

Pr

dominando o
ADOBE PREMIERE

versão 3.0

Material complementar

CAMPOS AVANÇADOS DA JANELA DE CONFIGURAÇÃO DE SEQUÊNCIAS DO ADOBE PREMIERE

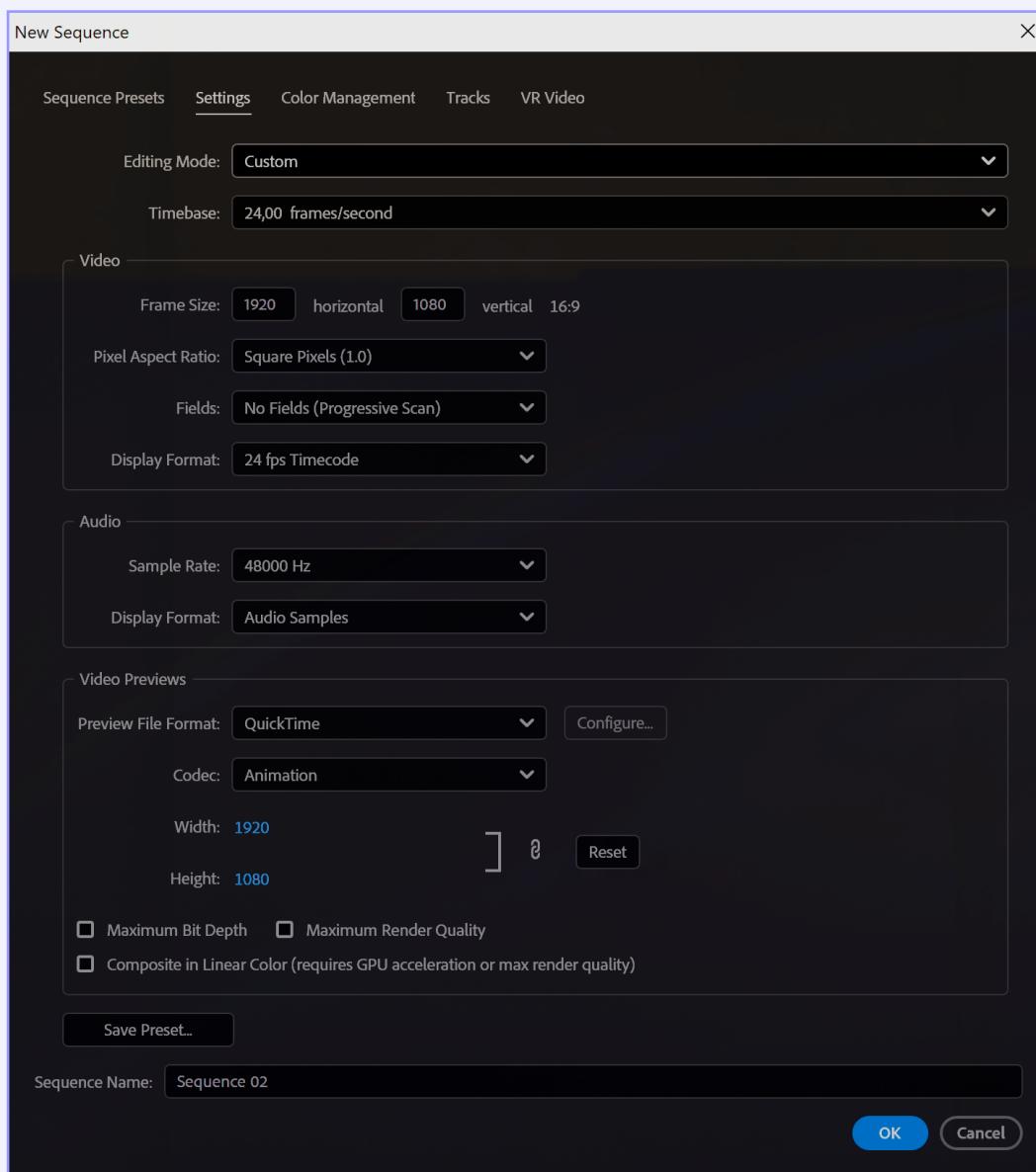
CAMPOS AVANÇADOS DA JANELA DE CONFIGURAÇÃO DE SEQUÊNCIAS DO ADOBE PREMIERE

versão CC 2025

Para mais informações sobre esse assunto, assista à aula “Configurando novos projetos sem erro (e sem perder tempo)” do curso Dominando o Adobe Premiere 3.0.

