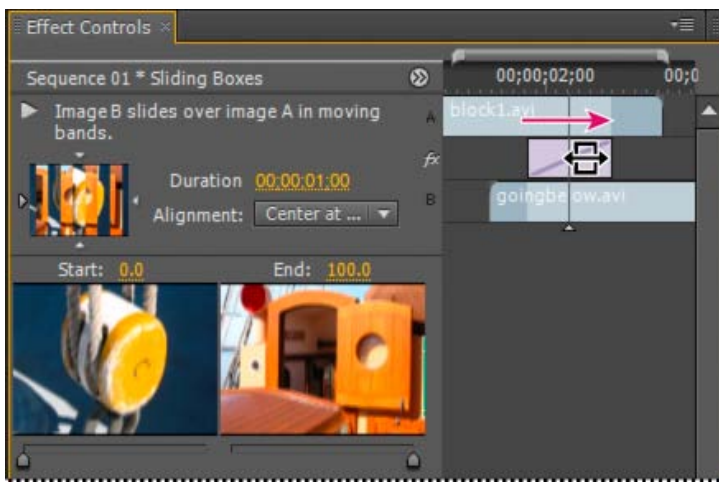
1. Em um painel Linha de tempo, aplique mais zoom para poder ver a transição claramente.
2. Arraste a transição sobre o corte para reposicioná-la.



Arrastar a transição em um painel Linha de tempo para reposicioná-la

Alinhar uma transição usando o painel Controles do efeito

1. Clique duas vezes na transição em um painel Linha de tempo para abrir o painel Controles do efeito.
2. Se a escala de tempo Controles do efeito não estiver visível, clique no botão Mostrar/ocultar visualização de Linha de tempo  no painel Controles do efeito. Se necessário, alargue o painel para tornar esse botão visível e ativo.
3. Na escala de tempo de Controles do efeito, posicione o ponteiro sobre o centro da transição até que o ícone Transição de deslizamento  apareça; em seguida, arraste a transição como desejar. Para um controle mais preciso, amplie a escala de tempo.
 - Para centralizar a transição na linha de corte, no painel Controles do efeito, clique duas vezes na transição e selecione Centralizar no corte.
 - Para colocar toda a transição no clipe que precede o ponto de edição, arraste a transição para a esquerda para alinhar seu final com o ponto de edição. Como alternativa, no painel Controles do efeito, clique duas vezes na transição e selecione Encerrar no corte.
 - Para colocar toda a transição no clipe seguinte ao ponto de edição, arraste a transição para a direita para alinhar seu início com o ponto de edição. Como alternativa, no painel Controles do efeito, clique duas vezes na transição e selecione Iniciar no corte.
 - Para inserir partes desiguais da transição em cada clipe, arraste a transição levemente para a esquerda ou direita. Para um controle mais preciso, aplique mais zoom na escala de tempo.



Arrastar a transição na escala de tempo Controles do efeito

Também é possível escolher uma opção no menu Alinhamento no painel Controles do efeito. Início personalizado aparece como uma opção no campo Alinhamento somente quando você arrasta a transição para um local personalizado sobre o corte.

[Para o início](#)

Mover um corte e uma transição em conjunto

É possível ajustar o local do corte no painel Controles do efeito. Mover a linha de corte altera os pontos de entrada e saída dos clipes, mas não afeta a duração do filme. Ao mover o corte, a transição o acompanha.

Observação: Não é possível mover o corte além do final de um clipe. Se ambos os clipes não tiverem quadros aparados que se estendam além do corte, não será possível reposicionar o corte.

1. Clique duas vezes na transição em um painel Linha de tempo para abrir o painel Controles do efeito.
2. Se a escala de tempo Controles do efeito não estiver visível, clique no botão Mostrar/ocultar visualização de Linha de tempo  no painel Controles do efeito. Se necessário, alargue o painel para tornar esse botão visível e ativo.
3. Na escala de tempo Controles do efeito, posicione o ponteiro sobre a transição, colocando-o sobre a linha vertical fina que marca o corte. O ponteiro muda do ícone Transição de deslizamento  para o ícone Edição de ondulação .
4. Arraste o corte conforme desejado. (Não é possível mover o corte além do final de um clipe.)

[Para o início](#)

Alterar a duração da transição

É possível editar a duração de uma transição no painel Linha de tempo ou no painel Controles do efeito. A duração padrão das transições está definida inicialmente para 1 segundo.

Alongar a duração de uma transição requer que um ou ambos os clipes tenham quadros aparados suficientes para acomodar uma transição mais longa. (Consulte Alças e transições de clipe.)

Alterar a duração da transição no painel Linha de tempo

- Em um painel Linha de tempo, posicione o ponteiro sobre o fim da transição até que o ícone Aparar para dentro  ou o ícone Aparar para fora  apareça; em seguida, arraste.

Alterar a duração da transição no painel Controles do efeito

1. Clique duas vezes na transição em um painel Linha de tempo para abrir o painel Controles do efeito.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Na escala de tempo Controles do efeito, posicione o ponteiro sobre a transição até que o ícone Aparar para dentro  ou o ícone Aparar para fora  apareça; em seguida, arraste. (Se a escala de tempo Controles do efeito não estiver visível, clique no botão Mostrar/ocultar visualização de Linha de tempo  no painel Controles do efeito. Se necessário, alargue o painel para tornar esse botão visível e ativo.)
 - Arraste o valor de Duração ou selecione-o e digite um novo valor. Como a transição altera a duração depende da opção de alinhamento selecionada atualmente:

Centralizar no corte ou Início personalizado Os pontos inicial e final da transição se movem igualmente em direções opostas.

Iniciar no corte Apenas o final da transição se move.

Encerrar no corte Apenas o início da transição se move.

Definir a duração padrão das transições

Se você alterar o padrão, a nova configuração não terá nenhum efeito sobre as transições já inseridas.

1. Escolha Editar > Preferências > Geral.
2. Altere o valor de Duração padrão da transição de vídeo ou Duração padrão de transição de áudio; em seguida, clique em OK.

[Para o início](#) 

Reposicionar o centro de uma transição

Algumas transições, como Círculo íris, são posicionadas em torno de um centro. Quando uma transição tem um centro que pode ser reposicionado, é possível arrastar um pequeno círculo na área de visualização A do painel Controles do efeito.

1. Clique na transição em um painel Linha de tempo para abrir o painel Controles do efeito.
2. Na área de visualização A do painel Controles do efeito, arraste o pequeno círculo para reposicionar o centro da transição. (Nem todas as transições têm um ponto central ajustável.)



Centro padrão (à esquerda) e centro reposicionado (à direita)

Alterar as configurações da transição

1. Em um painel Linha de tempo, clique em uma transição para selecioná-la.
2. No painel Controles do efeito, ajuste as configurações:

Seletores de borda Alteram a orientação ou a direção da transição. Clique em uma seta do Seletor de borda na miniatura da transição. Por exemplo, a transição Abertura de portas pode ser orientada verticalmente ou horizontalmente. Uma transição não terá seletores de borda se tiver uma orientação ou se a orientação não for aplicável.

Controles deslizantes de Início e Fim Definem a porcentagem da transição que está concluída no início e no fim da transição. Mantenha a tecla Shift pressionada para mover os controles deslizantes de início e de fim em conjunto.

Mostrar origens reais Exibe os quadros de início e de fim dos clipes.

Largura da borda Ajusta a largura da borda opcional na transição. A borda padrão é Nenhum. Algumas transições não têm bordas.

Cor de borda Especifica a cor da borda da transição. Clique duas vezes na amostra de cor ou use o conta-gotas para escolher a cor.

Inverter Reproduz a transição para trás. Por exemplo, a transição Abertura em relógio é reproduzida no sentido anti-horário.

Qualidade de suavização da borda Ajusta a suavidade das bordas da transição.

Personalizado Altera configurações específicas da transição. A maioria das transições não tem configurações personalizadas.

Tutorial de aprendizagem

Aprenda a estender ou encurtar transições e modificar as transições de outras formas neste tutorial em vídeo.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Alterar a duração e a velocidade dos clipes

Introdução à velocidade e duração

Alterar a velocidade e a duração de um ou mais clipes

Alterar a duração padrão de imagens congeladas

Opção de Fluxo óptico para o Remapeamento de tempo e Velocidade/duração

Mesclagem de quadros

[Para o início](#)

Introdução à velocidade e duração

- ▶ O que é a velocidade?
- ▶ O que é a duração?
- ▶ Por que eu precisaria alterar a velocidade e a duração dos clipes?
- ▶ Alterar a velocidade de um clipe afetará a sua duração?
- ▶ Como posso ver a duração total dos clipes selecionados?

[Para o início](#)

Alterar a velocidade e a duração de um ou mais clipes

É possível alterar a velocidade e a duração de um ou mais clipes por vez. O Premiere Pro oferece várias maneiras de alterar a velocidade e a duração dos clipes. Você pode usar o comando Velocidade/duração, a ferramenta Esticar taxa ou o recurso de Remapeamento de tempo.

Observação: você pode aplicar o Fluxo óptico somente da linha de tempo ou da caixa de diálogo Configurações de exportação, e não do Painel Projeto.

Usar o comando Velocidade/duração

1. No painel Linha de tempo ou no painel Projeto, selecione um ou mais clipes. Pressione Ctrl+clique (Windows) ou pressione Command+clique (Mac OS) em clipes para selecionar um grupo não contíguo de clipes no painel Projeto.
2. Escolha Clipe > Velocidade/duração ou clique com o botão direito do mouse sobre um clipe selecionado e escolha Velocidade/duração.

Observação: Você pode aplicar alterações na Velocidade/duração do clipe do Projeto ou do clipe da Sequência. As alterações feitas no projeto serão respeitadas ao adicionar novas ocorrências em uma sequência. Essas alterações são diferentes dos efeitos do clipe mestre, porque as alterações de Velocidade/duração não serão divididas em instâncias existentes desse clipe em suas sequências.

Siga um destes procedimentos:

- Para alterar a duração sem alterar a velocidade dos cliques selecionados, clique no botão para associar de modo que seja exibido um link desfeito. Desassociar também permite alterar a velocidade sem alterar a duração.
- Para reproduzir os cliques retroativamente, selecione Reverter velocidade.
- Para manter o áudio em sua densidade atual enquanto a velocidade ou duração são alteradas, selecione Manter densidade de áudio.
- Para manter os cliques acompanhando os cliques alterados adjacentes a eles, clique em Editar ondulação, movimentando as trilhas do clipe.
- Para alterações de Velocidade, selecione uma opção de Interpolação de tempo: Amostragem de quadro, Mesclagem de quadros ou Fluxo óptico. (Para obter mais informações sobre essas opções, consulte as seções abaixo intituladas Interpolação de tempo usando [o Fluxo óptico](#) e [a Mesclagem de quadros](#))

3. Clique em OK.

Os cliques com alterações de velocidade são indicados com uma porcentagem da velocidade original.

Usar a ferramenta Esticar taxa

A ferramenta Esticar taxa fornece um método rápido para alterar a duração de um clipe na Linha de tempo enquanto altera simultaneamente a velocidade do clipe para que ele se ajuste à duração.

Por exemplo, se houver uma lacuna de um comprimento específico na sequência, talvez você queira preencher esse espaço com algumas mídias alteradas por velocidade. O importante é assegurar que o vídeo preencha a lacuna, independentemente de sua velocidade. A ferramenta Esticar taxa faz uma estimativa ao permitir que você aumente ou diminua a velocidade para o percentual necessário.

Você pode alterar a velocidade de um clipe para que ele se ajuste à duração usando a ferramenta Esticar taxa no Premiere Pro. Selecione a ferramenta Esticar taxa  e arraste qualquer borda de um clipe em um Painel de linha de tempo.

[Assista a este tutorial em vídeo](#) por Andrew Devis sobre as ferramentas Esticar taxa e Fatiar.

Usar o remapeamento de tempo

É possível alterar a velocidade do vídeo de um clipe. Use o Remapeamento de tempo para criar efeitos de movimento lento e movimento rápido em um único clipe.

1. No cabeçalho da faixa de vídeo que contém o clipe desejado, clique no botão Mostrar quadros-chave. Se não estiver selecionado, selecione Mostrar quadros-chave.
2. Clique no triângulo do menu Efeito do clipe, e escolha Remapeamento de tempo > Velocidade. (O triângulo do menu Efeito do clipe aparece ao lado do nome de arquivo de cada clipe em uma faixa de vídeo. Se estiver difícil de visualizar, amplie para criar espaço suficiente no clipe para exibi-lo.)

Um elástico horizontal que controla a velocidade do clipe aparece no centro do clipe.

3. Arraste o elástico para cima ou para baixo para aumentar ou diminuir a velocidade do clipe. Uma dica de ferramenta aparecerá mostrando a alteração da velocidade como uma porcentagem da velocidade original.

A velocidade de reprodução da parte de vídeo do clipe altera e sua duração se expande ou contrai, dependendo da velocidade ser aumentada ou diminuída. A parte de áudio do clipe permanece inalterada.

pelo Remapeamento de tempo, embora permaneça vinculada à parte de vídeo.

Observação: Ao alongar um clipe em uma sequência reduzindo a velocidade, ele não substitui um clipe adjacente. Em vez de isso, o clipe se expande até tocar na borda do clipe adjacente. Em seguida, o Adobe Premiere Pro empurra os quadros restantes para a ponta do clipe alongado. Para recuperar esses quadros, crie uma lacuna após o clipe e apare a borda direita para revelá-los.

Franklin McMahon oferece um tutorial em vídeo demonstrando o remapeamento de tempo no site Layers Magazine.

Variar as alterações na velocidade ou direção com o Remapeamento de tempo

É possível acelerar, desacelerar, reproduzir retroativamente ou congelar as partes de vídeo de um clipe usando o efeito Remapeamento de tempo. Com o uso de quadros-chave de velocidade, é possível alterar a velocidade várias vezes dentro do mesmo clipe. Pegue um clipe de alguém andando, por exemplo. É possível mostrá-lo andando para frente rapidamente, desacelerando-o repentinamente, interrompendo um passo na metade e até mesmo andando para trás, antes de reiniciar o movimento para frente. Diferentemente de Velocidade/duração do clipe, que aplica uma velocidade constante no clipe inteiro, o Remapeamento de tempo permite variar a velocidade ao longo do clipe. Além de isso, é possível aumentar a suavização ou diminuir a suavização das alterações de velocidade.

Só é possível aplicar o remapeamento de tempo a instâncias de clipes em um painel Linha de tempo, não a clipes mestres.

Ao variar a velocidade de um clipe com áudio e vídeo vinculados, o áudio permanece vinculado ao vídeo, porém permanece na velocidade de 100%. O áudio não permanece sincronizado com o vídeo.

Crie alterações de velocidade variáveis aplicando quadros-chave de velocidade. É possível aplicar quadros-chave de velocidade no painel Controles do efeito ou em um clipe no painel Linha de tempo. Aplicar quadros-chave de velocidade em qualquer um dos locais é como aplicar quadros-chave de Movimento, Opacidade ou qualquer outro efeito de quadro-chave, com uma grande diferença: um quadro-chave de velocidade pode ser dividido para criar uma transição entre duas diferentes velocidades de reprodução. Quando aplicado primeiro a um item da faixa, qualquer alteração na velocidade de reprodução de qualquer lado de um quadro-chave de velocidade é instantânea nesse quadro. Quando o quadro-chave de velocidade é arrastado separadamente e espalhado além de um quadro, as metades formam uma transição de alteração da velocidade. Aqui, é possível aplicar curvas suaves ou lineares para aumentar a suavização ou diminuir a suavização entre as velocidades de reprodução.



A gravação é exibida em velocidade constante em uma direção.



O remapeamento de tempo distorce o tempo do intervalo de quadros dentro de um clipe.

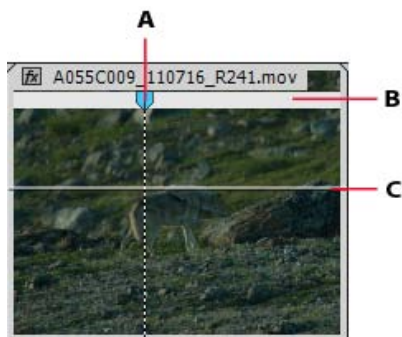
Observação: Convém aplicar os controles de remapeamento de tempo a um clipe em sua própria faixa de vídeo ou, pelo menos, a um não imediatamente seguido por outros clipes. Desacelerar qualquer parte de um clipe torna a duração desse clipe maior. Se um segundo clipe segue imediatamente após o clipe alongado na faixa de vídeo, o clipe alongado é aparado automaticamente onde começa o segundo clipe. Para recuperar os quadros aparados do clipe alongado, clique na ferramenta Seleccionar faixa, em seguida, pressione Shift e arraste o segundo clipe para a direita para abrir espaço. Todos os clipes dispostos à direita se movem para a direita. Clique na ferramenta Seleção e arraste a borda direita do clipe alongado para a direita, expondo os quadros aparados.

Variar a alteração da velocidade do clipe

1. Em um painel Linha de tempo, clique no menu Efeito do clipe e escolha Remapeamento de tempo > Velocidade. (O menu Efeito do clipe aparece ao lado do nome de arquivo de cada clipe em uma faixa de vídeo. Talvez seja necessário ampliar para criar espaço suficiente no clipe para exibi-lo.)

Um elástico horizontal que controla a velocidade do clipe aparece no centro do clipe. O clipe é sombreado em cores contrastantes acima e abaixo da demarcação de velocidade de 100%. Uma faixa branca de controle de velocidade aparece na parte superior do clipe, logo abaixo da barra de título do clipe.

2. Pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) ao menos em um ponto no elástico para definir um quadro-chave. Os quadros-chave de velocidade aparecem na parte superior do clipe, acima do elástico na faixa branca de controle da velocidade. Os quadros-chave de velocidade podem ser divididos na metade, atuando como dois quadros-chave para marcar o início e o fim de uma transição de alteração de velocidade. Alças de ajuste também aparecem no elástico, no meio da transição de alteração da velocidade.



A. Quadro-chave de velocidade **B.** Faixa branca de controle de velocidade **C.** Elástico

3. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste o elástico em qualquer lado do quadro-chave de velocidade para cima ou para baixo para aumentar ou diminuir a velocidade de reprodução dessa parte. (Opcional) Pressione Shift enquanto arrasta para limitar os valores de alteração da velocidade a incrementos de 5%.
 - Pressione Shift e arraste o quadro-chave de velocidade para a esquerda ou direita para alterar a velocidade da parte esquerda do quadro-chave de velocidade.

A velocidade e a duração do segmentos são alteradas. Acelerar um segmento de um clipe torna o segmento menor e desacelerar um segmento o torna mais longo.

4. (Opcional) Para criar uma transição de velocidade, arraste a metade direita do quadro-chave de velocidade para a direita ou a metade esquerda para a esquerda.
5. (Opcional) Para alterar a aceleração ou desaceleração da alteração da velocidade, arraste qualquer uma das alças do controle de curva.

A alteração da velocidade aumenta a suavidade ou diminui a suavidade de acordo com a curvatura do degradê de velocidade.

6. (Opcional) Para reverter uma alteração de velocidade de transição, selecione a metade não desejada do quadro-chave de velocidade e pressione Excluir.

Observação: Os valores de Velocidade do efeito Remapeamento de tempo são exibidos no painel Controles do efeito apenas para referência. Não é possível editar esses valores diretamente ali.

Mover um quadro-chave de velocidade não dividido

- Em uma Linha de tempo, pressione Alt+clique (Windows) ou pressione Option+clique (Mac OS) no quadro-chave de velocidade não dividido e arraste-o para a sua nova posição.

Mover um quadro-chave de velocidade dividido

- Na área da faixa branca de controle do clipe, arraste a área sombreada cinza da transição de velocidade para a nova posição.

Reproduzir um clipe para trás e, em seguida, para frente

1. Em um painel Linha de tempo, clique no menu Efeito do clipe e escolha Remapeamento de tempo > Velocidade. (O menu Efeito do clipe aparece ao lado do nome de arquivo de cada clipe em uma faixa de vídeo. Amplie, se necessário, para criar espaço suficiente no clipe para exibir o menu.)

Um elástico horizontal que controla a velocidade do clipe aparece no centro do clipe. O clipe é sombreado em cores contrastantes acima e abaixo da demarcação de velocidade de 100%. Uma faixa branca de controle de velocidade aparece na parte superior do clipe, logo abaixo da barra de título do clipe.

2. Pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) no elástico para criar um quadro-chave de velocidade .
3. Pressione Ctrl e arraste (Windows) ou pressione Command e arraste (Mac OS) um quadro-chave de velocidade (ambas as metades) para o local onde deseja que o movimento para trás termine. Uma dica de ferramenta mostra a velocidade como uma porcentagem negativa da velocidade original. O Monitore de programas exibe dois painéis: o quadro estático onde se iniciou o arraste e um quadro dinamicamente atualizado para onde a reprodução invertida retorna antes de alternar para frente. Ao soltar o botão do mouse para encerrar o arraste, um outro segmento é adicionado para a parte de reprodução para frente. O novo segmento tem a mesma duração do segmento criado. Um quadro-chave de velocidade adicional é colocado no fim desse segundo segmento. Colchetes que apontam para a esquerda  aparecerão na faixa de controle de velocidade, indicando a seção do clipe que está com reprodução invertida.

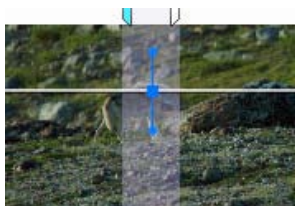
O segmento é reproduzido em velocidade máxima do primeiro quadro-chave para o segundo. Em seguida, é reproduzido em velocidade máxima para frente a partir do segundo para o terceiro quadro-chave. Finalmente, ele retorna ao quadro em que o movimento para trás começou. Esse efeito é denominado um *palíndromo inverso*.

É possível criar um segmento com reprodução inversa que não retorne à reprodução para frente. Use a ferramenta Fatiar ou a ferramenta Aparar para remover o segmento do clipe com a seção de reprodução para frente.

4. (Opcional) É possível criar uma transição de velocidade para qualquer parte da alteração na direção. Arraste a metade direita de um quadro-chave de velocidade para a direita ou a metade esquerda para a esquerda.

Uma área cinza aparece entre as metades do quadro-chave de velocidade, indicando o tamanho da transição de velocidade. O elástico forma um degradê entre as duas metades, indicando uma alteração gradual na velocidade ocorrendo entre elas. Um controle azul de curva aparece na área cinza.

Observação: Se o controle azul de curva não aparecer, clique na área cinza.



Controle azul de curva na área cinza entre as metades de um quadro-chave de velocidade

5. (Opcional) Para alterar a aceleração ou desaceleração de qualquer parte da alteração direcional, arraste qualquer uma das alças do controle de curva.

A alteração da velocidade aumenta a suavidade ou diminui a suavidade de acordo com a curvatura do degradê de velocidade.

Remover o efeito Remapeamento de tempo

Não é possível alternar a ativação e desativação do efeito Remapeamento de tempo como em outros efeitos. Ativar e desativar o Remapeamento de tempo afeta a duração da instância do clipe em uma Linha de tempo. Efetivamente, o Remapeamento de tempo realiza uma edição. Entretanto, é possível usar o controle Alternar animação no painel Controles do efeito.

1. Clique na guia Controles do efeito para tornar esse painel ativo.
2. Clique no triângulo ao lado do Remapeamento de tempo para abri-lo.
3. Clique no botão Alternar animação ao lado da palavra Velocidade, para defini-lo para a posição de desligado.

Esta ação exclui todos os quadros-chave de velocidade existentes e desativa o Remapeamento de tempo do clipe selecionado.

Observação: Para reativar o Remapeamento de tempo, clique no botão Alternar animação para retorná-lo à posição de "ligado". Não é possível usar o Remapeamento de tempo com esse botão na posição de "desligado".

[Para o início](#)

Alterar a duração padrão de imagens congeladas

1. Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Geral (Mac OS).
2. Para Duração padrão das imagens congeladas, especifique o número de quadros que você deseja como duração padrão de uma imagem congelada.

Observação: Alterar a duração padrão de imagens congeladas não afeta a duração de imagens congeladas que já façam parte de uma sequência ou que já tenham sido importadas. Será necessário reimportar as imagens depois de alterar a duração padrão para obter uma duração diferente para as imagens.

[Para o início](#)

Opção de Fluxo óptico para o Remapeamento de tempo e Velocidade/duração

O recurso Fluxo óptico do Premiere Pro usa análise de quadro e estimativa de movimento do pixel para criar

novos quadros de vídeo, tendo como resultado mudanças de velocidade, remapeamento de tempo e conversão da taxa de quadros significativamente mais suaves.

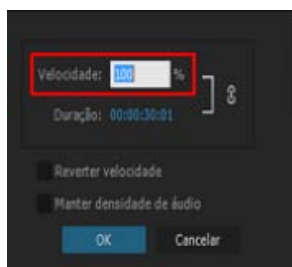
A opção Fluxo óptico no menu Interpolação de tempo (Clipe > Opções de vídeo > Interpolação de tempo > Fluxo óptico) permite interpolar quadros ausentes para o remapeamento de tempo e produzir um efeito de câmera lenta mais atrativo e suave em uma gravação convencional.

Como a biblioteca de fluxo óptico não é compatível com a execução em tempo real, por ocorrer simultaneamente com a função de Mesclagem de quadros, o Premiere Pro usa o demorado recurso de Fluxo óptico somente para o Remapeamento de tempo para renderizadores de alta qualidade. Para a renderização de baixa qualidade ou de rascunho, a interpolação mais rápida de amostra de quadro é usada, mesmo quando o Fluxo óptico estiver ativado. Você precisará renderizar a sequência para ver o efeito de fluxo óptico. Escolha Renderizar da entrada para saída ou pressione Enter

A interpolação de Fluxo óptico é ideal para modificar a velocidade dos cliques que contêm objetos sem desfoque de movimento, que estão se movendo na frente de um fundo estático que faz grande contraste com o objeto em movimento.

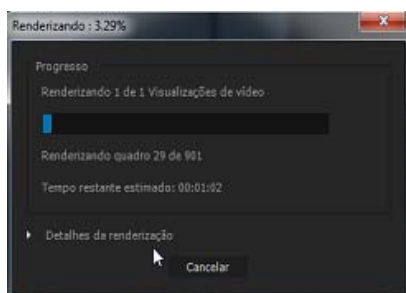
Interpolação de tempo usando o Fluxo óptico

1. Clique com o botão direito do mouse no clipe e escolha **Velocidade/duração**. A seguinte caixa de diálogo é exibida.



Caixa de diálogo Velocidade/duração do clipe

2. No campo **Velocidade**, especifique a velocidade de reprodução desejada para o clipe, em valores de porcentagem.
3. Na lista suspensa **Interpolação de tempo** selecione **Fluxo óptico**. Clique em **OK** para confirmar.
4. Escolha **Sequência > Renderizar da entrada para saída** ou **Renderizar seleção** para renderizar o clipe. A aceleração por GPU do Premiere Pro conclui o processo de renderização.

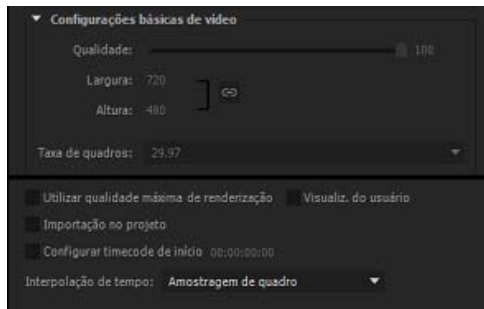


Renderização em andamento

5. Reproduza o clipe para ver o efeito de câmera lenta suave criado usando o Fluxo óptico.

Exportação de mídia de tempo interpolado

A configuração de Interpolação de tempo na caixa de diálogo Configurações de exportação (Arquivo > Exportar > Mídia) permite alterar a taxa de quadros do arquivo exportado utilizando o Fluxo óptico para interpolar os quadros ausentes. Por exemplo, se você tiver uma gravação de 30 qps que deseja exportar em 60 qps sem repetir cada quadro, é possível exportar a mídia com a opção de Fluxo óptico na caixa suspensa Interpolação de tempo selecionada.



[Para o início](#)

Mesclagem de quadros

Em algumas gravações, usar o Fluxo óptico para criar um movimento mais suave talvez não produza os resultados desejados. Nesses casos, você pode usar uma das outras opções de interpolação de tempo: Amostragem de quadro ou Mesclagem de quadros. A Amostragem de quadro repete ou remove quadros conforme necessário para alcançar a velocidade desejada. A Mesclagem de quadros repete quadros, além de misturar-se entre eles conforme necessário para ajudar a suavizar o movimento.

Acesse todos os métodos de interpolação de tempo do Premiere Pro por meio de uma das seguintes opções de menu:

- Escolha Clipe > Opções de vídeo > Interpolação de tempo > Mesclagem de quadros | Amostragem de quadro.
- Clique com o botão direito no clipe em uma sequência e escolha Interpolação de tempo > Mesclagem de quadros | Amostragem de quadro.
- Abra a caixa de diálogo Velocidade/duração e use o menu suspenso Interpolação de tempo.
- Abra a caixa de diálogo Configurações de exportação e use o menu suspenso Interpolação de tempo (esse método se aplica apenas a mídias exportadas).

Tópicos relacionados

- Adicionar marcadores
- Exportar uma imagem congelada



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Movimento: posicione, redimensione e gire cliques

[Ajustar a posição, a escala e a rotação](#)

[Dimensionar ativos](#)

[Animar o movimento no Monitor de programas](#)

[Ajustar ou animar pontos de ancoragem do clipe](#)

[Ajustar pontos de ancoragem no Monitor de programas](#)

[Para o início](#)

Ajustar a posição, a escala e a rotação

Use o efeito Movimento para posicionar, dimensionar ou girar um clipe dentro do quadro de vídeo. Para animar cliques, defina quadros-chave para as propriedades de movimento.

Por padrão, cada clipe adicionado a um painel da Linha de tempo tem o efeito Movimento aplicado como um efeito fixo. É possível exibir e ajustar as propriedades do efeito Movimento no painel Controles do efeito clicando no triângulo ao lado do nome do movimento.

É possível ajustar a posição, a escala e a rotação de um clipe e as luzes dos Efeitos de iluminação manipulando diretamente as alças no Monitor de programas. Também é possível ajustar as propriedades usando os controles no painel Controles do efeito.

Os efeitos padrão que permitem a manipulação direta de cliques no Monitor de programas incluem todos os efeitos Gerar, Pino de canto, Cortar, Garbage Matte, Efeitos de iluminação, Espelho, Transformar, Redemoinho, entre outros. Esse recurso é indicado pelo ícone Transformar  ao lado do nome do efeito no painel Controles do efeito.

1. Selecione um clipe no painel Linha de tempo e mova o indicador de tempo atual  para um local de um quadro dentro do clipe. Desmarque a caixa de seleção Dimensionar uniformemente do efeito Movimento.
2. Siga um destes procedimentos:
 - (Somente Efeitos de iluminação) Aplique os Efeitos de iluminação ao clipe e clique no ícone Transformar  ao lado de Efeitos de iluminação no painel Controles do efeito.
 - (Somente efeito Movimento) Clique no clipe no Monitor de programas ou clique no ícone Transformar  ao lado de Movimento no painel Controles do efeito.

As alças e o ponto de ancoragem do clipe aparecem no Monitor de programas.

3. No Monitor de programas, siga um destes procedimentos:
 - Para posicionar um clipe ou efeito de iluminação, clique no clipe ou no contorno do efeito e arraste-o para reposicioná-lo. Não arraste uma alça para reposicionar o clipe ou o efeito de iluminação.
 - Para dimensionar livremente, arraste uma alça de canto.
 - Para dimensionar ao longo de apenas uma dimensão, arraste uma alça lateral (não uma alça de canto).
 - Para dimensionar proporcionalmente, clique em Shift e arraste uma alça de canto.

Observação: Ao usar o efeito Movimento para dimensionar um clipe, dimensionar imagens acima de 100% pode gerar a aparência em blocos ou em pixels.

- Para girar um clipe ou efeito, posicione o ponteiro do mouse ligeiramente fora das alças para que ele se transforme no ícone Girar  e arraste. Para obter o efeito Movimento, também é possível arrastar em um movimento circular até que o clipe gire o número de vezes desejadas para criar várias rotações.
- Para atualizar apenas o contorno de wireframe do quadro, pressione Alt e arraste (Windows) ou pressione Option e arraste (Mac OS) qualquer alça. Isso pode apresentar resultados mais rápidos para os cliques com grandes dimensões ou para sistemas lentos.

Para animar o movimento, o dimensionamento ou a rotação ao longo do tempo, defina quadros-chave ao manipular o clipe ou efeito no Monitor de programas.

Alguns aspectos importantes

- Por padrão, um clipe aparece a 100% do seu tamanho original no centro do Monitor de programas. Os valores de posição, escala e rotação são calculados a partir do ponto de ancoragem do clipe, que se encontra no centro do clipe por padrão.
- As propriedades Posicionar, Escala e Rotação são espaciais por natureza, e por isso é mais fácil ajustá-las diretamente no Monitor de programas. Ao clicar no ícone Transformar  ao lado do efeito Movimento no painel Controles do efeito, são exibidas alças no clipe no Monitor de programas que permitem manipular diretamente o clipe e ajustar as propriedades do efeito Movimento.

[Para o início](#) 

Dimensionar ativos

Ao arrastar um ativo para uma sequência, por padrão, o Premiere Pro preserva o tamanho do quadro e centraliza o ativo no quadro do programa. Como alternativa, é possível dimensionar automaticamente os ativos importados para o tamanho do quadro padrão do projeto. É possível redimensionar o ativo sem distorção se sua taxa de proporção de pixel tiver sido interpretada corretamente.

Dimensionar ativos manualmente

1. Arraste o ativo para uma sequência e selecione-o.
2. Abra o painel Controles do efeito.
3. Clique na seta  ao lado do efeito Movimento para revelar os controles de movimento.
4. Clique na seta ao lado do controle Escala dentro do efeito Movimento para revelar o controle deslizante Escala.
5. Mova o controle deslizante Escala para a esquerda ou direita para aumentar ou diminuir o tamanho do quadro.

Dimensionar ativos para o tamanho do quadro

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clicar (Mac OS) em um ativo na Linha de tempo.
2. Selecione Dimensionar para o tamanho do quadro.

Neste tutorial em vídeo, Andrew Devis explica como a preferência "Escala padrão para tamanho do quadro" funciona.

Dimensionar ativos automaticamente

1. Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Premiere Pro > Preferências >

Geral (Mac OS).

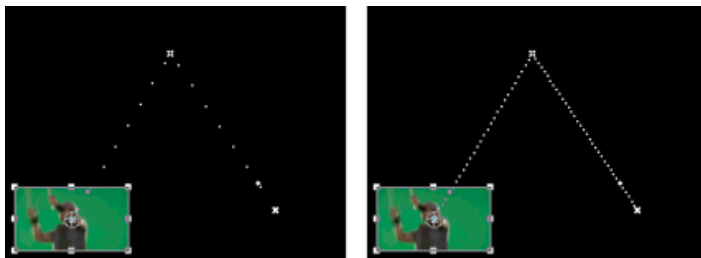
2. Selecione Escala padrão para tamanho do quadro.
3. Clique em OK.

[Para o início](#)

Animar o movimento no Monitor de programas

É possível criar animações, inserções e telas divididas manipulando um clipe diretamente no Monitor de programas e configurando quadros-chave para o efeito Movimento. Ao ajustar a posição e o dimensionamento do clipe no Monitor de programas, você revela clipes nas faixas abaixo dele e é possível criar composições interessantes.

Ao animar a posição de um clipe, o movimento do clipe é representado por um caminho de movimento no Monitor de programas. Os X brancos pequenos representam posições em quadros-chave, as linhas pontilhadas representam posições em quadros interpolados e o símbolo do ponto de ancoragem de clipe circular representa um ponto no clipe, o seu centro, por padrão, no quadro atual. O espaçamento entre os pontos indica a velocidade entre os quadros-chave: o espaçamento amplo mostra o movimento rápido, enquanto pontos muito próximos mostram um movimento mais lento.



Clipe no Monitor de programas mostrando um caminho de movimento com movimento rápido (esquerda) comparado ao movimento lento (direita)

Para aplicar rapidamente alterações no efeito Movimento a um clipe em uma sequência, clique na imagem no Monitor de programas e comece a manipulação (sem clicar primeiro no ícone Transformar ao lado do efeito Movimento no painel Controles do efeito). Se você ajustar a posição da imagem, será possível refinar mais o movimento usando quadros-chave de Bezier.

Animar um clipe no Monitor de programas

Quando o efeito Movimento é selecionado no painel Controles do efeito, é possível manipular um clipe no Monitor de programas. Crie uma animação configurando quadros-chave para uma ou mais propriedades do efeito Movimento (por exemplo, Posição).

1. Selecione um clipe no painel Linha de tempo.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione o efeito Movimento no painel Controles do efeito.
 - Clique na imagem no Monitor de programas.
 - Clique no ícone Transformar  ao lado de Movimento no painel Controles do efeito.

Alças aparecerão em torno do perímetro do clipe no Monitor de programas.

Observação: Se não for possível ver as alças do clipe, altere o Nível de zoom no Monitor de programas para uma porcentagem menor a fim de que a área de trabalho cinza em torno do quadro de vídeo apareça.

3. Mova o indicador de tempo atual para o quadro onde deseja começar a animação, qualquer quadro entre o ponto de entrada e o ponto de saída atual do clipe.
4. No painel Controles do efeito, expanda o efeito Movimento e clique no botão Alternar animação  ao lado de cada propriedade que você deseja definir. Um ícone de Quadro-chave aparece no indicador de tempo atual para essa propriedade.
5. No Monitor de programas, altere o valor do quadro-chave posicionando o ponteiro do mouse perto de uma das oito alças quadradas do clipe para usar qualquer uma das ferramentas do ponteiro:

- O ponteiro de seleção  para definir o valor da posição.
- O ponteiro de rotação  para definir o valor de rotação.
- O ponteiro de dimensionamento  para definir o valor de dimensionamento.

Observação: Se as alças do clipe desaparecerem, selecione novamente o efeito Movimento no painel Controles do efeito.

6. Mova o indicador de tempo atual no painel Linha de tempo ou Controles do efeito para o tempo em que você deseja definir um novo valor da propriedade (e assim um novo quadro-chave).
7. Manipule o clipe no Monitor de programas para definir um novo valor para cada propriedade a qual você definiu quadros-chave na etapa 3. Um novo ícone de Quadro-chave aparecerá no painel Controles do efeito no indicador de tempo atual.
8. Repita as etapas 5 e 6 conforme necessário.

Ao animar um clipe, pode ser útil reduzir o nível de ampliação do Monitor de programas. Assim, será possível ver melhor a área de trabalho fora da área visível da tela e esta poderá ser usada para posicionar o clipe fora da tela.

9. No painel Controles do efeito, arraste a alça de Bezier para um quadro-chave da propriedade Posição, Escala, Rotação ou Anticintilação para controlar a aceleração de alteração dessa propriedade.

Alterar quadros-chave de Posição em um caminho de movimento

É possível alterar o valor de um quadro-chave de Posição, e assim ajustar o caminho de movimento, simplesmente arrastando o quadro-chave de Posição (indicado por um X branco) no Monitor de programas.

1. Selecione um clipe com quadros-chave do efeito Movimento.
2. No painel Controles do efeito, clique no ícone Transformar  ao lado de Movimento. O caminho de movimento do clipe aparece no Monitor de programas.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para mover um quadro-chave existente, arraste a alça do quadro-chave no Monitor de programas.
 - Para criar um novo quadro-chave de Posição, ajuste o indicador de tempo atual entre os quadros-chave existentes e arraste o clipe no Monitor de programas para o local desejado. Um novo quadro-chave aparecerá no painel Controles do efeito, no Monitor de programas e no clipe no painel Linha de tempo.

Observação: Esse procedimento altera o valor da posição em um quadro-chave. Para alterar a temporização de quadros-chave, mova os ícones de Quadro-chave no painel Controles do efeito.

Mover um clipe ao longo de uma curva

é possível mover um clipe ao longo de uma curva usando alças de Bezier no Monitor de programas.

1. Selecione um clipe no painel Linha de tempo.
2. Mova o indicador do tempo atual no painel Linha de tempo ou no painel Controles de efeito para o momento em que você deseja que a animação inicie. Qualquer quadro entre o ponto de Início e o ponto de Término.
3. Clique no triângulo ao lado do controle de Movimento no painel Controles do efeito.
4. Clique no botão Alternar animação  próximo ao controle de Posição para definir o primeiro quadro-chave.
5. Arraste o indicador de tempo atual no painel Linha de tempo ou no painel Controles de efeito para o quadro com o qual você deseja finalizar a animação.
6. No Monitor de programas, arraste o clipe até o local onde deseja que ele esteja no final do movimento.

Um caminho de movimento aparece no Monitor de programas conectando os pontos inicial e final do movimento do clipe. Pequenas alças de Bezier aparecem próximas de cada uma das extremidades desse caminho de movimento.
7. Arraste uma ou ambas as alças de Bezier em qualquer direção para criar curvas no caminho de movimento.
8. No painel Controles do efeito, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clique (Mac OS) em um quadro-chave de Posição.
9. Selecione um tipo de aceleração no menu Interpolação temporal ou Interpolação espacial.
10. Arraste o indicador de tempo atual para o primeiro quadro-chave e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS) para visualizar o movimento do clipe.

[Para o início](#) 

Ajustar ou animar pontos de ancoragem do clipe

Por padrão, o ponto de ancoragem de um clipe é definido no centro exato de um clipe. É possível alterar a posição de um clipe em relação ao seu quadro ou caminho de movimento, contudo, movendo o ponto de ancoragem do clipe. Além disso, é possível alterar o local do ponto de ancoragem do clipe ao longo do tempo, permitindo que o clipe se mova em relação ao seu quadro ou caminho de movimento. Animar o ponto de ancoragem do clipe pode ser usado, por exemplo, para criar um efeito de panorâmica de imagem.

1. No painel Linha de tempo, posicione o indicador de tempo atual no início de um clipe.
2. Clique no clipe no Monitor de programas.