Aba Settings

Essa aba concentra as principais configurações de criação de sequências.



Editing Mode

Esse campo define como o Premiere vai tratar o codec base e o formato de reprodução da sequênc-

cia. Ele ajusta automaticamente várias configurações internas, como preview codec, gerenciamento de frames e otimização de reprodução, conforme o tipo de mídia que você vai usar mais frequentemente na sequência.

Exemplos:

DV: para material SD (Standard Definition).

ARRI Cinema, RED, AVC-Intra, DNxHR, etc.: modos otimizados para câmeras ou codecs específicos.

Custom: você define tudo manualmente.

Se você não sabe exatamente qual escolher, pode deixar em “Custom” e configurar manualmente ou deixar o Premiere ajustar automaticamente ao arrastar o primeiro clipe para a timeline.

Timebase

Define a quantidade de quadros por segundo (fps) da sequência.

Exemplos:

23.976 fps – Usado em broadcast de filmes em países com sistema NTSC (EUA).

24 fps – Padrão cinematográfico.

25 fps – Usado em broadcast em países com sistema PAL (Europa, Brasil).

29.97 fps – Usado em broadcast em países com sistema NTSC (EUA).

30 fps – Padrão de vídeos para internet.

50 / 60 fps – Para vídeos em alta taxa de quadros (slow motion, esportes, etc).

Escolher o timebase correto garante que sua timeline esteja sincronizada com a taxa de quadros do material original e do destino final (YouTube, TV, cinema, etc.).

IMPORTANTE: Se você gravou seus vídeos em 30 fps, por exemplo, mas monta a sequência em 24 fps, o Premiere terá que adaptar os quadros, o que pode causar engasgos ou perda de fluidez - perceptível especialmente em movimentos rápidos.

Video

Frame Size

Define a resolução da sequência, ou seja, o número de pixels horizontais e verticais que compõem cada quadro de vídeo.

Exemplos:

1280 x 720: HD

1920 x 1080: Full HD

3840 x 2160: 4K UHD

4096 x 2160: 4K DCI

1080 x 1920: Vertical para Internet

Escolha o frame size de acordo com o formato final de entrega ou com o material predominante no projeto.

Pixel Aspect Ratio

Define o formato do pixel individual (largo, estreito ou quadrado). A maioria dos vídeos modernos usa pixels quadrados.

Sempre use 1.0 (Square Pixels) a não ser que o projeto utilize materiais de câmeras avançadas e que capturem em outro formato de pixel - como câmeras com lente anamórfica, que precisam "desesticar" os pixels.

Fields

Refere-se ao entrelaçamento de quadros, técnica usada em TVs antigas. Um quadro entrelaçado tem duas metades: field superior e field inferior.

No Fields (Progressive Scan): cada quadro é exibido inteiro de uma vez (padrão atual).

Upper Field First: primeiro exibe a metade superior de cada quadro.

Lower Field First: primeiro exibe a metade inferior.

Use "No Fields (Progressive Scan)" para quase tudo hoje: YouTube, redes sociais, cinema digital, câmeras modernas.

Use Upper ou Lower Field apenas se estiver editando vídeo SD antigo, capturado via placas de captura, fitas MiniDV, DVDs etc.

Uma configuração inadequada nesse item pode causar o efeito "serrilhado" ao longo do vídeo, como visto na imagem abaixo:



Fonte: Wikimedia Commons

Display Format

Esse campo define como o tempo será exibido na sua linha do tempo e nos painéis relacionados ao vídeo durante a edição. Esse formato afeta diretamente a forma como você visualiza a duração dos clipes, pontos de entrada/saída e posicionamento no tempo do projeto.

Timecode (selecionado por padrão)

Exibe o tempo no formato padrão de vídeo: horas:minutos:segundos:frames (HH:MM:SS:FF). Por exemplo, 01:12:33:20. Esse formato é baseado na taxa de quadros do projeto (exemplo: 24 fps, 30 fps, 60 fps, etc.). É o mais comum e o mais usado em produções de vídeo.

Feet + Frames 16mm

Mostra a duração em pés e quadros, baseado no padrão do filme de 16mm. Cada pé de filme de 16mm contém 40 quadros. Isso é usado por profissionais que trabalham com material originalmente filmado em película de 16mm, como em produções cinematográficas independentes ou restauração de filmes.

Feet + Frames 35mm

Semelhante ao anterior, mas baseado no filme de 35mm, que contém 16 quadros por pé. É um padrão histórico muito utilizado no cinema tradicional. Muito útil em workflows de digitalização de filme ou quando se precisa alinhar edição digital com elementos filmados em película 35mm.

Frames

Exibe a contagem de tempo como um número contínuo de quadros desde o início da sequência ou clipe. Por exemplo, em vez de ver 00:01:00:00, você verá 1800 (se o projeto estiver em 30fps). Ideal para animação ou ajustes muito precisos de sincronização, onde o editor precisa pensar “em quadros” e não em tempo corrido.

Audio

Sample Rate

Define quantas amostras de áudio são capturadas por segundo, medida em Hertz (Hz). Quanto maior essa taxa, maior a fidelidade do áudio (principalmente nas frequências mais altas).

Exemplos:

44100 Hz (44.1 kHz): padrão de áudio para música, CDs.

48000 Hz (48 kHz): padrão para vídeo e audiovisual profissional.

96000 Hz: usado em gravações de áudio de alta fidelidade ou em produções musicais mais complexas.

Display Format

Define como o tempo será exibido especificamente para o áudio. Isso influencia como você vê e edita o áudio na timeline e em outros painéis do Premiere.

Audio Samples (*selecionado por padrão*)

Mostra o tempo em amostras de áudio (samples). Uma amostra é a menor unidade de um sinal de áudio digital. Por exemplo, num projeto com taxa de amostragem de 48 kHz (comum em vídeo), cada segundo de áudio contém 48.000 amostras. Esse formato é extremamente preciso para edição de áudio, permitindo cortes e sincronizações ao nível microscópico. Ele é essencial em trabalhos onde o detalhe e a exatidão contam, especialmente se você trabalha com som direto, edição de podcasts ou trilhas musicais.
Use esse formato como padrão no dia a dia.

Milliseconds

Mostra o tempo em milissegundos (milésimos de segundo). Esse formato é mais legível para humanos, facilitando o entendimento do tempo em termos de “tempo real”. Por exemplo, 1 segundo = 1000 ms. É menos preciso que trabalhar por amostras, mas pode ser suficiente para edições menos técnicas de áudio.

Video Previews

Preview File Format

Define o formato e o codec dos arquivos de pré-visualização que o Premiere cria quando você renderiza a timeline (por exemplo, quando pressiona Enter).

I-Frame Only MPEG: leve, rápido de renderizar, ideal para edições básicas.

Microsoft AVI: compatível com Windows, mas pode gerar arquivos grandes.

P2 DVCPRO: usado em fluxos de trabalho com câmeras Panasonic antigas.

GoPro CineForm: codec intermediário de alta qualidade, ótimo para edição.

QuickTime: flexível, permite escolher codecs como Apple ProRes (em Mac ou Windows com plugins/codecs instalados).

Codec

Aparece de acordo com a seleção do formato na opção anterior. Abaixo, os mais recomendados para cada caso:

GoPro CineForm: ótima escolha para fluidez e qualidade em projetos de média a alta complexidade.

I-Frame Only MPEG: bom para edições rápidas ou menos exigentes.

QuickTime + ProRes 422 HQ: padrão em workflows profissionais (filmes, publicidade).

IMPORTANTE: Os previews podem ser usados na exportação final, se você marcar a opção "Use Previews" no Export Settings — então vale a pena escolher um codec de qualidade se quiser economizar tempo na exportação.

Width e Height

Largura e altura da resolução do arquivo de pré-visualização. Se pretende usar esses arquivos de pré-visualização para acelerar o render, é importante colocar a mesma resolução da sua sequência.

[] Maximum bit depth

Usa mais precisão de cor nos previews (10-bit ou mais). Evita banding em gradientes, útil com material HDR ou 10-bit. Ative se estiver editando material em alta profundidade de cor (ProRes 422 HQ, RAW, etc.).