O ponto de ancoragem do clipe fica visível no centro do clipe.
3. Selecione a guia Controles do efeito e, se necessário, clique no triângulo ao lado do cabeçalho do Movimento para abrir os controles de Movimento.
4. Arraste o controle horizontal do ponto de ancoragem para a esquerda (diminuindo o valor numérico) para deslocar o ponto de ancoragem para a esquerda do clipe, ou arraste para a direita (aumentando o valor numérico) para deslocá-lo para a direita.
5. Arraste o controle vertical do ponto de ancoragem para a esquerda (diminuindo o valor numérico) para deslocar o ponto de ancoragem em direção ao topo do clipe, ou arraste para a direita (aumentando o valor numérico) para deslocá-lo em direção à parte inferior.
6. Clique no botão Adicionar/remover quadro-chave  para definir o quadro-chave.
7. (Opcional) Para alterar o posicionamento do ponto de ancoragem, mova o indicador do tempo atual no painel Controles de efeitos ou no painel Linha de tempo para outro ponto. Altere os controles de âncora horizontal e vertical para novos valores.

Outro quadro-chave marca o local do ponto de ancoragem do clipe no quadro selecionado.

8. (Opcional) Para definir a taxa de alteração no local do ponto de ancoragem, arraste as alças no gráfico de Velocidade do ponto de ancoragem.

[Para o início](#)

Ajustar pontos de ancoragem no Monitor de programas

Observação: Este recurso é aplicável apenas para o efeito Movimento incorporado, e não para outros efeitos que possuem um ponto de ancoragem.

Você pode mover o ponto de ancoragem do efeito Movimento incorporado diretamente no Monitor de programas.

1. Abra os Controles de movimento no painel Controles de efeitos e selecione a propriedade Ponto de ancoragem.
2. Mova o cursor sobre o ponto de ancoragem ou arraste-o. A forma de cursor mudará para .

Quando você arrasta o ponto de ancoragem no Monitor de programas, ele é realocado, mas o quadro permanece imóvel. Esse resultado é atingido ao atualizar simultaneamente os parâmetros de Ponto de ancoragem e de Posição.

Esse comportamento é semelhante à ferramenta Deslocar atrás (Ponto de ancoragem) no After Effects.

Usar teclas modificadoras

Para atualizar apenas o parâmetro do Ponto de ancoragem e não o parâmetro de Posição, pressione a tecla

Alt (Windows) ou Option (Mac OS) e mova o cursor sobre o ponto de ancoragem. O cursor mudará para . Em seguida, arraste o ponto de ancoragem no Monitor de programas. Essa ação arrasta o quadro, enquanto o ponto de ancoragem fica imóvel.

Para ativar o encaixe, pressione tecla Ctrl e comece a arrastar o ponto de ancoragem. Uma caixa é desenhada no destino. Em seguida, caso a proximidade seja muito grande, o ponto de ancoragem ajusta as alças laterais ou o ponto central do quadro.

Alguns aspectos importantes

- Para preservar a capacidade de arrastar a posição do clipe quando o Monitor de programas for muito pequeno, os fios de retículo do ponto de ancoragem ficam ocultos. Observe que é o tamanho do quadro de Manipulação direta de movimento, em pixels, que importa.
- Para obter um controle mais preciso sobre o local do ponto de ancoragem, você pode usar a propriedade Ponto de ancoragem no painel Controles de efeitos. Todas as alterações realizadas no ponto de ancoragem no Monitor de programas são atualizadas no painel Controles de efeitos, e vice-versa.
- Ao alterar o ponto de ancoragem usando o parâmetro no painel Controles de efeitos, é o quadro que se move no Monitor de programas, enquanto o ponto de ancoragem permanece no mesmo lugar na tela.

Consulte também

- Sobre a interpolação
- Controlar a alteração usando a interpolação de quadro-chave de Bezier
- Adicionar, navegar e configurar quadros-chave
- Usar efeitos de movimento em clipes de composição

Camadas de ajuste

Camadas de ajuste

Criar uma camada de ajuste

[Redimensionar uma camada de ajuste para realçar uma área](#)

[Modos de mesclagem e camadas de ajuste](#)

[Efeito de transformação e camadas de ajuste](#)

[Tutorial em vídeo: Como usar camadas de ajuste no Premiere Pro](#)

[Para o início](#) 

Camadas de ajuste

No Adobe® Premiere® Pro, é possível usar uma camada de ajuste para aplicar o mesmo efeito a vários clipes na linha de tempo. Os efeitos aplicados a uma camada de ajuste afetam todas as camadas abaixo desta na ordem de empilhamento da camada.

É possível usar combinação de efeitos em uma única camada de ajuste. Também é possível usar várias camadas de ajuste para controlar mais efeitos.

As camadas de ajuste no Premiere Pro se comportam de maneira semelhante às camadas de ajuste no Adobe Photoshop e no Adobe After Effects.

Neste vídeo por Todd Kopriva e video2brain, veja como aplicar rapidamente efeitos a uma camada de ajuste e como modificar as propriedades do efeito enquanto uma sequência continua a ser reproduzida.

[Para o início](#) 

Criar uma camada de ajuste

1. Selecione Arquivo > Novo > Camada de ajuste.
2. Na caixa de diálogo Configurações do vídeo, modifique as configurações da camada de ajuste, se necessário, e, em seguida, clique em OK.
3. Arraste (ou substitua) a camada de ajuste do painel Projeto para uma faixa de vídeo acima dos clipes que você deseja afetar na Linha de tempo.
4. Clique em qualquer lugar no corpo da camada de ajuste para selecioná-la.
5. Com a camada de ajuste selecionada, insira o nome do efeito que deseja aplicar na caixa Procura rápida do painel Efeitos.
6. Clique duas vezes no efeito para adicioná-lo à camada de ajuste. É possível adicionar vários efeitos à camada de ajuste.
7. Pressione **Shift+5** para abrir o painel Controles do efeito. Modifique os parâmetros do efeito conforme necessário.

Ao reproduzir a sequência, observe que todos os clipes nas faixas subjacentes são afetados pelas alterações feitas na camada de ajuste.

Redimensionar uma camada de ajuste para realçar uma área

É possível adicionar um efeito a uma camada de ajuste, como um efeito de correção de cores ou de tonalidade e, em seguida, redimensioná-la. A técnica permite realçar uma área da tela.

1. Clique duas vezes na camada de ajuste na área de exibição da Linha de tempo.
2. Arraste o ponto de ancoragem no centro da tela para reposicionar a camada de ajuste e, em seguida, arraste a borda do clipe para dimensioná-lo para baixo.

Modos de mesclagem e camadas de ajuste

Usando uma camada de ajuste é possível aplicar o mesmo modo de mesclagem e ajuste de opacidade a uma variedade de clipes. Faça isso no Premiere Pro alterando o modo de mesclagem sob Opacidade na guia Controles do efeito da camada de ajuste.

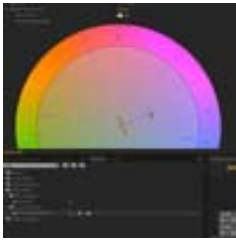
Essa técnica é equivalente a duplicar um clipe em uma faixa de vídeo em um clipe existente e, em seguida, alterar o modo de mesclagem. [Consulte este tutorial](#) por Chris e Trish Meyer no site ProVideo Coalition para obter detalhes.

Efeito de transformação e camadas de ajuste

É possível adicionar um efeito de transformação a uma camada de ajuste, como dimensionar ou girar, e, em seguida, animá-lo no alcance de clipes (ou imagens congeladas). Essa técnica permite obter efeitos de movimento feitos anteriormente pelo aninhamento de clipes.

Ao reproduzir a sequência novamente, o clipe agora terá um efeito de transformação que anima no alcance de dois ou mais clipes.

Tutorial em vídeo: Como usar camadas de ajuste no Premiere Pro



Como o After Effects e o Photoshop, o Premiere Pro possui o conceito avançado de Camadas de ajuste diretamente no ambiente de edição.... [Leia mais](#)

<http://www.retooled.net/?p=308>



por [reTooled.net](http://www.reTooled.net)
<http://www.reTooled.net>

O site reTooled.net oferece tutoriais sobre editoriais, composição de design e ferramentas inovadoras para maximizar os aplicativos de área de trabalho padrão e simplificar as tarefas diárias.

Contribua com sua experiência:
Adobe Community Help



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Efeitos de correção de cores

*A versão de junho de 2015 do Premiere Pro CC traz novas ferramentas de cor que combinam o que há de melhor nas tecnologias do Adobe SpeedGrade e Adobe Lightroom. Para saber mais, consulte **Fluxos de trabalho de cores**.*

[Sobre os efeitos de Correção de cores](#)

[Aplicar os efeitos da correção de cores](#)

[Correção de cor primária utilizando o Corretor rápido de cor e o Corretor de cor de três vias](#)

[Ajustar equilíbrio de cores e saturação](#)

[Ajustar cores e luminância usando curvas](#)

[Ajustar luminância usando níveis](#)

[Selecionar uma cor com o Seletor de cores da Adobe](#)

[Definir os intervalos tonais em um clipe](#)

[Especificar uma cor ou um intervalo de cores a ajustar](#)

[Substituir uma cor](#)

[Remover cor em um clipe](#)

[Misturar canais de cores em um clipe](#)

[Isolar uma única cor usando a passagem de cor](#)

[Ajustar bordas, desfoques e brilho usando predefinições de convolução](#)

[Adicionar efeitos de iluminação](#)

[Aplicar texturas de efeitos de iluminação](#)

[Para o início](#)

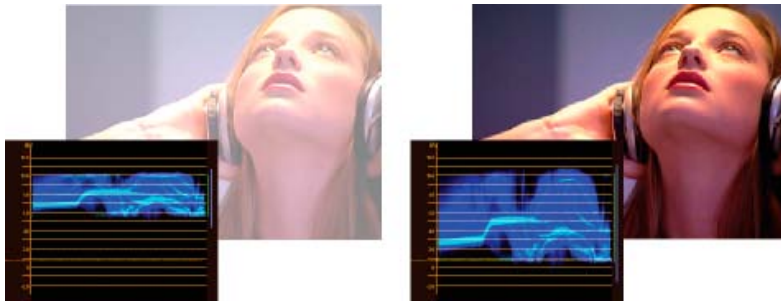
Sobre os efeitos de Correção de cores

É possível localizar os efeitos de ajuste de cor e de luminância no compartimento Correção de cores dentro do compartimento Efeitos de vídeo. Embora outros efeitos também ajustem a cor e a luminância, os efeitos da correção de cores foram projetados para fazer correções finas de cores e luminância.

Aplique os efeitos de Correção de cores a um clipe da mesma maneira que você aplica todos os efeitos padrão. As propriedades do efeito são ajustadas no painel Controles do efeito. Os efeitos Correção de cores e outros efeitos de cor são baseados no clipe. No entanto, é possível aplicá-los a vários cliques aninhando sequências. Para obter informações sobre o aninhamento de sequências, consulte Aninhar sequências.

Ao corrigir cores, é útil utilizar o Vetoroscópio ou os escopos de forma de onda (Forma de onda YC, Padrão RGB e Padrão YCbCr) para ajudá-lo a analisar o croma e a luminância de um clipe. É possível exibir um escopo em um Monitor de referência separado associado ao Monitor de programas, de modo que seja possível verificar os níveis do vídeo ao fazer ajustes.

Para obter mais informações sobre escopos, consulte Monitores de forma de onda e vetoroscópio.



Correção de exposição: imagem superexposta com a forma de onda nos limites superiores da escala IRE (à esquerda) e imagem corrigida com a forma de onda dentro de 7,5 a 100 IRE (à direita)

[Para o início](#)

Aplicar os efeitos da correção de cores

O procedimento a seguir é uma visão geral da aplicação dos efeitos da correção de cores. Leia para saber mais sobre como fazer ajustes usando os controles específicos.

1. Configure a área de trabalho para a correção de cores. Se possível, certifique-se de que um monitor calibrado NTSC ou PAL esteja conectado ao computador.
2. Aplique um dos efeitos da correção de cores ao clipe no painel Linha de tempo.

Observação: Se o clipe já estiver selecionado no painel Linha de tempo, é possível arrastar o efeito para a área Efeitos de vídeo do painel Controles do efeito.

3. No painel Controles do efeito, expanda o efeito Correção de cores.
4. Mova o indicador de tempo atual para um quadro que forneça o melhor exemplo das cores que precisam ser ajustadas.
5. (Opcional) Siga qualquer um destes procedimentos para definir as opções de visualização ao corrigir cores:
 - Para exibir apenas os valores de luminância em um clipe, escolha Luma no menu Saída. Essa opção afeta apenas a visualização no Monitor de programas, ela não remove a cor do vídeo.
 - Para exibir o antes e depois de um clipe no monitor, selecione a opção Mostrar exibição dividida. É possível especificar se a exibição dividida é horizontal ou vertical escolhendo no menu Layout. Também é possível ajustar a proporção relativa das exibições do antes e depois.
6. (Opcional) Use o controle Definição de intervalo tonal para definir a sombra, o meio-tom e as áreas de realce no clipe.

Observação: Somente os efeitos do Corretor luma, Corretor de cor RGB e Corretor de cor de três vias permitem aplicar ajustes a um intervalo tonal específico.

7. (Opcional) Clique no triângulo para expandir os controles de Correção de cores secundárias se desejar corrigir a exposição de uma cor ou de um intervalo de cores específico. Use a ferramenta Conta-gotas ou os outros controles de Correção de cores secundárias para especificar as cores a corrigir.

Observação: Todos os efeitos de Correção de cores têm controles de Correção de cores secundárias, exceto o efeito Corretor rápido de cor e o efeito Limitador de vídeo.

8. Siga um destes procedimentos:
 - Para ajustar o equilíbrio de cores e a saturação usando os discos de cores, ajuste os discos de Equilíbrio de matiz e ângulo ou os controles numéricos no Corretor rápido

de cor ou no efeito Corretor de cor de três vias.

- Para ajustar a luminância ou a cor usando um controle de curva, use os ajustes de curva no efeito Curva luma ou Curvas RGB.
- Para ajustar a luminância configurando os níveis de preto, cinza e branco, use os controles de níveis no efeito Corretor rápido de cor ou no Corretor de cor de três vias.
- Consulte o efeito Corretor luma e o efeito Corretor de cor RGB.
- Para ajustar a luminância ou as cores usando controles numéricos, use os controles no efeito Corretor luma ou Corretor de cor RGB.

Use os quadros-chave para animar o ajuste da correção de cores. Isso é especialmente útil quando a iluminação altera em um clipe. Consulte também Adicionar, navegar e configurar quadros-chave.

9. (Opcional) Aplique o efeito Limitador de vídeo após fazer as correções de cores para fazer o sinal de vídeo estar em conformidade com os padrões de transmissão e preservar ao máximo possível a qualidade da imagem. É recomendável utilizar o escopo da Forma de onda YC para certificar-se de que o sinal de vídeo esteja dentro dos níveis de 7,5 a 100 IRE.

Para obter mais informações, consulte Efeito do Limitador de vídeo.

[Para o início](#)

Correção de cor primária utilizando o Corretor rápido de cor e o Corretor de cor de três vias

Remover rapidamente um matiz de cor

Os efeitos Corretor rápido de cor e Corretor de cor de três vias têm controles para equilibrar cores rapidamente, para que o branco, os tons de cinza e o preto fiquem neutros. O ajuste que neutraliza o matiz de cor em uma área de amostra é aplicado à imagem inteira. Isso pode remover o matiz de cor de todas as cores. Por exemplo, caso uma imagem tenha um matiz azulado indesejado, ao obter a amostra de uma área que deveria ser branca, o controle de Equilíbrio de branco adiciona amarelo para neutralizar o matiz azulado. Esse ajuste amarelo é adicionado a todas as cores na cena, o que deve remover o matiz de cor da cena inteira.

1. Selecione o clipe em um painel Linha de tempo e aplique o efeito Corretor rápido de cor ou Corretor de cor de três vias.
2. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir os controles Corretor rápido de cor ou Corretor de cor de três vias.
3. (Opcional) Selecione a opção Mostrar exibição dividida se desejar exibir uma comparação do antes e depois dos ajustes no Monitor de programas. É possível especificar se a exibição dividida é horizontal ou vertical escolhendo no menu Layout. Também é possível ajustar a proporção relativa das exibições do antes e depois.
4. Selecione o conta-gotas de Equilíbrio de branco e clique para obter uma área de amostra no Monitor de programas. Convém obter uma amostra de uma área que seja suposto ser branca.

Se desejar afetar apenas uma cor ou intervalo de cores específico no clipe, use os controles da Correção de cores secundárias no Corretor de cor de três vias.

5. (Opcional apenas para o Corretor de cor de três vias) Siga um destes procedimentos:
- Para o equilíbrio de cores neutralizando uma área cinza médio da imagem, selecione o conta-gotas de Equilíbrio de cinza e clique em uma área que é suposto ser um cinza médio.

- Para o equilíbrio de cores neutralizando uma área preta da imagem, selecione o conta-gotas de Equilíbrio de preto e clique em uma área que é suposto ser preta.

O controle de Equilíbrio de cinza ajusta a área de amostra para se tornar um cinza neutro e o controle de Equilíbrio de preto ajusta a área de amostra para se tornar um preto neutro. Assim como com o uso do controle de Equilíbrio de branco, esses ajustes afetam todas as cores no clipe.

Observação: Também é possível clicar na amostra de cor ao lado dos conta-gotas e usar o Seletor de cores da Adobe para selecionar uma cor de amostra.

Correções de luminância rápidas

Os efeitos Corretor rápido de cor e Corretor de cor de três vias têm controles automáticos para fazer ajustes rápidos da luminância em um clipe.

1. Selecione o clipe em um painel Linha de tempo e aplique o Corretor rápido de cor ou Corretor de cor de três vias. Consulte também Aplicar efeitos aos cliques.
2. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir os controles Corretor rápido de cor ou Corretor de cor de três vias.
3. (Opcional) Selecione a opção Mostrar exibição dividida se desejar exibir uma comparação do antes e depois dos ajustes no Monitor de programas. É possível especificar se a exibição dividida é horizontal ou vertical escolhendo no menu Layout. Também é possível ajustar a proporção relativa das exibições do antes e depois.
4. Clique em qualquer um dos botões a seguir para ajustar rapidamente a luminância aos padrões de transmissão:

Nível de preto automático Eleva os níveis de preto em um clipe, de modo que os níveis mais escuros fiquem acima de 7,5 IRE. Uma parte das sombras é recortada, e os valores de pixels intermediários são redistribuídos proporcionalmente. Como resultado, usar o Nível de preto automático clareia as sombras em uma imagem.

Contraste automático Aplica o Nível de preto automático e o Nível automático de branco simultaneamente. Isso faz com que os realces pareçam mais escuros e as sombras pareçam mais claras.

Nível automático de branco Diminui os níveis de branco em um clipe, de modo que os níveis mais claros não excedam 100 IRE. Uma parte dos realces é recortada, e os valores de pixels intermediários são redistribuídos proporcionalmente. Como resultado, usar o Nível automático de branco escurece os realces em uma imagem.

Controles de equilíbrio de cores, ângulo e saturação

Os efeitos Corretor rápido de cor e Corretor de cor de três vias oferecem os discos de cores de Equilíbrio de matiz e ângulo e um controle de saturação para equilibrar a cor do vídeo. O Equilíbrio de cores é exatamente o que o nome indica, equilibrar os componentes vermelho, verde e azul para produzir a cor desejada de branco e tons de cinza neutros na imagem. Dependendo do efeito desejado, talvez você não queira o equilíbrio de cores em um clipe para ser completamente neutro. Talvez você deseje que uma cena íntima de família tenha um matiz de cor quente (avermelhada) ou talvez a cena no documentário sobre crime exija um matiz de cor fria (azulada).

Ao fazer ajustes com o disco de cores e o controle de saturação, é útil abrir um Monitor de referência para exibir o Vetoroscópio associado ao vídeo composto no Monitor de programas.

Os ajustes do disco de cores oferecem as seguintes configurações:

Ângulo de matiz Gira a cor em direção a uma cor de destino. Mover o anel exterior para a esquerda gira as cores para verde. Mover o anel exterior para a direita gira as cores para vermelho.

Magnitude de equilíbrio Controla a intensidade da cor introduzida no vídeo. Mover o círculo para fora do centro aumenta a magnitude (intensidade). A intensidade pode receber um fino ajuste movendo a alça de Ganho de equilíbrio.

Ganho de equilíbrio Afeta a aspereza ou delicadeza relativa do ajuste de Magnitude de equilíbrio e de Ângulo de equilíbrio. Manter a alça perpendicular desse controle perto do centro do disco torna o ajuste muito sutil (fino). Mover a alça em direção ao anel exterior torna o ajuste bastante óbvio (áspero).

Ângulo de equilíbrio Desloca a cor do vídeo em direção a uma cor de destino. Mover o círculo de Magnitude de equilíbrio em direção a um matiz específico desloca, por consequência, a cor. A intensidade do deslocamento é controlada pelo ajuste combinado da Magnitude de equilíbrio e do Ganho de equilíbrio.

O controle deslizante de saturação controla a saturação de cores no vídeo. Mover o controle deslizante para 0 remove a saturação da imagem de modo que apenas os valores de luminância são exibidos (uma imagem feita de branco, tons de cinza e preto). Mover o controle deslizante para a direita aumenta a saturação.



Imagem com saturação removida (esquerda); Imagem saturada (direita)

[Para o início](#)

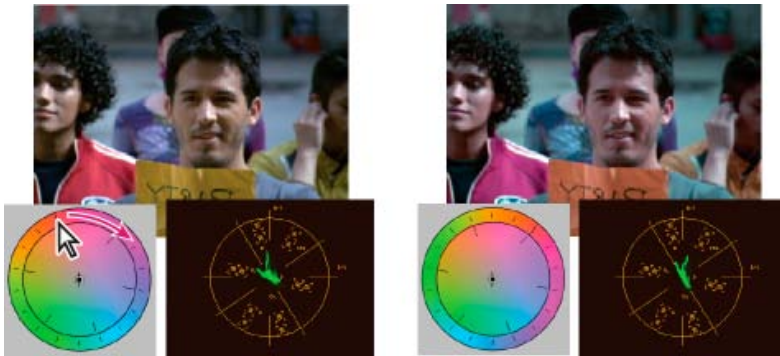
Ajustar equilíbrio de cores e saturação

Embora o procedimento a seguir use os ajustes do disco de cores. Os mesmos ajustes podem ser feitos inserindo-se valores numéricos ou usando-se os controles deslizantes nos efeitos Corretor rápido de cor e Corretor de cor de três vias.

1. Configure a área de trabalho para a correção de cores.
2. Selecione o clipe em um painel Linha de tempo e aplique o efeito Corretor rápido de cor ou Corretor de cor de três vias. Consulte também Aplicar efeitos aos clipes.
3. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir os controles Corretor rápido de cor ou Corretor de cor de três vias.
4. (Opcional) Selecione a opção Mostrar exibição dividida se desejar exibir uma comparação do antes e depois dos ajustes no Monitor de programas. É possível especificar se a exibição dividida é horizontal ou vertical escolhendo no menu Layout. Também é possível ajustar a proporção relativa das exibições do antes e depois.
5. (Opcional apenas para o Corretor de cor de três vias) Siga um destes procedimentos:
 - Para restringir a correção de cores a um intervalo tonal específico, escolha Sombras, Meios-tons ou Realces no menu Intervalo tonal. Escolher Mestre aplica a correção

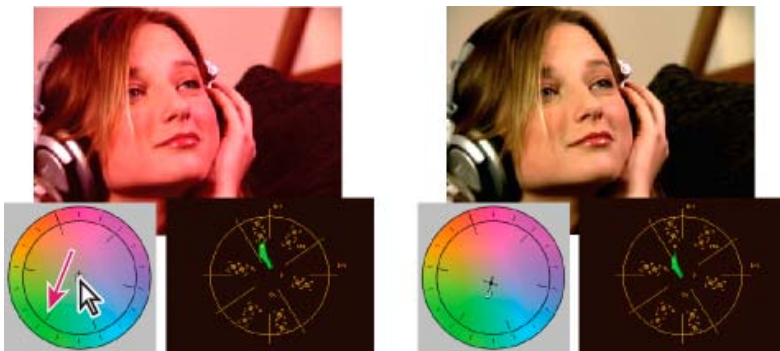
de cores ao intervalo tonal inteiro da imagem. Se necessário, use os controles de Definição de intervalo tonal para definir os diferentes intervalos tonais.

- Para restringir os ajustes a uma cor ou intervalo de cores, clique no triângulo para expandir os controles de Correção de cores secundárias. Defina a cor ou intervalo de cores usando a ferramenta Conta-gotas, os controles deslizantes ou insira valores numéricos.
6. Para ajustar o equilíbrio de cores, siga um destes procedimentos usando o disco de cores:
- Para alterar todas as cores sem afetar o ganho ou a magnitude, gire o anel exterior. Girar o anel para a esquerda, girar todas as cores para verde. Girar o anel para a direita, girar todas as cores para vermelho.



Girar o anel exterior do disco de cores (esquerda) altera o ângulo de matiz (direita).

- Para deslocar as cores em direção a uma cor de destino com ajuste de ganho e de magnitude, arraste o círculo de Magnitude de equilíbrio para fora do centro, em direção à cor que se deseja inserir na imagem. Quanto mais a Magnitude de equilíbrio for arrastada do centro, mais intensa será a cor inserida. Arraste a alça de Ganho de equilíbrio para obter um ajuste fino da intensidade do ajuste da Magnitude de equilíbrio. É possível fazer o ajuste de forma bastante sutil.



Ajuste do Ganho de equilíbrio para um fino ajuste da configuração de Magnitude de equilíbrio.

Observação: O efeito Corretor de cor de três vias permite fazer ajustes separados aos três intervalos tonais usando discos individuais para sombras, meios-tons e realces.

7. Use o controle de Saturação para ajustar a saturação de cores na imagem. Mover o controle deslizante para a esquerda (valores menores) remove a saturação das cores. Mover o controle deslizante para a direita (valores maiores) aumenta a saturação das cores.

Ajustar cores e luminância usando curvas

O ajuste de curvas dos efeitos Curva luma e Curvas RGB, como os controles deslizantes de Níveis dos efeitos Corretor rápido de cor e Corretor de cor de três vias, permitem ajustar o intervalo tonal inteiro ou apenas um intervalo selecionado de cores em um videoclipe. Mas diferentemente de Níveis, que possui apenas três ajustes (nível de preto, nível de cinza e nível de branco), a Curva luma e as Curvas RGB permitem ajustar até 16 pontos diferentes ao longo do intervalo tonal de uma imagem (de sombras a realces).

Abrir um escopo em um Monitor de referência que está associado ao Monitor de programas permite exibir a luminância, a cromaticidade ou ambos os valores ao se fazer os ajustes de curvas. Se estiver usando o Vetoroscópio, deve haver um sombreamento verde mínimo nas áreas fora do centro do escopo. As áreas fora do centro definem o nível de saturação das cores.

1. No painel Efeitos, clique no triângulo para expandir o compartimento de Efeitos de vídeo e, em seguida, clique no triângulo para expandir o compartimento de Correção de cores.
2. Arraste um dos seguintes efeitos para o clipe em um painel Linha de tempo:

Curva luma Ajusta principalmente a luminância. Observe que ajustar a luminância afeta a saturação aparente das cores.

Curvas RGB Ajustam cores e luminância.

Observação: Se um clipe for selecionado em um painel Linha de tempo, é possível arrastar o efeito para a seção de Efeitos de vídeo do painel Controles do efeito.

3. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir os controles Curva luma ou Curvas RGB.
4. (Opcional) Siga qualquer um destes procedimentos para definir as opções de visualização:
 - Para exibir apenas os valores de luminância em um clipe, escolha Luma no menu Saída. Essa opção afeta apenas a visualização no Monitor de programas; ela não remove a cor do vídeo.
 - Para exibir o antes e depois de um clipe no monitor, selecione a opção Mostrar exibição dividida. É possível especificar se a exibição dividida é horizontal ou vertical escolhendo no menu Layout. Também é possível ajustar a proporção relativa das exibições do antes e depois.
5. (Opcional) Clique no triângulo para expandir os controles de Correção de cores secundárias se desejar corrigir a exposição de uma cor ou de um intervalo de cores específico. Use a ferramenta Conta-gotas ou os outros controles de Correção de cores secundárias para especificar as cores a corrigir.
6. Siga um destes procedimentos para fazer ajustes de curva:
 - Para ajustar a luminância, clique para adicionar um ponto no gráfico Luma ou Mestre, e arraste para alterar a forma da curva. Arquear a curva para cima clareia o clipe, e arquear a curva para baixo escurece o clipe. As seções mais íngremes da curva representam as partes da imagem com o maior contraste.
 - Para ajustar as cores e a luminância usando o efeito Curvas RGB, clique para adicionar um ponto no gráfico apropriado para ajustar todos os canais de cores (Mestre), o canal vermelho, o canal verde ou o canal azul. Arraste para alterar a forma da curva. Curvar a curva para cima clareia os valores de pixels e curvar a curva para baixo escurece os valores de pixels. As seções mais íngremes da curva representam as partes da imagem com o maior contraste.

É possível adicionar até 16 pontos à curva. Para excluir um ponto, arraste-o para fora do gráfico.

Ao fazer ajustes, observe atentamente quanto a banding, ruído ou polarização na

imagem. Caso note qualquer um desses fatores, reduza o valor que estiver ajustando.

Jeff Sengstack explica como ajustar canais de cores usando os efeitos Corretor de cor RGB e Curvas RGB [neste tutorial do lynda.com](#) -- Premiere Pro: aprimoramento e correção de cores.

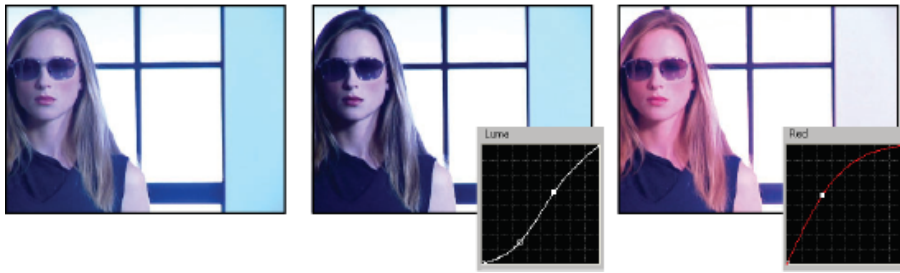


Imagem original (esquerda), ajuste de luminância (centro) e ajuste de cor (direita)

[Para o início](#)

Ajustar luminância usando níveis

Os efeitos Corretor rápido de cor e Corretor de cor de três vias têm controles de Níveis de entrada e Níveis de saída para ajustar a luminância em um clipe. Os controles são semelhantes aqueles na caixa de diálogo Níveis do Photoshop. No efeito Corretor rápido de cor, as configurações de controle são aplicadas a todos os três canais de cor em um clipe. O efeito Corretor de cor de três vias permite aplicar ajustes de níveis ao intervalo tonal inteiro de um clipe, um intervalo tonal específico ou um intervalo de cores específico.

1. (Opcional) Configure a área de trabalho para a correção de cores. Ao ajustar a luminância, talvez seja melhor exibir a Forma de onda YC em um Monitor de referência associado ao Monitor de programas.
2. No painel Efeitos, clique no triângulo para expandir o compartimento de Efeitos de vídeo e, em seguida, clique no triângulo para expandir o compartimento de Correção de cores.
3. Arraste o efeito Corretor rápido de cor ou o Corretor de cor de três vias para o clipe em um painel Linha de tempo.

Se o clipe já estiver selecionado no painel Linha de tempo, é possível arrastar o efeito para a área Efeitos de vídeo do painel Controles do efeito.

4. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir os controles Corretor rápido de cor ou Corretor de cor de três vias.
5. (Opcional) Siga qualquer um destes procedimentos para definir as opções de visualização:
 - Para exibir apenas os valores de luminância em um clipe, escolha Luma no menu Saída. Essa opção afeta apenas a visualização no Monitor de programas, ela não remove a cor do vídeo.
 - Para exibir o antes e depois de um clipe no monitor, selecione a opção Mostrar exibição dividida. É possível especificar se a exibição dividida é horizontal ou vertical escolhendo no menu Layout. Também é possível ajustar a proporção relativa das exibições do antes e depois.
6. (Opcional apenas para o Corretor de cor de três vias) Siga um destes procedimentos:
 - Para restringir a correção a um intervalo tonal específico, escolha Sombras, Meios-tons ou Realces no menu Intervalo tonal. Escolher Mestre aplica a correção a todo o intervalo tonal da imagem. Se necessário, use os controles de Definição de intervalo tonal para definir os diferentes intervalos tonais.

- Para restringir os ajustes a uma cor ou intervalo de cores, clique no triângulo para expandir os controles de Correção de cores secundárias. Defina a cor ou intervalo de cores usando a ferramenta Conta-gotas, os controles deslizantes ou insira valores numéricos.
7. Use os controles deslizantes de Níveis de saída para definir os níveis máximos de preto e branco:

Controle deslizante de Saída de preto Controla o resultado de saída de sombras. O padrão é 0, onde os pixels são completamente pretos. Mover o controle deslizante para a direita especifica um valor mais claro para a sombra mais escura.

Controle deslizante de Saída de branco Controla o resultado de saída dos realces. O padrão é 255, onde os pixels são completamente brancos. Mover o controle deslizante para a esquerda especifica um valor mais escuro para o realce mais claro.

Se a Forma de onda YC for exibida em um Monitor de referência, ajuste os controles deslizantes de Saída de preto e Saída de branco para que os níveis máximos de preto e branco da forma de onda estejam dentro de 7,5 a 100 IRE. Isso garante que os níveis estejam dentro dos padrões de transmissão.



Imagem original (esquerda); pretos e brancos corrigidos para os limites de transmissão (direita)

8. Use os seguintes controles para definir os níveis de entrada de preto, cinza e branco:

Conta-gotas de Nível de preto Mapeia o tom de amostra para a configuração do controle deslizante de Saída de preto. Clique em uma área no Monitor de programas que você deseja que seja o valor mais escuro da imagem. Também é possível clicar na amostra de cor para abrir o Seletor de cores da Adobe e selecionar uma cor para definir a sombra mais escura na imagem.

Conta-gotas de Nível de cinza Mapeia o tom de amostra para um cinza médio (nível 128). Isso altera os valores de intensidade do intervalo intermediário de tons de cinza sem modificar drasticamente os realces e as sombras. Também é possível clicar na amostra de cor para abrir o Seletor de cores da Adobe e selecionar uma cor para definir o cinza médio na imagem.

Conta-gotas de Nível de branco Mapeia o tom de amostra para a configuração do controle deslizante de Saída de branco. Clique em uma área no Monitor de programas que você deseja que seja o valor mais claro da imagem. Também é possível clicar na amostra de cor para abrir o Seletor de cores da Adobe e selecionar uma cor para definir o realce mais claro na imagem.

Controle deslizante de Nível de entrada de preto Mapeia o nível de entrada de preto para a configuração do controle deslizante de Saída de preto. Por padrão, o controle

deslizante de Saída de preto está definido como 0 onde os pixels são completamente pretos. Se tiver ajustado a Saída de preto para 7,5 IRE ou superior, a sombra mais escura será mapeada para este nível.

Controle deslizante de Nível de entrada de cinza Controla os meios-tons e altera os valores de intensidade do intervalo intermediário de tons de cinza sem modificar drasticamente os realces e as sombras.

Controle deslizante de Nível de entrada de branco Mapeia o nível de entrada de branco para a configuração do controle deslizante de Saída de branco. Por padrão, o controle deslizante de Saída de branco está definido como 255 onde os pixels são completamente brancos. Se tiver ajustado a Saída de branco para 100 IRE ou inferior, o realce mais claro será mapeado para este nível.

Observação: Também é possível definir os níveis de Entrada e Saída depurando o texto sublinhado ou digitando um valor para Nível de entrada de preto, Nível de entrada de cinza, Nível de entrada de branco, Nível de saída de preto e Nível de saída de branco.

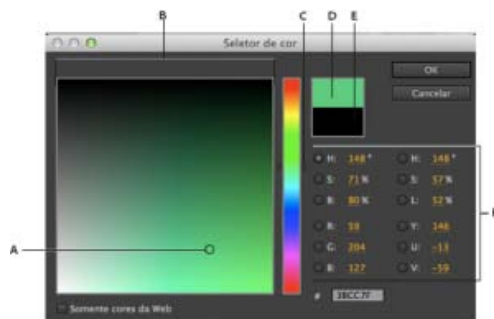
[Para o início](#)

Selecionar uma cor com o Seletor de cores da Adobe

É possível usar o Seletor de cores da Adobe para definir cores de destino em alguns efeitos de ajuste tonal. Clicar em uma amostra de cor nos controles de um efeito abre o Seletor de cores da Adobe.

Ao selecionar uma cor no Seletor de cores da Adobe, ele exibe simultaneamente os valores numéricos de HSB, RGB, HSL, YUV e números hexadecimais. Isso é útil para exibir como os diferentes modos de cores descrevem uma cor.

No Seletor de cores da Adobe, é possível selecionar cores com base nos modelos de cores HSB (matiz, saturação, brilho), RGB (vermelho, verde, azul), HSL (matiz, saturação, luminância) ou YUV (canais de diferença de cores e luminância), ou é possível especificar uma cor com base em seus valores hexadecimais. Selecionar a opção Somente cores da Web configura o Seletor de cores da Adobe para que seja possível escolher apenas a partir das cores da distância entre eixos. O campo de cores no Seletor de cores da Adobe pode exibir os componentes de cor no modo de cores HSB, RGB, HSL ou YUV.



Seletor de cores da Adobe

A. Cor selecionada **B.** Campo de cor **C.** Controle deslizante de cores **D.** Cor ajustada **E.** Cor original **F.** Valores da cor

1. No painel Controles do efeito, clique na propriedade de amostra de cor para que um efeito exiba o Seletor de cores.
2. Selecione o componente que deseja usar para exibir o espectro de cores:

H Exibe todos os matizes no controle deslizante de cores. Selecionar um matiz no controle deslizante de cores exibe o intervalo de saturação e brilho do matiz selecionado

no espectro de cores, com a saturação aumentando da esquerda para a direita e o brilho aumentando de baixo para cima.

S Exibe todos os matizes no espectro de cores com seu brilho máximo na parte superior do espectro de cores, diminuindo para o mínimo na parte inferior. O controle deslizante de cores exibe a cor que está selecionada no espectro de cores com sua saturação máxima na parte superior do controle deslizante e sua saturação mínima na parte inferior.

B (na seção HSB) Exibe todos os matizes no espectro de cores com sua saturação máxima na parte superior do espectro de cores, diminuindo para a sua saturação mínima na parte inferior. O controle deslizante de cores exibe a cor que está selecionada no espectro de cores com seu brilho máximo na parte superior do controle deslizante e seu brilho mínimo na parte inferior.

R Exibe o componente de cor vermelha no controle deslizante de cores com seu brilho máximo na parte superior do controle deslizante e seu brilho mínimo na parte inferior. Quando o controle deslizante de cores é definido para o brilho mínimo, o espectro de cores exibe as cores criadas pelos componentes de cor verde e azul. Usar o controle deslizante de cores para aumentar o brilho vermelho mistura mais vermelho nas cores exibidas no espectro de cores.

G Exibe o componente de cor verde no controle deslizante de cores com seu brilho máximo na parte superior do controle deslizante e seu brilho mínimo na parte inferior. Quando o controle deslizante de cores é definido para o brilho mínimo, o espectro de cores exibe as cores criadas pelos componentes de cor vermelho e azul. Usar o controle deslizante de cores para aumentar o brilho verde mistura mais verde nas cores exibidas no espectro de cores.

B (na seção RGB) Exibe o componente de cor azul no controle deslizante de cores com seu brilho máximo na parte superior do controle deslizante e seu brilho mínimo na parte inferior. Quando o controle deslizante de cores é definido para o brilho mínimo, o espectro de cores exibe as cores criadas pelos componentes de cor verde e vermelho. Usar o controle deslizante de cores para aumentar o brilho azul mistura mais azul nas cores exibidas no espectro de cores.

3. Siga um destes procedimentos:

- Arraste os triângulos pelo controle deslizante de cores ou clique dentro do controle deslizante de cores para ajustar as cores exibidas no espectro de cores.
- Clique ou arraste dentro do grande espectro de cores quadrado para selecionar uma cor. Um marcador circular indica a posição da cor no espectro de cores.

Observação: Ao ajustar a cor usando o controle deslizante de cores e o espectro de cores, os valores numéricos são alterados para indicar a nova cor. O retângulo superior à direita do controle deslizante de cores exibe a nova cor; o retângulo inferior exibe a cor original.

- Para HSB, especifique o matiz (H) como um ângulo, de 0° a 360°, que corresponde a um local no disco de cores. Especifique a saturação (S) e o brilho (B) em porcentagens (0 a 100).
- Para RGB, especifique os valores dos componentes.
- Para n°, insira um valor de cor em formato hexadecimal.

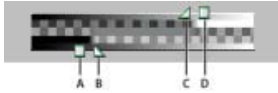
[Para o início](#) 

Definir os intervalos tonais em um clipe

Os efeitos Corretor luma, Corretor de cor RGB e Corretor de cor de três vias permitem definir os intervalos

tonais de sombras, meios-tons e realces para que seja possível aplicar uma correção de cores a um intervalo tonal específico em uma imagem. Quando usados em conjunto com a Correção de cores secundárias, definir um intervalo tonal pode ajudar a aplicar ajustes a elementos muito específicos na imagem.

1. Selecione o clipe que você deseja corrigir em um painel Linha de tempo e aplique o efeito Corretor luma, Corretor de cor RGB ou Corretor de cor de três vias.
2. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir o efeito Corretor luma, Corretor de cor RGB ou Corretor de cor de três vias.
3. Clique no triângulo para expandir o controle Definição de intervalo tonal.