[] Maximum render quality

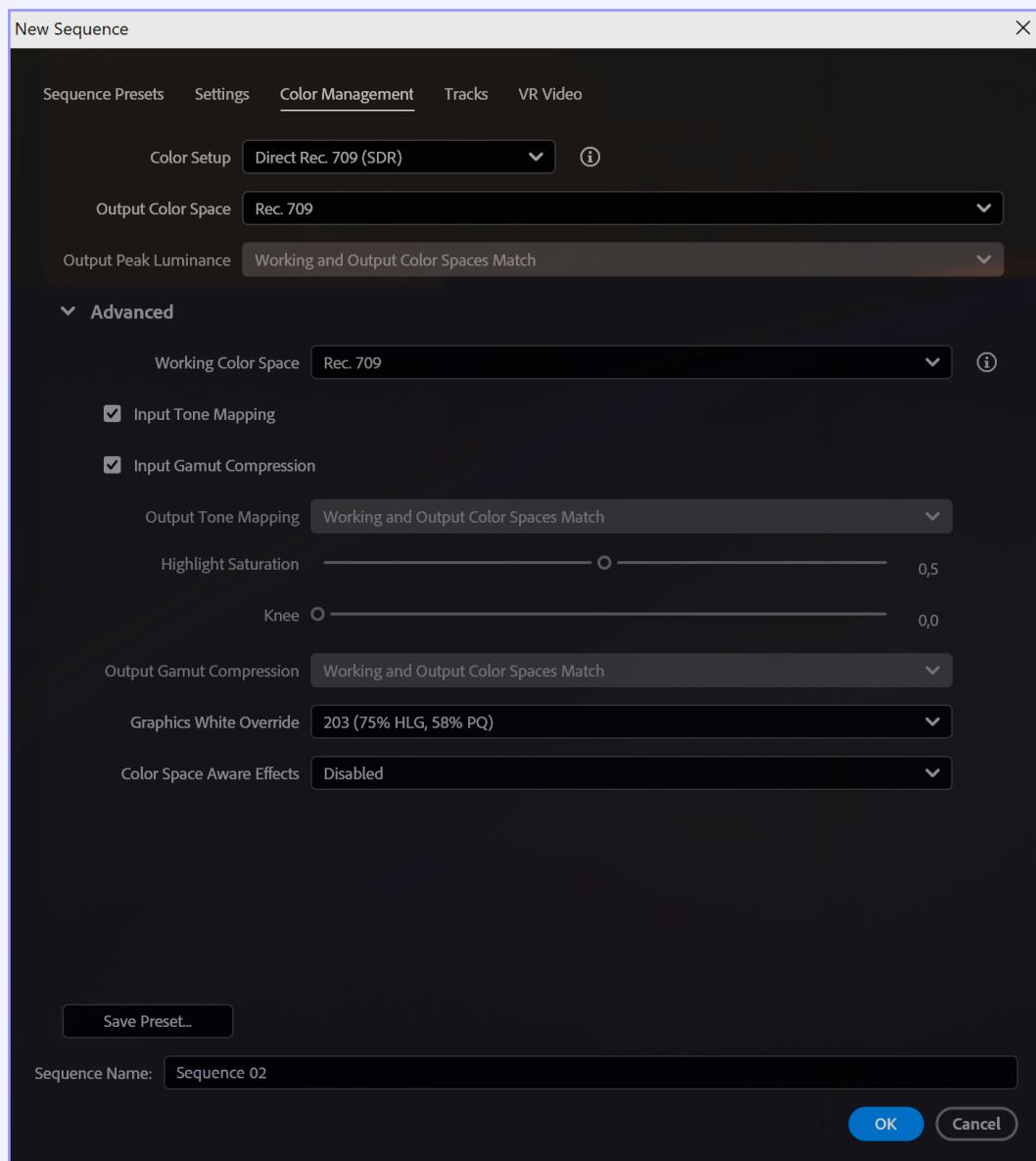
Melhora qualidade de redimensionamento (ex: ao aplicar scale ou position). Útil em projetos com muito resizing, slow motion ou footage com resolução diferente da sequência. Pode deixar a renderização mais lenta.