Controle Definição de intervalo tonal

A. Limite de sombra **B.** Suavidade de sombra **C.** Suavidade de realce **D.** Limite de realce

4. Arraste os controles deslizantes de Limite de sombra e Limite de realce para definir os intervalos tonais de sombra e realce.

Convém fazer os ajustes durante a exibição tritônica do intervalo tonal da imagem.

5. Arraste os controles deslizantes de Suavidade de sombra e Suavidade de realce para difundir (suavizar) os limites entre os intervalos tonais.

A intensidade da queda depende da imagem e de como você deseja que a correção de cores seja aplicada a ela.

Observação: Também é possível definir os intervalos tonais alterando os valores numéricos ou movendo os controles deslizantes de Limite de sombra, Suavidade de sombra, Limite de realce e Suavidade de realce.

[Para o início](#)

Especificar uma cor ou um intervalo de cores a ajustar

A propriedade Correção de cores secundárias especifica o intervalo de cores a ser corrigido por um efeito. É possível definir a cor por matiz, saturação e luminância. A propriedade Correção de cores secundárias está disponível para os seguintes efeitos: Corretor luma, Curva luma, Corretor de cor RGB, Curvas RGB e Corretor de cor de três vias.

Ao especificar uma cor ou intervalo de cores usando a Correção de cores secundárias, você está isolando um efeito de correção de cores em áreas específicas de uma imagem. Isso é semelhante a fazer uma seleção ou mascarar uma imagem no Photoshop. Por exemplo, você define um intervalo de cores que seleciona apenas uma camisa azul em uma imagem. É possível então alterar a cor da camisa sem afetar quaisquer outras áreas da imagem.

1. Selecione o clipe que você deseja corrigir em um painel Linha de tempo e aplique o efeito Corretor luma, Curva luma, Corretor de cor RGB, Curvas RGB ou Corretor de cor de três vias.
2. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir o efeito Corretor luma, Curva luma, Corretor de cor RGB, Curvas RGB ou Corretor de cor de três vias.
3. Clique no triângulo para expandir os controles Correção de cores secundárias.
4. Selecione a ferramenta Conta-gotas e clique na cor que deseja selecionar no Monitor de programas. Também é possível clicar em qualquer lugar na área de trabalho para selecionar uma cor ou clicar na amostra de cor para abrir o Seletor de cores da Adobe e selecionar uma cor.

5. Siga um destes procedimentos para aumentar ou diminuir o intervalo de cores que você deseja corrigir:

- Use a ferramenta + Conta-gotas para estender o intervalo de cores e use a ferramenta – Conta-gotas para subtrair do intervalo de cores.
- Clique no triângulo para expandir o controle de Matiz e, em seguida, arraste os controles deslizantes de Iniciar limite e Limite final para definir o intervalo de cores onde a correção será aplicada a 100%. Arraste os controles deslizantes de Iniciar suavidade e Suavidade final para controlar a difusão, a qual determina se os limites do intervalo de cores são definidos de forma nítida ou suave. Também é possível inserir as propriedades de Início e Fim numericamente usando os controles abaixo do controle de Matiz.

Observação: O matiz definido pelos controles deslizantes também pode ser alterado arrastando as bandas superiores ou inferiores do matiz.



Controle de Matiz

A. Iniciar suavidade **B.** Iniciar limite **C.** Limite final **D.** Suavidade final

- Use os controles de Saturação e Luma para especificar as propriedades de saturação e de luminância do intervalo de cores a receber a correção de cores. Esses controles fazem um fino ajuste do intervalo de especificação de cores.

6. Texto da etapa

7. Use os seguintes controles para especificar como uma correção de cores será aplicada a uma cor ou intervalo de cores:

Suavizar Aplica um desfoque Gaussiano à área selecionada gerada pelos controles de Correção de cores secundárias. O intervalo é de 0 a 100, e a configuração padrão é 50. Este controle é útil para suavizar a aplicação da correção de cores às áreas selecionadas, de forma que se mescle com o restante da imagem.

Atenuação de borda Atenua ou expande a borda da área selecionada gerada pelos controles de Correção de cores secundárias. O intervalo é de -100 (bordas finas, nitidamente definidas) a +100 (bordas expandidas, difundidas). O valor padrão é 0.

8. Selecione a opção Inverter limite de cor para ajustar todas as cores, exceto o intervalo especificado usando os controles de Correção de cores secundárias.

[Para o início](#)

Substituir uma cor

Se precisar de mais controle do que o efeito Substituição de cor oferece, use os controles de Correção de cores secundárias no Corretor de cor RGB, Curvas RGB e Corretor de cor de três vias. Esses controles permitem aplicar as alterações a uma única cor ou intervalo de cores.

1. Em um painel Linha de tempo, selecione o clipe que deseja ajustar para que seja exibido no Monitor de programas.
2. Se desejar substituir uma cor no clipe exibido por uma cor em outro clipe do projeto, abra o outro clipe no Monitor de origem.
3. Aplique o efeito Substituição de cor ao clipe que deseja ajustar.
4. No painel Controles do efeito, clique no ícone Configurar → para o efeito Substituição de cor.

5. Na caixa de diálogo Configurações de substituição de cor, mova o ponteiro sobre a imagem da Amostra de clipe para que se torne um conta-gotas e, em seguida, clique para escolher a cor a ser substituída. Também é possível clicar na amostra de Cor de destino e selecionar uma cor no Seletor de cores da Adobe.
6. Escolha a cor de substituição clicando na amostra de Substituir cor e selecionando a cor no Seletor de cores da Adobe.
7. Amplie ou reduza o intervalo de cores que você está substituindo arrastando o controle deslizante de Similaridade.
8. Selecione a opção Cores sólidas para substituir a cor especificada sem preservar quaisquer níveis de cinza.

[Para o início](#) 

Remover cor em um clipe

Para remover rapidamente a cor de um clipe, aplique o efeito Preto e branco do compartimento de Controle da imagem do compartimento de Efeitos de vídeo.

1. Configure a área de trabalho para a correção de cores.
2. Selecione o clipe em um painel Linha de tempo e aplique o Corretor rápido de cor ou Corretor de cor de três vias. Consulte também Aplicar efeitos aos cliques.
3. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir os controles Corretor rápido de cor ou Corretor de cor de três vias.
4. (Opcional) Selecione a opção Mostrar exibição dividida se desejar exibir uma comparação do antes e depois dos ajustes no Monitor de programas. É possível especificar se a exibição dividida é horizontal ou vertical escolhendo no menu Layout. Também é possível ajustar a proporção relativa das exibições do antes e depois.
5. (Opcional apenas para o Corretor de cor de três vias) Siga um destes procedimentos:
 - Para restringir os ajustes a um intervalo tonal específico, escolha Sombras, Meios-tons ou Realces no menu Intervalo tonal. Escolher Mestre aplica os ajustes a todo o intervalo tonal da imagem. Se necessário, use os controles de Definição de intervalo tonal para definir os diferentes intervalos tonais.
 - Para restringir os ajustes a uma cor ou intervalo de cores, clique no triângulo para expandir os controles de Correção de cores secundárias. Defina a cor ou intervalo de cores usando a ferramenta Conta-gotas ou os controles deslizantes, ou insira valores numéricos.
6. Depure o texto sublinhado ou insira um valor inferior a 100 para o controle de Saturação. Também é possível clicar no triângulo para expandir o controle, de forma que seja possível arrastar o controle deslizante.

[Para o início](#) 

Misturar canais de cores em um clipe

1. No painel Efeitos, clique no triângulo para expandir o compartimento de Efeitos de vídeo e, em seguida, clique no triângulo para expandir o compartimento de Ajuste.
2. Arraste o efeito Misturador de canais para o clipe em um painel Linha de tempo.

Observação: Se o clipe já estiver selecionado no painel Linha de tempo, é possível arrastar o efeito Misturador de canais para a seção Efeitos de vídeo do painel Controles do efeito.
3. Diminua ou aumente a contribuição de um canal para o canal de saída seguindo um destes procedimentos para um canal de cor de origem:
 - Depure um valor sublinhado para a esquerda ou direita.

- Clique em um valor sublinhado, digite um valor entre –200% e +200% na caixa de valor e pressione Enter (Windows) ou Return (Mac OS).
 - Clique no triângulo para expandir os controles do Misturador de canais e arraste o controle deslizante para a esquerda ou direita.
4. (Opcional) Arraste o controle deslizante, depure o texto sublinhado ou digite um valor para o valor constante do canal (Vermelho-Const, Verde-Const ou Azul-Const). Esse valor adiciona uma quantidade básica de um canal para o canal de saída.
 5. (Opcional) Selecione a opção Monocromático para criar uma imagem contendo apenas valores cinza. Essa opção atinge esse resultado aplicando as mesmas configurações a todos os canais de saída.

[Para o início](#) 

Isolar uma única cor usando a passagem de cor

O efeito Passagem de cor permite isolar uma única cor ou um intervalo de cores. Os ajustes são feitos em uma caixa de diálogo mostrando a Amostra de clipe e a Amostra de saída. Também é possível ajustar as propriedades do efeito Passagem de cor no painel Controles do efeito.

Se desejar corrigir as cores de uma única cor ou intervalo de cores em um clipe, use os controles Correção de cores secundárias nos efeitos Correção de cores.

1. Arraste o efeito Passagem de cor para um clipe.
2. No painel Controles do efeito, clique no ícone Configurar  para o efeito Passagem de cor.
3. Na caixa de diálogo Configurações de passagem de cor, siga um destes procedimentos para selecionar a cor que deseja preservar:
 - Mova o ponteiro na amostra de clipe (o ponteiro se transforma em um conta-gotas) e clique para selecionar uma cor.
 - Clique na amostra de cor, selecione uma cor no Seletor de cores da Adobe e, em seguida, clique em OK para fechar o Seletor de cores da Adobe.

A cor selecionada é exibida na amostra de saída.

4. Para a opção Similaridade, arraste o controle deslizante ou digite um valor para aumentar ou diminuir o intervalo de cores a ser preservado.
5. Para reverter o efeito, a fim de que todas as cores sejam preservadas, exceto a cor especificada, selecione a opção Reverso.

Para animar esse efeito, use os recursos do quadro-chave no painel Controles do efeito.

[Para o início](#) 

Ajustar bordas, desfoques e brilho usando predefinições de convolução

É possível controlar os detalhes finos de desfoque, entalhe, nitidez e outros efeitos aplicando o efeito Núcleo de convolução ou uma das predefinições de convolução com base nele. O Núcleo de convolução, e as predefinições com base nele, sobrepõem uma matriz de números em uma matriz de pixels. É possível definir os valores de cada célula da matriz usando os controles deslizantes no painel Controles do efeito, e é possível usar quadros-chave para alterar esses valores ao longo do tempo. Para alcançar um efeito desejado, geralmente é mais fácil aplicar uma das predefinições de convolução e modificá-lo, do que aplicar e modificar o efeito Núcleo de convolução em si mesmo.

Observação: As predefinições de convolução localizam-se na categoria de predefinição do painel Efeitos,

em uma subcategoria denominada “Núcleo de convolução”. Nessa subcategoria, há predefinições que possuem “Núcleo de convolução” no início de todos os nomes.

1. No painel Efeitos, clique no triângulo para expandir o compartimento de Efeitos de vídeo e, em seguida, clique no triângulo para expandir o compartimento de Ajuste.
2. Arraste o efeito Núcleo de convolução para o clipe em um painel Linha de tempo.

Se o clipe já estiver selecionado no painel Linha de tempo, é possível arrastar o efeito Núcleo de convolução para a seção Efeitos de vídeo do painel Controles do efeito.

3. No painel Controles do efeito, clique no triângulo ao lado do Núcleo de convolução para expandi-lo.

Cada uma das configurações que começa com a letra “M” representa uma célula em uma matriz de 3x3. Por exemplo, “M11” representa a célula da linha 1, coluna 1. “M22” representa a célula no centro da matriz.

4. Clique em um número ao lado de qualquer configuração de célula.
5. Digite um valor (de – 999 a +999) pelo qual deseja multiplicar o valor de brilho desse pixel.
6. Repita a última etapa para todos os pixels que você deseja incluir na operação. Não é necessário digitar valores para todas as configurações de célula.
7. Clique no número ao lado de Escala, e digite o valor pelo qual será dividida a soma dos valores de brilho dos pixels incluídos no cálculo.
8. Clique no número ao lado de Deslocamento, e digite o valor que será somado ao resultado do cálculo da escala.
9. Clique em OK.

O efeito é aplicado a cada pixel no clipe, um de cada vez.

[Para o início](#)

Adicionar efeitos de iluminação

É possível usar até cinco luzes para inserir efeitos criativos. É possível controlar tais propriedades de iluminação, como tipo de iluminação, direção, intensidade, cor, centro de iluminação e distribuição de iluminação. Há também um controle de Camada de mapeamento para o uso de texturas ou padrões de outra gravação a fim de produzir efeitos especiais, como um efeito de superfície tipo 3D. Para assistir a um tutorial em vídeo sobre como usar Efeitos de iluminação e o efeito 3D básico, consulte [Criar um título em uma superfície reflexiva](#), por Jeff Schell em seu blog Digital Media Net.

Observação: Todas as propriedades de Efeitos de iluminação, exceto a Camada de mapeamento, podem ser animadas usando quadros-chave.

É possível manipular diretamente as propriedades de Efeitos de iluminação no Monitor de programas. Clique no ícone Transformar  ao lado de Efeitos de iluminação no painel Controles do efeito para exibir as alças de ajuste e o círculo central.



Efeitos de iluminação: imagem original (esquerda), destaque aplicado à imagem (centro) e luz omnidirecional aplicada à imagem (direita)

1. No painel Efeitos, expanda o compartimento de Efeitos do vídeo, expanda o compartimento de Ajuste e, em seguida, arraste os efeitos de iluminação para um clipe no painel Linha de tempo.

Se um clipe já estiver selecionado no painel Linha de tempo, é possível arrastar os Efeitos de iluminação diretamente para a seção Efeitos de vídeo do painel Controles do efeito.

2. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir os Efeitos de iluminação.
3. Clique no triângulo para expandir a Luz 1.
4. Escolha um tipo de luz no menu para especificar a fonte de luz:

Nenhum Desativa uma luz.

Direcional Faz a luz brilhar de uma longa distância para que o ângulo da luz não altere, como o sol.

Omnidirecional Faz a luz brilhar em todas as direções de uma visão diretamente acima da imagem, como uma lâmpada sobre um pedaço de papel.

Ponto de luz Projeta um feixe de luz elíptico.

5. Para especificar uma cor para a luz, siga um destes procedimentos:
 - Clique na amostra de cor, selecione uma cor usando o Seletor de cores da Adobe e, em seguida, clique em OK.
 - Clique no ícone Conta-gotas e, em seguida, clique em qualquer lugar na área de trabalho do computador para selecionar uma cor.
6. (Opcional) Clique no ícone Transformar para exibir as alças da luz e o círculo central no Monitor de programas. É possível manipular diretamente a posição, a escala e a rotação de uma luz arrastando suas alças e o círculo central .

Observação: Se você tiver mais de uma luz, são exibidos círculos centrais para cada luz no Monitor de programas. Clicar em um círculo central exibe as alças de uma luz específica.

7. No painel Controles do efeito, use os controles a seguir para definir as propriedades da luz de origem específica:

Centro Move a luz usando os valores de coordenada X e Y para o centro da luz. Também é possível posicionar uma luz arrastando o seu círculo central no Monitor de programas.

Raio maior Ajusta o tamanho de uma luz Omnidirecional ou de um Ponto de luz. Também é possível arrastar uma das alças no Monitor de programas.

Raio projetado Ajusta a proximidade de uma fonte de luz direcional ao círculo central . Um valor de 0 posiciona a luz no círculo central e inunda a imagem com luz. Um valor de 100 move a fonte de luz para longe do círculo central, diminuindo a luz que cai sobre a imagem. No Monitor de programas, também é possível arrastar o ponto da fonte de luz para ajustar a sua distância do círculo central.

Raio menor Ajusta a largura de um Ponto de luz. Quando a luz se transforma em um círculo, aumentar o raio menor também aumenta o raio maior. Também é possível arrastar uma das alças no Monitor de programas para ajustar essa propriedade.

Ângulo Altera a direção de uma luz Direcional ou de um Ponto de luz. Ajuste esse controle especificando um valor em graus. Também é possível mover o ponteiro fora de uma alça no Monitor de programas até que ele se transforme em uma seta curvada de cabeça dupla ↶ e, em seguida, arrastá-lo para girar a luz.

Intensidade Controla se uma luz é brilhante ou menos intensa.

Foco Ajusta o tamanho da área mais clara do Ponto de luz.

Observação: *O Tipo de luz determina quais propriedades dos Efeitos de iluminação estão disponíveis. Certifique-se de clicar no ícone Transformar para exibir as alças de uma luz e o círculo central no Monitor de programas.*

8. Use os seguintes controles para definir as propriedades dos Efeitos de iluminação:

Cor de luz ambiente Altera a cor da luz ambiente.

Intensidade de atmosfera Difunde a luz como se fosse combinada com outra luz em uma sala, como a luz solar ou uma luz fluorescente. Escolha um valor de 100 para usar apenas a fonte de luz ou um valor de -100 para remover a fonte de luz. Para alterar a cor da luz ambiente, clique na caixa de cores e use o seletor de cores exibido.

Brilho da superfície Determina quanta luz a superfície reflete (como na superfície de uma parte do papel fotográfico) de -100 (baixa refletância) a 100 (alta refletância).

Material da superfície Determina qual tem mais reflexo: a luz ou o objeto sobre o qual a luz é projetada. Um valor de -100 reflete a cor da luz, enquanto um valor de 100 reflete a cor do objeto.

Exposição Aumenta (valores positivos) ou diminui (valores negativos) o brilho da luz. Um valor de 0 é o brilho padrão da luz.

9. (Opcional) Repita as etapas de 3 a 7 para adicionar mais luzes (Luz 2 – Luz 5).
10. (Opcional) Se você adicionou um clipe para usar como uma camada de mapeamento (textura de Efeitos de iluminação), escolha a faixa que contém o clipe de camada de mapeamento no menu Camada de mapeamento. Use os controles para ajustar as propriedades da camada de mapeamento.

[Para o início](#)

Aplicar texturas de efeitos de iluminação

Uma camada de mapeamento nos Efeitos de iluminação permite usar o padrão ou textura de um clipe para controlar como a luz reflete fora de uma imagem. Usar um clipe com texturas como papel ou água pode criar um efeito de iluminação tipo 3D.

1. Adicione o clipe que você deseja usar como uma camada de mapeamento (textura) a uma faixa separada na sequência.
2. Clique no ícone Alternar saída de faixa  para ocultar a faixa que contém o clipe de camada de mapeamento.
3. Adicione os efeitos de iluminação a um clipe na mesma sequência.
4. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir os Efeitos de iluminação.
5. (Opcional) Clique no triângulo ao lado de Luz 1 para ajustar as propriedades da luz.

6. Escolha a faixa de vídeo que contém a camada de mapeamento no menu Camada de mapeamento.
7. No menu Canal de mapeamento, especifique se deverá ser usado canal vermelho, verde, azul ou alfa do clipe de camada de mapeamento para criar a textura dos efeitos de iluminação.
8. Selecione a opção Branco é alto para elevar as partes brancas do canal da superfície. Desmarque essa opção para elevar as partes escuras.
9. Depure o texto sublinhado para especificar o valor de Altura de mapeamento de plano (0) a montanhoso (100).

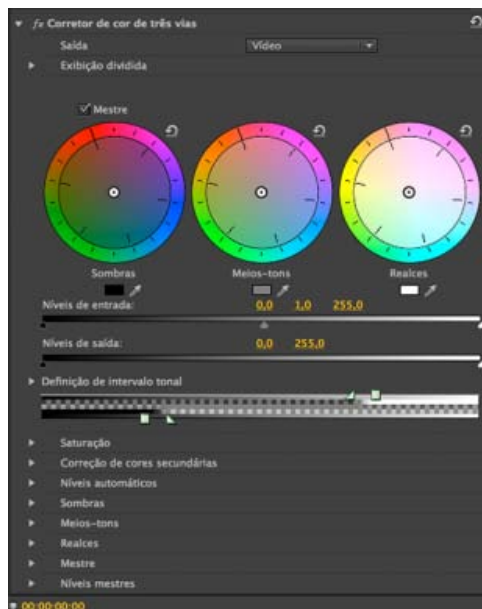


As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Efeito Corretor de cor de três vias

O Corretor de cor de três vias foi reprojetoado para melhorar a acessibilidade aos recursos mais comumente usados, e para simplificar os fluxos de trabalho existentes.



Corretor de cor de três vias

Menu Saída O menu Saída tem duas opções, Vídeo e Luma. A opção Composição foi remarcada como Vídeo.

Exibição dividida A Exibição dividida está recolhida por padrão.

Disco de cores mestre A opção Mestre substitui o Disco de cores mestre. Quando essa opção é selecionada, todos os três discos de cores se comportam como o Disco de cores mestre. Uma alteração em um disco é refletida nos outros.

Discos de cores de Sombras, Meios-tons e Realces Os discos de cores de Sombras, Meios-tons e Realces têm seletores de cores associados a eles. Para definir as propriedades como valores numéricos, role para baixo para obter as opções. É possível expandir todas as três opções para definir ou exibir suas propriedades.

Nível de entrada, Nível de saída e Correção de cores secundárias As opções Nível de entrada, Nível de saída e Correção de cores secundárias foram movidas para cima para melhorar a acessibilidade.

Correção de cores secundárias A opção foi movida para cima para melhorar a acessibilidade.

- A opção Máscara, anteriormente presente no menu Saída, agora está disponível como Mostrar máscara sob Corretor de cores secundárias.
- O menu Inverter substitui a opção Inverter limite de cor no Corretor de cores secundárias. As opções disponíveis no menu são Nenhum, Inverter limite de cor e Inverter máscara.
- Todas as alterações feitas nos controles sob a correção de cores secundárias também se aplicam a outros efeitos que usam a

correção de cores secundárias. Esses efeitos incluem a Curva luma, o Corretor luma e a Curva RGB.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Transições e efeitos de áudio

Efeitos de áudio

Transições de crossfade de áudio

Para os efeitos de vídeo, consulte Referência de efeitos e transições.

[Para o início](#) 

Efeitos de áudio

Efeito Equilíbrio

O efeito Equilíbrio permite controlar os volumes relativos dos canais esquerdo e direito. Valores positivos aumentam a proporção do canal direito; valores negativos aumentam a proporção do canal esquerdo. Esse efeito está disponível somente para clipes estéreo.

Efeito Faixa de passagem

O efeito Faixa de passagem remove as frequências que ocorrem fora do intervalo especificado, ou da banda de frequências. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Centro Especifica a frequência no centro do intervalo especificado.

Q Especifica a largura da banda de frequência a preservar. Configurações baixas criam uma grande variedade de frequências e configurações altas criam uma banda de frequências estreita.

Efeito Graves

O efeito Graves permite aumentar ou diminuir as frequências mais baixas (200 Hz e abaixo). Reforço especifica o número de decibéis pelos quais aumentar as frequências mais baixas. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Efeito Volume do canal

O efeito Volume do canal permite controlar o volume de cada canal de forma independente em uma faixa ou clipe 5.1. O nível de cada canal é medido em decibéis.

Efeito Coro

O efeito Coro simula várias vozes ou instrumentos reproduzidos de uma vez adicionando vários atrasos curtos com uma pequena quantidade de retorno. O resultado é um som rico e exuberante. Use o efeito Coro para aprimorar uma faixa vocal ou adicionar espaço para áudio mono. Também é possível usá-lo para criar efeitos especiais exclusivos.

O Premiere Pro usa um método de simulação direta de obtenção de um efeito de coro, tornando cada som de voz (ou camada) distinto do original variando ligeiramente a temporização, a entonação e o vibrato. A configuração Retorno adiciona detalhes extras ao resultado.

Para obter os melhores resultados com arquivos mono, converta-os para estéreo antes de aplicar o efeito Coro.

Desvio Opção que pode conter quadro-chave que especifica se aplicar ou desviar o efeito Coro.

Instalação personalizada Abre um painel de controle no estilo do mixer que controla as propriedades com botões.

Parâmetros individuais Abre um conjunto de controles de parâmetro para o efeito Coro.

Tipo de LFO Especifica o tipo de onda do Oscilador de baixa frequência: Sen(o), Ret(ângulo) ou Tri(ângulo).

Taxa Determina a taxa máxima em que as alterações de amplitude ocorrem. Com valores muito baixos, a voz resultante fica lentamente mais alta e mais baixa, como um cantor que não consegue manter a respiração constante. Com configurações muito altas, o resultado poderá ser nervoso e artificial.

Configurações muito altas podem produzir efeitos especiais interessantes (como na predefinição Outra dimensão).

Profundidade Determina a variação máxima que ocorre em amplitude. Por exemplo, é possível modificar a amplitude de uma voz em coro para que fique 5 dB mais alta ou mais baixa do que a original. Em configurações extremamente baixas (menos de 1 dB), a profundidade pode ser imperceptível, a menos que a Taxa de modulação seja definida para muito alta. Em configurações extremamente altas, no entanto, o som pode ficar cortado, criando um silvo censurável. Os vibratos naturais ocorrem em torno de 2 dB a 5 dB. Observe que essa configuração é apenas um máximo; o volume do vibrato nem sempre é tão baixo quanto a configuração indica. Essa restrição é intencional, pois cria um som mais natural.

Misturar Determina a taxa de Seco e de sinal de Efeitos. Uma configuração de 100% corresponde a uma taxa de 1/1, enquanto uma configuração de 0 derrotará o sinal do efeito.

Retorno Adiciona uma porcentagem de vozes processadas de volta à entrada do efeito. O Retorno pode dar a uma forma de onda um eco extra ou um efeito de reverberação. Um pequeno retorno (menos de 10%) pode oferecer mais riqueza, dependendo das configurações de atraso e vibrato. Configurações mais altas produzem um retorno mais tradicional, uma soada alta que pode ficar alta o suficiente para o sinal do clipe. Às vezes, esse corte é um efeito desejado, como na predefinição Discos voadores, que gera os sons de silvos de OVNI's voando em torno da sua cabeça.

Atraso Especifica a quantidade máxima de atraso permitida. Um componente importante do coro é a introdução de atrasos curtos (geralmente no intervalo de 15-35 milissegundos) que variam de duração ao longo do tempo. Se a configuração for muito baixa, todas as vozes começam se mesclar com o original e um efeito flanging artificial poderá ocorrer. Se a configuração for muito alta, um efeito de chilo poderá ocorrer, como uma fita que está sendo mastigada por um leitor de fitas cassete.

Efeito DeClicker

O efeito DeClicker é usado para remover os cliques indesejados de sinal de áudio. Os cliques são normalmente introduzidos por talas falhas em edições de filme ou por edições digitais ruins da gravação de áudio. Geralmente, o DeClicker é muito útil para pequenos estouros inseridos por batidas em um microfone.

No painel Controles do efeito, a Configuração personalizada desse efeito mostra os monitores de entrada e saída. O primeiro mostra o sinal de entrada com todos os cliques detectados. O segundo mostra o sinal de saída com os cliques removidos.

Limite Determina o limite de detecção e, dessa forma, determina quanto do sinal será afetado. Esse controle varia de 0 a 100%.

DePlop Determina a extensão da redução de cliques de baixa frequência. Às vezes, esses soam mais como um chape do que um clique. Esse controle varia de 0 a 100%.

Efeito DeCrackler

O efeito DeCrackler remove os sons de estalidos de fontes como trilhas sonoras de filme em 16 mm e 35 mm, e gravações em goma-laca ou em vinil. O efeito DeCrackler também pode amenizar os estalidos causados por pingos de chuva em janelas, cabos de áudio ruins, a proximidade de dispositivos elétricos aos cabos do microfone e de panos que friccionam no microfone.

No painel Controles do efeito, a Configuração personalizada desse efeito mostra os monitores de estalidos detectados e de saída. O primeiro mostra o sinal de entrada com todos os estalidos detectados. O segundo mostra o sinal de saída com os estalidos removidos.

Limite Determina o nível de detecção dos estalidos. Esse controle varia de 0 a 100%.

Redução Determina a quantidade na qual os estalidos serão reduzidos. Esse controle varia de 0 a 100%.

Medidor de eficiência Esse medidor indica a eficiência do DeCrackler. O seletor de Limite deve ser ajustado para obter o valor máximo. Lembre-se de que o máximo também será alcançado quando o limite for muito baixo, mas neste ponto, o sinal de áudio fundamental será prejudicado.

Audição Quando selecionado, esse controle permite ouvir somente os sons que serão removidos. Quando o conteúdo real de áudio pode ser ouvido no modo de audição, isso é um forte indicativo de que o limite está definido muito baixo. Se o limite for deixado desajustado, o sinal de áudio será prejudicado.

Efeito DeEsser

O efeito DeEsser remove a sibilância e outros tipos de som de “SSS” de alta frequência, que são criados geralmente quando um narrador ou vocalista pronuncia as letras “s” e “t”. Este efeito está disponível para clipe 5.1, estéreo ou mono.

Ganho Especifica a quantidade de redução aplicada ao som de “SSS”. O medidor exibe a quantidade de redução em decibéis.

Masculino e feminino Especifica o sexo do narrador ou vocalista. Essa opção ajuda o efeito a se adaptar à diferença de tons entre os gêneros.

Efeito DeHummer

O efeito DeHummer remove o zumbido de 50 Hz/60 Hz indesejado do áudio. Esse efeito está disponível

para clipe 5.1, estéreo ou mono.

Redução Especifica a quantidade de redução a aplicar ao zumbido. Valores altos podem cortar também informações de áudio necessárias na extremidade inferior.

Frequência Especifica a frequência central do zumbido. Geralmente, será de 50 Hz na Europa e no Japão, e de 60 Hz nos EUA e no Canadá. Muitas vezes, a frequência do zumbido não é estática, varia em +/- 5 Hz. Clique nos botões 50 Hz ou 60 Hz para definir a respectiva frequência.

Filtro Especifica o número de filtros a usar para remover o zumbido. O zumbido é composto não somente pelas frequências fundamentais de 50 ou 60 Hz, mas também contém harmônicas com frequências que são múltiplos do fundamental (100/110 Hz, 150/160 Hz, e assim por diante). Valores mais altos geram a maior utilização da CPU. Ajustar esse valor determina o número de frequências harmônicas a filtrar. Por exemplo, se você escolher 60 Hz como valor de Frequência e escolher nº 4 como o valor do Filtro, o DeHummer filtrará a frequência de 60 Hz com três frequências harmônicas (120 Hz, 240 Hz ou 480 Hz), totalizando quatro frequências filtradas, portanto, o valor de nº 4. Valores mais altos exigem maior capacidade de processamento.

Efeito Atraso

O efeito Atraso adiciona um eco de som do clipe de áudio que será reproduzido após o período de tempo especificado. Esse efeito está disponível para clipe 5.1, estéreo ou mono.

Atraso Especifica o período de tempo antes da reprodução do eco. O máximo é 2 segundos.

Retorno Especifica uma porcentagem do sinal atrasado a ser adicionada novamente no atraso para criar várias degradações de ecos.

Misturar Controla a quantidade de eco.

Efeito Eliminação de ruído

O efeito Eliminação de ruído detecta automaticamente o ruído da fita e remove-o. Use esse efeito para remover ruídos de gravações analógicas, como gravações de fitas magnéticas. Esse efeito está disponível para clipe 5.1, estéreo ou mono.

Noisefloor Especifica o nível (em decibéis) do piso de ruído à medida que o clipe é reproduzido.

Congelar Para a estimativa de piso de ruído no valor atual. Use esse controle para localizar o ruído que cai dentro e fora de um clipe.

Redução Especifica a quantidade de ruído a ser removida dentro de um intervalo de -20 a 0 dB.

Deslocamento Define um valor de deslocamento entre o piso de ruído detectado automaticamente e o valor definido pelo usuário. Isso é limitado a um intervalo entre -10 e +10 dB. O deslocamento permite um controle adicional quando a eliminação automática de ruído não é suficiente.

Efeito Dinâmica

O efeito Dinâmica fornece um conjunto de controles que podem ser combinados ou usados

independentemente para ajustar o áudio. Use os controles gráficos na exibição de Configuração personalizada ou ajuste os valores na exibição de Parâmetros individuais. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

AutoGate Corta um sinal quando o nível fica abaixo do limite especificado. Use esse controle para remover os sinais de fundo indesejáveis em gravações, como um sinal de fundo em uma narração. Defina a porta para fechar sempre que o alto-falante parar, consequentemente, removendo todos os outros sons. As cores de exibição de LED indicam o modo de porta: aberta (verde), ataque ou liberação (amarelo) e fechada (vermelho). Use os seguintes controles da Porta:

Limite Especifica o nível (entre -60 e 0 dB) que o sinal de entrada deverá exceder para abrir a porta. Se o nível do sinal ficar abaixo desse nível, a porta será fechada, silenciando o sinal de entrada.

Ataque Especifica o tempo que a porta leva para abrir após o nível do sinal ultrapassar o limite.

Liberação Define o tempo (entre 50 e 500 milissegundos) que a porta leva para fechar após o nível do sinal ter caído abaixo do limite.

Em espera Especifica o tempo (entre 0,1 e 1000 milissegundos) que a porta fica aberta após o nível ter caído abaixo do limite.

Compactador Equilibra o intervalo dinâmico para criar um nível consistente em toda a duração do clipe aumentando o nível de sons suaves e diminuindo o nível de sons altos. Use os seguintes controles do Compactador:

Limite Define o nível (entre -60 e 0 dB) que o sinal deverá exceder para chamar a compactação. Os níveis que ficam abaixo do limite não são afetados.

Proporção Define a proporção na qual a compactação é aplicada, até 8:1. Por exemplo, se a proporção for 5:1 e o nível de entrada aumentar em 5 dB, a saída aumentará em somente 1 dB.

Ataque Define o tempo (entre 0,1 e 100 milissegundos) que o compactador leva para responder a um sinal que excede o limite.

Liberação Especifica o tempo (entre 10 e 500 milissegundos) que o ganho leva para retornar ao nível original quando o sinal fica abaixo do limite.

Automático Calcula o tempo de liberação com base no sinal de entrada.

MakeUp Ajusta o nível de saída do compactador (entre -6 e 0 dB) para computar a perda de ganho causada pela compactação.

Expansor Reduz todos os sinais abaixo do limite especificado para a proporção definida. O resultado é semelhante ao controle de porta, mas é mais sutil. Use os seguintes controles com o Expansor:

Limite Especifica um nível ao qual o sinal deverá cair para ativar o expansor. Os níveis que excedem o limite não são afetados.

Proporção Define a proporção na qual os sinais são expandidos, até 5:1. Por exemplo, se a proporção for 5:1, uma diminuição de nível de 1 dB será expandida por 5 dB, resultando em uma diminuição muito mais rápida do sinal.

Limitador Reduz os cortes em clipes de áudio que contêm picos no sinal. Por exemplo, ao nivelar os picos que excedem 0 dB em um arquivo de áudio, o nível geral do áudio não precisará estar reduzido abaixo de 0 dB para evitar o corte. Use os seguintes controles com o Limitador:

Limite Especifica o nível máximo do sinal, entre -12 e 0 dB. Todos os sinais que excedem o limite são reduzidos ao mesmo nível do limite.

Liberação Especifica o tempo (entre 10 e 500 milissegundos) necessário para que o ganho retorne ao nível normal após um clipe ocorrer.

SoftClip Reduz o corte semelhante ao Limitador, mas não usa a limitação rigorosa. Esse controle adiciona uma borda a alguns sinais para melhor defini-los dentro de uma mistura geral.

Efeito EQ

O efeito EQ atua como um equalizador paramétrico, significando que controla a frequência, a largura de banda e o nível usando várias bandas. O efeito inclui três bandas médias totalmente paramétricas, uma banda alta e uma banda baixa. As bandas baixas e altas são filtros de prateleira (arquivados), por padrão. O ganho é constante sobre a frequência. O controle Recortar alterna a banda baixa e alta da prateleira para os filtros de corte. O ganho é fixado em -12 dB por oitava e é desativado no modo de corte.

Use os controles gráficos na exibição de Configuração personalizada ou ajuste os valores na exibição de Parâmetros individuais. Na exibição de Configuração personalizada, é possível controlar as propriedades das bandas de filtro na janela Frequência arrastando as alças de banda. Cada banda inclui um controle para a Frequência e o Ganho. As bandas médias incluem dois controles adicionais para ajustar o fator Q. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Frequência Especifica a quantidade na qual aumentar ou diminuir a banda (entre 20 e 20.000 Hz).

Ganho Especifica a quantidade na qual aumentar ou diminuir a banda (entre -20 e 20 dB).

Recortar Altera a funcionalidade do filtro de prateleira para corte.

Q Especifica a largura de cada banda de filtro (entre 0,05 e 5,0 oitavas).

Saída Especifica a quantidade de ganho para compensar os aumentos ou reduções das bandas de frequência no ganho de saída do EQ.

Efeito Preencher esquerda, efeito Preencher direita

O efeito Preencher esquerda duplica as informações do canal esquerdo do clipe de áudio e as coloca no canal direito, descartando as informações de canal direito do clipe original. O efeito Preencher direita duplica as informações do canal direito e as coloca no canal esquerdo, descartando as informações do canal esquerdo existente. Aplique somente aos clipes de áudio estéreo.

Pense em Preencher esquerda como “preencher a partir da esquerda” e pense em Preencher direita como “preencher a partir da direita”.

Efeito Flanger

Flanging é um efeito de áudio causado pela mistura de um pequeno atraso variável em proporções quase iguais às do sinal original. Foi obtido originalmente com o envio de um sinal de áudio idêntico a dois gravadores de fita de rolo a rolo e, em seguida, pressionando-se o flange de um rolo para retardá-lo.

Combinar as duas gravações resultantes produziu um efeito de tempo de atraso defasado, característico das músicas psicodélicas dos anos 60 e 70. O efeito Flanger permite criar um resultado semelhante por meio de um ligeiro atraso e faseamento de um sinal em intervalos específicos ou aleatórios.

Tipo de LFO Especifica o tipo de onda para o Oscilador de baixa frequência: Sen(o), Ret(ângulo) ou Tri(ângulo).

Taxa Especifica a velocidade do Oscilador de baixa frequência.

Profundidade Determina o nível de ganho da forma de onda de modulação, dessa forma, controlando a profundidade do efeito.

Misturar Ajusta a mistura do sinal original (Seco) e do flangeado (Molhado). Um pouco dos dois sinais é necessário para se obter o cancelamento e o reforço característicos que ocorrem durante o flanging. Com o Original a 100%, nenhum flanging ocorrerá de modo algum. Com o Atrasado a 100%, o resultado será um som oscilando, como o proveniente de um reproduzidor de fita ruim.

Retorno Determina a porcentagem do sinal flangeado que será inserida de volta no flanger. Sem o retorno, o efeito usa apenas o sinal original. Com o retorno adicionado, o efeito usa uma porcentagem do sinal afetado desde antes do ponto atual de reprodução.

Atraso Define o ponto em milissegundos em que o flanging inicia atrás do sinal original. O efeito flanging ocorre por meio de um ciclo ao longo do tempo de uma configuração de atraso inicial para uma segunda configuração (ou final) de atraso.

Efeitos Alta frequência e Baixa frequência

O efeito Alta frequência remove as frequências abaixo da frequência de corte especificada. O efeito Baixa frequência elimina as frequências acima da frequência de corte especificada. Os efeitos Alta frequência e Baixa frequência estão disponíveis para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Efeito Inverter (áudio)

O efeito Inverter (áudio) inverte a fase de todos os canais. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Efeito Compactador multibanda

O efeito Compactador multibanda é um compactador de três bandas com controles para cada banda. Use esse efeito em vez do compactador no efeito Dinâmica quando precisar de um compactador de som mais suave.

Use os controles gráficos na exibição de Configuração personalizada ou ajuste os valores na exibição de Parâmetros individuais. A exibição de Configuração personalizada exibe as três bandas (baixa, média, alta) na janela Frequência. Controle o ganho de cada banda ajustando as alças do ganho makeup e do intervalo de frequência. As alças da banda central determinam a frequência de crossover das bandas. Arraste as alças para ajustar a frequência correspondente. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Isolar Reproduz somente a banda ativa.

MakeUp Ajusta os níveis em decibéis.

BandSelect Seleciona uma banda. No controle gráfico, clique em uma banda para selecioná-la.

Frequência de crossover Aumenta o intervalo de frequências da banda selecionada.

Saída Especifica o ajuste de ganho de saída para compensar a redução ou o aumento de ganho causado pela compactação. Isso ajuda a preservar a mistura das configurações de ganho individuais.

Use os seguintes controles para cada banda:

Limite 1-3 Especifica o nível (entre -60 e 0 dB) que o sinal de entrada deverá exceder para chamar a compactação.

Proporção 1-3 Especifica a proporção de compactação, até 8:1.

Ataque 1-3 Especifica o tempo (entre 0,1 e 10 milissegundos) que o compactador leva para responder a um sinal que excede o limite.

Liberação 1-3 Especifica o tempo necessário para que o ganho retorne ao nível original quando o sinal ficar abaixo do limite.

Efeito Atraso de múltiplos toques

O efeito Atraso de múltiplos toques adiciona até quatro ecos do áudio original no clipe. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Atraso 1-4 Especifica o período de tempo entre o áudio original e o seu eco. O máximo é 2 segundos.

Retorno 1-4 Especifica a porcentagem do sinal atrasado a ser adicionada novamente no atraso para criar várias degradações de ecos.

Nível 1-4 Controla o volume de cada eco.

Misturar Controla a quantidade de eco atrasado ou não atrasado.

Efeito Fenda

O efeito Fenda remove as frequências que estão próximas do centro especificado. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Centro Especifica a frequência a ser removida. Para remover o zumbido de linha elétrica, digite um valor que corresponda à frequência de linha elétrica usada pelo sistema elétrico em que o clipe foi gravado. Por exemplo, na América do Norte e no Japão digite 60 Hz e na maioria dos outros países digite 50 Hz.

Q Especifica o intervalo de frequências a ser afetado. Uma configuração baixa cria uma banda estreita; uma configuração alta cria uma banda larga.