[] Composite in linear color (requires GPU acceleration or maximum render quality)

Faz o Premiere compor os efeitos e camadas no espaço de cor linear, o que melhora a precisão de transições, opacidade e blending. Requer GPU ou a opção "Maximum Render Quality". Ative apenas se realmente precisar — por exemplo, para trabalhar com VFX, LUTs avançados ou HDR real.

Aba Color

A aba Color define o espaço de cor, a gestão de HDR/SDR e como o Premiere vai interpretar e exibir a cor ao longo da timeline, o que é essencial para garantir que o resultado final tenha a aparência correta, especialmente em vídeos HDR ou com múltiplas fontes de cor diferentes.



Color Setup

Esse campo controla como o Premiere vai interpretar o material na sequência em termos de cor e luminosidade. As opções influenciam a forma como o Premiere aplica tone mapping (mapeamento de tons), correções automáticas e até como o preview é exibido.

Direct Rec. 709 (SDR)

Interpreta todo o material como vídeo SDR padrão. Ideal para vídeos destinados ao YouTube, redes sociais, TV, etc. Mais compatível e seguro para quem não está trabalhando com HDR. É a opção recomendada para a maioria dos casos.

Direct HLG (HDR)

Assume que todo o material é HDR nativo, no formato HLG. Ideal para projetos 100% HDR, gravados com câmeras compatíveis (ex: Blackmagic URSA, Sony FX Line, iPhone HDR).

O que é HDR?

Sigla de High Dynamic Range, ou “Alto Alcance Dinâmico”. É uma evolução do SDR (Standard Dynamic Range, ou “Alcance Dinâmico Padrão”). Suporta brilhos muito mais intensos, pretos mais profundos e mais cores. Requer equipamentos compatíveis (TVs HDR, monitores HDR, câmeras HDR).

Direct PQ (HDR)

Assume que todo o material é HDR nativo, no formato PQ (também chamado ST 2084). Ideal para projetos 100% HDR, gravados com câmeras compatíveis (ex: RED, Arri, etc.).

Wide Gamut (Tone Mapped)

Usa um espaço de cor mais amplo (BT.2020) e aplica tone mapping automático para adaptar SDR e HDR juntos. Útil quando o projeto mistura diferentes tipos de material.

O que é Tone Mapping?

Tone Mapping é o processo de adaptar uma imagem com gama dinâmica ampla (HDR) para ser exibida corretamente em dispositivos com gama dinâmica menor (como uma TV SDR ou monitor comum).

Analogia simples:

Imagine que você tira uma foto de um pôr do sol em HDR, com muito contraste entre céu claro e sombras escuras. Um monitor SDR não consegue mostrar todo esse alcance de luz. O tone mapping “comprime” essa informação para caber no que a tela consegue exibir, tentando preservar detalhes nas sombras e nos brilhos.

Wide Gamut (Minimal Tone Mapping)

Versão avançada, com menos interferência na imagem original, também no espaço de cor BT.2020.

Wide Gamut (No Tone Mapping)

Versão avançada, com nenhuma interferência na imagem original, também no espaço de cor BT.2020.

Disable Color Management

Desliga completamente a gestão de cor. O Premiere trata tudo “cru”, sem adaptação, gerando um risco de imagem lavada, estourada ou errada em monitores SDR/HDR.

Output Color Space

Define para onde seu vídeo vai — ou seja, qual será o espaço de cor final da sequência, afetando exportação e visualização em monitores.

Rec. 709

Espaço de cor SDR padrão (HD/4K para YouTube, TV, etc.). Use em todos os projetos que não estejam em HDR.

Rec. 2020

Gama de cor ampla, sem especificar HDR. Útil para projetos híbridos ou intermediários (que serão enviados para VFX, por exemplo).

Rec. 2100 HLG

Espaço de cor HDR com curva HLG (Hybrid Log Gamma). É o tipo de HDR mais universal, útil para saídas como YouTube HDR e televisão/broadcast.

Rec. 2100 PQ

Espaço de cor HDR com curva PQ (Perceptual Quantizer). É um HDR de alta fidelidade, útil para saídas mais exigentes, como Netflix.

Output Peak Luminance

Define o pico de brilho máximo que a sequência usará ao renderizar HDR. Isso só afeta HDR em Rec. 2100 HLG ou PQ.