Efeito EQ paramétrica

O efeito Equalização paramétrica aumenta ou diminui as frequências próximas da frequência central especificada. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Centro Especifica a frequência no centro do intervalo especificado.

Q Especifica o intervalo de frequências a ser afetado. Uma configuração baixa cria uma banda estreita; uma configuração alta cria uma banda larga. A quantidade em que as frequências são ajustadas é definida em decibéis pela propriedade de Reforço. O controle Reforço especifica quanto ajustar a Largura especificada em decibéis.

Reforço Especifica a quantidade na qual aumentar ou diminuir o intervalo de frequências (entre -24 e +24 dB).

Como abrandar o áudio com a EQ paramétrica no Adobe Premiere Pro e no Audition, [neste tutorial em vídeo](#) por Andrew Devis.

Efeito Phaser

O efeito Phaser pega uma parte do sinal de entrada, desloca a fase por um grau variável e mistura-a novamente com o sinal original. O resultado é um cancelamento parcial do espectro de frequência, dando ao phaser o seu som característico, conhecido como a assinatura das guitarras funk da Motown.

Tipo de LFO (Oscilador de baixa frequência) Selecionar Seno, Ret ou Tri determina a forma de onda do oscilador de baixa frequência usada para modular o deslocamento de fase.

Taxa Determina a velocidade do oscilador de baixa frequência. Varia de 0 a 10.

Profundidade Determina o nível de ganho da forma de onda de modulação e, dessa forma, controla a profundidade do efeito. Varia de 0 a 100%.

Atraso Para obter uma variedade de efeitos possíveis, o sinal defasado será atrasado com relação ao sinal original. A propriedade de Atraso define o tempo de atraso. Varia de 0,1 a 4,0 ms.

Retorno Determina a quantidade de sinal defasado que será misturada ao sinal de entrada. Usar valores negativos inverterá a fase novamente em 180 graus. Varia de -50 a 50.

Misturar Determina a taxa de Seco e de sinal de Efeitos. Uma configuração de 100% corresponde a uma taxa de 1/1, enquanto uma configuração de 0 derrotará o sinal do efeito. Varia de 0 a 100%.

Efeito PitchShifter

O efeito PitchShifter ajusta a densidade de áudio do sinal de entrada. Use esse efeito para aumentar a profundidade de vozes altas ou vice-versa. É possível ajustar cada propriedade usando controles gráficos na exibição de Configuração personalizada ou alterando os valores na exibição de Parâmetros individuais. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Densidade de áudio Especifica a alteração na densidade de áudio de etapas de semitons. O intervalo ajustável está entre -12 e +12 semitons.

Ajuste fino Determina o ajuste fino entre a grade de semitons da propriedade de Densidade de áudio.

Preservar formante Impede que os formantes no clipe de áudio sejam afetados. Por exemplo, use esse controle ao aumentar a densidade de áudio de uma voz alta para evitar que soe como voz de desenho animado.

Efeito Reverberação

O efeito Reverberação dá atmosfera e vivacidade a um clipe de áudio simulando o som do áudio sendo reproduzido em uma sala. Use os controles gráficos na exibição de Configuração personalizada ou ajuste os valores na exibição de Parâmetros individuais. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Pré-atraso Especifica o tempo entre o sinal e a reverberação. Essa configuração está correlacionada à distância que um som percorre desde as paredes de reflexão de volta para o ouvinte em um cenário ao vivo.

Absorção Especifica a porcentagem em que o som é absorvido.

Tamanho Especifica o tamanho da sala como uma porcentagem.

Densidade Especifica a densidade da “ponta” da reverberação. O valor Tamanho determina o intervalo no qual é possível definir a Densidade.

Baixo amortecimento Especifica a quantidade de amortecimento de baixas frequências (em decibéis). Amortecer as baixas frequências evita que a reverberação seja estrondosa ou soe confusa.

Alto amortecimento Especifica a quantidade de amortecimento de altas frequências (em decibéis). Configurações baixas fazem a reverberação soar com suavidade.

Misturar Controla a quantidade de reverberação.

Efeito Redução de ruído espectral

O algoritmo de Redução de ruído espectral usa três bancos de filtro de fenda para remover os distúrbios tonais dos sinais de áudio. Pode ser útil para eliminar ruídos de gravação original, como tons de assobio e de zumbidos.

Frequência (1-3) Determina a frequência central de cada um dos filtros de fenda.

Redução (1-3) Define o nível de ganho de entrada em que a cor vermelha é exibida no medidor de uma determinada faixa.

Filtro (1-3) Ativa o banco de filtro correspondente.

MaxLevel Determina a redução de ganho de cada filtro de fenda, dessa forma, controlando a quantidade de ruído removida do sinal.

CursorMode Ativa o ajuste da frequência de filtro pelo cursor.

Efeito Trocar canais

O efeito Trocar canais troca o posicionamento das informações do canal direito e esquerdo. Aplique somente aos clipes estéreo.

Efeito Agudos

Os efeitos Agudos permitem aumentar ou diminuir as frequências mais altas (4000 Hz e acima). O controle Reforço especifica a quantidade, medida em decibéis, a aumentar ou diminuir. Esse efeito está disponível para clipes 5.1, estéreo ou mono.

Efeito Volume

Use o efeito Volume no lugar do efeito Volume fixo se desejar renderizar o Volume antes de outros efeitos padrão. O efeito Volume cria um envelope para um clipe para que seja possível aumentar o nível de áudio sem recorte. O recorte ocorre quando o sinal ultrapassa o intervalo dinâmico que é aceitável para o hardware, geralmente resultando em áudio distorcido. Valores positivos indicam um aumento no volume; valores negativos indicam uma diminuição do volume. Esse efeito Volume está disponível somente para clipes em faixas 5.1, estéreo ou mono.

[Para o início](#) 

Transições de crossfade de áudio

Consulte também Trabalhar com transições de áudio.

Transição de ganho constante

O crossfade de Ganho constante altera o áudio em uma taxa constante de entrada e saída conforme ele transita entre os clipes. Esse crossfade pode soar repentino, às vezes.

Transição de potência constante

O crossfade de Potência constante cria uma transição suave, gradual, análoga à transição de dissolução entre videocliques. Esse crossfade diminui o áudio do primeiro clipe lentamente no início e, em seguida, rapidamente, até o final da transição. No segundo clipe, esse crossfade aumenta o áudio rapidamente no início e, em seguida, mais lentamente, até o final da transição.

Transição de atenuação exponencial

A Atenuação exponencial faz o desaparecimento gradual do primeiro clipe sobre uma curva logarítmica suave enquanto faz o aparecimento gradual do segundo clipe, também sobre uma curva logarítmica suave. Ao selecionar uma opção no menu do controle Alinhamento, é possível especificar o posicionamento da transição.

Observação: Embora a transição de atenuação exponencial seja semelhante à transição de potência constante, ela é mais gradual.

Tópicos relacionados

- Normalizar um ou mais clipes
- Normalizar a faixa mestre

- Fazer a reverberação ressoar



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Trabalhar com transições de áudio

Especificar a transição de áudio padrão

Definir a duração padrão das transições de áudio

Crossfade entre clipes de áudio

Aparecimento ou desaparecimento gradual de áudio do clipe

Ajustar ou personalizar uma transição de áudio

É possível aplicar crossfades para transições de áudio entre os clipes. Uma atenuação de áudio é semelhante a uma transição de vídeo. Para um crossfade, adicione uma transição de áudio entre dois clipes de áudio adjacentes na mesma faixa. Para o aparecimento ou desaparecimento gradual, adicione uma transição de crossfade a qualquer extremidade de um único clipe. O Premiere Pro inclui três tipos de crossfade: Ganho constante, Potência constante e Atenuação exponencial.

Para obter descrições de crossfades disponíveis, consulte Transições de áudio crossfade.

Aplicação de transições de vídeo e de áudio

Saiba como adicionar transições básicas de áudio e vídeo à sua linha de tempo, como dissoluções cruzadas e transições. (Assistir, 2 min)

[Para o início](#) 

Especificar a transição de áudio padrão

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clique (Mac OS) em Ganho constante ou Potência constante no painel Efeitos.
2. Escolha Definir selecionado como transição padrão no menu de contexto.

[Para o início](#) 

Definir a duração padrão das transições de áudio

1. Escolha Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Geral (Mac OS).
2. Na caixa de diálogo Preferências, insira um valor para Duração padrão de transição de áudio.

[Para o início](#) 

Crossfade entre clipes de áudio

1. Se necessário, clique no triângulo à esquerda do nome de cada faixa em um painel Linha de tempo para expandir as faixas de áudio em que deseja o crossfade.
2. Certifique-se de que os dois clipes de áudio sejam adjacentes e que ambos estejam aparados.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar a transição de áudio padrão, mova o indicador de tempo atual até o

ponto de edição entre os cliques e escolha Sequência > Aplicar transição de áudio.

- Para adicionar uma transição de áudio diferente da padrão, expanda o compartimento Transições de áudio no painel Efeitos, e arraste a transição de áudio para um painel Linha de tempo no ponto de edição entre os dois cliques em que deseja o crossfade.

[Para o início](#) 

Aparecimento ou desaparecimento gradual de áudio do clipe

1. Certifique-se de que a faixa de áudio esteja expandida em um painel Linha de tempo. Se necessário, clique no triângulo à esquerda do nome da faixa para expandir as faixas de áudio em que deseja o crossfade.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para o aparecimento gradual do áudio de um clipe, arraste uma transição de áudio do painel Efeitos para um painel Linha de tempo para que se encaixe no ponto de entrada do clipe de áudio. Também é possível selecionar a transição aplicada em um painel Linha de tempo. Em seguida, no painel Controles do efeito, escolha Iniciar no corte no menu Alinhamento.
 - Para o desaparecimento gradual do áudio de um clipe, arraste uma transição de áudio do painel Efeitos para um painel Linha de tempo para que se encaixe no ponto de saída do clipe de áudio. Também é possível selecionar a transição aplicada em uma Linha de tempo. Em seguida, no painel Controles do efeito, escolha Encerrar no corte no menu Alinhamento.

Use qualquer um dos três tipos de transições de áudio crossfade para o aparecimento ou desaparecimento gradual.

[Para o início](#) 

Ajustar ou personalizar uma transição de áudio

- Siga um destes procedimentos:
 - Para editar uma transição de áudio, clique duas vezes na transição em um painel Linha de tempo e ajuste a transição no painel Controles do efeito.
 - Para personalizar a taxa de crossfade ou de atenuação de áudio, ajuste o gráfico de quadro-chave de volume de áudio do clipe em vez de aplicar uma transição.

Consulte também

- Alças e transições de clipe
- Ajustar ganho e volume



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Aplicar efeitos ao áudio

[Aplicar efeitos de áudio no Mixer de áudio](#)

[Aplicar um efeito de faixa no Mixer de áudio](#)

[Ajustar efeitos da faixa de áudio em uma Linha de tempo](#)

[Copiar e colar efeitos de faixa](#)

[Designar um efeito de faixa como pré-atenuador ou pós-atenuador](#)

[Remover ou desviar um efeito de faixa no Mixer de áudio](#)

[Trabalhar com efeitos VST](#)

[Ajustar um efeito VST em um painel Editor de VST](#)

[Selecionar uma predefinição para um efeito VST](#)

O Premiere Pro inclui os plug-ins de áudio VST (Virtual Studio Technology) projetados para modificar ou aprimorar as propriedades de clipes de áudio. A maioria desses efeitos está disponível para clipes mono, estéreo e 5.1, e pode ser aplicada a clipes ou faixas, a menos que especificado em contrário. Se o Adobe Soundbooth estiver instalado, o Premiere Pro automaticamente localiza, reconhece e usa os efeitos VST desse programa também.

Observação: Cada efeito de áudio inclui uma opção de desvio que permite ativar ou desativar o efeito conforme especificado pelos quadros-chave definidos.

Os efeitos de áudio são combinados em um único efeito e exibidos em uma lista simples dentro da pasta Efeitos de áudio. Ao aplicar um efeito de áudio, o Premiere Pro aplica automaticamente o tipo correto de efeito (Mono, Estéreo ou 5.1) ao clipe. Para obter uma lista e descrições dos efeitos de áudio disponíveis, consulte [Efeitos de áudio](#).

Efeitos de áudio unificados



As informações importantes sobre os efeitos de áudio unificados estão incluídas neste vídeo por Video2Brain.... [Leia mais](#)

<http://www.video2brain.com/en/videos-3767.htm>



por **Todd Kopriva**

<http://blogs.adobe.com/pre...>

Contribua com sua experiência:
Adobe Community Help

Para obter os detalhes, tutoriais e recursos sobre as alterações relacionadas aos efeitos de áudio unificados, consulte [esta postagem de blog](#).

Alguns efeitos têm restrições e podem ser usados apenas em certos tipos de faixa. (Por exemplo, o efeito Equilíbrio pode ser aplicado somente a faixas estéreo, não a mono nem 5.1). Os seguintes efeitos têm essa restrição:

- Equilíbrio (somente estéreo)
- Volume do canal (somente estéreo e 5.1)
- Preencher esquerda (somente estéreo)
- Preencher direita (somente estéreo)
- Trocar canais (somente estéreo)

Observação: É possível criar as predefinições de efeitos de áudio unificados de um único efeito de áudio ou de vários.

Melhoria do áudio no Premiere Pro



Chade Perkins, no site Movies & Computers, explica vários efeitos de áudio neste vídeo tutorial.... [Leia mais](#)

<http://youtu.be/PiG9-GBcc7E>



por **Chad Perkins**
<http://moviesandcomputers...>

Contribua com sua experiência:
Adobe Community Help

Usar efeitos de áudio no Premiere Pro



Há duas maneiras diferentes de adicionar efeitos a áudio no Premiere Pro. Karl Soulé percorre as duas técnicas e explica quando usar cada uma.... [Leia mais](#)

<http://tv.adobe.com/watch/short-and-suite/usi...>



por **Karl Soule**
<http://blogs.adobe.com/Vid...>

Contribua com sua experiência:
Adobe Community Help

Esses vídeos tutoriais do **Premiere Pro** por Phil Hawkins da Infinite Skills abrangem algumas das predefinições e efeitos de áudio mais comuns. [Assista a este tutorial em vídeo](#) sobre como aplicar efeitos de áudio no Premiere Pro por Andrew Devis no site Creative COW.

[Para o início](#)

Aplicar efeitos de áudio no Mixer de áudio

No Mixer de áudio, as opções de efeito da faixa são controladas após um efeito ser selecionado no painel Efeitos e envios. Se o painel Efeitos e envios não estiver visível, exiba-o clicando no triângulo Mostrar/ocultar efeitos e envios no lado esquerdo do Mixer de áudio. O painel Efeitos e envios contém menus de Seleção do efeito para aplicar até cinco efeitos da faixa. O Premiere Pro processa os efeitos na ordem em que são listados e supre o resultado de um efeito ao efeito seguinte na lista; conseqüentemente, alterar a ordem pode alterar os resultados. A lista de efeitos também fornece um controle total dos plug-ins VST adicionados. Os efeitos aplicados no Mixer de áudio também podem ser exibidos e editados no painel Linha de tempo.

Um efeito pode ser aplicado pré-atenuador ou pós-atenuador. A diferença é se o efeito é aplicado antes ou depois da aplicação do atenuador da faixa. Os efeitos são pré-atenuador por padrão.

No Mixer de áudio, as opções de efeito que mudam com o tempo podem ser gravadas usando as opções de automação ou sendo especificadas em um painel Linha de tempo usando quadros-chave.



Efeitos de áudio

A. Nome do efeito aplicado e o menu do efeito **B.** Desvio de efeito **C.** Botão de controle para a propriedade de efeito selecionada **D.** Menu de propriedades de efeito

Se planeja usar repetidamente o mesmo efeito, considere conservar os recursos do sistema compartilhando os efeitos através de um submix. Crie um submix, aplique o efeito ao submix e use envios para encaminhar as faixas para o submix para o processamento dos efeitos.

[Para o início](#)

Aplicar um efeito de faixa no Mixer de áudio

1. (Opcional) Para exibir o painel Efeitos e envios no Mixer de áudio, clique no triângulo Mostrar/ocultar efeitos e envios à esquerda do Mixer de áudio.
2. Na faixa que você deseja aplicar um efeito, clique no triângulo Seleção do efeito e escolha um efeito no menu.

Considere planejar a ordem de efeitos de faixa antes de aplicá-los porque não é possível arrastar um efeito até uma posição diferente no painel Efeitos e envios.

3. Se necessário, escolha o parâmetro de efeito que deseja editar no menu na parte inferior do painel Efeitos e envios.
4. Use os controles acima do menu de parâmetro para ajustar as opções de efeito.

Observação: Para determinados efeitos de plug-in VST, é possível ajustar as opções de efeito em um painel separado que contém controles de opção. Clique duas vezes no nome do efeito de faixa para abrir o painel editor de VST.

[Para o início](#) ¹

Ajustar efeitos da faixa de áudio em uma Linha de tempo

É possível ajustar os efeitos fixos de Panorâmica ou Faixa de áudio manipulando o elástico dos quadros-chave da faixa ou usando os controles no Mixer de áudio.

1. Em um painel Linha de tempo, expanda a exibição de uma faixa de áudio que contenha um clipe, se necessário, clicando no triângulo ao lado do nome da faixa.
2. Clique no botão Mostrar quadros-chave e escolha Mostrar quadros-chave de faixa no menu.
3. Clique no menu no canto superior esquerdo do clipe na faixa de áudio (ele aparece com Faixa: Volume como a seleção padrão); em seguida, escolha o nome e a propriedade do efeito no menu. Os efeitos de pré-atenuador aparecem na parte superior do menu; os efeitos de pós-atenuador aparecem na parte inferior. Todos os números em nomes de efeitos referem-se às suas posições na lista de efeitos da faixa, na ordem de renderização.
4. Use a ferramenta Caneta para ajustar o nível uniformemente (se quadros-chave não tiverem sido adicionados) ou para adicionar ou editar quadros-chave.

[Para o início](#) ¹

Copiar e colar efeitos de faixa

É possível copiar efeitos de faixa de uma seção de uma faixa e colá-los em outra. Quando colados, os quadros-chave de efeitos de faixa são inseridos na faixa da qual foram copiados, o local do indicador de tempo atual. Definir os destinos de faixas não afeta onde os quadros-chave colados serão inseridos.

1. Em uma Linha de tempo, selecione um ou mais quadros-chave da faixa para copiar. Para selecionar mais de um, clique com a tecla Shift pressionada em cada quadro-chave ou arraste um letreiro em torno dos quadros-chave adjacentes.
2. Selecione Editar > Copiar.
3. Coloque o indicador de tempo atual no local em que deseja colar os quadros-chave.
4. Selecione Editar > Colar.

[Para o início](#) ¹

Designar um efeito de faixa como pré-atenuador ou pós-atenuador

- No painel Efeitos e envios do Mixer de áudio, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clique (Mac OS) em um efeito e escolha Pré-atenuador ou Pós-atenuador.

[Para o início](#) ¹

Remover ou desviar um efeito de faixa no Mixer de áudio

- Na lista de efeitos no Mixer de áudio, siga um destes procedimentos:

- Para remover um efeito de faixa, clique no triângulo à direita do efeito que deseja remover e escolha Nenhum.
- Para desviar um efeito de faixa, clique no botão Desvio de efeitos , próximo à parte inferior da lista de efeitos, até que apareça com uma barra.

[Para o início](#)

Trabalhar com efeitos VST

O Premiere Pro oferece suporte ao formato de plug-in de áudio Steinberg VST (Virtual Studio Technology) para que seja possível adicionar efeitos de áudio VST de outros fornecedores. O Premiere Pro inclui efeitos de plug-in VST que estão disponíveis no Mixer de áudio e no painel Controles do efeito. Os plug-ins VST com base em faixa podem fornecer controles adicionais. Aplique os efeitos VST da mesma maneira que aplica outros efeitos de áudio a faixas ou clipes.

No painel Efeitos e envios do Mixer de áudio, os efeitos VST aparecem nos menus Seleção do efeito. No painel Efeitos, eles aparecem no compartimento Efeitos de áudio para que seja possível aplicá-los a clipes individuais. Na maioria dos casos, os efeitos VST aparecem no compartimento Efeitos de áudio e no tipo de faixa correspondente ao número de canais que o efeito suporta. Por exemplo, os efeitos VST estéreo aparecem nos menus de efeito da faixa do Mixer de áudio somente para faixas estéreo e no compartimento Estéreo do compartimento Efeitos de áudio no painel Efeitos. Após aplicar qualquer efeito VST, é possível abrir uma janela com todos os seus controles. É possível deixar várias janelas do editor de VST abertas o tempo que desejar, como quando automatizar efeitos, mas o Premiere Pro fecha todas as janelas do editor de VST quando se fecha o projeto.

Se tiver instalado anteriormente um aplicativo compatível com VST diferente do Premiere Pro, o Premiere Pro localiza efeitos VST na pasta VST que já existe. Na pasta Plug-ins da pasta do aplicativo Premiere Pro, também há uma pasta de plug-ins VST com plug-ins que são utilizados apenas pelo Premiere Pro. Os locais onde o Premiere Pro pesquisa por plug-ins VST são os seguintes.

- HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VST\VSTPluginsPath (Windows)
- C:\Arquivos de Programas\Steinberg\VSTPlugins (Windows)
- System HD/Library/Audio/Plug-ins/VST (Mac OS)
- System HD/<user>/Library/Audio/Plug-Ins/VST (Mac OS)

Como relação a se você já tiver um aplicativo de áudio instalado, deverá haver um local de plug-ins VST no Registro armazenado aqui: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\VST\VstPluginsPath o Premiere Pro deverá usar o caminho especificado por essa chave do Registro. Deve estar definida como algo semelhante a este local: [Arquivos de Programas]\Steinberg\VstPlugins\

Observação: Quando se usa um efeito VST não fornecido pela Adobe, o layout de controle e os resultados específicos do plug-in são de responsabilidade do fabricante do plug-in. O Adobe Premiere Pro apenas exibe os controles e processa os resultados.

[Para o início](#)

Ajustar um efeito VST em um painel Editor de VST

O Mixer de áudio permite abrir um painel editor de VST para determinados efeitos VST para ajustar as opções de efeito.

Observação: Não é possível abrir uma janela do editor de VST a partir do painel Controles do efeito.

1. Se for necessário exibir o painel Efeitos e envios, clique no triângulo Mostrar/ocultar efeitos e envios no lado esquerdo do Mixer de áudio.
2. No painel Efeitos e envios, clique em um dos triângulos que apontam para baixo na seção Seleção do efeito e selecione o nome de um efeito.
3. Clique duas vezes no nome do efeito.

O painel editor de VST é aberto. Este painel pode ser encaixado ou agrupado como qualquer outro painel.

4. Na janela do editor de VST, especifique as opções.

Observação: Os controles de opção para os efeitos de plug-ins VST também estão disponíveis na parte inferior do painel Efeitos e envios.



Painel Editor de VST para o efeito Eliminação de ruído

[Para o início](#)

Selecionar uma predefinição para um efeito VST

- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou pressione Control+clique (Mac OS) no nome do efeito no painel Efeitos e envíos do Mixer de áudio e escolha uma predefinição listada na parte inferior do menu.

Observação: Se um efeito não oferecer suporte a predefinições, Padrão será a única opção. O padrão redefine todos os valores de opção do efeito.

A Adobe também recomenda



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Efeito Corrigir obturador de rolamento

Um problema comum para câmeras DSLR e outras câmeras CMOS baseadas em sensor é que elas normalmente têm um tempo de defasagem entre as linhas de varredura de vídeo. Devido à defasagem de tempo entre as varreduras, nem todas as partes da imagem são registradas exatamente ao mesmo tempo, causando distorções do obturador de rolamento. Essas distorções podem ocorrer quando a câmera ou o assunto estão se movendo.

O efeito Corrigir obturador de rolamento no Premiere Pro pode ser usado para remover esses artefatos de distorção.

Após aplicar o efeito, as seguintes propriedades estão disponíveis:

Velocidade do obturador de rolamento: especifica a porcentagem de taxa de quadros, que é a hora da varredura. DSLR aparece no intervalo de 50-70% e iPhone está próximo de 100%. Ajuste a Velocidade do obturador de rolamento até que as linhas distorcidas fiquem verticais.

Direção da varredura: especifica a direção em que ocorre a varredura do obturador de rolamento. A maioria das câmeras varre o sensor de cima para baixo. Com um smartphone, é possível operar uma câmera de cabeça para baixo ou girada, o que requer uma direção de varredura diferente.

Seção avançada:

Método: indica se a análise de fluxo óptico e o temporizador de movimento de pixel serão usados para gerar os quadros sem distorção (Movimento de pixel) ou se um controle de pontos esparsos e um método de distorção deverão ser usados (Distorção).

Análise detalhada: executa uma análise de pontos detalhada na distorção. Disponível ao se usar o método de Distorção.

Detalhe de movimento do pixel: especifica quão detalhada deve ser a computação de campo de vetor do fluxo óptico. Disponível ao se usar o método de Movimento de pixel.

Observação: Embora o efeito Estabilizador de distorção possua um efeito de correção do obturador de rolamento integrado, a versão autônoma possui mais controles. Também há momentos em que se deseja corrigir um problema do obturador de rolamento, mas não é necessário estabilizar a tomada.

Neste vídeo por Todd Kopriva e video2brain, você verá como é fácil corrigir artefatos do obturador de rolamento, que são comuns em gravações de câmeras DSLR e de telefones celulares, usando o novo efeito Corrigir obturador de rolamento.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Ordem de campo e de entrelaçamento

Vídeo entrelaçado, vídeo não entrelaçado e varredura progressiva

Sobre a dominância de campo e a reversão de campo

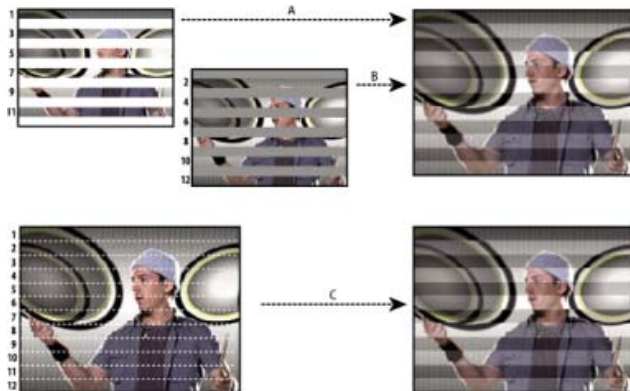
Criar clipes entrelaçados ou não entrelaçados

Alterar a ordem de campo de um clipe

Usar múltipla escolha para opções de campo

[Para o início](#)

Vídeo entrelaçado, vídeo não entrelaçado e varredura progressiva



Varredura entrelaçada de campos de vídeo entrelaçados com varredura progressiva de quadro de vídeo não entrelaçado.

A. Para vídeo entrelaçado, o campo superior inteiro (linhas de número ímpar) é desenhado na tela primeiro, de cima para baixo, em uma única passagem. **B.** Em seguida, o campo inferior inteiro (linhas de número par) é desenhado na tela, de cima para baixo, em uma única passagem. **C.** Para vídeo não entrelaçado, o quadro inteiro (todas as linhas na ordem de contagem) é desenhado na tela, de cima para baixo, em uma única passagem.

O *entrelaçamento* é uma técnica desenvolvida para transmitir os sinais de televisão usando largura de banda limitada. Em um sistema entrelaçado, somente a metade do número de linhas horizontais para cada quadro de vídeo é transmitida por vez. Devido à velocidade de transmissão, ao arrebol das exibições e à persistência de visualização, o espectador percebe cada quadro em resolução máxima. Todos os padrões de televisão analógica usam o entrelaçamento. Os padrões de televisão digital incluem ambas as variedades *entrelaçado* e *não entrelaçado*. Geralmente, os sinais entrelaçados são gerados de varredura entrelaçada, enquanto os sinais não entrelaçados são gerados da *varredura progressiva*.

Chris Pirazzi fornece detalhes técnicos de campos e de entrelaçamento no [site The Lurker's Guide to Video](#).

Trish e Chris Meyer oferecem vários materiais sobre entrelaçamento, ordem de campo, dominância de campo, renderização de campo e a separação de campos:

- artigo (PDF) que introduz o entrelaçamento e a separação de campos no [site Artbeats](#)
- artigo que introduz o entrelaçamento e a ordem de campo no [site ProVideo Coalition](#)
- artigo que esclarece o significado dos termos *ordem de campo* e *dominância de campo* no [site ProVideo Coalition](#)

- Para obter informações sobre a exportação de um arquivo de vídeo PsF (quadro segmentado progressivo) do Premiere Pro através do Adobe Media Encoder, [consulte este trecho](#) no fórum de usuário para usuário do Premiere Pro.
- [Mais sobre vídeos PsF.](#)

[Para o início](#) 

Sobre a dominância de campo e a reversão de campo

Os campos em um clipe podem ser invertidos do estado em que foram originalmente adquiridos em qualquer uma das seguintes maneiras:

- O cartão de captura de vídeo usado para capturar a gravação é definido para a dominância do campo oposto ao do dispositivo de origem,
- O software de edição ou animação que renderizou o clipe por último tinha a dominância de campo definida para o oposto do clipe original,
- O clipe é definido para a reprodução inversa.

[Para o início](#) 

Criar clipes entrelaçados ou não entrelaçados

Normalmente, os campos entrelaçados individuais não são visíveis para um espectador. Entretanto, reproduzir um clipe movimento lento, criar um quadro congelado ou exportar um campo como uma imagem congelada pode tornar um único campo distinguível. Para essas finalidades, às vezes, é preferível *desentrelaçar* a imagem, ou seja, substituir pares de campos entrelaçados consecutivos por quadros não entrelaçados individuais. O Premiere Pro pode gerar esses novos quadros não entrelaçados dos campos em um ou dois quadros de origem.

Um artefato de entrelaçamento indesejado surge de uma falta de correspondência entre a *ordem de campo* de um clipe e a de uma sequência. A *ordem de campo* especifica se o campo de linhas de número ímpar (o campo superior) ou o campo de linhas de número par (o campo inferior) é desenhado primeiro. Por exemplo, colocar um clipe com a ordem de campo superior em uma sequência que usa a ordem de campo inferior pode resultar em uma reprodução irregular. É possível corrigir este problema revertendo a ordem de campo do clipe de modo que corresponda à ordem do projeto. Use a opção Reverter dominância de campo para reverter a ordem de campo.

1. Selecione um clipe em um painel Linha de tempo ou no painel Projeto. Escolha Clipe > Opções de vídeo > Opções de campo.
2. Selecione Reverter dominância de campo para alterar a ordem na qual os campos do clipe são reproduzidos.
3. Para as Opções de processamento, selecione uma das seguintes opções:

Nenhum Não aplica nenhuma das Opções de processamento. Selecionar essa opção não desativa Reverter dominância de campo, se essa opção estiver selecionada.

Entrelaçar quadros consecutivos Converte cada par de quadros consecutivos de varredura progressiva (não entrelaçados) nos dois campos entrelaçados de um único quadro. Isso também resulta no clipe ser executado com o dobro da sua taxa de quadros original. Essa opção é útil para o entrelaçamento de clipes criados por aplicativos de animação que não são capazes de gerar quadros entrelaçados. Idealmente, é possível usá-la para converter animações de varredura progressiva de 60 qps em vídeo entrelaçado de 30 qps.

Sempre desentrelaçar Converte campos entrelaçados em quadros não entrelaçados de varredura progressiva. Essa opção é útil para clipes que você deseja reproduzir em

movimento lento ou em quadro congelado. Essa opção descarta um campo (mantendo o campo dominante especificado para o projeto na configuração de Campos na caixa de diálogo Nova sequência, na guia Geral). Em seguida, ela intercala as linhas ausentes com base nas linhas do campo dominante.

Observação: Em uma sequência com a opção *Sem campos* (varredura progressiva) selecionada no menu *Campos*, *Sempre desentrelaçar* mantém o campo superior. Contudo, neste tipo de sequência, se você também selecionar *Reverter dominância de campo*, *Sempre desentrelaçar* manterá o campo inferior.

Remoção de cintilação Impede que os detalhes horizontais finos em uma imagem cintilem aplicando um ligeiro desfoque nos dois campos em conjunto. Um objeto tão fino quanto uma linha de varredura cintila porque só pode aparecer em alguns campos. Essa opção desfoca linhas consecutivas 50%; ela não desentrelaça o clipe. É especialmente útil para gráficos que contenham finas linhas horizontais.

4. Clique em OK.

*Para melhorar a aparência do vídeo quando a velocidade do clipe não for 100%, ative a mesclagem de quadros. Escolha **Clipe > Opções de vídeo > Mesclagem de quadros**.*

[Para o início](#)

Alterar a ordem de campo de um clipe

No painel Projeto, é possível alterar a ordem de campo de todas as instâncias de um clipe em todas as sequências de um projeto.

1. No painel Projeto, clique com o botão direito do mouse no clipe cuja ordem de campo você deseja alterar.
2. Selecione **Modificar > Interpretar gravação**.
3. Escolha a opção de Ordem de campo desejada.
4. Clique em OK.

[Para o início](#)

Usar múltipla escolha para opções de campo

Você pode aplicar a dominância de campo a vários clipes na linha de tempo (ou no painel do projeto). A caixa de diálogo pode ser usada para qualquer clipe válido ou itens de faixa válidos que não sejam sequências aninhadas ou que não tenham closed caption que estão na linha de tempo. Os estados mistos também são compatíveis com a dominância de campo. Se uma seleção possui estados mistos para o campo Dominância de campo, a caixa de seleção indica uma interface do usuário de estado misto. Se você pressionar OK sem alterar nada, os estados dos clipes selecionados são mantidos. No entanto, os estados mistos não são compatíveis com os botões de opção de processamento de campo. Se o campo Processamento de campo tiver estados mistos, o Premiere Pro exibe o estado do primeiro item selecionado na Linha de tempo ou no Painel projeto. Se você pressionar OK, sem alterar nada, o estado é aplicado a todos os clipes válidos que estiverem selecionados, substituindo qualquer estado misto anterior.

A Adobe também recomenda

- Uso do Monitor de origem e do Monitor de programas
- Mesclar quadros para movimento suave
- Alterar configurações de sequência
- Uso do Monitor de origem e do Monitor de programas

Eliminar a cintilação

As linhas finas e bordas nítidas em imagens, às vezes, cintilam quando mostradas em exibições entrelaçadas, como em várias telas de TV. O controle Filtro anticintilação, localizado na guia Controles do efeito > efeito Movimento, pode reduzir ou eliminar essa cintilação. Ao aumentar a intensidade, mais cintilação é eliminada, mas a imagem também se torna mais suave. Talvez seja necessário defini-lo relativamente alto para imagens com muitas bordas nítidas e com alto contraste.

1. Selecione um clipe em um painel Linha de tempo e clique na guia Controles do efeito.
2. Clique no triângulo ao lado do cabeçalho do Movimento para abrir os controles de Movimento.
3. Clique no triângulo ao lado do cabeçalho Filtro anticintilação.
4. Arraste o controle deslizante do Filtro anticintilação para a direita para aumentar a intensidade do filtro.
5. Pressione a barra de espaço para visualizar o clipe. Aumente a intensidade do filtro se a cintilação ainda estiver visível, ou diminua-a se a imagem estiver muito suave.

É possível alterar a intensidade do Filtro anticintilação na duração de um clipe configurando quadros-chave de Filtro anticintilação com valores diferentes.

A Adobe também recomenda



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criar resultados comuns

[Aparecimento gradual de vídeo](#)

[Imagem em imagem \(PIP\) e tela dividida](#)

[Aplicar zoom e panorâmica a uma imagem congelada](#)

[Colocar relâmpago sobre uma parte de um clipe](#)

[Criar uma Escada de Jacó](#)

[Fazer a reverberação ressoar](#)

Esta seção contém procedimentos para se alcançar alguns dos resultados mais populares com o Premiere Pro. É possível encontrar procedimentos para se alcançar muitos outros resultados com a pesquisa na [Community Help](#) do Premiere Pro.

[Para o início](#) ⁺

Aparecimento gradual de vídeo

1. Para o aparecimento gradual de um clipe de vídeo, ou desaparecimento a partir do preto, selecione um clipe em um painel Linha de tempo.
2. Siga um destes procedimentos:
 - aplique uma transição de dissolução ao início do clipe,
 - use um quadro-chave de opacidade do clipe para iniciar em zero e a aumentar para 100%.

[Assista a este vídeo](#) tutorial por Maxim Jago e Learn by Video sobre a adição de atenuações, títulos e músicas a um vídeo no Premiere Pro.

[Para o início](#) ⁺

Imagem em imagem (PIP) e tela dividida

É possível usar os controle Posição e Escala do efeito Movimento para criar uma imagem em imagem (PIP).

[Neste tutorial em vídeo](#), Phil Hawkins, da Infinite Skills, mostra como criar um efeito Imagem em imagem reutilizável.

Dennis Radeke mostra como criar um efeito de imagem em imagem [neste tutorial em vídeo](#) na AdobeTV.

[Para o início](#) ⁺

Aplicar zoom e panorâmica a uma imagem congelada

A técnica de aplicação de zoom e panorâmica em imagens congeladas também veio ser conhecida como “o efeito Ken Burns”, pois o documentarista Ken Burns fez um uso extensivo dessa técnica.

Para obter um tutorial sobre como aplicar zoom e panorâmica a imagens congeladas, consulte [O efeito Ken Burns](#) no blog Digital Video Editing.

[Neste tutorial do Adobe Premiere Pro](#), Andrew Devis mostra como aplicar panorâmica e aplicar mais zoom no Premiere Pro como um profissional. Conheça a interpolação de quadro-chave adequada para que o movimento seja suave.

[Para o início](#) ⁺

Colocar relâmpago sobre uma parte de um clipe

É possível fazer um relâmpago aparecer sobre somente parte de um clipe original.

1. Coloque um videoclipe transparente em uma faixa de vídeo acima do clipe original.

2. Aplique o efeito Relâmpago ao videoclipe transparente.
3. Apare o videoclipe transparente para a duração necessária para aparição do relâmpago.

[Para o início](#) ¹

Criar uma Escada de Jacó

É possível criar um efeito de Escada de Jacó. O relâmpago se encaixa de volta em uma posição na linha inicial depois de ter sido impulsionado em uma direção específica.

1. Aplique o efeito Relâmpago a um clipe.
2. No painel Controles do efeito, clique no triângulo ao lado de Iluminação para exibir os controles Relâmpago.
3. Experimente com combinações diferentes de configurações para esses três controles.
 - Estabilidade
 - Intensidade do impulso
 - Direção do impulso

Um valor Estabilidade muito baixo não permite que o relâmpago seja esticado em um arco antes de se encaixar de volta. Um valor muito alto deixa o relâmpago saltando ao redor.

[Para o início](#) ¹

Fazer a reverberação ressoar

Com o efeito Reverberação, é possível fazer o áudio de um clipe ressoar, isto é, fazer o último som do clipe continuar tocando após o fim do som em si.

1. Estenda o ponto de saída do clipe para a duração na qual você deseja que pare de tocar.
2. No fim do último som que você deseja que seja ouvido, solte o volume em zero.
3. Aplique o efeito Reverberação.

A Adobe também recomenda

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Morph Cut

[O que é Morph Cut?](#)

[Aplicar Morph Cut](#)

[Ajustar a transição](#)

[Perguntas frequentes](#)

[Para o início](#) ¹

O que é Morph Cut?

O Morph Cut é uma transição de vídeo do Premiere Pro que ajuda a criar entrevistas mais refinadas, suavizando cortes de salto entre trechos.

Um desafio comum que acompanha edições de gravações com uma "narração" é que o sujeito pode gaguejar, dizer muitos "hums", "ãhs" ou fazer pausas indesejáveis. Tudo isso não permite uma sequência contínua sem o uso de cortes de salto ou de dissoluções cruzadas.

Agora, é possível limpar efetivamente o diálogo da entrevista, removendo as partes não desejadas de um clipe e aplicando a transição de vídeo Morph Cut para suavizar cortes de salto inconvenientes. Você também pode usar o Morph Cut para reorganizar efetivamente os clipes na gravação de entrevista, a fim de garantir um fluxo suave e sem saltos na continuidade visual.

O Morph Cut usa uma combinação avançada de acompanhamento de face e intercalação de fluxo óptico para criar uma transição imperceptível entre clipes. Quando usada de maneira eficaz uma transição Morph Cut pode ser perfeita, a ponto de parecer tão natural quanto uma captura de vídeo sem pausas indesejáveis ou palavras que quebram o fluxo da narrativa.

 **Vídeo: remover cortes de salto**

Saiba como aplicar o Morph Cut para remover a aparência de cortes de salto em gravações de entrevista. (Assistir, 2 min)

[Para o início](#) ¹

Aplicar Morph Cut

 **Importante:** para obter melhores resultados, aplique o Morph Cut em fotografias fixas que contenham uma única narração e um fundo estático.

1. Defina pontos de entrada e de saída na linha de tempo para selecionar a parte do clipe que você deseja remover.

Você pode remover os clipes da sequência de diferentes formas, como suspender e extrair, excluir e excluir ondulação. Para ver como fazer isso de diferentes maneiras, consulte este tutorial em vídeo.

Repita essa etapa para todas as partes do clipe que você deseja remover.

2. No painel Efeitos, escolha Transições de vídeo > Dissolver > Morph Cut e arraste o efeito ao ponto de edição entre os clipes na Linha de tempo.

Para evitar problemas de sincronização de lábios, aplique o Morph Cut em lugares onde há pico das últimas ou primeiras palavras da fala. Também é possível usar as formas de onda de áudio para identificar áreas de pausa natural e fazer os cortes

nessas áreas.

3. Depois de aplicar o efeito Morph Cut, a análise do clipe é iniciada imediatamente em segundo plano. Conforme a análise começa, um banner contendo "analizando em segundo plano" é exibido no Monitor de programas, indicando que a análise está em execução.

É possível trabalhar livremente com a gravação ou em qualquer outra parte do projeto enquanto a análise está sendo executada.



Análise do clipe depois de aplicar um Morph Cut

Depois que a análise é concluída, uma transição simétrica é criada, centralizada no ponto de edição. A duração da transição corresponde ao padrão de 30 quadros especificados na Duração padrão de transição de vídeo. Você pode alterar a duração padrão usando o diálogo Preferências.

Uma duração de transição típica e que funciona bem é de aproximadamente 10 a 20 quadros.

Se a voz e os movimentos dos lábios não estiverem sincronizados ou os resultados não forem satisfatórios, altere os pontos de entrada e saída ou ajuste a duração da transição.

Observação: Sempre que fizer alterações em um Morph Cut selecionado ou desfizer uma alteração, o Premiere Pro acionará uma nova análise. Contudo, não é necessário excluir os dados analisados anteriormente.

[Para o início](#)

Ajustar a transição

Ao aplicar um Morph Cut, uma transição é criada usando as configurações padrão. É possível ajustar a transição usando o painel Controles do efeito ou Linha de tempo.

Modificar transições usando o painel Controles do efeito

Os seguintes controles no painel Controles do efeito ajudam a ajustar a duração da transição e a alinhá-la corretamente.

Duração A duração padrão de uma transição de vídeo é de 30 quadros.

Para alterar a transição padrão antes de aplicar uma transição, use a caixa de diálogo Preferências. Na seção Geral, insira um novo padrão para a Duração padrão de transição de vídeo.

Para alterar a duração de uma transição depois de aplicá-la, insira uma nova duração no campo Duração no painel Controles do efeito.

Alinhamento Alinha a transição de forma a centralizá-la automaticamente no ponto de edição entre dois clipes com a opção Centralizar no corte selecionada.

Para obter um controle mais preciso, você pode arrastar a transição ligeiramente para a esquerda ou direita na Linha de tempo dos Controles do efeito. O Premiere Pro cria uma transição assimétrica que não está centralizada no ponto de edição.

Para obter mais informações sobre como modificar transições usando o painel Controles do efeito, consulte **Modificar e personalizar transições**.

Modificar transições usando a linha do tempo

Aplique zoom na linha do tempo para que seja possível visualizar a transição claramente.

Duração Para alterar a duração da transição, clique duas vezes na transição no painel Linha do tempo e digite a nova duração no diálogo Definir duração da transição.

Também é possível estender ou encurtar a transição, arrastando as bordas conforme desejado.

Para conhecer diferentes maneiras de alterar uma transição, **assista a este vídeo**.

[Para o início](#)

Perguntas frequentes

O Morph Cut funcionará em um clipe sem narração?

Não. Ao aplicar um Morph Cut em um clipe que não contém uma narração, é exibida uma mensagem de falha informando: "Falha de análise: Não foi possível encontrar uma face no vídeo de entrada".

O Morph Cut pode ser aplicado somente a fotografias fixas que contenham uma narração bem enquadrada em um fundo estático.

É possível aplicar o Morph Cut em um clipe que tem mais de uma narração?

Aplicar um Morph Cut em mais de uma narração resulta em um quadro manchado.

O Morph Cut usa um controlador de faces para analisar gravações e encontrar a face mais proeminente no vídeo. Se houver várias faces, o controlador de faces pode se confundir e, como resultado, o Morph Cut pode misturar uma face com a outra na transição. Isso pode causar um quadro manchado e deve ser evitado.

O Morph Cut funciona apenas em um plano de fundo estático ou é possível ter diferentes origens?

O Morph Cut funciona melhor com fundos estáticos. Se houver mais de um plano de fundo a analisar, o resultado será um quadro manchado. Contudo, você pode ter o movimento mínimo de fundo, como uma árvore movida pelo vento.

Você pode aplicar o Morph Cut entre clipes que possuem diferentes efeitos aplicados?

O Morph Cut é projetado para uma transição direta entre duas capturas semelhantes. Sendo assim, o Morph Cut não será executado corretamente se for aplicado a um clipe com efeitos diferentes em ambos os lados do ponto de edição.

Há alguma dica para garantir melhores resultados ao utilizar o Morph Cut?

Estas são algumas dicas que podem ajudá-lo a obter bons resultados:

- O Morph Cut funciona melhor com transições mais curtas e posições principais semelhantes em uma das extremidades de corte.
- O Morph Cut funciona melhor se houver poucos movimentos de mão ou de face para interpolar.
- Após a aplicação inicial do Morph Cut, ajuste a duração e a simetria da transição conforme necessário.

Para uma lista completa das melhores práticas, **consulte este artigo**.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Animação e quadros-chave

Animação de efeitos

[Sobre a animação de efeitos](#)

[Sobre os quadros-chave](#)

[Trabalhar com quadros-chave](#)

[Para o início](#)

Sobre a animação de efeitos

Embora normalmente signifique “mover uma figura na tela”, usamos a palavra “animar” aqui para significar “alterar um atributo ao longo do tempo”. Nesse sentido, mover um clipe de um canto da tela para outro por alguns segundos anima a sua posição. Alterá-lo de nítido para desfocado por alguns segundos anima a sua nitidez. Alterá-lo de uma sombra de rosa para uma sombra de azul por alguns segundos anima a sua cor. Aqui, animação significa “alterar ao longo do tempo”, e não “mover o objeto”. É possível animar a maioria, embora não todos, os efeitos que vêm com o Premiere Pro. Quando um efeito tiver sido aplicado a um clipe, especifique um ou mais quadros do clipe como quadros-chave. Em seguida, defina os valores do efeito em cada um dos quadros-chave.

[Para o início](#)

Sobre os quadros-chave

Os quadros-chave são usados para definir propriedades de movimento, efeitos, áudio e muitas outras propriedades, geralmente alterando-as ao longo do tempo. Um quadro-chave marca o ponto em que um valor está especificado, como a posição espacial, a opacidade ou volume do áudio. Os valores entre os quadros-chave são interpolados. Ao usar quadros-chave para criar uma alteração ao longo do tempo, normalmente se usa pelo menos dois quadros-chave: um para o estado no início da alteração e um para o novo estado no final da alteração.

[Para o início](#)

Trabalhar com quadros-chave

Ao usar quadros-chave para animar o efeito Opacidade, é possível exibir e editar os quadros-chave no painel Controles do efeito ou em um painel Linha de tempo. Às vezes, a alternativa de um painel Linha de tempo pode ser mais apropriada para exibir e ajustar rapidamente os quadros-chave. As orientações seguintes podem indicar o painel adequado para a tarefa em mãos:

- Editar quadros-chave em um painel Linha de tempo funciona melhor para efeitos que têm um valor único, unidimensional, como Opacidade ou Volume de áudio. O painel Controles do efeito é geralmente mais fácil para editar quadros-chave de propriedades que têm vários valores angulares ou bidimensionais, como Níveis, Rotação ou Escala, respectivamente.
- Em um painel Linha de tempo, as variações em valores do quadro-chave são indicadas graficamente, de modo que seja possível visualizar rapidamente como os valores do quadro-chave mudam ao longo do tempo. Por padrão, os valores alteram entre quadros-chave de maneira linear, mas é possível aplicar opções que refinam a taxa de alteração entre quadros-chave. Por exemplo, é possível acrescentar movimento a uma parada gradual. Também é possível alterar o método de interpolação e usar controles de Bezier

para um ajuste fino da velocidade e da suavidade da animação de um efeito.◆

- O painel Controles do efeito pode exibir os quadros-chave de várias propriedades de uma vez, mas apenas para o clipe selecionado em um painel Linha de tempo. Um painel Linha de tempo pode exibir os quadros-chave de várias faixas ou cliques de uma vez, mas pode exibir os quadros-chave de apenas uma propriedade por faixa ou clipe.◆
- Como um painel Linha de tempo, o painel Controles do efeito também exibe quadros-chave graficamente. Depois que os quadros-chave são ativados para uma propriedade de efeito, é possível exibir os gráficos Valor e Velocidade. O gráfico Valor exibe quadros-chave com alterações nos valores de propriedade de um efeito. O gráfico Velocidade exibe quadros-chave com alças para ajustar a velocidade e a suavidade das alterações de valor de quadro-chave para quadro-chave.◆
- Os quadros-chave de efeitos de faixa de áudio podem ser editados somente em um painel Linha de tempo ou no Mixer de áudio. Os quadros-chave de efeitos de clipe de áudio são como os quadros-chave de efeitos de clipe de vídeo; podem ser editados em um painel Linha de tempo ou no painel Controles do efeito.◆

Observação: É possível modificar ainda mais a organização de painéis e escolher Janela > Área de trabalho > Nova área de trabalho para salvar a configuração modificada como sua própria área de trabalho. Certifique-se de dar um nome à área de trabalho na caixa de diálogo Nova área de trabalho antes de clicar em OK.

Tópicos relacionados

- Ajustar ou redefinir controles no painel Controles do efeito
- Animar o movimento no Monitor de programas
- Gravar alterações nas faixas sonoras



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Adição, navegação e configuração de quadros-chave

[Adicionar, selecionar e excluir quadros-chave](#)

[Exibir quadros-chave e gráficos](#)

[Mover o indicador de tempo atual para um quadro-chave](#)

[Modificar valores de quadro-chave](#)

Animar uma propriedade é alterar o seu valor ao longo do tempo. No Premiere Pro, as propriedades de efeitos podem ser animadas atribuindo-se quadros-chave a elas.

Um quadro-chave marca o ponto em que um valor está especificado, como a posição espacial, a opacidade ou volume do áudio. Os valores entre os quadros-chave são *interpolados*. Para criar uma alteração em uma propriedade ao longo do tempo, defina pelo menos dois quadros-chave: um quadro-chave para o valor no início da alteração e outro quadro-chave para o valor no final da alteração.

[Para o início](#)

Adicionar, selecionar e excluir quadros-chave

Adicionar quadros-chave

É possível adicionar quadros-chave no painel Controles do efeito ou Linha de tempo no momento atual. Use o botão Alternar animação no painel Controles do efeito para ativar o processo de quadros-chave.

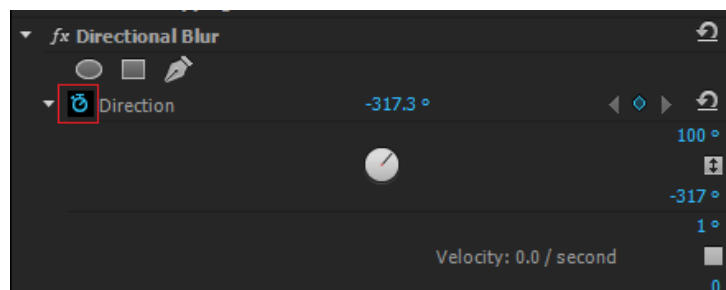
Observação: Para criar quadros-chave em uma faixa ou em um clipe, não é necessário ativar a exibição do quadro-chave.

1. Em um painel Linha de tempo, selecione o clipe que contém o efeito ou efeitos que você deseja animar.
2. Se desejar adicionar e ajustar quadros-chave em um painel Linha de tempo, torne os quadros-chave visíveis para a faixa de vídeo ou áudio.

Se os quadros-chave não estiverem visíveis por padrão, clique no ícone de Chave inglesa no painel Linha de tempo, e selecione Mostrar quadros-chave de vídeo.

Observação: Se estiver adicionando quadros-chave a um efeito fixo (Movimento, Opacidade ou Volume) em um painel Linha de tempo, você pode ignorar a etapa 3.

3. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir o efeito ao qual deseja adicionar quadros-chave e, em seguida, clique no ícone Alternar animação para ativar quadros-chave para a propriedade de um efeito.



Clicar no botão Alternar animação ativa quadros-chave para a propriedade de um efeito no momento atual.

4. Siga um destes procedimentos para exibir o gráfico da propriedade do efeito:

- (Painel Controles do efeito) Clique no triângulo para expandir a propriedade do efeito e exibir seus gráficos de Valor e Velocidade.
- (Painel Linha de tempo) Escolha a propriedade do efeito no menu de efeitos ao lado do nome do clipe ou da faixa.

5. Mova o indicador de reprodução para o ponto em que deseja adicionar um quadro-chave.

6. Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Adicionar/remover quadro-chave no painel Controles do efeito e, em seguida, ajuste o valor da propriedade do efeito.
- Pressione Ctrl+clicar (Windows) ou Command+clicar (Mac OS) em um gráfico de quadro-chave usando a ferramenta Seleção ou Caneta e, em seguida, ajuste o valor da propriedade do efeito. É possível adicionar um quadro-chave em qualquer lugar de um gráfico usando a ferramenta Seleção ou Caneta. Não é necessário posicionar o indicador de tempo atual.

Observação: Para adicionar quadros-chave, não é necessário usar uma tecla modificadora com a ferramenta Caneta. Entretanto, a tecla modificadora é necessária com a ferramenta Seleção.

- (Somente no painel Controles do efeito) Ajuste os controles da propriedade de um efeito. Isso cria automaticamente um quadro-chave no momento atual.

7. Repita as etapas 5 e 6 conforme necessário para adicionar quadros-chave e ajustar a propriedade do efeito.

Use a seta do navegador de quadro-chave ◀ ▶ no painel Controles do efeito para navegar até um quadro-chave existente se desejar fazer mais ajustes. Também é uma boa técnica configurar quadros-chave para outros efeitos.

Selecionar quadros-chave

Se desejar modificar ou copiar um quadro-chave, selecione primeiro em um painel Linha de tempo. Os quadros-chave não selecionados aparecem ocultos; os quadros-chave selecionados aparecem sólidos. Não é necessário selecionar os segmentos entre os quadros-chave porque é possível arrastar os segmentos diretamente. Além disso, os segmentos se ajustam automaticamente quando você altera os quadros-chave que definem seus pontos finais.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para selecionar um quadro-chave, use a ferramenta Seleção ou a ferramenta Caneta para clicar no ícone Quadro-chave no painel Linha de tempo.
 - Para selecionar vários quadros-chave, pressione Shift e clique com a ferramenta Seleção ou a ferramenta Caneta para selecionar vários quadros-chave adjacentes ou não adjacentes em um painel Linha de tempo.

Observação: Ao posicionar a ferramenta Seleção ou Caneta sobre um quadro-chave, o ponteiro aparece com um ícone de quadro-chave ◈.

- Para selecionar vários quadros-chave arrastando no painel Linha de tempo, use a ferramenta Caneta para desenhar uma caixa de seleção de letreiro em torno dos quadros-chave. Pressione Shift e arraste para adicionar mais quadros-chave a uma seleção existente.

No painel Controles do efeito, também é possível usar a ferramenta Seleção para arrastar e selecionar vários quadros-chave.

- Para selecionar todos os quadros-chave de uma propriedade no painel Controles do efeito, clique no nome da propriedade da camada. Por exemplo, clique em Posição para selecionar todos os quadros-chave de Posição para uma camada.

Excluir quadros-chave

Caso não precise mais de um quadro-chave, é fácil excluí-lo da propriedade de um efeito no painel Controles do efeito ou em um painel Linha de tempo. É possível remover todos os quadros-chave de uma vez ou desativar os quadros-chave da propriedade do efeito. Em Controles do efeito, ao desativar quadros-chave com o botão Alternar animação, os quadros-chave existentes são excluídos e nenhum quadro-chave novo pode ser criado até que os quadros-chave sejam reativados.

1. Certifique-se de que os gráficos de propriedade do efeito estejam visíveis no painel Controles do efeito ou no painel Linha de tempo.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione um ou mais quadros-chave e escolha Editar > Limpar. Também é possível pressionar Excluir.
 - Navegue o indicador de tempo atual até o quadro-chave e clique no botão Adicionar/remover quadro-chave.
 - (Somente no painel Controles do efeito) Para excluir todos os quadros-chave de uma propriedade do efeito, clique no botão Alternar animação à esquerda do nome do efeito ou da propriedade. Quando solicitado a confirmar sua decisão, clique em OK.

Observação: Ao desativar o botão Alternar animação, os quadros-chave dessa propriedade são removidos permanentemente e o valor dessa propriedade se transforma no valor do momento atual. Não é possível restaurar quadros-chave excluídos reativando o botão Alternar animação. Se excluir quadros-chave acidentalmente, escolha Editar > Desfazer.

[Para o início](#)

Exibir quadros-chave e gráficos

O painel Controles do efeito e os painéis Linha de tempo permitem ajustar a temporização e os valores do quadro-chave, mas funcionam de forma diferente. O painel Controles do efeito exibe todas as propriedades do efeito, quadros-chave e métodos de interpolação de uma vez. Os cliques em um painel Linha de tempo mostram apenas uma propriedade do efeito de cada vez. No painel Controles do efeito, você tem controle total sobre os valores do quadro-chave. Em um painel Linha de tempo, você tem um controle limitado. Por exemplo, não é possível alterar os valores que usam as coordenadas x e y, como Posição, em uma Linha de tempo. No entanto, é possível fazer ajustes de quadro-chave sem se mover para o painel Controles do efeito.

Os gráficos dos painéis Controles do efeito e Linha de tempo exibem os valores de cada quadro-chave e os valores interpolados entre os quadros-chave. Quando o gráfico de uma propriedade do efeito é nível, o valor da propriedade não é alterado entre os quadros-chave. Quando o gráfico move-se para cima ou para baixo, o valor de uma propriedade aumenta ou diminui entre os quadros-chave. É possível afetar a velocidade e a suavidade das alterações da propriedade de um quadro-chave para o próximo. Basta alterar o método de interpolação e ajustar as curvas de Bezier.

Exibir quadros-chave no painel Controles do efeito

Se tiver adicionado quadros-chave a um clipe em uma sequência, é possível exibi-los no painel Controles do efeito. Qualquer efeito que contenha propriedades em quadro-chave exibe ícones de Quadro-chave de resumo quando o efeito é recolhido. Os quadros-chave de resumo aparecem defronte o cabeçalho do efeito e correspondem a todos os quadros-chave de propriedades individuais contidos no efeito. Não é possível manipular os quadros-chave de resumo; eles aparecem apenas para referência.

1. Selecione um clipe em um painel Linha de tempo.
2. Se necessário, clique no botão Mostrar/ocultar visualização Linha de tempo  no painel Controles do efeito para mostrar a linha de tempo dos efeitos. Se necessário, alargue o painel Controles do efeito para tornar o botão Mostrar/ocultar visualização Linha de tempo visível.
3. No painel Controles do efeito, clique no triângulo à esquerda do nome do efeito para expandir o efeito que deseja exibir. Os quadros-chave são exibidos na linha de tempo Controles do efeito.
4. (Opcional) Para exibir os gráficos Valor e Velocidade da propriedade de um efeito, clique no triângulo ao lado do ícone Alternar animação.

Exibir quadros-chave e propriedades em um painel Linha de tempo

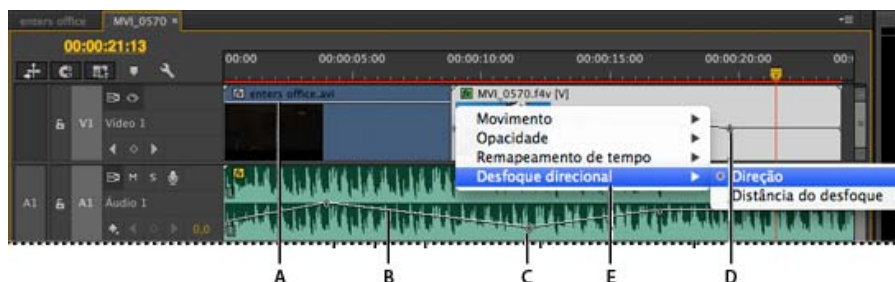
Se tiver adicionado quadros-chave para animar um efeito, é possível exibi-los juntamente com suas propriedades em um painel Linha de tempo. Para os efeitos de vídeo e áudio, um painel Linha de tempo pode exibir os quadros-chave específicos de cada clipe. Para os efeitos de áudio, um painel Linha de tempo também pode exibir os quadros-chave de uma faixa inteira. Cada clipe ou faixa pode exibir uma propriedade diferente. Entretanto, só é possível exibir os quadros-chave de uma propriedade de cada vez dentro de uma faixa ou clipe individual.

Os segmentos que conectam quadros-chave formam um gráfico que indica alterações nos valores do quadro-chave na duração do clipe ou da faixa. Ajustar os quadros-chave e os segmentos altera a forma do gráfico.



Controles de quadro-chave de faixa no painel Linha de tempo

A. Triângulo Recolher/expandir faixa **B.** Mostrar quadros-chave (vídeo) **C.** Botão Ir para o quadro-chave anterior **D.** Botão Adicionar/remover quadro-chave **E.** Botão Ir para próximo quadro-chave



Controles de quadro-chave de faixa no painel Linha de tempo

A. Propriedades de efeito da faixa **B.** Gráfico Quadro-chave **C.** Quadros-chave da faixa de áudio **D.** Quadros-chave do clipe de vídeo **E.** Propriedades de efeito do clipe



Dica de ferramenta de quadro-chave

A. Timecode **B.** Valor da propriedade

1. (Opcional) Se a faixa estiver recolhida, clique no triângulo à esquerda do nome da faixa para expandi-la.
2. Para uma faixa de vídeo, clique no botão Mostrar quadros-chave  e escolha uma das opções no menu a seguir:

Mostrar quadros-chave Exibe o gráfico e os quadros-chave de qualquer efeito de vídeo aplicado aos clipes na faixa. Um menu de efeitos aparece ao lado do nome do clipe para que você possa escolher o efeito que deseja exibir.

Mostrar alças de opacidade Exibe o gráfico e os quadros-chave do efeito Opacidade de cada clipe na faixa.

Ocultar quadros-chave Oculta os gráficos e os quadros-chave de todos os clipes na faixa.

3. Para uma faixa de áudio, clique no botão Mostrar quadros-chave  e escolha uma das opções no menu a seguir:

Mostrar quadros-chave do clipe Exibe o gráfico e os quadros-chave de qualquer efeito de áudio aplicado aos clipes na faixa. Um menu de efeitos aparece ao lado do nome do clipe para que você possa escolher o efeito que deseja exibir.

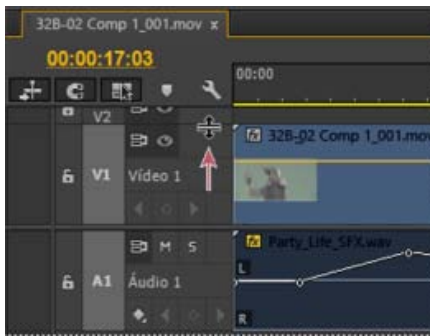
Mostrar volume do clipe Exibe o gráfico e os quadros-chave do efeito Volume de cada clipe na faixa.

Mostrar quadros-chave da faixa Exibe o gráfico e os quadros-chave de qualquer efeito de áudio aplicado à faixa inteira. Um menu de efeitos aparece no início da faixa para que você possa escolher o efeito que deseja exibir.

Mostrar volume da faixa Exibe o gráfico e os quadros-chave do efeito Volume aplicado à faixa inteira.

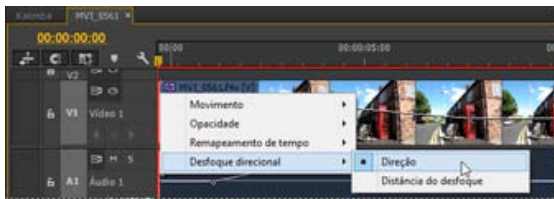
Ocultar quadros-chave Oculta os gráficos e os quadros-chave de todos os clipes na faixa.

4. (Opcional) Use o controle Aplicar mais zoom para ampliar o clipe, de modo que o menu de efeitos apareça na parte superior da faixa. Também é possível arrastar os limites acima e abaixo do nome da faixa para aumentar a altura da faixa.



Arrastar para aumentar a altura de uma faixa

5. (Opcional) Arraste os limites do cabeçalho de uma faixa para alterar a altura da faixa. Para uma faixa de vídeo, arraste a parte superior da faixa. Para uma faixa de áudio, arraste a parte inferior da faixa. Para redimensionar todas as faixas expandidas, mantenha a tecla Shift pressionada enquanto arrasta.
6. (Opcional) Se tiver selecionado Mostrar quadros-chave, Mostrar quadros-chave do clipe ou Mostrar quadros-chave da faixa nas etapas 2 e 3, clique no menu de efeitos. Em seguida, selecione o efeito que contém quadros-chave.



Escolher no menu de efeitos

7. Coloque o ponteiro diretamente sobre um quadro-chave para exibir suas propriedades em uma dica de ferramenta.

A dica de ferramenta exibe o local do quadro-chave, bem como a propriedade e as opções definidas para ele no painel Controles do efeito. Use essas informações para fazer o posicionamento preciso do quadro-chave. É possível observar rapidamente o valor definido para um quadro-chave. Também é possível comparar rapidamente o local e a alteração de valor de dois ou mais quadros-chave.

Definir a exibição de quadro-chave para um painel Linha de tempo

É possível especificar os tipos de quadros-chave exibidos nas faixas da Linha de tempo. Também é possível especificar se os quadros-chave serão exibidos de todo, por padrão. Por exemplo, é possível optar por ter os quadros-chave ocultos por padrão, para que não seja possível defini-los ou alterá-los acidentalmente ao tentar editar um clipe.

1. Selecione **Editar > Preferências >> Geral (Windows)** ou **Premiere Pro > Preferências > Geral (Mac OS)**.
2. Clique no triângulo no campo **Novas faixas de áudio** na Linha de tempo para abrir o menu, e selecione uma das opções.
3. Clique no triângulo no campo **Novas faixas de vídeo** na Linha de tempo para abrir o menu, e selecione uma das opções.

[Para o início](#)

Mover o indicador de tempo atual para um quadro-chave

Ambos os painéis Controles do efeito e Linha de tempo têm *navegadores de quadro-chave*, que possuem setas direita e esquerda para mover o indicador de tempo atual de um quadro-chave para o próximo. Em um painel Linha de tempo, o navegador de quadro-chave é ativado depois que os quadros-chave são ativados para a propriedade de um efeito.

- Siga um destes procedimentos:
- No painel Controles do efeito ou Linha de tempo, clique em uma seta do navegador de quadro-chave. A seta que aponta para a esquerda move o indicador de tempo atual para o quadro-chave anterior. A seta que aponta para a direita move o indicador de tempo atual para o próximo quadro-chave.
- (Somente no painel Controles do efeito) Pressione Shift e arraste o indicador de tempo atual para encaixar um quadro-chave.



Navegador de quadros-chave

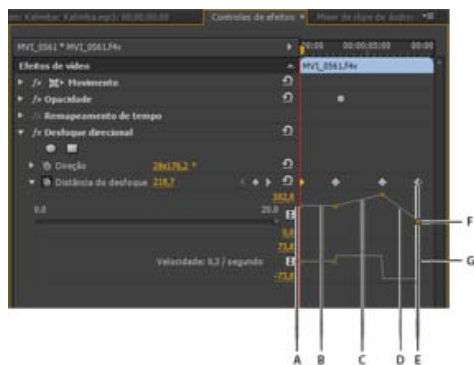
A. Navegador de quadros-chave no painel Controles do efeito B. Indicador de tempo atual C. Navegador de quadros-chave no painel Linha de tempo

[Para o início](#)

Modificar valores de quadro-chave

Editar gráficos de quadro-chave no painel Controles do efeito

Depois de ativar os quadros-chave para a propriedade de um efeito, é possível exibir os gráficos Valor e Velocidade do efeito. Os gráficos Valor fornecem informações sobre o valor de quadros-chave não espaciais (como a propriedade Escala do efeito Movimento) em qualquer ponto no tempo. Eles também exibem e permitem ajustar a interpolação entre quadros-chave. É possível usar o gráfico Velocidade para um ajuste fino da taxa de alteração entre os quadros-chave.



Gráficos Valor e Velocidade da propriedade do efeito

A. Marcador de quadro-chave B. Gráfico Nível indicando o valor inalterado C. Gráfico Ascensão indicando o valor crescente D. Gráfico Queda indicando o valor decrescente E. Quadro-chave F. Gráfico Valor G. Gráfico Velocidade

1. Em um painel Linha de tempo, selecione o clipe com o efeito que contém os quadros-chave que você deseja ajustar.
2. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir os controles do efeito.
3. Clique no triângulo ao lado de um nome de propriedade para exibir seus gráficos Valor e Velocidade.

Observação: Se nenhum quadro-chave tiver sido adicionado, os gráficos serão exibidos como linhas planas.

4. (Opcional) Para exibir melhor um gráfico, passe a ferramenta Seleção ou Caneta sobre a linha de limite abaixo de um gráfico. Quando o ponteiro se transformar em um ponteiro de segmento , arraste para aumentar a altura da área do gráfico.
5. Use a ferramenta Seleção ou Caneta para arrastar um quadro-chave para cima ou para baixo um gráfico Valor, alterando o valor da propriedade do efeito.

Observação: Em um gráfico Valor ou Velocidade, não é possível mover um quadro-chave para a esquerda ou direita para alterar a sua hora atual. Em vez disso, arraste um marcador de quadro-chave acima do gráfico usando a ferramenta Seleção ou Caneta.

Editar gráficos de quadro-chave de um painel Linha de tempo

1. Certifique-se de que um painel Linha de tempo tenha pelo menos um clipe que contenha um ou mais efeitos com quadros-chave. Selecione esse clipe e selecione o painel Controles do efeito.
2. Certifique-se de que os quadros-chave do clipe ou faixa estejam visíveis no painel Linha de tempo.
3. No painel Controles do efeito, clique no triângulo ao lado do controle que você deseja ajustar para expor seus gráficos Valor e Velocidade.
4. No menu de efeitos exibido após o nome do clipe ou da faixa, selecione a propriedade que deseja ajustar. Caso não consiga visualizar o menu de efeitos, tente aumentar a ampliação do painel Linha de tempo.
5. Use a ferramenta Seleção ou Caneta para fazer um dos seguintes:
 - Se desejar editar vários quadros-chave ou não adjacentes, selecione esses quadros-chave.
 - Posicione a ferramenta Seleção ou Caneta sobre um quadro-chave ou segmento do quadro-chave. A ferramenta Seleção ou Caneta se transforma no ponteiro de quadro-chave  ou no ponteiro de segmento do quadro-chave .
6. Siga qualquer combinação destes procedimentos:
 - Arraste um quadro-chave ou segmento para cima ou para baixo para alterar o valor. Conforme você arrasta, uma dica de ferramenta exibirá o valor atual. Se nenhum quadro-chave estiver presente, arrastar definirá o valor do clipe ou faixa inteira.
 - Arraste um quadro-chave para a esquerda ou direita para alterar o local do tempo do quadro-chave. Conforme você arrasta, uma dica de ferramenta exibirá o tempo atual. Se você mover um quadro-chave para outro quadro-chave, o novo quadro-chave substituirá o antigo.

Os gráficos Valor e Velocidade no painel Controles do efeito mostrarão as alterações feitas nos quadros-chave em um painel Linha de tempo.

Tópicos relacionados

- Ajustar ou redefinir controles no painel Controles do efeito
- Aplicar efeitos aos cliques



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Movimentação e cópia de quadros-chave

[Mover quadros-chave no tempo](#)

[Determinar o encaixe de quadro-chave](#)

[Copiar e colar quadros-chave](#)

[Para o início](#) 

Mover quadros-chave no tempo

Observação: O primeiro quadro-chave sempre usa o ícone *Quadro-chave inicial*  e o último quadro-chave sempre usa o ícone *Quadro-chave final* .

- Use a ferramenta Seleção ou a ferramenta Caneta para fazer um dos seguintes:
 - Em um painel Linha de tempo, selecione um ou mais quadros-chave e arraste-os para o tempo desejado.
 - No painel Controles do efeito, selecione um ou mais marcadores de quadro-chave e arraste-os para o tempo desejado.

Observação: No painel Controles do efeito, uma linha preta vertical se estende acima e abaixo de um quadro-chave selecionado. Use a linha para alinhar o quadro-chave com locais na escala de tempo ou com outros objetos. Se o encaixe de quadro-chave estiver ativado, essa linha se transforma em branco quando o quadro-chave é alinhado com certos tipos de objetos. Determine os tipos com o controle *Aderir a*.

[Para o início](#) 

Determinar o encaixe de quadro-chave

No painel Controles do efeito, o encaixe de quadro-chave impulsiona um quadro-chave para o alinhamento com outro objeto quando ele é arrastado próximo da posição desse objeto. É possível especificar se deseja ativar o encaixe de quadro-chave no painel Controles do efeito, e determinar os tipos de objetos aos quais os quadros-chave serão encaixados.

1. Clique no botão de menu do painel no canto superior direito do painel Controles do efeito para abrir o menu do painel.
2. Selecione *Aderir a*. Marque os objetos, como Quadros-chave de vídeo, aos quais deseja que os quadros-chave se encaixem. Desmarque os objetos com os quais você não deseja nenhum encaixe. Retorne a esse submenu para fazer uma seleção.

[Para o início](#) 

Copiar e colar quadros-chave

É possível copiar quadros-chave e colá-los em um novo tempo na propriedade do clipe ou à mesma propriedade do efeito em um clipe diferente, usando o painel Controles do efeito. Para aplicar rapidamente os mesmos valores do quadro-chave em outro ponto no tempo ou em outro clipe ou faixa, copie e cole os quadros-chave em um painel Linha de tempo.

Copiar e colar quadros-chave no painel Controles do efeito

Ao colar quadros-chave em outro clipe, eles aparecem na propriedade correspondente no efeito do clipe de destino no painel Controles do efeito. O primeiro quadro-chave aparece na hora atual e os outros quadros-chave seguem na ordem relativa. Se o clipe de destino for menor que o clipe de origem, os quadros-chave que ocorrem após o ponto de saída do clipe de destino serão colados no clipe, mas não serão exibidos, a menos que você desative a opção Vincular ao clipe. Os quadros-chave permanecem selecionados após a colagem, de modo que seja possível movê-los imediatamente no clipe de destino.

1. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir o efeito para revelar seus controles e quadros-chave.
2. Selecione um ou mais quadros-chave.
3. Escolha Editar > Copiar.
4. Siga um destes procedimentos:
 - Mova o indicador de tempo atual para onde deseja que o primeiro quadro-chave apareça e escolha Editar > Colar.
 - Selecione outro clipe, expanda a propriedade apropriada no painel Controles do efeito, mova o indicador de tempo atual para onde deseja que o primeiro quadro-chave apareça e escolha Editar > Colar.

Também é possível copiar um quadro-chave arrastando-o. Na Linha de tempo do painel Controles do efeito, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Mac OS) e arraste um quadro-chave para um novo local.

Copiar e colar quadros-chave em um painel Linha de tempo

Ao colar quadros-chave em um painel Linha de tempo, o primeiro quadro-chave aparece na hora atual e os outros quadros-chave seguem na ordem relativa. Os quadros-chave permanecem selecionados após a colagem para que seja possível fazer um ajuste fino de seus locais.

Só é possível colar quadros-chave em um clipe ou faixa que exiba a mesma propriedade dos quadros-chave copiados. Além disso, o Premiere Pro só consegue colar quadros-chave no indicador de tempo atual de apenas um clipe ou faixa por vez. Como o indicador de tempo atual pode abranger várias faixas de áudio e de vídeo, o Premiere Pro usa critérios na seguinte ordem para determinar onde colar os quadros-chave:

- Se o indicador de tempo atual estiver posicionado dentro de um clipe selecionado, os quadros-chave serão colados nesse clipe.
 - Se quadros-chave de áudio forem cortados ou copiados, o Premiere Pro os colará na primeira faixa onde encontrar uma propriedade de efeito correspondente, procurando primeiro nas faixas de áudio de uma sequência e, em seguida, nas faixas de submix e, por fim, na faixa mestre.
 - Se nenhuma das condições acima produzir um vídeo de destino ou uma faixa de áudio que corresponda à propriedade do efeito e ao escopo (clipe ou faixa) dos quadros-chave cortados ou copiados, o comando Colar não estará disponível. Por exemplo, se você copiar quadros-chave de áudio, mas a faixa de áudio de destino exibir quadros-chave de cliques, os quadros-chave não poderão ser colados.
1. Em um painel Linha de tempo, escolha no menu de efeitos de um clipe ou faixa para exibir a propriedade que contém os quadros-chave que deseja copiar.
 2. Selecione um ou mais quadros-chave.
 3. Escolha Editar > Copiar.
 4. Na linha de tempo da sequência que contém o clipe ou a faixa de destino, siga um destes procedimentos:
 - Selecione o clipe em que deseja colar os quadros-chave.

- Defina o destino da faixa de áudio ou vídeo onde deseja que os quadros-chave copiados apareçam.
5. Certifique-se de que o clipe ou faixa exiba a mesma propriedade dos quadros-chave copiados; caso contrário, o comando Colar não estará disponível. Se a propriedade não estiver disponível no menu de propriedades do efeito do clipe ou faixa, você deverá aplicar o mesmo efeito que foi aplicado ao clipe ou à faixa da qual os quadros-chave foram copiados.
 6. Mova o indicador de tempo atual para o ponto em que deseja que o quadro-chave apareça.
 7. Escolha Editar > Colar.

A Adobe também recomenda

- Selecionar quadros-chave
- Exibir quadros-chave e gráficos



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Otimização da automação de quadro-chave

Automatizar alterações de áudio no Mixer de áudio pode criar mais quadros-chave do que o necessário na faixa de áudio, causando uma degradação no desempenho. Para evitar criar quadros-chave desnecessários, dessa forma, garantindo uma interpretação de qualidade e uma mínima degradação do desempenho, defina a preferência Otimização de automação de quadro-chave. Além dos outros benefícios, é possível editar quadros-chave individuais com muito mais facilidade se eles estiverem reunidos de forma menos densa na faixa.

1. Escolha Editar > Preferências > Áudio (Windows) ou Premiere Pro > Preferências > Áudio (Mac OS).
2. Na área Otimização de automação de quadro-chave, selecione uma ou ambas opções a seguir e clique em OK:

Estreitamento de quadro-chave linear Cria quadros-chave somente em pontos que não têm um relacionamento linear com os quadros-chave inicial e final. Por exemplo, suponha que você esteja automatizando uma atenuação de 0 db para -12 dB. Com essa opção selecionada, o Premiere Pro só cria quadros-chave nos pontos que representam um aumento no valor dos quadros-chave inicial (0 dB) e final (-12 dB). Se você não selecionar essa opção, o Premiere Pro pode criar vários quadros-chave incrementais de valores idênticos entre esses dois pontos, dependendo da velocidade na qual você alterar o valor. Essa opção está selecionada por padrão.

Estreitamento de intervalo de tempo mínimo Cria quadros-chave somente em intervalos maiores do que o valor especificado. Insira um valor entre 1 e 2000 milissegundos.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Controle de alterações de efeito usando a interpolação de quadros-chave

[Sobre a interpolação](#)

[Alterar o método de interpolação de quadro-chave](#)

[Controlar a alteração usando a interpolação de quadro-chave de Bezier](#)

[Ajuste fino da velocidade de um efeito](#)

[Para o início](#) 

Sobre a interpolação

Interpolação é o processo de preenchimento de dados desconhecidos entre dois valores conhecidos. Em vídeos e filmes digitais, isso geralmente significa gerar novos valores entre dois quadros-chave. Por exemplo, se desejar que um elemento gráfico (como um título) se mova cinquenta pixels na tela para a esquerda e desejar que isso seja feito em 15 quadros, defina a posição do gráfico no primeiro e no 15º quadro, e marque-os como quadros-chave. Em seguida, o software completará o trabalho de interpolação entre os quadros para fazer com que o movimento pareça suave. Como a interpolação gera todos os quadros entre os dois quadros-chave, às vezes, é chamada de *interpolação*. A interpolação entre quadros-chave pode ser usada para animar o movimento, efeitos, níveis de áudio, ajustes de imagem, transparência, alterações de cor e muitos outros elementos visuais e auditivos.

Interpolação temporal aplica o método de interpolação selecionado a alterações no movimento. É possível usar Interpolação temporal, por exemplo, para determinar se um objeto se moverá uniformemente ou se irá acelerar ao longo de um caminho de movimento. É possível aplicar a interpolação temporal de quadros-chave somente a alguns efeitos no Premiere Pro.

Interpolação espacial aplica o método de interpolação selecionado a alterações na forma. É possível usar Interpolação espacial, por exemplo, para determinar se os cantos deverão ser arredondados ou angulares. É possível aplicar a interpolação espacial aos quadros-chave de vários efeitos no Premiere Pro.

Os dois tipos mais comuns de interpolação são *interpolação linear* e *interpolação de Bezier*. É possível aplicar um desses tipos de interpolação, dependendo do tipo de alteração que deseja.

Interpolação linear Cria uma alteração com ritmo uniforme de um quadro-chave para outro, com cada quadro em questão recebendo uma parte igual do valor alterado. As alterações criadas com interpolação linear começam e param repentinamente e se desenvolvem em uma taxa constante entre cada par de quadros-chave.

Interpolação de Bezier Permite que a taxa de alteração acelere ou desacelere baseada na forma de uma curva de Bezier, como ganhar velocidade com cuidado no primeiro quadro-chave e, em seguida, desacelerar no segundo.

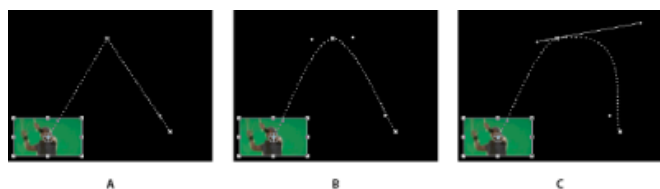
[Para o início](#) 

Alterar o método de interpolação de quadro-chave

Ao alterar e ajustar a interpolação de quadro-chave, obtém-se um controle preciso sobre a taxa de alteração

das animações. É possível escolher um tipo de interpolação de um menu de contexto ou é possível alterar diretamente um tipo de quadro-chave para outro ajustando manualmente o quadro-chave ou as alças.

Observação: Também é possível usar os comandos *Aumentar suavização* e *Diminuir suavização* para ajustar rapidamente a interpolação de quadro-chave.



Alterar a interpolação de quadro-chave para a propriedade Posição do efeito Movimento

A. Quadro-chave espacial linear **B.** Interpolação de Bezier automático **C.** Interpolação contínua de Bezier

1. Siga um destes procedimentos:

- No painel Controles do efeito, clique com o botão direito do mouse em um marcador de quadro-chave.
- Em um painel Linha de tempo, clique com o botão direito do mouse em um quadro-chave.