100 nits: padrão SDR

600 nits: bom HDR para web (iPhones, YouTube HDR)

1000+ nits: alto brilho, para monitores HDR premium (Dolby Vision, etc.)

10.000 nits: teórico, nenhum monitor alcança isso hoje, mas é o limite da curva PQ

Advanced

Working Color Space

Define o espaço de cor interno da sequência - onde todos os ajustes de cor, efeitos e composição vão acontecer antes da exportação.

Essa opção permite que você tenha um espaço de cor diferente do espaço de cor de saída para trabalhar na sequência.

Exemplo: você está editando um filme HDR para Netflix (que exige o espaço de cor Rec. 2100), porém o seu monitor não é HDR. Nesse caso, você definiria o Output Color Space para Rec. 2100 e o Working Color Space para Rec. 709, para que você possa visualizar o material adequadamente durante a edição.

Rec. 709

Padrão SDR, é a opção que você deve usar em praticamente todas as sequências, especialmente se não tiver um monitor avançado.

Rec. 2020

Mais cores, usado para HDR e alguns projetos híbridos e se o seu monitor tiver esse espaço de cor.

Rec. 2100

Usado com HDR, requer um monitor capaz de mostrar esse espaço de cor.

ACEScct

Fluxo de trabalho colorimétrico de cinema, padronizado pela indústria (requer conhecimento técnico + monitor calibrado).

[] Input Tone Mapping

Aplica tone mapping automático em clipes HDR ao serem importados, para que fiquem com aparência adequada em monitores SDR ou em timelines Rec. 709.

Ative se você está trabalhando com vídeos HDR (iPhone, câmeras modernas) e quer que eles se ajustem automaticamente para SDR.

[] Input Gamut Compression

Reduz a gama de cor de clipes com cores muito saturadas ou fora do espaço Rec. 709 (clipping de cor). Vídeos de iPhone em HDR, por exemplo, normalmente têm muitas cores fora do espaço Rec. 709.

Ative se o vídeo está com cores estouradas ou muito saturadas ou se você quer evitar artefatos em conversões de cor (como recortes feios em vermelho/violeta).

Output Tone Mapping

Controla como o Premiere adapta a imagem para o espaço de saída — por exemplo, transformando HDR para SDR ou ajustando curva de brilho entre Rec. 2100 e Rec. 709.

Essencial em projetos que misturam HDR com SDR e exportação para múltiplos dispositivos com características diferentes.

Highlight Saturation

Controla a saturação das cores em áreas muito brilhantes (highlights), que às vezes ficam lavadas ou exageradas após tone mapping.

Valores altos = cores mais vibrantes e brilho.

Valores baixos = mais neutro e natural.

Knee

Define a curva de transição entre tons médios e highlights. Aumentar o knee suaviza a transição do brilho máximo, o que é útil para evitar “estouro” em áreas claras. Reduzir dá mais contraste, mas pode perder detalhes. Muito usado em tone mapping manual, principalmente com HDR.

Output Gamut Compression

Semelhante ao “Input Gamut Compression”, mas aplicado na saída, durante exportação ou exibição, ajudando a evitar cores fora do espaço alvo (Rec. 709, por exemplo).

Ative se está exportando de HDR para SDR ou se percebe cores “recortadas” ou “sem definição” nas bordas da gama de cor.

Graphics White Override

Permite definir o nível de branco absoluto para gráficos (como títulos, lower thirds, etc.) no contexto HDR. Evita que textos brancos fiquem exageradamente brilhantes em displays HDR, por exemplo. Use se seus gráficos estão muito brilhantes no HDR ou se você quer ajustar a percepção visual para algo mais suave.

100 (68% HLG, 51% PQ)

Representa um brilho mais suave para gráficos, similar ao SDR tradicional. Esse valor é o mais “seguro” se você quer compatibilidade com a estética SDR dentro de um projeto HDR.

203 (75% HLG, 58% PQ) (selecionado por padrão)

É um valor intermediário, adotado como referência padrão por muitos fluxos de trabalho HDR, equilibrando brilho com segurança visual. Ele oferece boa visibilidade sem estourar em telas mais sensíveis.