2. Escolha um método de interpolação no menu de contexto:

Linear Cria uma taxa de alteração linear entre os quadros-chave.

Bezier Permite ajustar manualmente a forma do gráfico e a taxa de alteração em ambos os lados de um quadro-chave. É possível criar alterações muito suaves utilizando esse método.

Bezier automático Cria uma taxa de alteração suave através de um quadro-chave. Ao alterar o valor de um quadro-chave, as alças de direção de Bezier automático são alteradas para manter uma transição suave entre os quadros-chave.

Bezier contínuo Cria uma taxa de alteração suave através de um quadro-chave. Entretanto, diferentemente do método de interpolação de Bezier automático, o Bezier contínuo permite ajustar manualmente as alças de direção. Conforme se altera a forma de um gráfico em um lado de um quadro-chave, a forma no outro lado do quadro-chave é alterada para manter uma transição suave.

Em espera Altera o valor de uma propriedade sem transição gradual (alterações repentinas do efeito). O gráfico após um quadro-chave com a interpolação Em espera aplicada aparece como uma linha reta horizontal.

Aumentar suavização Desacelera as alterações de valor que entram em um quadro-chave.

Diminuir suavização Acelera gradualmente as alterações de valor que saem de um quadro-chave.

Observação: Embora os métodos de interpolação possam variar a taxa na qual uma propriedade é alterada entre os quadros-chave, eles não podem alterar a duração real entre os quadros-chave. A duração é determinada pelo tempo (ou distância na escala de tempo) entre os quadros-chave.



Métodos de interpolação do quadro-chave

Controlar a alteração usando a interpolação de quadro-chave de Bezier

As alças de Bezier são controles bidirecionais que alteram a curva do segmento de linha entre a alça e o próximo ponto de cada lado. Quanto mais se puxar a alça do quadro-chave (ponto central), mais as linhas se curvarão. A curva criada ao arrastar a alça de Bezier determina quão suavemente as alterações do efeito ocorrerão à medida que a propriedade de animação se aproxime e saia de um quadro-chave. Essas alças oferecem mais controle sobre as alterações de animação do que simplesmente escolhendo um método de interpolação do quadro-chave. É possível manipular as alças de Bezier em um painel Linha de tempo, no painel Controles do efeito ou no Monitor de programas.

Criar quadros-chave de Bezier

1. Em um painel Linha de tempo, selecione o clipe que contém os quadros-chave que você deseja ajustar, e siga um destes procedimentos:
 - (Painel Linha de tempo) Escolha a propriedade que deseja ajustar no menu de efeitos ao lado do nome do clipe ou da faixa. Ajuste a interpolação temporal de uma propriedade em um painel Linha de tempo. Selecione o clipe no Monitor de programas se desejar alterar a interpolação espacial lá.
 - (Painel Controles do efeito) Selecione os marcadores de quadro-chave da propriedade de um efeito que deseja ajustar.
2. Siga um destes procedimentos para escolher um método de interpolação do quadro-chave:
 - (Painel Linha de tempo) Clique com o botão direito do mouse no quadro-chave que deseja ajustar e escolha um método de interpolação do quadro-chave no menu.
 - (Painel Controles do efeito) Clique com o botão direito do mouse no marcador de quadro-chave do quadro-chave que deseja ajustar e escolha um método de interpolação do quadro-chave no menu.
3. Para alterar manualmente um quadro-chave de um tipo para outro, siga um destes procedimentos:
 - Se o quadro-chave usar a Interpolação linear, pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) no quadro-chave em um painel Linha de tempo, ou pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) no marcador de quadro-chave no painel Controles do efeito para alterá-lo para Bezier automático. Se você arrastar as alças, o quadro-chave irá alterar para Bezier contínuo.
 - Se o quadro-chave usar a Interpolação de Bezier automático, pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) no quadro-chave e arraste uma alça de direção para alterá-lo para Bezier. A Interpolação de Bezier permite controlar separadamente cada alça de direção. Para convertê-la em Bezier contínuo, simplesmente arraste uma alça.
 - Se o quadro-chave usar Bezier, Bezier contínuo ou Bezier automático, pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) no quadro-chave para alterá-lo para Linear. As alças de Bezier desaparecem.

Ajustar as alças de Bezier

1. Exiba o quadro-chave de Bezier que deseja ajustar.

2. Selecione a ferramenta Seleção ou a ferramenta Caneta  e siga um destes procedimentos:

- Para ajustar a inclinação da curva, arraste a alça de Bezier para cima ou para baixo. Mover a alça para cima acelera as alterações e mover a alça para baixo desacelera as alterações.
- Para ajustar o intervalo de influência da curva, arraste a alça de Bezier para a esquerda ou direita.

[Para o início](#) 

Ajuste fino da velocidade de um efeito

No painel Controles do efeito, é possível usar o gráfico Velocidade para ajustar o movimento ou a taxa de alteração de um valor imediatamente antes ou após um quadro-chave. Esses ajustes podem simular movimentos do mundo real. Por exemplo, é possível alterar o movimento de um clipe para que ele desacelere imediatamente antes de um quadro-chave e, em seguida, acelere imediatamente após o quadro-chave. É possível controlar os valores de aproximação e afastamento do quadro-chave em conjunto ou controlar cada valor separadamente.

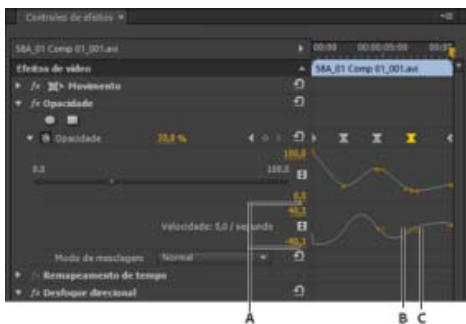


Gráfico Velocidade

A. Controles de velocidade **B.** Alças de direção de entrada **C.** Alças de direção de saída

1. No painel Controles do efeito, clique no triângulo para expandir a propriedade do efeito com quadros-chave que você deseja ajustar.

Observação: Se nenhum quadro-chave tiver sido adicionado, os gráficos serão exibidos como linhas planas.

2. No gráfico Valor, use a ferramenta Seleção ou Caneta para clicar no marcador de quadro-chave do quadro-chave que você deseja ajustar. Isso exibe alças de direção e os controles de velocidade do quadro-chave no gráfico Velocidade.
3. No gráfico Velocidade, use a ferramenta Seleção ou Caneta para seguir um destes procedimentos:
 - Para acelerar a entrada e a saída do quadro-chave, arraste uma alça de direção para cima. As alças de entrada e de saída se moverão em conjunto.
 - Para desacelerar a entrada e a saída do quadro-chave, arraste uma alça de direção para baixo. As alças de entrada e de saída se moverão em conjunto.
 - Para acelerar ou desacelerar somente a entrada no quadro-chave, pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) na alça de direção de entrada e arraste-a para cima ou para baixo.
 - Para acelerar ou desacelerar somente a saída do quadro-chave, pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) na alça de direção de saída e arraste-a para cima ou para baixo.

Observação: Para juntar de novo as alças de entrada e de saída, pressione Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) nas alças novamente.

- Para aumentar ou diminuir a influência de um valor de quadro-chave no quadro-chave anterior, arraste a alça de direção de entrada para a esquerda ou direita.
- Para aumentar ou diminuir a influência de um valor de quadro-chave no próximo quadro-chave, arraste a alça de direção de saída para a esquerda ou direita.

Observação: A influência determina quão rapidamente o gráfico Velocidade alcança o valor definido no quadro-chave, oferecendo um nível adicional de controle sobre a forma do gráfico.

Os valores (à esquerda do gráfico Velocidade) alteram à medida que o gráfico é ajustado. Esses números representam os valores superiores e inferiores do gráfico Velocidade. Também é possível ajustar a velocidade alterando os valores numéricos.

Tópicos relacionados

- Exibir quadros-chave e gráficos
- Modificar valores de quadro-chave



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Composição

Modos de mesclagem

Referência do modo de mesclagem

É possível selecionar a maneira como o Premiere Pro mescla, ou sobrepõe, um clipe em uma faixa em uma Linha de tempo com o clipe ou cliques nas faixas inferiores.

Para obter mais informações sobre os modos de mesclagem Subtração e Divisão, [assista a este vídeo por Video2Brain](#).

Chris e Trish Meyer explicam e demonstram os modos de mesclagem no Premiere Pro [em um artigo no site ProVideo Coalition](#).

Consulte o tutorial de Andrew Devis no Creative Cow, "[Correção de cores 5: modos de mesclagem](#)."

Consulte os tutoriais de Andrew Devis no Creative Cow, "[Correção de cores 6: a técnica de mesclagem fílmica](#)."

Para obter mais informações sobre como combinar camadas de vídeo por meio da mesclagem no Premiere Pro, [assista a este vídeo](#) por Learn By Video e Video2Brain por Jan Ozer.

1. Em um painel Linha de tempo, coloque um clipe em uma faixa superior à faixa onde outro clipe esteja localizado. O Premiere Pro sobrepõe, ou mescla, o clipe na faixa superior sobre o clipe na faixa inferior.
2. Selecione o clipe na faixa superior e selecione o painel Controles do efeito para torná-lo ativo.
3. No painel Controles do efeito, clique no triângulo ao lado de Opacidade.
4. Arraste o valor de Opacidade para a esquerda para definir a opacidade para menos de 100%.
5. Clique no triângulo no menu Modo de mesclagem.
6. Selecione um modo de mesclagem na lista de modos de mesclagem.

[Para o início](#)

Referência do modo de mesclagem

Para obter informações detalhadas sobre os conceitos e algoritmos por trás desses modos de mesclagem conforme implementados em vários aplicativos da Adobe, consulte o [material de referência em PDF](#) no site da Adobe.

O menu Modo de mesclagem é subdividido em seis categorias com base nas semelhanças entre os resultados dos modos de mesclagem. Os nomes das categorias não aparecem na interface; as categorias são simplesmente separadas por linhas divisórias no menu.

Categoria normal Normal, Dissolver. A cor resultante de um pixel não é afetada pela cor do pixel subjacente, a menos que a Opacidade seja menor que 100% para a camada de origem. Os modos de mesclagem de dissolução tornam alguns pixels da camada de origem transparentes.

Categoria subtrativa Escurecer, Multiplicar, Superexposição de cores, Superexposição linear, Cor mais escura. Esses modos de mesclagem tendem a escurecer as cores, alguns por meio da mistura de cores de forma semelhante à mistura de pigmentos coloridos em pintura.

Categoria aditiva Clarear, Tela, Subexposição de cor, Subexposição linear (Adicionar), Cor mais clara. Esses modos de mesclagem tendem a clarear as cores, alguns por meio da mistura de cores de forma semelhante à mistura de luz projetada.

Categoria complexa Sobreposição, Luz suave, Luz direta, Luz vívida, Luz linear, Luz do pino, Mistura sólida. Esses modos de mesclagem realizam diferentes operações nas cores de origem e subjacentes, dependendo de se uma das cores for mais clara do que 50% de cinza.

Categoria de diferença Diferença, Exclusão, Subtração, Divisão. Esses modos de mesclagem criam cores com base nas diferenças entre os valores da cor de origem e da cor subjacente.

Categoria HSL Matiz, Saturação, Cor, Luminosidade. Esses modos de mesclagem transferem um ou mais dos componentes de representação HSL de cor (matiz, saturação e luminosidade) da cor subjacente para a cor resultante.

Descrições do modo de mesclagem

Nas seguintes descrições, esses termos são usados:

- A *cor de origem* é a cor da camada à qual o modo de mesclagem é aplicado.
- A *cor subjacente* é a cor das camadas compostas abaixo da camada de origem no painel Linha de tempo.
- A *cor resultante* é o resultado da operação de mesclagem; a cor da composição.

Normal A cor resultante é a cor de origem. Esse modo ignora a cor subjacente. Normal é o modo padrão.

Dissolver A cor resultante para cada pixel é a cor de origem ou a cor subjacente. Probabilidade da cor resultante ser a cor de origem depende da opacidade da origem. Se a opacidade da origem for 100%, a cor resultante será a cor de origem. Se a opacidade da origem for 0%, a cor resultante será a cor subjacente.

Escurecer Cada valor do canal de cor resultante é mais baixo (mais escuro) do que o valor do canal de cor de origem e do que o valor do canal de cor subjacente correspondente.

Multiplicação Para cada canal de cor, multiplica o valor do canal de cor de origem pelo valor do canal de cor subjacente e divide pelo valor máximo de pixels de 8 bpc, 16 bpc ou 32 bpc, dependendo da profundidade de cor do projeto. A cor resultante nunca é mais clara do que a original. Se qualquer cor de entrada for preta, a cor resultante será preta. Se qualquer cor de entrada for branco, a cor resultante será a outra cor de entrada. Este modo de mesclagem simula o desenho com várias canetas marcadoras em papel ou colocar vários géis na frente de uma luz. Ao mesclar com uma cor que não seja preto ou branco, cada camada ou traçado de pintura com esse modo de mesclagem resultará em uma cor mais escura.

Superexposição de cor A cor resultante é um escurecimento da cor de origem para refletir a cor da camada subjacente aumentando o contraste. O branco puro na camada original não altera a cor subjacente.

Superexposição linear A cor resultante é um escurecimento da cor de origem para refletir a cor subjacente. O branco puro não produz alterações.

Cor mais escura Cada pixel resultante é a cor do valor de cor de origem mais escuro e do valor de cor subjacente correspondente. A Cor mais escura é semelhante a Escurecer, mas a Cor mais escura não funciona em canais de cor individuais.

Subexposição linear (Adicionar) Cada valor do canal de cor resultante é a soma dos valores do canal de cor correspondente da cor de origem e da cor subjacente. A cor resultante nunca é mais escura do que qualquer cor de entrada.

Clarear Cada valor do canal de cor resultante é mais alto (mais claro) do que o valor do canal de cor de origem e do que o valor do canal de cor subjacente correspondente.

Tela Multiplica os complementos dos valores de canal e, em seguida, usa o complemento do resultado. A cor resultante nunca é mais escura do que qualquer cor de entrada. Usar o modo Tela é semelhante a projetar vários slides fotográficos simultaneamente em uma única tela.

Subexposição de cor A cor resultante é um clareamento da cor de origem para refletir a cor da camada subjacente diminuindo o contraste. Se a cor de origem for preto puro, a cor resultante será a cor subjacente.

Subexposição linear (Adicionar) A cor resultante é um clareamento da cor de origem para refletir a cor subjacente aumentando o brilho. Se a cor de origem for preto puro, a cor resultante será a cor subjacente.

Cor mais clara Cada pixel resultante é a cor do valor de cor de origem mais claro e do valor de cor subjacente correspondente. A Cor mais clara é semelhante a Clarear, mas a Cor mais clara não funciona em canais de cor individuais.

Sobreposição Multiplica ou reticula os valores do canal de cor de entrada, dependendo de a cor subjacente ser ou não ser mais clara do que 50% de cinza. O resultado preserva os realces e sombras na camada subjacente.

Luz suave Escurece ou clareia os valores do canal de cor da camada subjacente, dependendo da cor de origem. O resultado é semelhante ao de iluminar um ponto de luz difuso na camada subjacente. Para cada valor do canal de cor, se a cor de origem for mais clara do que 50% de cinza, a cor resultante será mais clara do que a cor subjacente, como se estivesse subexposta. Se a cor de origem for mais escura do que 50% de cinza, a cor resultante será mais escura do que a cor subjacente, como se superexposta. Uma camada com preto ou branco puro fica visivelmente mais escura ou mais clara, mas não se torna preto ou branco puro.

Luz direta Multiplica ou reticula o valor do canal de cor de entrada, dependendo da cor de origem original. O resultado é semelhante ao de iluminar um ponto de luz áspero na camada. Para cada valor do canal de cor, se a cor subjacente for mais clara do que 50% de cinza, a camada será clareada como se estivesse reticulada. Se a cor subjacente for mais escura do que 50% de cinza, a camada escurecerá como se estivesse multiplicada. Esse modo é útil para criar a aparência de sombras em uma camada.

Luz vívida Superexpõe ou subexpõe as cores aumentando ou diminuindo o contraste, dependendo da cor subjacente. Se a cor subjacente for mais clara do que 50% de cinza, a camada será clareada porque o contraste é reduzido. Se a cor subjacente for mais escura do que 50% de cinza, a camada será escurecida porque o contraste é aumentado.

Luz linear Superexpõe ou subexpõe as cores diminuindo ou aumentando o brilho, dependendo da cor subjacente. Se a cor subjacente for mais clara do que 50% de cinza, a camada será clareada porque o brilho é reduzido. Se a cor subjacente for mais escura do que 50% de cinza, a camada será escurecida porque o brilho é aumentado.

Luz do pino Substitui as cores, dependendo da cor subjacente. Se a cor subjacente for mais clara do que 50% de cinza, os pixels mais escuros do que a cor subjacente serão substituídos, e os pixels mais claros do que a cor subjacente não serão alterados. Se a cor subjacente for mais escura do que 50% de cinza, os pixels mais claros do que a cor subjacente serão substituídos, e os pixels mais escuros do que a cor subjacente não serão alterados.

Mistura sólida Aumenta o contraste da camada subjacente que é visível por baixo de uma máscara na camada de origem. O tamanho da máscara determina a área contrastada; a camada de origem invertida determina o centro da área contrastada.

Diferença Para cada canal de cor, subtrai os valores mais escuros de entrada dos mais claros. Pintar com branco inverte a cor do plano de fundo; pintar com preto não produz alterações.

Se tiver duas camadas com um elemento visual idêntico que você deseja alinhar, coloque uma camada sobre a outra e defina o modo de mesclagem da camada superior como Diferença. Em seguida, é possível mover uma camada ou a outra até que os pixels do elemento visual que você deseja alinhar estejam todos pretos, o que significa que as diferenças entre os pixels são zero e, conseqüentemente, os elementos serão empilhados precisamente um em cima do outro.

Exclusão Cria um resultado semelhante, mas com menor contraste, do que o modo Diferença. Se a cor de origem for branco, a cor resultante será o complemento da cor subjacente. Se a cor de origem for preto, a cor resultante será a cor subjacente.

Subtração Subtrai o arquivo de origem da cor subjacente. Se a cor de origem for preto, a cor resultante será a cor subjacente. Os valores da cor resultante podem ser menos de 0 em projetos de 32 bpc.

Divisão Divide a cor subjacente pela cor de origem. Se a cor de origem for branco, a cor resultante será a cor subjacente. Os valores da cor resultante podem ser maiores do que 1,0 em projetos de 32 bpc.

Matiz A cor resultante tem a luminosidade e a saturação da cor subjacente, e o matiz da cor de origem.

Saturação A cor resultante tem a luminosidade e o matiz da cor subjacente, e a saturação da cor de origem.

Cor A cor resultante tem a luminosidade da cor subjacente, e o matiz e a saturação da cor de origem. Esse modo de mesclagem preserva os níveis de cinza na cor subjacente. Esse modo de mesclagem é útil para colorir imagens em tons de cinza e para pintar imagens coloridas.

Luminosidade A cor resultante tem o matiz e a saturação da cor subjacente, e a luminosidade da cor de origem. Esse modo é o oposto do modo Cor.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Composição, canais alfa e ajuste da opacidade do clipe

Canais alfa e foscos

Sobre o chaveamento

Especificar a opacidade do clipe em um painel Linha de tempo

Dicas de composição

O Adobe After Effects oferece uma grande variedade de ferramentas de composição. É possível importar facilmente as composições feitas no After Effects para o Premiere Pro.

Para criar uma composição de várias imagens, é possível tornar partes de uma ou mais imagens transparentes para que outras imagens possam aparecer. É possível tornar partes de uma imagem transparentes usando qualquer um dos diversos recursos no Premiere Pro, incluindo foscos e efeitos.

Para tornar um clipe inteiro uniformemente transparente ou semitransparente, use o efeito Opacidade. Defina a opacidade de um clipe selecionado no painel Controles do efeito ou no painel Linha de tempo, e será possível fazer um clipe aparecer ou desaparecer gradualmente ao longo do tempo animando a opacidade.

Se desejar simplesmente criar uma atenuação para preto, considere aplicar ao clipe uma transição como Para preto em vez de animar os quadros-chave de opacidade manualmente.

Quando parte de um clipe é transparente, as informações de transparência são armazenadas em seu *canal alfa*.

As imagens também podem ser compostas em conjunto, sem alterar a transparência dos cliques em si. Por exemplo, é possível usar Modos de mesclagem ou alguns dos efeitos de canal para mesclar os dados de imagem de vários cliques em uma composição.

Os cliques nas faixas superiores cobrem os cliques nas faixas inferiores, exceto onde os canais alfa indicam transparência. O Premiere Pro faz a composição de cliques da faixa inferior para a superior a fim de criar uma composição de cliques em todas as faixas visíveis. As áreas em que todas as faixas estão vazias ou transparentes aparecem em preto.

A ordem de renderização afeta como a opacidade interage com os efeitos visuais. A lista Efeitos de vídeo é renderizada primeiro, em seguida, os efeitos geométricos como Movimento são renderizados e, a seguir, os ajustes do canal alfa são aplicados. Dentro de cada grupo de efeitos, os efeitos são renderizados de cima para baixo na lista. Como a Opacidade está na lista de Efeitos fixos, ela é renderizada após a lista Efeitos de vídeo. Se desejar que a opacidade seja renderizada antes ou depois de determinados efeitos, ou se desejar controlar opções adicionais de opacidade, aplique o efeito de vídeo Ajustar alfa.

É possível escolher como interpretar o canal alfa em um arquivo na caixa de diálogo Interpretar gravação. Escolha Inverter canal alfa para trocar as áreas de opacidade por áreas de transparência, ou escolha Ignorar canal Alfa para não utilizar as informações do canal alfa.

Se tiver dificuldade para identificar que partes de um clipe são transparentes, escolha Alfa no menu de visualização do programa no Monitor de programas. Outra maneira de identificar áreas de transparência é adicionar um fosco de cor sólida nítida a uma faixa abaixo da imagem que você está chaveando.

[Para o início](#) 

Canais alfa e foscos

As informações de cor estão contidas em três canais: vermelho, verde e azul. Além disso, uma imagem pode incluir um quarto canal invisível, chamado de *canal alfa*, que contém informações sobre a transparência.

Um canal alfa fornece uma maneira de armazenar imagens e suas informações de transparência em um

único arquivo sem perturbar os canais de cor.

Ao exibir um canal alfa no painel Composição do After Effects ou em um painel Monitor do Premiere Pro, branco indica opacidade completa, preto indica transparência completa e tons de cinza indicam uma transparência parcial.

Um *fosco* é uma camada (ou qualquer de seus canais) que define as áreas transparentes dessa camada ou de outra camada. O branco define áreas opacas e o preto define áreas transparentes. Um canal alfa é frequentemente usado como um fosco, mas você pode usar um fosco diferente do canal alfa se você tiver um canal ou camada que define a área desejada de transparência melhor que o canal alfa faz, ou nos casos em que a imagem de origem não inclui um canal alfa.

Muitos formatos de arquivo podem incluir um canal alfa, como o Adobe Photoshop, ElectricImage, TGA, TIFF, EPS, PDF e Adobe Illustrator. AVI e QuickTime (salvo com uma profundidade de bits de Mais de milhões de cores), também podem conter canais alfa, dependendo dos codecs usados para gerar esses tipos de arquivo.

Para obter instruções sobre como exportar vídeos com um canal alfa (transparência), consulte esta publicação.

Sobre canais diretos e pré-multiplicados

Os canais alfa armazenam informações sobre transparência nos arquivos em uma de duas maneiras: direto ou pré-multiplicado. Embora os canais alfa sejam iguais, os canais de cores diferem.

Com canais *diretos* (ou *sem fosco*), as informações de transparência são armazenadas somente no canal alfa, e não em nenhum dos canais de cores visíveis. Com canais diretos, os efeitos de transparência não são visíveis até que a imagem seja exibida em um aplicativo que ofereça suporte a canais diretos.

Com canais *pré-multiplicados* (ou *fosqueado*), as informações de transparência são armazenadas no canal alfa e também em canais RGB visíveis, que são multiplicados pela cor de fundo. As cores de áreas semitransparentes, como bordas difusas, são deslocadas para a cor de fundo na proporção do seu grau de transparência.

Alguns softwares permitem especificar a cor de fundo com as quais os canais são pré-multiplicados; caso contrário, a cor de fundo é geralmente preto ou branco.

Os canais diretos retêm informações de cores mais precisas do que os canais pré-multiplicados. Os canais pré-multiplicados são compatíveis com uma grande variedade de programas, como o Apple QuickTime Player. Geralmente, a decisão de se usar imagens com canais diretos ou pré-multiplicados foi tomada antes de se receber os ativos para edição e composição. O Premiere Pro e o After Effects reconhecem tanto os canais diretos quanto os pré-multiplicados, mas somente o primeiro canal alfa que encontram em um arquivo contendo vários canais alfa. O Adobe Flash reconhece somente canais alfa pré-multiplicados.

[Para o início](#) 

Sobre o chaveamento

Chaveamento é a definição da transparência por um valor de cor específico (com uma chave de cor ou uma chave de croma) ou pelo valor de brilho (com uma chave de luminância) em uma imagem. Ao definir *achave de saída* de um valor, todos os pixels com valores de luminância ou de cores semelhantes ficam transparentes.

O chaveamento facilita substituir um plano de fundo de uma cor ou brilho uniforme por outra imagem, uma técnica especialmente útil para trabalhar com objetos muito complexos para se mascarar facilmente. A técnica de chaveamento de um plano de fundo de uma cor uniforme é geralmente chamada *bluescreening* ou *greenscreening*, embora não se tenha que usar azul ou verde; é possível usar qualquer cor sólida como plano de fundo.

Chaveamento de diferença define a transparência com relação à uma imagem de fundo específica na linha de base. Em vez de fazer o chaveamento de uma tela de cor única, é possível fazer o chaveamento de um plano de fundo arbitrário.

O chaveamento no Premiere Pro é executado com efeitos de chaveamento. Para obter mais informações, consulte Efeitos de chaveamento.

Mesclar clipes com o efeito Garbage Matte

É possível usar um efeito Garbage Matte para mesclar imagens. Para obter mais informações sobre como usar o efeito Garbage Matte, consulte Efeitos Garbage Matte de oito pontos, quatro pontos e dezesseis pontos.

Mesclar clipes com um fosco usando o efeito Track Matte Key

É possível mesclar clipes com um fosco (geralmente, uma imagem em preto e branco ou uma imagem do Designer de títulos.) usando o efeito Track Matte Key. Para obter mais informações, consulte o artigo Efeito Track Matte Key.

[Este vídeo](#) mostra como criar um efeito Track Matte.

[Para o início](#) 

Especificar a opacidade do clipe em um painel Linha de tempo

1. Expanda a exibição de uma faixa, se necessário, clicando no triângulo ao lado do nome da faixa para expandir suas opções.
2. Se necessário, clique no botão Mostrar quadros-chave  ou no botão Ocultar quadros-chave  e escolha Mostrar alças de opacidade no menu. Um elástico horizontal de controle de opacidade aparece em todos os clipes da faixa.

Observação: Se nenhum quadro-chave existir na faixa, o elástico aparecerá como uma linha horizontal reta na faixa inteira.

3. Em um painel Linha de tempo, siga um destes procedimentos:
 - Selecione a ferramenta Seleção e arraste o elástico de controle de opacidade para cima ou para baixo.
 - Selecione a ferramenta Caneta e arraste o elástico de controle de opacidade para cima ou para baixo.

O valor de opacidade e a hora atual aparecem como uma dica de ferramenta ao arrastar.

4. (Opcional) Para animar o efeito Opacidade ao longo do tempo, primeiro defina o quadro-chave. Selecione a ferramenta Caneta. Pressione Ctrl+clicque (Windows) ou Command+clicque (Mac OS) no elástico de controle de opacidade com a ferramenta Caneta onde desejar definir um quadro-chave. Em seguida, arraste cada quadro-chave para cima ou para baixo para definir o valor. Por exemplo, para o aparecimento gradual de um clipe, crie um quadro-chave no início do clipe e outro alguns segundos depois. Arraste o primeiro para a parte inferior do clipe em 0 de opacidade. Arraste o segundo até 100%.

Para obter informações sobre como ajustar a opacidade na guia Controles do efeito no painel Origem, consulte “Opacidade” na página: Efeitos fixos.

É possível usar a ferramenta Seleção ou a ferramenta Caneta para mover quadros-chave ou alças de Opacidade. Para ajustar a suavidade da animação, altere a interpolação do quadro-chave de linear para Bezier.

[Para o início](#) 

Dicas de composição

Lembre-se das seguintes diretrizes ao fazer a composição de clipes e faixas:

- Se desejar aplicar a mesma quantidade de transparência a um clipe inteiro, basta ajustar a opacidade do clipe no painel Controles do efeito.
- Geralmente, é mais eficiente importar um arquivo de origem que já contenha um canal alfa que defina as áreas que você deseja que sejam transparentes. Como as informações de transparência são armazenadas com o arquivo, o Premiere Pro preserva e exibe o clipe com sua transparência em todas as sequências em que o arquivo seja usado como um clipe.
- Se o arquivo de origem de um clipe não contiver um canal alfa, você deverá aplicar manualmente a transparência às instâncias individuais do clipe em que deseja a transparência. É possível aplicar transparência a um videoclipe em uma sequência ajustando a opacidade do clipe ou aplicando efeitos.
- Os aplicativos como o Adobe After Effects, o Adobe Photoshop e o Adobe Illustrator podem salvar os cliques com seus canais alfa originais, ou adicionar canais alfa, quando o arquivo for salvo em um formato que ofereça suporte a um canal alfa.

Para obter mais informações sobre composição no Premiere Pro, [assista a este vídeo](#) por Learn by Video e Video2Brain por Jan Ozer

Eran Stern possui [um tutorial de meia hora sobre a composição](#) no Premiere Pro usando os efeitos Ultra Key e Track Matte Key.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Exportação

Fluxo de trabalho e visão geral para exportação

[Saiba mais sobre os tipos de exportação](#)

[Adobe Media Encoder](#)

[Fluxo de trabalho para exportar arquivos de áudio e vídeo](#)

[Tutoriais em vídeo](#)

[Para o início](#) 

Saiba mais sobre os tipos de exportação

É possível exportar vídeo de uma sequência na forma mais adequada para edição futura ou para um público-alvo. O Premiere Pro oferece suporte para exportação em formatos para vários usos e dispositivos de destino.

Exportar arquivos para edição futura

É possível exportar arquivos editáveis de áudio ou de filme. Em seguida, é possível visualizar o trabalho com efeitos e transições inteiramente renderizados. Além disso, também é possível continuar a editar os arquivos em aplicativos diferentes do Premiere Pro. De modo semelhante, é possível exportar uma sequência de imagens congeladas. Também é possível exportar uma imagem congelada de um único quadro de vídeo para uso em um título ou em um gráfico.

O Premiere Pro oferece suporte à exportação direta e à exportação do Adobe Media Encoder. A exportação direta gera novos arquivos diretamente do Premiere Pro. A exportação do Adobe Media Encoder envia arquivos para o Adobe Media Encoder para renderização. No Adobe Media Encoder, é possível optar por renderizar imediatamente um ativo ou adicioná-lo a uma fila de renderização.

Exportar para fita

É possível exportar uma sequência ou clipe para fita de vídeo em uma filmadora ou em um gravador de vídeo suportado. Você pode usar esse tipo de exportação para arquivar uma fita mestre ou para fornecer edições ásperas para a seleção de gravadores de vídeo.

Exportação de arquivos de projeto para outros sistemas

É possível exportar arquivos de projeto, e não apenas clipes, para arquivos AAF. É possível importar arquivos AAF para vários sistemas de edição de terceiros para finalização. É possível aparar projetos do Premiere Pro até o essencial para aprontá-los, com ou sem a mídia de origem, para arquivamento.

Formatos de exportação para vários dispositivos e sites da web

Por fim, usando o Adobe Media Encoder, é possível exportar vídeo em formatos adequados para dispositivos que variam de plataformas de fita profissionais para players de DVD a sites de compartilhamento para telefones celulares para players de mídia portáteis a aparelhos de televisão padrão e de alta definição.

[Para o início](#) 

Adobe Media Encoder

O Premiere Pro e outros aplicativos utilizam o Adobe Media Encoder, um aplicativo independente de codificação. Ao especificar as configurações de exportação na caixa de diálogo Configurações de exportação e clicar em Exportar, o Premiere Pro envia a solicitação de exportação para o Adobe Media Encoder.

Na caixa de diálogo Configurações de exportação, clique em Fila para enviar sequências do Premiere Pro para a fila do Adobe Media Encoder independente. A partir da fila, é possível codificar sequências em um ou mais formatos ou tirar proveito de outros recursos.

Quando o Adobe Media Encoder independente está renderizando e exportando em segundo plano, você pode continuar a trabalhar no Premiere Pro. O Adobe Media Encoder codifica a versão salva mais recentemente de cada sequência na fila.

[Para o início](#) 

Fluxo de trabalho para exportar arquivos de áudio e vídeo

1. Siga um destes procedimentos:
 - Em um painel Linha de tempo ou em um Monitor de programas, selecione uma sequência.
 - Em um painel Projeto, Monitor de origem ou compartimento, selecione um clipe.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Escolha Arquivo > Exportar > Mídia. O Premiere Pro abre a caixa de diálogo Exportar mídia.
 - Escolha Arquivo > Exportar. Em seguida, selecione uma das opções diferentes de Mídia no menu.
3. (Opcional) Na caixa de diálogo Configurações de exportação, especifique o intervalo de origem da sequência ou clipe que você deseja exportar. Arraste as alças na barra da área de trabalho. Em seguida, clique no botão Definir ponto de entrada  e no botão Definir ponto de saída .
4. Para cortar a imagem, especifique as opções de corte no painel Origem.
5. Selecione o formato de arquivo que você deseja para o arquivo exportado.
6. (Opcional) Selecione a predefinição mais adequada para a mídia de destino de reprodução, de distribuição e de público-alvo. O Premiere Pro tem predefinições para Twitter, Facebook, Vimeo e YouTube. Clique na guia Publicar.

Para exportar automaticamente um arquivo de uma sequência do Premiere Pro com configurações que correspondam exatamente às configurações dessa sequência, selecione Corresponder configurações de sequência na caixa de diálogo Configurações de exportação.
7. Para personalizar as opções de exportação, clique em uma guia (por exemplo, Vídeo, Áudio) e especifique as opções apropriadas.
8. Siga um destes procedimentos:
 - Clique em Fila. O Adobe Media Encoder é aberto com a tarefa de codificação adicionada a sua fila.
 - Clique em Exportar. O Adobe Media Encoder renderiza e exporta o item imediatamente.

Por padrão, o Adobe Media Encoder salva o arquivo exportado na pasta onde o arquivo de origem está localizado. O Adobe Media Encoder adiciona a extensão do formato especificado ao final do nome de arquivo. É possível especificar pastas monitoradas para vários tipos de arquivos exportados.

Para obter mais informações sobre como usar as diversas configurações na caixa de diálogo Configurações de exportação, consulte **Referência das configurações de exportação**.

[Para o início](#) ¹

Tutoriais em vídeo

Assista a esses tutoriais em vídeo para aprender mais sobre a exportação de mídia do Premiere Pro:

- [Visão geral da exportação de vídeos no Premiere Pro](#)
- [Como exportar uma sequência, clipe ou quadro](#)



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Exportação de projetos para outros aplicativos

[Exportar um projeto como um arquivo de EDL](#)

[Exportar arquivos de AAF](#)

[Exportar um arquivo XML de projeto do Final Cut Pro](#)

[Para o início](#) 

Exportar um projeto como um arquivo de EDL

É possível exportar um arquivo de dados que descreve o projeto e permite recriá-lo com a mídia relacionada ou usando outro sistema de edição.

Com o Premiere Pro é possível exportar o projeto como uma EDL (lista de decisão de edição) no formato CMX3600. Esse formato é o mais amplamente aceito e o mais robusto dos formatos de EDL.

Ao configurar um projeto Premiere Pro a partir do qual irá exportar uma EDL, é necessário atender aos seguintes critérios:

- As EDL funcionam melhor com projetos que contêm não mais do que uma faixa de vídeo, duas faixas de áudio estéreo e nenhuma sequência aninhada. A maioria das transições padrão, congelamentos de quadros e alterações de velocidade do clipe também funcionam bem em EDL.
- Capture e registre todo o material de origem com o timecode correto.
- O dispositivo de captura (por exemplo, cartão de captura ou porta FireWire) deve ter controle de dispositivos que use o timecode.
- As fitas de vídeo devem ter cada uma um número de rolo exclusivo e ser formatadas com o timecode antes de capturar vídeo.

1. Abra ou salve o projeto que você deseja exportar como uma EDL.
2. Certifique-se de que um painel Linha de tempo esteja ativo e escolha Arquivo > Exportar > EDL.
3. Na caixa de diálogo Configurações de exportação de EDL (CMX 3600), especifique qual vídeo e faixas de áudio você deseja exportar.

É possível exportar uma faixa de vídeo e até quatro canais de áudio, ou duas faixas estéreo.

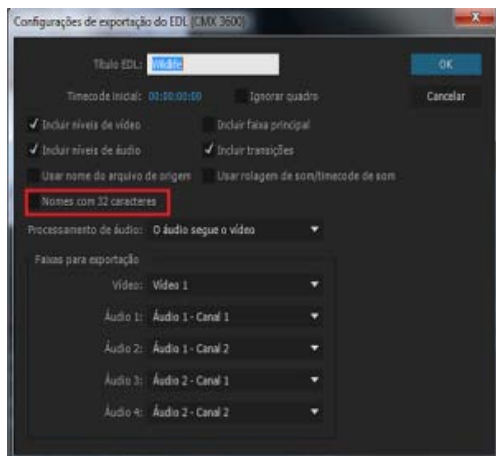
4. Especifique o nome e local para o arquivo EDL, clique em Salvar.
5. Clique em OK.

Observação: Clipes mesclados são suportados em EDL padronizadas. As EDL interpretarão os itens da faixa de sequência de clipe mesclado da mesma forma como faz atualmente para áudio e clipes de áudio separados que são usados juntos na sequência nos mesmos locais de tempo. O aplicativo de destino não exibirá os clipes como mesclados. O áudio e o vídeo serão visualizados como clipes separados. O timecode de origem é usado para as partes de áudio e de vídeo.

Exibição de nomes de caracteres mais longos no EDL

Os nomes de clipe com mais de oito caracteres são truncados devido ao limite definido pelas especificações de 8 caracteres do EDL. Para ver o nome completo do clipe:

1. Escolha Arquivo > Exportar > EDL.
2. Na caixa de diálogo Configurações de exportação de EDL (CMX 3600), marque a caixa de seleção **nomes com 32 caracteres**. Essa opção habilita o suporte para nomes de fitas e clipes com 32 caracteres.



3. Clique em OK.

[Para o início](#)

Exportar arquivos de AAF



Alternar do Compositor de mídia Avid

Conheça o fluxo de trabalho simples para exportar projetos do Compositor de mídia Avid e importá-los para o Premiere Pro.

AAF (Advanced Authoring Format) é um formato de arquivo multimídia que permite trocar metadados e mídia digital entre plataformas, sistemas e aplicativos. Os aplicativos de criação que oferecem suporte a AAF, como o Compositor de mídia Avid, leem e gravam os dados em arquivos de AAF até o ponto em que suportem o formato.

Certifique-se de que o projeto a ser exportado esteja em conformidade com as especificações gerais de AAF e seja compatível com um produto Compositor de mídia Avid. Considere todas as informações a seguir:

- Os arquivos de AAF exportados pelo Premiere Pro são compatíveis com a família de produtos de edição do Compositor de mídia Avid. Esses arquivos de AAF não forem testados por outros importadores de AAF.
- As transições devem aparecer somente entre dois clipes, nem adjacente ao início nem ao final de um clipe. Cada clipe deve ter pelo menos o mesmo comprimento da transição.
- Se um clipe tiver uma transição nos seus pontos de entrada e saída, o clipe deverá ter pelo menos o mesmo comprimento de ambas as transições combinadas.
- Ao nomear clipes e sequências no Premiere Pro, evite usar caracteres especiais, caracteres acentuados ou caracteres que afetem a análise de um arquivo XML. Alguns

caracteres a serem evitados são /, >, <, ® e ù.

- Os arquivos de AAF exportados do Premiere Pro e importados para o Compositor de mídia Avid não são automaticamente revinculados à gravação de origem. Para revincular a gravação, use a opção Importar em lote no Compositor de mídia Avid.

Observação: Os cliques mesclados não são suportados ao exportar um arquivo de AAF.

Exportar um arquivo de projeto de AAF (Advanced Authoring Format)

1. Escolha Arquivo > Exportar > AAF.
2. Na caixa de diálogo Salvar projeto convertido como, navegue até um local para o arquivo de AAF e digite um nome de arquivo. Clique em Salvar.
3. Na caixa de diálogo Configurações de exportação de AAF, selecione Salvar como legado AAF, Incorporar áudio ou nenhuma opção. Clique em OK.

O Premiere Pro salva a sequência em um arquivo de AAF no local especificado. A caixa de diálogo Log de exportação de AAF é aberta para relatar quaisquer problemas de exportação.

Sobre o plug-in AAF

O plug-in de Exportação de AAF converte os projetos do Premiere Pro do seguinte modo:

Áudio e vídeo mono/estéreo somente de corte O plug-in oferece suporte completo a esses elementos de um projeto. O plug-in não converte a panorâmica de áudio, o ganho, as alterações de nível e áudio 5.1. Os canais de áudio estéreo são separados em duas faixas na sequência do Compositor de mídia Avid.

Velocidade do clipe O plug-in converte as alterações de velocidade do clipe de vídeo (reprodução invertida, lenta, rápida) para o efeito Movimento do Compositor de mídia Avid, que é o único efeito suportado. A velocidade do clipe aplicada às sequências aninhadas também é convertida. O Compositor de mídia Avid não tem um equivalente ao efeito Movimento para áudio. Se a alteração da velocidade torna o clipe de áudio maior do que a mídia de origem, o plug-in estica o clipe de áudio até o mesmo comprimento do resto da mídia de origem. O plug-in começa na Hora de início e coloca preenchimento na lacuna. É possível corrigir essas partes da sequência manualmente no sistema de edição Avid.

Arquivos capturados em lote ou redigitalizados O plug-in mantém o nome da fita especificado no arquivo de AAF. Use o recurso de Gravação em lote no Compositor de mídia Avid para recapturar a mídia da fita.

Gravação de dimensões variáveis O plug-in exporta o projeto em sua resolução máxima. Entretanto, importar dimensiona toda a gravação de acordo com a resolução especificada no projeto do Avid.

Sequências aninhadas O plug-in cria a composição mestre das sequências aninhadas de forma recorrente (porque o Compositor de mídia Avid não oferece suporte ao vínculo com sequências aninhadas). Consequentemente, no arquivo de AAF, não há vinculação entre a composição mestre e as sequências aninhadas.

Títulos O plug-in converte títulos para a mídia offline no Compositor de mídia Avid.

Hierarquia de compartimentos O Compositor de mídia Avid coloca todos os itens em um único compartimento. Os projetos com vários compartimentos são convertidos em um compartimento.

Arquivos gráficos O plug-in salva uma referência para todos os arquivos originais, mas a compatibilidade no Compositor de mídia Avid está limitada aos formatos suportados. (Consulte a documentação do

Compositor de mídia Avid para obter informações sobre os formatos de arquivos gráficos suportados.)

Elementos do projeto O plug-in converte clipes sintéticos, como Barras e tom, Vídeo preto, Cor fosca e o Líder de contagem universal em mídia offline em XDV.

Marcadores de clipe e de sequência O plug-in converte todos os marcadores de sequência, exceto os marcadores de entrada e saída da sequência, em localizadores na faixa de timecode (TC1) no Compositor de mídia Avid. Os campos Capítulo, URL e Destino do quadro não são convertidos porque o Compositor de mídia Avid não tem equivalentes. O plug-in converte os marcadores de clipe em marcadores de segmento no Compositor de mídia Avid.

Observação: O plug-in de Exportação de AAF ignora os marcadores localizados além do final da sequência.

Posição do indicador de tempo atual No arquivo exportado, o indicador de tempo atual mantém a sua posição original se estiver dentro da duração da sequência. Caso contrário, o plug-in insere o indicador de tempo atual no final da sequência do Compositor de mídia Avid.

Clipes agrupados Na importação, todos os clipes agrupados são desagrupados e tratados separadamente.

Transições e efeitos As transições e efeitos exportados do Premiere Pro para o formato AAF são identificados exclusivamente no Compositor de mídia Avid.

[Para o início](#)

Exportar um arquivo XML de projeto do Final Cut Pro



Alternar do Final Cut Pro

Conheça o fluxo de trabalho simples de XML para exportar projetos do Final Cut Pro e importá-los para o Premiere Pro.

1. Escolha Arquivo > Exportar > Final Cut Pro XML.
2. Na caixa de diálogo Salvar projeto convertido como, navegue até um local para o arquivo XML e digite um nome de arquivo. Clique em Salvar.

O Premiere Pro salva a sequência em um arquivo XML no local especificado. Além disso, o Premiere Pro salva um registro de todos os problemas de conversão em um arquivo de texto também no mesmo local. O nome do arquivo de registro contém as palavras *Resultados da conversão de FCP*.

3. (Opcional) Se necessário, leia o arquivo de registro para obter descrições de todos os problemas de conversão.

Exportar um arquivo Final Cut Pro XML do Premiere Pro transforma os clipes mesclados em sequências aninhadas no Final Cut Pro.

O Premiere Pro e o Final Cut Pro 7 (e versões anteriores) podem compartilhar arquivos XML do Final Cut Pro para troca de dados. Para fazer o intercâmbio de informações entre o Final Cut Pro X e o Premiere Pro, é possível usar uma ferramenta de terceiros chamada "Xto7". Para obter mais informações sobre como usar essa ferramenta, consulte [este tutorial do XtoCC](#).



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Exportação de imagem congelada

Os botões Exportar quadro  no Monitor de origem e no Monitor de programas permitem exportar rapidamente quadros de vídeo sem usar o Adobe Media Encoder. Isso, às vezes, é chamado de *captura de quadro*.

Observação: O botão Exportar quadro não aparece por padrão. É possível adicioná-lo do editor de botão. Para obter informações sobre como adicionar botões à barra de botões, consulte a personalização da barra de botões do painel do monitor.

1. Posicione o indicador de reprodução no quadro desejado em um clipe ou uma sequência.
2. Clique no botão Exportar quadro .

A caixa de diálogo Exportar quadro é aberta com o campo Nome no modo de edição de texto. O nome inteiro é selecionado para edição. Por padrão, o nome do quadro contém o nome do clipe ou da sequência de origem e um número incrementado automaticamente. Por exemplo, o Premiere Pro nomeia os quadros exportados a partir de um clipe chamado Clipe.mov, “Clipe.mov.Quadro001”, “Clipe.mov.Quadro002”, “Clipe.mov.Quadro003”, e assim por diante. Mesmo se o quadro for renomeado, o Premiere Pro usará o próximo número na próxima vez que exportar um quadro do mesmo clipe.

Por padrão, o Premiere Pro seleciona o formato usado por último em uma exportação de quadro.

3. Siga um destes procedimentos:
 - Digite um novo nome para o quadro. Selecione um formato no menu Formato. Navegue até um destino para o quadro. Clique em OK.
 - Pressione Enter para aceitar o nome, o formato e o local do quadro padrão.

O Premiere Pro exporta um quadro. Por padrão, o Premiere Pro define a profundidade de bits de cor do quadro exportado com a profundidade de bits de cor do clipe ou da sequência de origem.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Exportação do formato Panasonic P2

Quando terminar de editar uma sequência Panasonic P2 é possível exportar a sequência para um disco rígido ou de volta para um cartão P2. Também é possível exportar clipes individuais para o formato P2.

O tamanho máximo de arquivo para um clipe armazenado no formato P2 é 4 GB. Quando o Premiere Pro exporta clipes ou sequências maiores do que 4 GB para o formato P2, ele os exporta como grupos de clipes estendidos de 4 GB. Para obter mais informações sobre a expansão de clipes, consulte Sobre os clipes estendidos.

O fluxo de trabalho do cartão P2 para a edição e de volta para o cartão P2 é simples. Importe os clipes P2 para um projeto que contém uma sequência de canal 5.1. Mapeie os canais de origem para as suas faixas especificadas. Coloque os clipes na sequência ou exporte-os para P2. Para obter mais informações, consulte Mapear canais de áudio de origem e de saída.

Observação: Exportar para P2 a partir de sequências estéreo, que são o tipo padrão usado nas várias predefinições P2, produz arquivos com duas faixas mono. O Premiere Pro preserva a panorâmica estéreo da sequência. Ao exportar para P2 a partir de sequências com faixas mestre de canal 5.1, o Premiere Pro exporta a sequência em arquivos com dois canais monaurais, um para a esquerda e um para a direita estéreo.

Ao exportar clipes ou sequências para mídia P2, o Premiere Pro converte o clipe e os metadados XMP em campos padrão de P2. Os visores, câmeras, servidores e plataformas P2 podem lê-los.

1. Selecione a sequência ou o clipe em um painel Linha de tempo ou no painel Projeto.
2. (Opcional) Se exportar da Linha de tempo, defina um marcador de linha de tempo numerado com "0" no quadro a ser usado como ícone P2 para o exportado.

Se esse marcador não for definido, o ícone P2 aparecerá no primeiro quadro da sequência por padrão.

3. Escolha Arquivo > Exportar > Mídia.
4. Na lista suspensa Formato, selecione Filme P2.
5. (Opcional) Clique no texto ativo no campo Nome de saída e digite um novo nome de arquivo.

Esse nome é usado como o valor do elemento UserClipName no arquivo XML de metadados do clipe exportado. O valor UserClipName aparece na coluna Nome do painel Projeto quando o clipe é importado de volta para o Premiere Pro. Se você não especificar um nome, o nome de arquivo será exibido na coluna Nome. O nome do arquivo é automaticamente gerado em conformidade com o formato Panasonic P2 MXF.

6. Navegue até o local onde deseja salvar o arquivo. É possível navegar até a raiz do cartão P2 montado ou até a pasta de destino de sua preferência e clicar em Salvar.

Se uma estrutura de arquivos compatível com P2 estiver presente no destino, o Premiere Pro adicionará os clipes exportados às pastas existentes. Se a estrutura de arquivos compatível com P2 não estiver presente, o Premiere Pro criará uma no destino.

7. Defina a seção do clipe ou da sequência que deseja exportar. Na caixa de diálogo Configurações de exportação, arraste o indicador de tempo atual triangular  até o ponto de entrada desejado e clique no botão Definir ponto de entrada . Arraste o indicador de tempo atual triangular até o ponto de saída desejado e clique no botão Definir ponto de saída .
8. Siga um destes procedimentos:

- Clique em Fila. O Adobe Media Encoder é aberto com a tarefa de codificação adicionada a sua fila.
- Clique em Exportar. O Adobe Media Encoder renderiza o ativo imediatamente.

O Adobe Media Encoder adiciona a sequência ou clipe à pasta CONTENTS do disco ou cartão P2. O Adobe Media Encoder adiciona o arquivo de vídeo MXF à pasta VIDEO e o arquivo de áudio MXF à pasta AUDIO. O Adobe Media Encoder adiciona o arquivo de ícone à pasta ICON e o arquivo XML de metadados à pasta CLIP.

A Adobe também recomenda

- Importação de ativos de formatos sem fita
- Sobre os clipes estendidos
- Mapear canais de áudio de origem e de saída



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Exportação para DVD ou disco Blu-ray

Escolher formatos de arquivo para vários discos

Enviar uma sequência para o Encore para criar um DVD, disco Blu-ray ou SWF

É possível exportar sequências ou partes de sequências em arquivos formatados para autoria e criação de DVD e disco Blu-ray.

Como alternativa, é possível exportar para o Encore para a criação de um DVD ou disco Blu-ray com menus ou para a criação direta em disco sem menus.

Para exportar a sequência para uso posterior ou trabalhar no Encore em outro computador, é possível usar Arquivo > Exportar > Mídia e escolher as configurações adequadas para exportação. Consulte Fluxo de trabalho para exportar arquivos de vídeo e áudio.

Para usar o Encore com a Premiere Pro CC, consulte este artigo.

[Para o início](#) 

Escolher formatos de arquivo para vários discos

Ao exportar um arquivo da caixa de diálogo Configurações de exportação para uso na criação de DVD ou de disco Blu-ray, selecione o formato adequado para a mídia de destino. Para DVD de camada única ou camada dupla, selecione MPEG2-DVD. Para disco Blu-ray de camada única ou camada dupla, selecione Blu-ray MPEG2 ou Blu-ray H.264.

Selecione a predefinição para um determinado formato de acordo com o espaço disponível na mídia de destino e com as necessidades do público-alvo.

[Para o início](#) 

Enviar uma sequência para o Encore para criar um DVD, disco Blu-ray ou SWF

Observação: Antes de começar, certifique-se de que o Encore esteja instalado no mesmo computador que o Premiere Pro.

1. No Premiere Pro, selecione uma sequência.
2. (Opcional) Adicione marcadores de capítulo do Encore, se desejar. Consulte Adicionar marcadores de capítulo do Encore.
3. (Opcional) Se você estiver produzindo uma sequência para saída de definição padrão que inclua clipes de alta definição, selecione Máximo da qualidade antes de usar o link dinâmico para enviar a sequência para o Encore para a criação de DVD. Isso não se aplica às sequências HD que usam o Dynamic Link para criação de disco Blu-Ray.
4. Escolha Arquivo > Adobe Dynamic Link > Enviar para o Encore.
5. Na guia Básico da caixa de diálogo Novo projeto, digite um nome para o disco no campo Nome.
6. (Opcional) Clique em Procurar e navegue até um local para o projeto do Encore, para alterá-lo do local padrão.
7. No painel Configurações do projeto, selecione o nome do modo de criação desejado.

Os conjuntos de opções disponíveis na área Configurações e na guia Avançado dependem de ser Blu-ray ou DVD o modo de criação.

Observação: *O modo de criação pode ser alterado a qualquer momento no Encore, na caixa de diálogo Configurações do projeto.*

8. (Opcional) Clique em Avançado e selecione as configurações de transcodificação desejadas.

9. Clique em OK.

O painel Projeto do Encore contém o projeto e a sequência do Premiere Pro vinculados dinamicamente.

10. Finalize a criação e a exportação no Encore. Para obter mais informações sobre como usar o Encore para a autoria e criação de DVD, discos Blu-ray e arquivos SWF, consulte [Ajuda do Encore](#).



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Exportação para fita de vídeo

Preparar para exportar para fita de vídeo DV

Exportar uma sequência para fita com controle de dispositivos

Exportar uma sequência para fita sem controle de dispositivos

É possível gravar a sequência editada em fita de vídeo diretamente do computador, por exemplo, para criar uma fita mestre. Ao iniciar uma nova sequência, especifique o formato e a qualidade da fita de vídeo na área do Modo de edição da caixa de diálogo Nova sequência.

É possível gravar uma sequência diretamente para uma fita de vídeo nos seguintes dispositivos (plataformas ou filmadoras) conforme especificado:

Dispositivos DV

No Windows ou no Mac OS com uma conexão FireWire entre o dispositivo e o computador.

Dispositivos HDV

Somente no Windows com uma conexão FireWire entre o dispositivo e o computador.

Dispositivos HD

No Windows ou no Mac OS, desde que o computador tenha um cartão de captura HD suportado, com conexões componentes SDI ou HD. A captura e a exportação de vídeo HD também exigem controle de dispositivo serial; verifique o manual do provedor de solução de terceiros para obter detalhes.

Dispositivos analógicos

No Windows ou no Mac OS, desde que o computador tenha um cartão de captura, um conversor, uma filmadora ou uma plataforma que possa converter a sequência em um formato analógico gravável pelo dispositivo. A maioria das câmeras DV, HDV e HD; todos os gravadores de fita de vídeo DV, HDV e HD; e alguns cartões de captura e conversores são capazes dessa conversão. Algumas filmadoras digitais exigem que você primeiro grave a sequência na fita digital e, em seguida, reproduza a fita na filmadora digital para fazer a dublagem para o gravador de vídeo analógico.

Para obter o controle do dispositivo ao exportar para dispositivos analógicos, você deve ter um controlador de dispositivos instalado também.

Muitos cartões de captura de vídeo incluem software de plug-in compatível que fornece um comando de menu para a gravação em fita de vídeo. Se as opções que você visualizar diferirem das descritas aqui, consulte a documentação do seu cartão de captura ou plug-in para saber a maneira mais eficiente de exportar para fita.

Observação: Antes de exportar uma sequência, certifique-se de que todos os cliques que ela contém estão online.

[Para o início](#) 

Preparar para exportar para fita de vídeo DV

Antes de começar, certifique-se de que o dispositivo de gravação (filmadora ou plataforma) esteja conectado ao computador usando uma conexão FireWire.

Para dar à plataforma de gravação mais tempo antes do início da sequência de vídeo e depois do final dela, adicione preto antes e após a sequência na janela Linha de tempo. Se planeja que uma agência de pós-produção duplique as suas fitas de vídeo, adicione um mínimo de 30 segundos de barras de cores e um tom no início do programa para ajudar na calibração de áudio e vídeo. (Consulte Criar barras de cores e um tom de 1 kHz.)

1. Conecte o dispositivo ao computador, ligue-o e defina-o para Gravador de vídeo, VCR

ou Reprodução.

2. Inicie o Premiere Pro e abra o projeto.
3. Escolha Sequência > Configurações de sequência, e clique em Configurações de reprodução.
4. Na área Exportar da caixa de diálogo Configurações de reprodução, especifique o formato apropriado no menu Dispositivo externo. Escolha uma das seguintes configurações e clique em OK para fechar a caixa de diálogo Preferências.

DV 29,97i (720 x 480) Especifica NTSC DV, que usa uma base de tempo de 29,97 fps e campos entrelaçados.

DV 25i (720 x 576) Especifica PAL DV, que usa uma base de tempo de 25 fps e campos entrelaçados.

DV 23,976i Especifica DV 24p (24 progressivo) ou 24pA (24 progressivo avançado), que usa uma base de tempo de 23,976 e campos entrelaçados (que se tornam quadros progressivamente varridos utilizando um esquema de pulldown).

5. Selecione um método de conversão para 24p.
6. Feche os outros programas que possam estar sendo executados no computador.

O computador agora está pronto para exportar a sequência diretamente para fita.

[Para o início](#) 

Exportar uma sequência para fita com controle de dispositivos

Antes de exportar para fita de vídeo usando o controle de dispositivos, certifique-se de que o computador e a câmera ou plataforma estejam configurados corretamente, da mesma forma que faria ao capturar vídeo usando o controle de dispositivos (consulte Configurar o controle de dispositivos).

Se estiver usando equipamento que vem com o seu próprio plug-in de software para uso com o Premiere Pro, ele pode fornecer opções de controle de dispositivos diferentes das descritas aqui, e em outros locais. (Para obter informações, consulte a documentação do dispositivo.)

Antes de poder exportar uma sequência para um dispositivo HDV, deve-se primeiro transcodificá-la para o formato HDV. O Premiere Pro faz essa transcodificação automaticamente antes de exportar a sequência para um dispositivo HDV.

Observação: É possível exportar para fita em um dispositivo HDV somente no Windows, e somente com controle de dispositivos por meio de FireWire.

1. Certifique-se de que o dispositivo de gravação de vídeo esteja ativado e que a fita correta esteja no dispositivo. Se necessário, localize e observe o timecode do local onde deseja começar a gravação. (Isso requer uma fita gravada com timecode. Consulte Listrar a fita ou substituir o timecode.)
2. Ative a sequência que deseja exportar e posicione a barra da área de trabalho sobre a seção da sequência que deseja exportar.

Para colocar a barra da área de trabalho sobre a seção inteira da sequência visível no painel Linha de tempo, clique duas vezes no espaço logo abaixo da escala de tempo. Para primeiro exibir a sequência inteira, pressione a tecla de barra invertida (|).

3. Escolha Arquivo > Exportar > Exportar para fita.
4. Para permitir que o Premiere Pro controle a plataforma, selecione Ativar dispositivo de gravação e siga um destes procedimentos:

- Para especificar um determinado quadro na fita para iniciar a gravação, selecione Montar no timecode e digite o ponto de entrada. Se essa opção não for selecionada, a gravação iniciará no local atual da fita.
- Para sincronizar o timecode de um dispositivo com a hora de início da gravação, selecione Atrasar início do filme em, e digite o número de quadros que você deseja atrasar o filme. Alguns dispositivos precisam de um atraso entre o tempo em que recebem o comando de gravação e a hora que o filme começa a ser reproduzido do computador.
- Para que o Premiere Pro role a fita antes da hora de início especificada para que a plataforma possa atingir uma velocidade constante, selecione Pré-rolagem e digite o número de quadros que você deseja que a fita reproduza antes do início da gravação. Para muitas plataformas, 150 quadros são suficientes.

5. Na seção Opções, selecione qualquer uma destas opções:

Abortar depois de quadros ignorados Finaliza a exportação automaticamente se um número específico de quadros não for exportado com êxito. Especifique o número na caixa.

Reportar quadros ignorados Gera um relatório de texto que alerta sobre os quadros ignorados.

Renderizar áudio antes de exportar Impede que as sequências que contêm áudio complexo causem quadros ignorados durante a exportação.

6. Clique em Gravar ou, para dispositivos HDV, clique em Renderizar e gravar.

Se estiver exportando para um dispositivo HDV, uma caixa de diálogo de renderização será aberta com uma barra de progresso mostrando o progresso da transcodificação para HDV. Normalmente, a exportação para fita começará quando a transcodificação estiver aproximadamente 50% concluída.

7. Se você não precisar realizar mais nenhuma gravação após a mensagem Gravação bem-sucedida aparecer na opção Status, clique em Cancelar para fechar a caixa de diálogo Exportar para fita.

Observação: Se desejar usar o controle de dispositivos e ele estiver indisponível, clique em Cancelar. Escolha Editar > Preferências, clique em Controle de dispositivos, certifique-se de que o dispositivo esteja configurado corretamente nas opções de Controle de dispositivos e clique em OK. Em seguida, tente gravar em uma fita novamente.

[Para o início](#) 

Exportar uma sequência para fita sem controle de dispositivos

É possível exportar para fita de vídeo sem o controle de dispositivos operando os controles de reprodução no Premiere Pro e os controles de gravação no próprio dispositivo.

Observação: É possível exportar para fita em um dispositivo HDV somente no Windows, e somente com controle de dispositivos.

1. Ative a sequência que deseja exportar.
2. Certifique-se de que a sequência seja reproduzida na plataforma ou câmera. Caso contrário, revise as etapas para preparar para a exportação para fita (consulte [Preparar para exportar para fita de vídeo DV](#)) ou consulte a documentação do dispositivo analógico.
3. Certifique-se de que o dispositivo de gravação de vídeo esteja no modo Gravar-Pausar, e de que a fita esteja sinalizada no ponto onde deseja começar a gravação.

4. Posicione o indicador de tempo atual no início da sequência (ou da área de trabalho, conforme necessário).
5. Pressione o botão Gravar ou Pausar no dispositivo, conforme necessário para colocar o dispositivo no modo de gravação.
6. Pressione o botão Reproduzir no Monitor de programas.
7. Quando o programa terminar, pressione o botão Parar no Monitor de programas e, em seguida, pressione Parar no dispositivo.

A Adobe também recomenda

- Configurar o sistema
- Configurar o controle de dispositivos
- Preferências do Controle de dispositivos
- Configurar um dispositivo para o controle de dispositivos



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Exportar para a Web e dispositivos móveis

O Premiere Pro da Adobe permite criar facilmente os vídeos que podem ser exportados para a Web ou para dispositivos móveis.

Para exportar o projeto, clique na sequência e selecione Arquivo > Exportar > Mídia.

Na caixa de diálogo Configurações de exportação, escolha o melhor formato de arquivo, tamanho do quadro, taxa de bits ou predefinições prontas para carregar de forma mais rápida e com melhor qualidade de reprodução.

Estas são algumas dicas para ajudar a escolher as melhores configurações.

Dicas para criação de vídeo para a Web

Dicas de criação de vídeo para dispositivos móveis

[Para o início](#)

Dicas para criação de vídeo para a Web

Siga estas diretrizes para oferecer a melhor qualidade de vídeo com de transmissão pela Web.

Conheça a taxa de dados de seu público

Ao fornecer vídeos para a Internet, produza arquivos com taxas de dados menores. Os usuários com conexões rápidas de Internet podem visualizar os arquivos com pouco ou nenhum atraso para o carregamento, mas o usuário com conexão discada devem aguardar o download dos arquivos. Faça clipes curtos para manter os tempos de download dentro dos limites aceitáveis para os usuários com conexão discada.

Selecione a taxa de quadro adequada

A taxa de quadro indica os quadros por segundo (qps). Se você tiver um clique com taxa de dados maior, uma taxa de quadro menor pode melhorar a reprodução por meio da largura de banda limitada. Por exemplo, se você compactar um clipe com pouca movimentação, cortar a velocidade de projeção ao meio poderá economizar apenas 20% da taxa de dados. No entanto, se você compactar vídeos com muita movimentação, a redução da velocidade de projeção terá um efeito muito maior na taxa de dados.

Como o vídeo parece muito melhor nas taxas de quadro nativas, deixe a taxa de quadro alta se os canais de distribuição e as plataformas de reprodução permitirem. Para a distribuição da Web, não se esqueça desse detalhe no serviço de hospedagem. Para os dispositivos móveis, use predefinições de codificação específicas do dispositivo e o emulador disponível por meio do Media Encoder no Adobe Premiere Pro. Se estiver reduzindo a velocidade de projeção, os melhores resultados serão obtidos pela divisão da velocidade por números inteiros.

Selecione um tamanho de quadro que se ajuste em sua taxa de dados e proporção de quadros

Em uma taxa de dados específica (velocidade de conexão), aumentar o tamanho do quadro diminui a qualidade do vídeo. Ao selecionar o tamanho do quadro para suas configurações de codificação, considere a taxa de quadro, o material de origem e as preferências pessoais. Para evitar a formação de pillarbox, escolha um tamanho de quadro da mesma proporção da sequência de cenas da origem. Por exemplo, haverá pillarbox se a sequência de cenas NTSC for codificada em um tamanho de quadro PAL.

Cubra os tempos de download progressivos

Saiba quanto tempo leva para fazer o download do vídeo de modo que seja possível reproduzi-lo até o fim sem pausar ou interromper o download. Enquanto a primeira parte do vídeo estiver sendo baixada, você poderá exibir outros conteúdos que encubram o download. Para clipes curtos, use a seguinte fórmula: Pausa = tempo de download – tempo de reprodução + 10% do tempo de reprodução. Por exemplo, se o clipe tem 30 segundos e demora 1 minuto para ser baixado, coloque no clip um buffer de 33 segundos. A fórmula aplicada é 60 segundos – 30 segundos + 3 segundos = 33 segundos.

Remoção de ruído e entrelaçamento

Para obter a melhor codificação, remova o ruído e o entrelaçamento.

Quanto melhor a qualidade do original, melhor o resultado final. As taxas de quadros e tamanhos de vídeos de Internet são menores que as taxas dos vídeos de televisão. Porém, os monitores de computador normalmente têm fidelidade de cor, saturação, nitidez e resolução pelo menos tão boas quanto as televisões de alta definição. Mesmo em uma pequena janela, a qualidade da imagem pode ser tão importante para o vídeo digital quanto para a HDTV. Os artefatos e ruídos são tão óbvios em uma tela de computador quanto em uma tela de televisão.

Siga as mesmas orientações para o áudio

As mesmas considerações devem ser aplicadas tanto na produção de áudio quanto na produção de vídeo. Para conseguir uma boa compactação de áudio, comece com um áudio claro. Caso o seu projeto contenha áudio de um CD, transfira os arquivos de áudio diretamente do CD para o disco rígido. Não grave o som através da entrada analógica da placa de som. A placa de som introduz uma conversão digital - analógico e analógico - digital desnecessário que pode criar ruídos no áudio de origem. As ferramentas de transferência digital direta estão disponíveis para as plataformas Windows e Macintosh®. Para gravar de uma origem analógica, use a placa de som com a melhor qualidade disponível.

Dicas de criação de vídeo para dispositivos móveis

É possível exportar uma sequência para uso em iPods da Apple, celulares 3GPP, PSPs da Sony ou outros dispositivos móveis. Em Configurações de exportação, selecione uma predefinição de formato H.264 criada para o dispositivo de destino.

Perguntas frequentes: ["Como posso exportar um filme para o YouTube, Vimeo, iPad, iPhone, Apple TV?"](#)

Use essas dicas ao tirar fotos de conteúdo para dispositivos móveis:

- Fotos estreitas são mais recomendáveis. Experimente manter o assunto separado do plano de fundo; as cores e valores entre o plano de fundo e o assunto não deve ser tão semelhante.
- Lembre-se da iluminação. A iluminação ruim é um problema maior com dispositivos móveis e pode reduzir a visibilidade em telas pequenas. Tire fotos e ajuste com essa limitação em mente.
- Evite panorâmicas ou rolagens em excesso.

Use as seguintes dicas ao editar vídeos com o Adobe Premiere Pro e o After Effects:

- Defina a taxa de quadros para o filme de saída de acordo com o dispositivo de saída ou o tipo de saída. Por exemplo, um comercial no After Effects poderia ser renderizado a 15 quadros por segundo (qps) para distribuição em dispositivos móveis, mas seria renderizado a 29,97 qps para transmissão pela televisão nos EUA. Em geral, use a menor taxa de quadros. Uma taxa de quadros de 22 qps é um bom compromisso para a redução do tamanho do arquivo, sem perder a qualidade.
- Reduza o filme ao máximo possível e remova qualquer conteúdo externo, especialmente em quadros vazios. Muitas ações podem ser concluídas com a codificação prévia para limitar o tamanho do arquivo. Algumas delas se aplicam a técnicas de fotografia, enquanto outras (por exemplo, o uso de ferramentas de estabilização de movimentos no After Effects ou a aplicação de um efeito de desfoque ou de redução de ruído) são tarefas pós-produção, que facilitam a parte de compactação do codificador.

Observação: Para obter dicas sobre como fazer filmes menores, consulte a [Ajuda online do After Effects](#) e do [Adobe Premiere Pro](#).

- Coincida a paleta de cores com os dispositivos móveis corretos. Os dispositivos móveis têm, em geral, um intervalo de cores limitado. A visualização no Device Central pode ajudar a determinar se as cores usadas são ideais para um dispositivo individual ou um grupo de dispositivos.
- Ajuste os recortes. A visualização da escala de cinza é útil para comparar valores.
- Use as predefinições disponíveis no Adobe Media Encoder. Algumas predefinições destinam-se a exportar para dispositivos móveis de 3GPP no Adobe Media Encoder. Predefinições de 3GPP vêm em tamanhos padrão: 176 x 144 (QCIF), 320 x 240 e 352 x 288.
- Corte de maneira sensata. Uma prática comum é trabalhar em configurações de projeto DV padrão e produzir em uma combinação de DV, DVD, Flash, WMV e 3GPP móvel. Use as predefinições atuais, mas na hora da codificação, gerencie a diferença entre vídeos de 4:3 ou 16:9 e a proporção de 11:9 do 3GPP móvel. A ferramenta de corte AME permite restringir as proporções arbitrárias de maneira semelhante à ferramenta Cortar do Photoshop e adiciona uma predefinição de restrição de 11:9 às 4:3 e 16:9 existentes.
- Trabalhe em uma proporção consistente com a saída móvel. Novas predefinições de projeto (disponíveis apenas no Windows) facilitam essa tarefa. As dimensões do quadro são maiores do que o tamanho de saída efetivo (trabalhando a 176 x 144 pode ser difícil, por exemplo, para títulos), mas elas correspondem à proporção do quadro de saída para facilitar a codificação. Cada predefinição de projeto do Windows renderiza em vídeo descompactado, mas a maioria dos computadores pode gerenciar a taxa de dados nesses tamanhos de quadro reduzidos e nessas taxas de quadro divididas. (Esse processo é para projetos em que a única saída é para dispositivos móveis.) Duas proporções de quadro são para a maioria do suporte em dispositivos móveis: 4:3 (QVGA, VGA, etc.) e 11:9 (CIF, QCIF, SubQCIF). Essas duas configurações comuns de projetos estão incluídas na pasta Móvel e Predefinições do Adobe Media Encoder.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Exportar arquivos de OMF para o Pro Tools

Exportar um arquivo de OMF para o Pro Tools

Recursos suportados em arquivos de OMF

Dicas para importar arquivos de OMF para o Pro Tools

É possível exportar todas as faixas de áudio ativas de uma sequência inteira no Premiere Pro para um arquivo de OMF (Open Media Format). O DigiDesign Pro Tools importa arquivos de OMF, quando o recurso DigiTranslator está licenciado. Com o DigiTranslator no Pro Tools, é possível amenizar trilhas sonoras do Premiere Pro.

Observação: Os arquivos de OMF exportados pelo Premiere Pro não são suportados oficialmente por plataformas diferentes do ProTools. O Premiere Pro não importa arquivos de OMF.

[Para o início](#)

Exportar um arquivo de OMF para o Pro Tools

1. Em um painel Linha de tempo, selecione uma sequência.
2. Selecione Arquivo > Exportar > OMF.
3. Na caixa de diálogo Configurações de exportação OMF, digite um título para o arquivo de OMF no campo Título de OMF.
4. Nos menus Taxa de amostragem e Bits por amostra, escolha as configurações necessárias para a sequência.
5. No menu Arquivos, escolha uma destas opções:

Encapsular Com essa configuração, o Premiere Pro exporta um arquivo de OMF contendo os metadados do projeto e todo o áudio da sequência selecionada. Os arquivos de OMF encapsulados geralmente são grandes.

Separar áudio Com essa configuração, o Premiere Pro exporta arquivos AIF mono individuais para uma pasta _omfiMediaFiles. O nome da pasta contém o nome de arquivo do OMF. Usar arquivos AIF garante a máxima compatibilidade com sistemas de áudio de versões anteriores.

6. No menu Renderizar, escolha uma destas opções:

Copiar arquivos de áudio completos Com essa configuração, o Premiere Pro exporta áudio para a totalidade de cada clipe usado na sequência, não importando quantas vezes o clipe é usado nem quantas partes do clipe são usadas.

Aparar arquivos de áudio Com essa configuração, o Premiere Pro exporta somente as partes de cada clipe que são usadas na sequência: as instâncias do clipe. É possível optar por exportar cada instância de clipe com *alças* de comprimento extra, adicionadas ao início e ao fim do arquivo.

7. No campo Quadros de manipulação, especifique o comprimento das alças nos quadros do vídeo. Essa quantidade de tempo é adicionada ao início e ao fim dos arquivos exportados quando se escolhe Consolidar mídia. A configuração padrão é um segundo, em quadros, na taxa de quadros da sequência. Se o comprimento das alças especificado exceder o comprimento da instância do clipe, o Premiere Pro exporta a instância do clipe inteiro.
8. Inicie o Pro Tools e importe o arquivo de OMF. Para obter mais informações sobre como importar arquivos para o Pro Tools, consulte a Ajuda do Pro Tools.

[Para o início](#)

Recursos suportados em arquivos de OMF

Na exportação para OMF, o Premiere Pro exporta os arquivos com os seguintes atributos e metadados:

Observação: O Premiere Pro aplica apenas os efeitos listados na exportação para OMF. Além disso, como os valores de OMF têm como base o clipe, o Premiere Pro não exporta a maioria dos valores com base em faixa para OMF.

Exportações exatas de amostra O Premiere Pro coloca todas as transições e pontos de quadro-chave nos limites de amostra de áudio. Os limites do quadro de vídeo não compelem esses locais.

Taxas de amostragem de 48k e 96k O Premiere Pro converte os clipes de som para a mesma taxa de amostragem uniforme, conforme exigido pelo Pro Tools. É possível selecionar a taxa de amostragem no momento da exportação.

Profundidade de bits de 16 bits e 24 bits É possível escolher a profundidade de bits no momento da exportação.

Opções Encapsular e Separar áudio Com a opção Encapsular, é possível exportar um único e grande arquivo de OMF que contenha áudio e metadados de OMF. Com a opção Separar áudio, é possível exportar um arquivo de OMF menor e um conjunto de arquivos de áudio externos individuais relacionados. A opção Separar áudio é útil para projetos maiores, pois um arquivo de OMF não pode exceder dois gigabytes.

Nomes de faixa O OMF e o Pro Tools funcionam somente com faixas mono. O Premiere Pro exporta cada canal de uma faixa de canal 5.1 ou de 16 canais para a sua própria faixa mono com a ID da sua faixa de origem adicionada ao nome da faixa. O Premiere Pro exporta os canais Esquerdo e Direito com _L (left – esquerdo) e _R (right – direito) em seus respectivos nomes de faixa.

Nomes de clipe Após importar um arquivo de OMF para o Pro Tools, os nomes de clipe da sequência do Premiere Pro aparecem na linha de tempo do Pro Tools.

Volume do clipe e volume do quadro-chave do clipe Por padrão, o Premiere Pro exporta os níveis de volume do clipe e os níveis de volume do quadro-chave do clipe para o efeito Ganho de clipe no arquivo de OMF. É possível definir o DigiTranslator para aceitar ou ignorar as configurações de volume do quadro-chave.

Transições de áudio O Premiere Pro exporta transições de áudio entre dois clipes adjacentes, centralizados ou não, conforme especificado.

Configurações de panorâmica do Mixer de áudio Uma configuração de panorâmica é exportada por clipe sem quadros-chave. O Premiere Pro extrai a configuração de panorâmica da faixa e aplica-a aos dados de exportação do clipe.

Faixas estéreo Por padrão, o Premiere Pro faz a panorâmica rígida do canal esquerdo para a esquerda e do canal direito para a direita na exportação para OMF.

Equilíbrio estéreo O Premiere Pro aplica o equilíbrio do clipe ao efeito Ganho de clipe do clipe. O Premiere Pro não aplica o equilíbrio do Mixer de áudio, já que este tem como base a faixa, e não o clipe.

Efeitos de Ganho de canal para faixas de canal 5.1 e de 16 canais O Premiere Pro aplica o primeiro valor de ganho de canal por canal de clipe. O Premiere Pro não aplica quadros-chave de ganho de canal de clipe.

Efeitos Preencher esquerda, Preencher direita e Trocar canal O Premiere Pro aplica o primeiro valor dos efeitos Preencher esquerda, Preencher direita e Trocar canal para cada clipe. O Premiere Pro não aplica quadros-chave de Preencher esquerda, Preencher direita e Trocar canal.

Alternar saída de faixa O Premiere Pro exporta apenas as faixas de áudio com a configuração Alternar saída de faixa ativada. Se uma faixa estiver desativada, ela não aparece no arquivo de OMF exportado. O Premiere Pro não aplica as configurações do botão Silenciar faixa ou Isolar faixa do Mixer de áudio.

Sequências aninhadas O Premiere Pro exporta áudio para cada sequência aninhada exatamente como faz para cada clipe simples.

Clipes mesclados O Premiere Pro exporta áudio exatamente como faz para clipes mestres e subclipes.

Dicas para importar arquivos de OMF para o Pro Tools

Na caixa de diálogo DigiTranslator:

- Desmarque Panorâmica de faixas ímpares à esquerda/de faixas pares à direita.
- Para um controle de ganho automático, selecione Converter ganho com base em clipe para automação.
- Deixe Conversão de taxa de amostragem desmarcada, a menos que precise da conversão de taxa de amostragem.

Na caixa de diálogo Arquivos ausentes:

- Altere a configuração padrão para Localizar e revincular manualmente, e pressione OK.
- Desmarque todas as opções.
- Navegue até a pasta de ExternalMediaFiles de e selecione-a.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Renderização inteligente

Ao exportar, a renderização inteligente pode ser usada para determinados formatos para gerar resultados de melhor qualidade, evitando a recompactação quando possível.

Nas versões anteriores do Premiere Pro, a renderização inteligente estava disponível para os formatos DV e DVCPro.

No Premiere Pro, a capacidade de renderização inteligente foi adicionada para exportações de Long GOP MPEG2 OP1a, onde o material original é um arquivo correspondente Long GOP MPEG2 OP1a ou XDCAM EX. A renderização inteligente pode acelerar os tempos de renderização MXF para essências de Long GOP MPEG2 e evitar a recompactação.

Para os formatos DV ou DVCPro, a renderização inteligente é acionada automaticamente.

Para os formatos XDCAM, marque a caixa de seleção de renderização inteligente no plug-in do exportador XDCAM. Se tiver esses tipos de clipes na linha de tempo em uma sequência com configurações correspondentes, estiver exportando para MXF OP1a com uma predefinição correspondente e a caixa de seleção estiver marcada no plug-in do exportador XDCAM, a renderização inteligente é acionada. O Premiere Pro vê os efeitos aplicados e recorre à renderização normal, se necessário.

Para desativar a renderização inteligente, desmarque a caixa de seleção no plug-in do exportador XDCAM.

Com o uso desses formatos, a renderização inteligente cria um fluxo de trabalho acelerado e menos perda geracional. Os tempos de renderização são em qualquer lugar de 4 a 12 vezes mais rápidos do que em tempo real. Quanto mais baixa for a taxa de bits, mais rápida será a renderização (menos dados por quadro para copiar, portanto, é possível fazer mais na mesma velocidade de transferência).

Para obter mais detalhes sobre a renderização inteligente, incluindo detalhes da equipe do Premiere Pro, [consulte esta postagem de blog](#).



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalhar com o Adobe SpeedGrade

[Fluxo de trabalho de ida e volta do Direct Link entre o Premiere Pro e o SpeedGrade](#)

[Aplicar as aparências de correção de cores do SpeedGrade no Premiere Pro](#)

[Exportar sequências do Premiere Pro para o SpeedGrade como EDLs \(listas de edição de decisões\)](#)

O Adobe® SpeedGrade® é um aplicativo de correção de cores que traz recursos avançados de correção de cores para a sua gravação.

Você pode usar o fluxo de trabalho Direct Link para abrir um projeto do Premiere Pro diretamente no SpeedGrade e aplicar a correção avançada de cores.

Você também pode usar o navegador Aparências do Lumetri no Premiere Pro para aplicar aparências do Lumetri às sequências diretamente no Premiere Pro. Ou você pode exportar sequências do Premiere Pro como EDLs que você pode carregar no SpeedGrade.

[Para o início](#) ⁺

Fluxo de trabalho de ida e volta do Direct Link entre o Premiere Pro e o SpeedGrade

O fluxo de trabalho do Direct Link oferece um processo de correção avançada de cores mais forte e eficiente entre o Premiere Pro e o SpeedGrade.

Com o Direct Link, é possível enviar ou abrir um projeto do Premiere Pro diretamente no SpeedGrade, aplicar classificação de cor e enviá-lo novamente ao Premiere Pro. O fluxo de trabalho do Direct Link elimina a necessidade de exportar e importar projetos, trabalhar com formatos de intercâmbio ou qualquer tipo de conversões de arquivo.

Para obter mais informações, consulte [Fluxo de trabalho do Direct Link entre o Premiere Pro e o SpeedGrade](#).

[Para o início](#) ⁺

Aplicar as aparências de correção de cores do SpeedGrade no Premiere Pro

O Adobe Premiere Pro CC inclui o Lumetri™ Deep Color Engine, que permite aplicar arquivos .look do SpeedGrade aos clipes.

O navegador Aparência Lumetri no painel Efeitos fornece uma biblioteca de aparências Lumetri predefinidas. É possível aplicar camadas de correção de cores e LUT (tabelas de pesquisa) do SpeedGrade às sequências sem sair do aplicativo. O Navegador de looks também ajuda a localizar e a usar arquivos .look exportados do SpeedGrade ou de LUT de outros sistemas.

Observação: Os efeitos Lumetri no Premiere Pro são somente leitura, portanto, edite as camadas de correção de cores e a LUT no SpeedGrade. Também é possível salvar e abrir as sequências do Premiere no SpeedGrade.

[Para o início](#) ⁺

Exportar sequências do Premiere Pro para o SpeedGrade como EDLs (listas de edição de decisões)

Você pode exportar sequências do Premiere Pro para o SpeedGrade como EDLs. É possível vincular à sua sequência original, exportando uma EDL do Premiere Pro e importando-a no SpeedGrade. Para fazer isso, siga estas etapas:

1. No Premiere Pro, selecione a sequência no painel Projeto ou Linha de tempo.
2. Escolha Arquivo > Exportar > EDL
3. Faça ajustes na EDL, escolha um nome e o destino, e clique em OK. Uma EDL no estilo CMX 3600 é criada.
4. No SpeedGrade, atualize a área de trabalho e navegue até a EDL.
5. Clique na EDL. As edições são carregadas no SpeedGrade.
6. Na seção Rolos, você verá os clipes offline.
7. Na barra lateral, localize os arquivos originais.

8. Escolha > Sequências de pasta + subárvore no menu Exibição de pastas da sequência. O material da pasta de mídia é exibido.
9. Na seção Rolos, clique no botão Carregar da área de trabalho. O SpeedGrade adapta o material com base nas informações da EDL.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com o Adobe Prelude

É possível usar o Adobe Prelude para inserir clipes, transcodificar gravação, criar marcadores de subclipes e cortes ásperos e, em seguida, importar esses dados para o Adobe Premiere Pro.

É possível usar a nomenclatura de clipe e os recursos de metadados do Prelude para criar rapidamente subclipes, criar uma montagem de corte áspero e enviar para o Premiere Pro como uma sequência para edição imediata. Em seguida, é possível exportar cortes ásperos, clipes, subclipes e compartimentos do Prelude para um projeto do Adobe Premiere Pro para edição.

*Para obter mais informações sobre como usar o Adobe Prelude, consulte a **Ajuda do Adobe Prelude**.*

[Para o início](#) 

Exportar arquivos do Adobe Prelude

É possível exportar cortes ásperos, clipes, subclipes e compartimentos do Prelude para um projeto do Adobe Premiere Pro ou um arquivo FCP XML. Como alternativa, é possível enviar o copião para o Adobe Premiere Pro diretamente para edição.

A organização e as informações de metadados do Prelude são transportadas para o Adobe Premiere Pro. Esse fluxo de trabalho contínuo reduz o tempo e os esforços de pós-produção ao criar o corte final de um filme.

Exportar um projeto Premiere Pro ou um arquivo Final Cut Pro XML

Para exportar arquivo de projeto Premiere Pro que contém clipes, subclipes, marcadores e cortes ásperos do Adobe Prelude, faça o seguinte:

1. Escolha Arquivo > Exportar.
2. A caixa de diálogo Exportar é aberta.
3. Escolha o destino para o arquivo de projeto.
4. Nomeie o arquivo de projeto e clique na caixa de seleção de ativação.
5. No menu Tipo, escolha um tipo de arquivo Premiere Pro ou Final Cut Pro 7 XML.
6. Opcional: exporte a mídia associada clicando na caixa de seleção de ativação e criando um nome de pasta.
7. Clique em OK

O arquivo é exportado. Agora é possível importar ou abrir o arquivo de projeto no Adobe Premiere Pro.

Recursos

- [Ajuda da Adobe Prelude](#)
- [Tutorial em vídeo: O que é o Adobe Prelude?](#)
- [Tutorial em Vídeo: Uma visão geral da interface](#)
- [Tutorial em Vídeo: Marcadores e importação do Prelude melhorados](#)
- [Tutorial em Vídeo: Compartilhar clipes e cópiões diretamente com o Adobe Premiere Pro](#)
- [Tutorial em vídeo: Adição de comentários](#)



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Requisitos de sistema

Requisitos de sistema | Adobe Premiere Pro

Requisitos de sistema do Adobe Premiere Pro

[Requisitos de sistema do Adobe Premiere Pro CC \(2015\) e versões de idiomas](#)

[Requisitos de sistema do Adobe Premiere Pro CC \(2014\) e versões de idiomas](#)

[Requisitos de sistema do Adobe Premiere Pro CC](#)

[Requisitos de sistema da Adobe Premiere Pro CS6](#)

[Requisitos de sistema da Adobe Premiere Pro CS5.5](#)

[Requisitos de sistema da Adobe Premiere Pro CS5](#)

[Requisitos de sistema da Adobe Premiere Pro CS4](#)

[Requisitos de sistema da Adobe Premiere Pro CS3](#)

[Para o início](#) 

Requisitos de sistema do Adobe Premiere Pro CC (2015) e versões de idiomas

Windows

- Processador Intel Core2 Duo ou AMD Phenom II com suporte a 64 bits
- Microsoft Windows 7 com Service Pack 1 (64 bits), Windows 8 (64 bits) ou Windows 10 (64 bits)
- 4 GB de RAM (recomenda-se 8 GB)
- 4 GB de espaço disponível no disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em dispositivos de armazenamento flash removíveis)
- Requer espaço em disco adicional para arquivos de visualização e outros arquivos de trabalho (recomenda-se 10 GB)
- Tela de 1.280 x 800
- Disco rígido de 7.200 RPM ou mais rápido (recomenda-se o uso de várias unidades de disco rápidas configuradas para RAID 0)
- Placa de som compatível com protocolo ASIO ou Microsoft Windows Driver Model
- Requer o software QuickTime 7.6.6 para os recursos do QuickTime
- Opcional: placa GPU certificada pela Adobe para desempenho acelerado por GPU
- Requer uma conexão com a Internet e um registro para a ativação obrigatória do software, a validação da associação e o acesso aos serviços online.*

Mac OS

- Processador Multicore Intel com suporte a 64 bits
- Mac OS X versões 10.9, 10.10 ou 10.11
- 4 GB de RAM (recomenda-se 8 GB)
- 4 GB de espaço disponível no disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em um volume que utilize um

sistema de arquivos com distinção de maiúsculas e minúsculas ou em dispositivos de armazenamento flash removíveis)

- Requer espaço em disco adicional para arquivos de visualização e outros arquivos de trabalho (recomenda-se 10 GB)
- Tela de 1.280 x 800
- Disco rígido de 7.200 RPM (recomenda-se o uso de várias unidades de disco rápidas configuradas para RAID 0)
- Requer o software QuickTime 7.6.6 para os recursos do QuickTime
- Opcional: placa GPU certificada pela Adobe para desempenho acelerado por GPU
- Requer uma conexão com a Internet e um registro para a ativação obrigatória do software, a validação da associação e o acesso aos serviços online.*

** AVISO AOS USUÁRIOS: para ativar e usar este produto, é necessário ter uma conexão com a Internet, uma Adobe ID e a aceitação do contrato de licença. Este produto pode ser integrado a determinados serviços online da Adobe ou hospedados por terceiros ou permitir o acesso a eles. Os serviços da Adobe estão disponíveis somente para usuários com 13 anos ou mais e exigem a aceitação dos termos de uso adicionais e da [Política de privacidade da Adobe](#). Os aplicativos e os serviços podem não estar disponíveis em todos os países ou idiomas e podem estar sujeitos a alteração ou cancelamento sem aviso prévio. Podem ser aplicáveis taxas adicionais ou cobranças de associação.*

Adaptadores de vídeo NVIDIA e AMD recomendados para aceleração por GPU

Windows CUDA:

- NVIDIA GeForce GT 650M
- NVIDIA GeForce GT 750M
- NVIDIA GeForce GT 755M
- NVIDIA GeForce GTX 675MX
- NVIDIA GeForce GTX 680
- NVIDIA GeForce GTX 680MX
- NVIDIA GeForce GTX 690
- NVIDIA GeForce GTX 770
- NVIDIA GeForce GTX 775M
- NVIDIA GeForce GTX 780
- NVIDIA GeForce GTX 780M
- NVIDIA GeForce GTX TITAN
- NVIDIA Quadro K1100M
- NVIDIA Quadro K2000
- NVIDIA Quadro K2100M
- NVIDIA Quadro K2200
- NVIDIA Quadro K2000M
- NVIDIA Quadro K3000M
- NVIDIA Quadro K4000
- NVIDIA Quadro K4000M
- NVIDIA Quadro K4100M
- NVIDIA Quadro K4200
- NVIDIA Quadro K5000
- NVIDIA Quadro K5000M
- NVIDIA Quadro K5200
- NVIDIA Quadro K6000
- NVIDIA Quadro M4000
- NVIDIA Quadro M5000

- NVIDIA Quadro M6000
- NVIDIA Tesla K10

Mac CUDA:

- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M
- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M
- Quadro K5000

Windows OpenCL:

- AMD FirePro M2000
- AMD FirePro M4000
- AMD FirePro M5950
- AMD FirePro M6000
- AMD FirePro S7000
- AMD FirePro S9000
- AMD FirePro S10000
- AMD FirePro V3900
- AMD FirePro V4900
- AMD FirePro V5900
- AMD FirePro V7900
- AMD FirePro W2100
- AMD FirePro W4100
- AMD FirePro W5000
- AMD FirePro W5100
- AMD FirePro W7000
- AMD FirePro W7100
- AMD FirePro W8000
- AMD FirePro W8100
- AMD FirePro W9000
- AMD FirePro W9100
- AMD FirePro W4170W FireGL V
- AMD FirePro M5100 FireGL V
- AMD FirePro M6100 FireGL V
- AMD A10-7800 APU
- AMD Radeon HD 8470
- AMD Radeon HD 8550M
- AMD Radeon HD 8570
- AMD Radeon HD 8570M
- AMD Radeon HD 8670
- AMD Radeon HD 8670M
- AMD Radeon HD 8690M
- AMD Radeon HD 8730M
- AMD Radeon HD 8740
- AMD Radeon HD 8750M
- AMD Radeon HD 8760
- AMD Radeon HD 8770M
- AMD Radeon HD 8790M
- AMD Radeon HD 8870

- AMD Radeon HD 8950
- AMD Radeon HD 8970
- AMD Radeon R7 265
- AMD Radeon R7 APU
- AMD Radeon R7260X
- AMD Radeon R7M260
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280X
- AMD Radeon R9 285
- AMD Radeon R9 290
- AMD Radeon R9 290X
- AMD Radeon R9 295X2
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

Mac OpenCL:

- AMD FirePro D300
- AMD FirePro D500
- AMD FirePro D700
- GeForce GT 650M
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M
- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M
- Quadro K5000
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

Versões de idiomas

O Adobe Premiere Pro CC está disponível nos seguintes idiomas:

Deutsch	Português (Brasil)
English	Русский
Español	日本語
Français	한국어
Italiano	

[Para o início](#) 

Requisitos de sistema do Adobe Premiere Pro CC (2014) e versões de idiomas

Windows

Processador Intel Core2 Duo ou AMD Phenom II com suporte a 64 bits

- Microsoft Windows 7 com Service Pack 1 (64 bits) ou Windows 8 (64 bits)
- 4 GB de RAM (recomenda-se 8 GB)
- 4 GB de espaço disponível no disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em dispositivos de armazenamento flash removíveis)
- Requer espaço em disco adicional para arquivos de visualização e outros arquivos de trabalho (recomenda-se 10 GB)
- Tela de 1.280 x 800
- Disco rígido de 7.200 RPM ou mais rápido (recomenda-se o uso de várias unidades de disco rápidas configuradas para RAID 0)
- Placa de som compatível com protocolo ASIO ou Microsoft Windows Driver Model
- Requer o software QuickTime 7.6.6 para os recursos do QuickTime
- Opcional: placa de GPU certificada pela Adobe com pelo menos 1 GB de VRAM para desempenho acelerado por GPU
- Requer uma conexão com a Internet e um registro para a ativação obrigatória do software, a validação da associação e o acesso aos serviços online.*

Mac OS

- Processador Multicore Intel com suporte a 64 bits
- Mac OS X versões 10.8, 10.9 ou 10.10
- 4 GB de RAM (recomenda-se 8 GB)
- 4 GB de espaço disponível no disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em um volume que utilize um sistema de arquivos com distinção de maiúsculas e minúsculas ou em dispositivos de armazenamento flash removíveis)
- Requer espaço em disco adicional para arquivos de visualização e outros arquivos de trabalho (recomenda-se 10 GB)
- Tela de 1.280 x 800
- Disco rígido de 7.200 RPM (recomenda-se o uso de várias unidades de disco rápidas configuradas para RAID 0)
- Requer o software QuickTime 7.6.6 para os recursos do QuickTime
- Opcional: placa de GPU certificada pela Adobe com pelo menos 1 GB de VRAM para desempenho acelerado por GPU
- Requer uma conexão com a Internet e um registro para a ativação obrigatória do software, a validação da associação e o acesso aos serviços online.*

** AVISO AOS USUÁRIOS: para ativar e usar este produto, é necessário ter uma conexão com a Internet, uma Adobe ID e a aceitação do contrato de licença. Este produto pode ser integrado a determinados serviços online da Adobe ou hospedados por terceiros ou permitir o acesso a eles. Os serviços da Adobe estão disponíveis somente para usuários com 13 anos ou mais e exigem a aceitação dos [termos de uso](#) adicionais e da [Política de privacidade da Adobe](#). Os aplicativos e os serviços podem não estar disponíveis em todos os países ou idiomas e podem estar sujeitos a alteração ou cancelamento sem aviso prévio. Podem ser aplicáveis taxas adicionais ou cobranças de associação.*

Adaptadores de vídeo NVIDIA e AMD recomendados para aceleração por GPU

Windows CUDA:

- NVIDIA GeForce GT 650M
- NVIDIA GeForce GT 750M

- NVIDIA GeForce GT 755M
- NVIDIA GeForce GTX 470
- NVIDIA GeForce GTX 570
- NVIDIA GeForce GTX 580
- NVIDIA GeForce GTX 675MX
- NVIDIA GeForce GTX 680
- NVIDIA GeForce GTX 680MX
- NVIDIA GeForce GTX 690
- NVIDIA GeForce GTX 770
- NVIDIA GeForce GTX 775M
- NVIDIA GeForce GTX 780
- NVIDIA GeForce GTX 780M
- NVIDIA GeForce GTX TITAN
- NVIDIA Quadro 2000
- NVIDIA Quadro 2000D
- NVIDIA Quadro 2000M
- NVIDIA Quadro 3000M
- NVIDIA Quadro 4000
- NVIDIA Quadro 4000M
- NVIDIA Quadro 5000
- NVIDIA Quadro 5000M
- NVIDIA Quadro 5010M
- NVIDIA Quadro 6000
- NVIDIA Quadro K1100M
- NVIDIA Quadro K2000
- NVIDIA Quadro K2100M
- NVIDIA Quadro K2200
- NVIDIA Quadro K2000M
- NVIDIA Quadro K3000M
- NVIDIA Quadro K4000
- NVIDIA Quadro K4000M
- NVIDIA Quadro K4100M
- NVIDIA Quadro K4200
- NVIDIA Quadro K5000
- NVIDIA Quadro K5000M
- NVIDIA Quadro K5200
- NVIDIA Quadro K6000
- NVIDIA Tesla C2050
- NVIDIA Tesla C2070
- NVIDIA Tesla C2075
- NVIDIA Tesla M2050
- NVIDIA Tesla M2070
- NVIDIA Tesla K10

Mac CUDA:

- GeForce GTX 285
- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GT 650M
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M

- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M
- Quadro CX
- Quadro FX 4800
- Quadro 4000
- Quadro K5000

Windows OpenCL:

- AMD FirePro M2000
- AMD FirePro M4000
- AMD FirePro M5950
- AMD FirePro M6000
- AMD FirePro S7000
- AMD FirePro S9000
- AMD FirePro S10000
- AMD FirePro V3900
- AMD FirePro V4900
- AMD FirePro V5900
- AMD FirePro V7900
- AMD FirePro W2100
- AMD FirePro W4100
- AMD FirePro W5000
- AMD FirePro W5100
- AMD FirePro W7000
- AMD FirePro W7100
- AMD FirePro W8000
- AMD FirePro W8100
- AMD FirePro W9000
- AMD FirePro W9100
- AMD FirePro W4170W FireGL V
- AMD FirePro M5100 FireGL V
- AMD FirePro M6100 FireGL V
- AMD A10-7800 APU
- AMD Radeon HD 6650M
- AMD Radeon HD 6730M
- AMD Radeon HD 6750
- AMD Radeon HD 6750M
- AMD Radeon HD 6770
- AMD Radeon HD 6770M
- AMD Radeon HD 6950
- AMD Radeon HD 6970
- AMD Radeon HD 7480D
- AMD Radeon HD 7510M
- AMD Radeon HD 7530M
- AMD Radeon HD 7540D
- AMD Radeon HD 7550M
- AMD Radeon HD 7560D
- AMD Radeon HD 7570
- AMD Radeon HD 7570M
- AMD Radeon HD 7590M
- AMD Radeon HD 7610M
- AMD Radeon HD 7630M

- AMD Radeon HD 7650M
- AMD Radeon HD 7660D
- AMD Radeon HD 7670
- AMD Radeon HD 7670M
- AMD Radeon HD 7690M
- AMD Radeon HD 7730M
- AMD Radeon HD 7750
- AMD Radeon HD 7750M
- AMD Radeon HD 7770
- AMD Radeon HD 7770M
- AMD Radeon HD 7850
- AMD Radeon HD 7850M
- AMD Radeon HD 7870
- AMD Radeon HD 7870
- AMD Radeon HD 7870M
- AMD Radeon HD 7950
- AMD Radeon HD 7970
- AMD Radeon HD 7970M
- AMD Radeon HD 8470
- AMD Radeon HD 8550M
- AMD Radeon HD 8570
- AMD Radeon HD 8570M
- AMD Radeon HD 8670
- AMD Radeon HD 8670M
- AMD Radeon HD 8690M
- AMD Radeon HD 8730M
- AMD Radeon HD 8740
- AMD Radeon HD 8750M
- AMD Radeon HD 8760
- AMD Radeon HD 8770M
- AMD Radeon HD 8790M
- AMD Radeon HD 8870
- AMD Radeon HD 8950
- AMD Radeon HD 8970
- AMD Radeon R7 265
- AMD Radeon R7 APU
- AMD Radeon R7260X
- AMD Radeon R7M260
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280
- AMD Radeon R9 280X
- AMD Radeon R9 285
- AMD Radeon R9 290
- AMD Radeon R9 290X
- AMD Radeon R9 295X2
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

Mac OpenCL:

- ATI Radeon HD 6750M
- ATI Radeon HD 6770M
- AMD FirePro D300

- AMD FirePro D500
- AMD FirePro D700
- AMD Radeon HD 7950
- GeForce GT 650M
- GeForce GT 750M
- GeForce GT 755M
- GeForce GTX 675MX
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 680MX
- GeForce GTX 775M
- GeForce GTX 780M
- Quadro K5000
- Intel Iris Graphics 5100
- Intel Iris Pro Graphics 5200

Versões de idiomas

O Adobe Premiere Pro CC está disponível nos seguintes idiomas:

Deutsch	Português (Brasil)
English	Русский
Español	日本語
Français	한국어
Italiano	

[Para o início](#) 

Requisitos de sistema do Adobe Premiere Pro CC

Windows

- Processador Intel® Core™2 Duo ou AMD Phenom® II; requer suporte a 64 bits
- Windows 7 com Service Pack 1, Windows 8 ou Windows 8.1
- 4 GB de RAM (recomenda-se 8 GB)
- 4 GB de espaço disponível no disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em dispositivos de armazenamento flash removíveis)
- Requer espaço em disco adicional para arquivos de visualização e outros arquivos de trabalho (recomenda-se 10 GB)
- Tela de 1.280 x 800
- Disco rígido de 7.200 RPM ou mais rápido (recomenda-se o uso de várias unidades de disco rápidas, preferencialmente configuradas para RAID 0)
- Placa de som compatível com protocolo ASIO ou Microsoft Windows Driver Model
- Requer o software QuickTime 7.6.6 para os recursos do QuickTime
- Opcional: placa GPU certificada pela Adobe da lista abaixo com pelo menos 1 GB de VRAM para desempenho acelerado por GPU
- Requer uma conexão com a Internet e um registro para a ativação obrigatória do software, a validação da associação e o acesso aos serviços online.*

Mac OS

- Processador Multicore Intel com suporte a 64 bits
- Mac OS X versões 10.7, 10.8 ou 10.9
- 4 GB de RAM (recomenda-se 8 GB)
- 4 GB de espaço disponível no disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em um volume que utilize um sistema de arquivos com distinção de maiúsculas e minúsculas ou em dispositivos de armazenamento flash removíveis)
- Requer espaço em disco adicional para arquivos de visualização e outros arquivos de trabalho (recomenda-se 10 GB)
- Tela de 1.280 x 800
- Disco rígido de 7.200 RPM (recomenda-se várias unidades de disco rápidas, preferencialmente configuradas para RAID 0)
- Requer o software QuickTime 7.6.6 para os recursos do QuickTime
- Opcional: placa GPU certificada pela Adobe da lista abaixo com pelo menos 1 GB de VRAM para desempenho acelerado por GPU
- Requer uma conexão com a Internet e um registro para a ativação obrigatória do software, a validação da associação e o acesso aos serviços online.*

*Este produto pode ser integrado a determinados serviços online da Adobe ou hospedados por terceiros ou permitir o acesso a eles. Os serviços online da Adobe, incluindo o serviço da Adobe® Creative Cloud™, estão disponíveis somente para usuários com 13 anos ou mais e exigem a aceitação dos [termos](#) de uso adicionais e da [política de privacidade](#) online da Adobe. Os aplicativos e os serviços online não estão disponíveis em todos os países ou idiomas, podem exigir que o usuário se registre e podem estar sujeitos a alteração ou cancelamento sem prévio aviso. Podem ser aplicáveis taxas adicionais ou cobranças de associação.

[Para o início](#) ⁺

Requisitos de sistema da Adobe Premiere Pro CS6

Windows

- Processador Intel® Core™2 Duo ou AMD Phenom® II; requer suporte a 64 bits
- Microsoft® Windows® 7 com Service Pack 1, Windows 8 ou Windows 8.1. Consulte as perguntas frequentes da CS6 para obter mais informações sobre o suporte ao Windows 8.*
- 4 GB de RAM (recomenda-se 8 GB)
- 4 GB de espaço disponível no disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em dispositivos de armazenamento flash removíveis)
- Requer espaço em disco adicional para arquivos de visualização e outros arquivos de trabalho (recomenda-se 10 GB)
- Tela de 1.280 x 900
- Sistema compatível com OpenGL 2.0
- Disco rígido de 7.200 RPM (recomenda-se várias unidades de disco rápidas, preferencialmente configuradas para RAID 0)
- Placa de som compatível com protocolo ASIO ou Microsoft Windows Driver Model
- Unidade de DVD-ROM compatível com DVDs de camada dupla (gravador de DVD+/-R para gravação de DVDs; gravador Blu-ray para criação de mídia de disco Blu-ray)
- Requer o software QuickTime 7.6.6 para os recursos do QuickTime
- Opcional: placa GPU certificada pela Adobe para desempenho acelerado por GPU
- Este software não opera sem ativação. Requer uma conexão de banda larga com a Internet e um registro para a ativação do software, a validação da associação e o acesso

aos serviços online.* A ativação por telefone não está disponível.

* Saiba mais sobre o [suporte](#) ao Windows.

Mac OS

- Processador Multicore Intel com suporte a 64 bits
- Mac OS X versões 10.6.8, 10.7, 10.8 ou 10.9**
- 4 GB de RAM (recomenda-se 8 GB)
- 4 GB de espaço disponível no disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em um volume que utilize um sistema de arquivos com distinção de maiúsculas e minúsculas ou em dispositivos de armazenamento flash removíveis)
- Requer espaço em disco adicional para arquivos de visualização e outros arquivos de trabalho (recomenda-se 10 GB)
- Tela de 1.280 x 900
- Disco rígido de 7.200 RPM (recomenda-se várias unidades de disco rápidas, preferencialmente configuradas para RAID 0)
- Sistema compatível com OpenGL 2.0
- Unidade de DVD-ROM compatível com DVDs de camada dupla (SuperDrive para gravação de DVDs; gravador de Blu-ray para criação de mídia de disco Blu-ray)
- Requer o software QuickTime 7.6.6 para os recursos do QuickTime
- Opcional: placa GPU certificada pela Adobe para desempenho acelerado por GPU
- Este software não opera sem ativação. Requer uma conexão de banda larga com a Internet e um registro para a ativação do software, a validação da associação e o acesso aos serviços online.* A ativação por telefone não está disponível.

** Saiba mais sobre o [suporte](#) ao Mac OS X Mavericks.

Adaptadores de vídeo AMD compatíveis para aceleração por GPU

- AMD Radeon HD 6750M (somente em determinados computadores MacBook Pro com Mac OS X Lion (10.7.x) e, no mínimo, 1 GB de VRAM)
- AMD Radeon HD 6770M (somente em determinados computadores MacBook Pro com Mac OS X Lion (10.7.x) e, no mínimo, 1 GB de VRAM)

Adaptadores de vídeo NVIDIA compatíveis para aceleração por GPU

- GeForce GTX 285 (Windows e Mac OS)
- GeForce GTX 470 (Windows)
- GeForce GTX 570 (Windows)
- GeForce GTX 580 (Windows)
- Placa NVIDIA® Tesla C2075 (Windows) quando combinada com uma placa Quadro como parte de uma configuração NVIDIA Maximus™
- Quadro FX 3700M (Windows)
- Quadro FX 3800 (Windows)
- Quadro FX 3800M (Windows)
- Quadro FX 4800 (Windows e Mac OS)
- Quadro FX 5800 (Windows)
- Quadro 2000 (Windows)
- Quadro 2000D (Windows)
- Quadro 2000M (Windows)
- Quadro 3000M (Windows)
- Quadro 4000 (Windows e Mac OS)
- Quadro 4000M (Windows)
- Quadro 5000 (Windows)

- Quadro 5000M (Windows)
- Quadro 5010M (Windows)
- Quadro 6000 (Windows)
- Quadro CX (Windows)
- Tesla C2075** (Windows)

Visite o [site da NVIDIA](#) para consultar os requisitos de sistema e de compatibilidade. A lista de adaptadores de vídeo compatíveis com a Adobe® Premiere® Pro CS6 é atualizada regularmente.

* Este produto pode ser integrado a determinados serviços online da Adobe ou hospedados por terceiros ("Serviços online") ou permitir acesso a eles. Os Serviços online estão disponíveis somente para usuários com 13 anos ou mais e exigem a aceitação dos termos de uso adicionais e da [política de privacidade online](#) da Adobe. Os Serviços online não estão disponíveis em todos os países ou idiomas, podem exigir que o usuário se registre e podem ser interrompidos ou modificados, no todo ou em parte, sem prévio aviso. Podem ser aplicáveis taxas adicionais ou cobranças de assinatura.

** Quando combinado com uma placa Quadro como parte de um sistema configurado com NVIDIA Maximus.

[Para o início](#) 

Requisitos de sistema da Adobe Premiere Pro CS5.5

A Adobe Premiere Pro CS5.5 requer um [sistema operacional de 64 bits](#).

Windows

- Processador Intel® Core™2 Duo ou AMD Phenom® II; requer suporte a 64 bits
- Sistema operacional de 64 bits necessário: Microsoft® Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate ou Enterprise com Service Pack 1 ou Windows® 7
- 2 GB de memória RAM (recomenda-se 4 GB ou mais)
- 10 GB de espaço disponível disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em dispositivos de armazenamento flash removíveis)
- Unidade de disco rígido de 7.200 RPM para edição de formatos de vídeo compactados e RAID 0 para formato descompactado
- Tela de 1.280 x 900 com adaptador de vídeo compatível com OpenGL 2.0
- Placa GPU certificada pela Adobe para desempenho acelerado por GPU; visite www.adobe.com/go/premiere_systemreqs_br para obter a lista mais recente de placas compatíveis
- Placa certificada pela Adobe para captura e exportação para fita em fluxos de trabalho SD/HD
- Porta IEEE 1394 compatível com OHCI para captura de DV e HDV, exportação para fita e transmissão para dispositivo DV
- Placa de som compatível com protocolo ASIO ou Microsoft Windows Driver Model
- Unidade de DVD-ROM compatível com DVDs de camada dupla (gravador de DVD+/-R para gravação de DVDs; gravador Blu-ray para criação de mídia de disco Blu-ray)
- Requer o software QuickTime 7.6.2 para os recursos do QuickTime
- Requer o software Adobe Flash® Player 10 para reproduzir projetos de DVD exportados como arquivos SWF
- Requer uma conexão de banda larga com a Internet para os serviços online e para a validação contínua da Subscription Edition (se aplicável)*

Mac OS

Processador Multicore Intel® com suporte a 64 bits

- Mac OS X versões 10.5.8 ou 10.6.3; requer a versão 10.6.3 do Mac OS X para desempenho acelerado por GPU
- 2 GB de memória RAM (recomenda-se 4 GB ou mais)
- 10 GB de espaço disponível no disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em um volume que utilize um sistema de arquivos com distinção de maiúsculas e minúsculas ou em dispositivos de armazenamento flash removíveis)
- Unidade de disco rígido de 7.200 RPM para edição de formatos de vídeo compactados e RAID 0 para formato descompactado
- Tela de 1.280 x 900 com adaptador de vídeo compatível com OpenGL 2.0
- Placa GPU certificada pela Adobe para desempenho acelerado por GPU; visite www.adobe.com/go/premiere_systemreqs_br para obter a lista mais recente de placas compatíveis
- Placa de som compatível com Core Audio
- Unidade de DVD-ROM compatível com DVDs de camada dupla (SuperDrive para gravação de DVDs; gravador Blu-ray externo para criação de mídia de disco Blu-ray)
- Requer o software QuickTime 7.6.2 para os recursos do QuickTime
- Requer o software Adobe Flash® Player 10 para reproduzir projetos de DVD exportados como arquivos SWF
- Requer uma conexão de banda larga com a Internet para os serviços online e para a validação contínua da Subscription Edition (se aplicável)*

Adaptadores de vídeo NVIDIA compatíveis para aceleração por GPU

- GeForce GTX 285 (Windows e Mac OS)
- GeForce GTX 470 (Windows)
- GeForce GTX 570 (Windows)
- GeForce GTX 580 (Windows)
- Quadro FX 3700M (Windows)
- Quadro FX 3800 (Windows)
- Quadro FX 3800M (Windows)
- Quadro FX 4800 (Windows e Mac OS)
- Quadro FX 5800 (Windows)
- Quadro 2000 (Windows)
- Quadro 2000D (Windows)
- Quadro 2000M (Windows)
- Quadro 3000M (Windows)
- Quadro 4000 (Windows e Mac OS)
- Quadro 4000M (Windows)
- Quadro 5000 (Windows)
- Quadro 5000M (Windows)
- Quadro 5010M (Windows)
- Quadro 6000 (Windows)
- Quadro CX (Windows)

Visite o [site da NVIDIA](#) para consultar os requisitos de sistema e de compatibilidade. A lista de adaptadores de vídeo compatíveis com a Adobe® Premiere® Pro CS5 é atualizada regularmente.

* Os serviços online da Adobe, incluindo Adobe CS Live Services, estão disponíveis apenas para usuários com 13 anos ou mais e exigem a aceitação dos termos adicionais e da política de privacidade da Adobe (disponíveis em www.adobe.com/go/terms_br). Os Serviços online não estão disponíveis em todos os países ou idiomas, podem exigir que o usuário se registre e podem estar sujeitos a alterações ou cancelamento sem aviso prévio. Podem ser aplicáveis taxas adicionais ou cobranças de assinatura.

Requisitos de sistema da Adobe Premiere Pro CS5

A Adobe Premiere Pro CS5 requer um [sistema operacional de 64 bits](#).

Windows

- Processador Intel® Core™2 Duo ou AMD Phenom® II; requer [suporte a 64 bits](#)
- [Sistema operacional de 64 bits](#) necessário: Microsoft® Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate ou Enterprise com Service Pack 1 ou Windows® 7
- 2 GB de memória RAM (recomenda-se 4 GB ou mais)
- 10 GB de espaço livre no disco rígido para a instalação; requer espaço adicional livre durante a instalação (não é possível instalar em dispositivos de armazenamento flash removíveis)
- Unidade de disco rígido de 7.200 RPM para edição de formatos de vídeo compactados e RAID 0 para formato descompactado
- Tela de 1.280 x 900 com placa de vídeo compatível com OpenGL 2.0
- Placa GPU certificada pela Adobe para desempenho acelerado por GPU
- Placa certificada pela Adobe para captura e exportação para fita em fluxos de trabalho SD/HD
- Porta IEEE 1394 compatível com OHCI para captura de DV e HDV, exportação para fita e transmissão para dispositivo DV
- Placa de som compatível com protocolo ASIO ou Microsoft Windows Driver Model
- Unidade de DVD-ROM compatível com DVDs de camada dupla (gravador de DVD+/-R para gravação de DVDs; gravador Blu-ray para criação de mídia de disco Blu-ray)
- Requer o software QuickTime 7.6.2 para os recursos do QuickTime
- Requer uma conexão de banda larga com a Internet para os serviços online*

Mac OS

- Processador Multicore Intel com [suporte a 64 bits](#)
- Mac OS X versões 10.5.7 ou 10.6.3; requer a versão 10.6.3 do Mac OS X para desempenho acelerado por GPU
- 2 GB de memória RAM (recomenda-se 4 GB ou mais)
- 10 GB de espaço livre no disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em um volume que utilize um sistema de arquivos com distinção de maiúsculas e minúsculas ou em dispositivos de armazenamento flash removíveis)
- Unidade de disco rígido de 7.200 RPM para edição de formatos de vídeo compactados e RAID 0 para formato descompactado
- Tela de 1.280 x 900 com placa de vídeo compatível com OpenGL 2.0
- Placa GPU certificada pela Adobe para desempenho acelerado por GPU
- Placa de som compatível com Core Audio
- Unidade de DVD-ROM compatível com DVDs de camada dupla (SuperDrive para gravação de DVDs; gravador Blu-ray externo para criação de mídia de disco Blu-ray)
- Requer o software QuickTime 7.6.2 para os recursos do QuickTime
- Requer uma conexão de banda larga com a Internet para os serviços online*

Placas de vídeo NVIDIA compatíveis para a aceleração por GPU

- GeForce GTX 285 (Windows e Mac OS)
- GeForce GTX 470 (Windows)
- Quadro 4000 (Windows e Mac OS)
- Quadro 5000 (Windows)
- Quadro 5000M (Windows)
- Quadro FX 3800 (Windows)
- Quadro FX 4800 (Windows e Mac OS)
- Quadro FX 5800 (Windows)
- Quadro CX

Visite o [site da NVIDIA](#) para consultar os requisitos de sistema e de compatibilidade. A lista de placas de vídeo compatíveis com a Adobe® Premiere® Pro CS5 é atualizada regularmente.

*Este produto pode permitir o acesso a alguns recursos que são hospedados online ("serviços online"), desde que você tenha uma conexão de alta velocidade com a Internet. Os serviços online e alguns de seus recursos não estão disponíveis em todos os países, idiomas e moedas e podem ser interrompidos, no todo ou em parte, sem aviso prévio. O uso dos serviços online é regido por termos de uso separados e pela Política de privacidade online da Adobe. Às vezes, o acesso a esses serviços requer que o usuário se registre. Alguns serviços online, inclusive serviços que inicialmente são oferecidos de forma gratuita, podem estar sujeitos a taxas adicionais. Para obter detalhes e consultar os termos de uso e a Política de privacidade online, visite www.adobe.com/br.

[Para o início](#) 

Requisitos de sistema da Adobe Premiere Pro CS4

Windows

- Processador de 2 GHz ou mais rápido para DV; de 3,4 GHz para HDV; duplo de 2,8 GHz para HD*
- Microsoft® Windows® XP com Service Pack 2 (recomenda-se Service Pack 3) ou Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate ou Enterprise com Service Pack 1 (certificado para Windows XP de 32 bits e Windows Vista de 32 e 64 bits)
- 2 GB de RAM
- 10 GB de espaço livre no disco rígido para a instalação; requer espaço adicional livre durante a instalação (não é possível instalar em dispositivos de armazenamento flash)
- Tela de 1.280 x 900 com placa de vídeo compatível com OpenGL 2.0
- Disco rígido de 7.200 RPM dedicado para edição de DV e HDV; armazenamento de matriz de discos distribuídos (RAID 0) para HD; preferencialmente, subsistema de disco SCSI
- Em fluxos de trabalho SD/HD, uma placa certificada pela Adobe para captura e exportação para fita
- Porta IEEE 1394 compatível com OHCI para captura de DV e HDV, exportação para fita e transmissão para dispositivo DV
- Unidade de DVD-ROM (requer gravador de DVD+/-R para criação de DVDs)
- Requer gravador de Blu-ray para criação de discos Blu-ray
- Placa de som compatível com ASIO ou Microsoft Windows Driver Model
- Requer o software QuickTime 7.4.5 para os recursos do QuickTime
- Requer uma conexão de banda larga com a Internet para os serviços online†

[Compatibilidade com o Windows 7](#)

Mac OS

- Processador Multicore Intel®
- Mac OS X versões 10.4.11 a 10.5.4
- 2 GB de RAM
- 10 GB de espaço no disco rígido para a instalação; requer espaço livre adicional durante a instalação (não é possível instalar em um volume que utilize um sistema de arquivos com distinção de maiúsculas e minúsculas ou em dispositivos de armazenamento flash)
- Tela de 1.280 x 900 com placa de vídeo compatível com OpenGL 2.0
- Disco rígido de 7.200 RPM dedicado para edição de DV e HDV; armazenamento de matriz de discos distribuídos (RAID 0) para HD; preferencialmente, subsistema de disco SCSI
- Unidade de DVD-ROM (SuperDrive para gravação de DVD)
- Requer gravador de Blu-ray para criação de discos Blu-ray
- Placa de som compatível com Core Audio
- Requer o software QuickTime 7.4.5 para os recursos do QuickTime
- Requer uma conexão de banda larga com a Internet para os serviços online†

Compatibilidade com o Snow Leopard

*Requer processador compatível com SSE2 para sistemas AMD

†Este produto poderá permitir o acesso a alguns recursos que são hospedados online ("serviços online"), desde que você tenha uma conexão de alta velocidade com a Internet. Os serviços online e alguns de seus recursos não estão disponíveis em todos os países, idiomas e moedas e podem ser interrompidos, no todo ou em parte, sem aviso prévio. O uso dos serviços online é regido por termos de uso separados e pela Política de privacidade online da Adobe. Às vezes, o acesso a esses serviços requer que o usuário se registre. Alguns serviços online, inclusive serviços que inicialmente são oferecidos de forma gratuita, podem estar sujeitos a taxas adicionais. Para obter detalhes e consultar os termos de uso e a Política de privacidade online, visite www.adobe.com/br.

[Para o início](#) 

Requisitos de sistema da Adobe Premiere Pro CS3

Windows

- Intel Pentium 4 (processador de 1,4 GHz para DV; processador de 3,4 GHz para HDV), Intel Centrino, Intel Xeon (processadores duplos de 2,8 GHz para HD), processador Intel Core Duo (ou compatível); processador compatível com SSE2 para sistemas AMD.
- Microsoft Windows XP Professional ou Home Edition com Service Pack 2 ou Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate ou Enterprise (certificado apenas para edições de 32 bits)
- 1 GB de RAM para DV; 2 GB de RAM para HDV e HD
- 10 GB de espaço disponível no disco rígido (requer mais espaço livre durante a instalação)
- Disco rígido de 7.200 RPM dedicado para edição de DV e HDV; armazenamento de matriz de discos distribuídos (RAID 0) para HD; preferencialmente, subsistema de disco SCSI.
- Resolução do monitor de 1.280 x 1024 com placa de vídeo de 32 bits; placa de vídeo da Adobe recomendada para reprodução acelerada de GPU (consulte a lista completa de [produtos de hardware compatíveis](#))
- Placa de som compatível com ASIO ou Microsoft DirectX
- Em fluxos de trabalho SD/HD, uma placa certificada pela Adobe para captura e exportação para fita
- Unidade de DVD-ROM
- Requer gravador de Blu-ray para criação de discos Blu-ray
- Requer gravador de DVD+/-R para criação de DVDs

- Porta IEEE 1394 compatível com OHCI para captura de DV e HDV, exportação para fita e transmissão para dispositivo DV
- Requer o software QuickTime 7 para os recursos do QuickTime
- Requer uma conexão com a Internet ou por telefone para ativar o produto
- Requer uma conexão de banda larga com a Internet para Adobe Stock Photos* e outros serviços

Mac OS

- Processador Multicore Intel (Adobe OnLocation CS3 é um aplicativo do Windows que pode ser usado no Macintosh usando Boot Camp e Windows, vendidos separadamente)
- Mac OS X versão 10.4.9/10.5 (Leopard)
- 1 GB de RAM para DV; 2 GB de RAM para HDV e HD
- 10 GB de espaço disponível no disco rígido (requer mais espaço livre durante a instalação)
- Disco rígido de 7.200 RPM dedicado para edição de DV e HDV; armazenamento de matriz de discos distribuídos (RAID 0) para HD; preferencialmente, subsistema de disco SCSI
- Resolução do monitor de 1.280 x 960 com placa de vídeo de 32 bits
- Placa de som compatível com Core Audio
- Unidade de DVD-ROM
- Requer gravador de Blu-ray para criação de discos Blu-ray
- SuperDrive para gravação de DVD
- Requer o software QuickTime 7 para usar os recursos do QuickTime
- Requer uma conexão com a Internet ou por telefone para ativar o produto
- Requer uma conexão de banda larga com a Internet para Adobe Stock Photos* e outros serviços

*Os serviços online, incluindo, mas não se limitando a Adobe Stock Photos e Adobe Connect, podem não estar disponíveis em todos os países, idiomas e moedas. A disponibilidade dos serviços está sujeita a alterações. O uso dos serviços online é regido por termos e condições de um contrato separado e pode estar sujeito a taxas adicionais.

Consulte também

- [Versões compatíveis do produto](#)



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)