300 (81% HLG, 62% PQ)

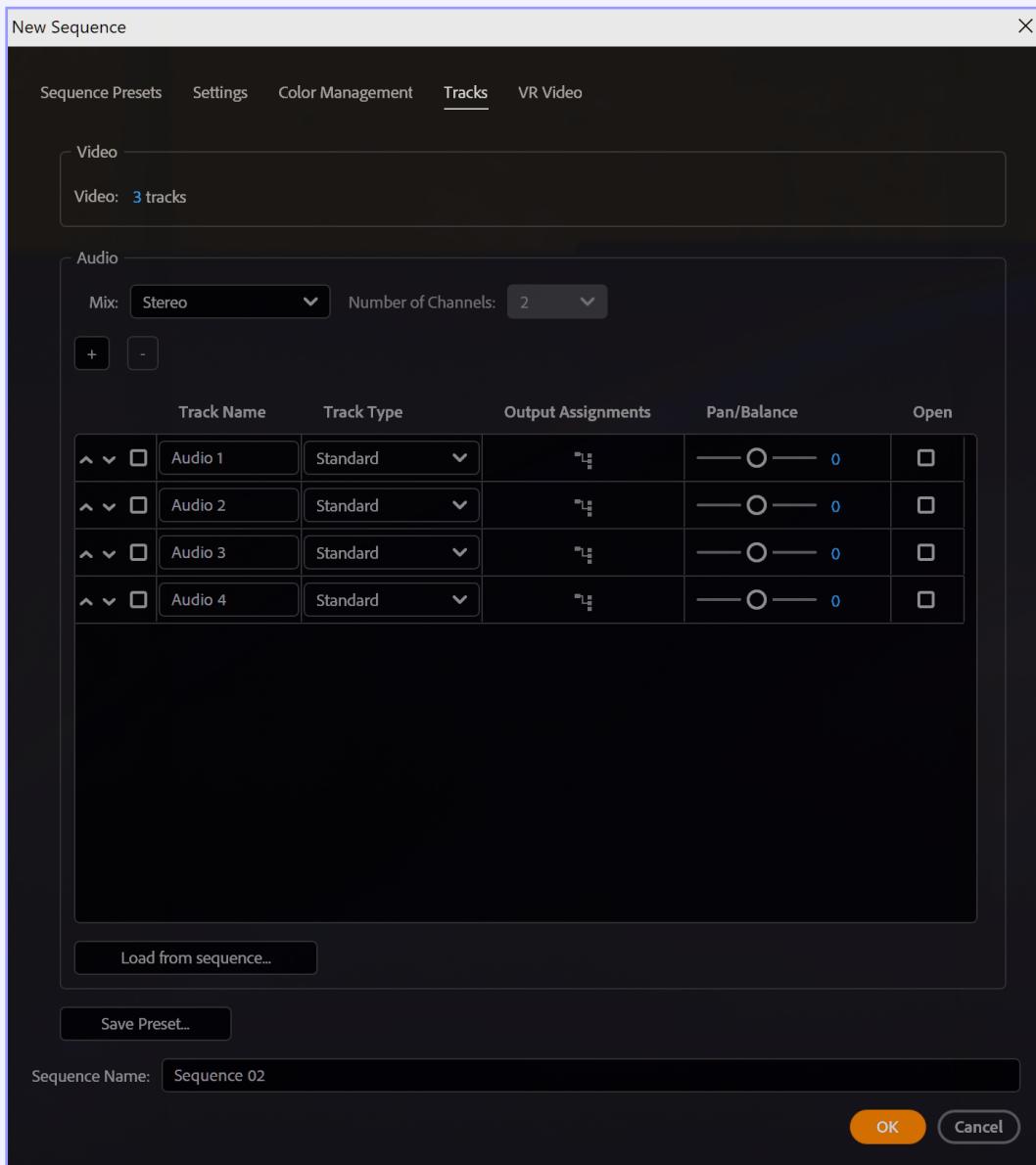
Um valor mais alto de brilho gráfico, mais “impactante”, ideal se você precisa que textos e elementos visuais se destaquem mesmo em telas HDR mais brilhantes — mas pode correr o risco de parecer exagerado em algumas exibições.

Color Space Aware Effects

Quando ativado, esse campo informa ao Premiere que os efeitos aplicados na timeline devem se adaptar automaticamente ao espaço de cor da sequência (Rec. 709, Rec. 2100 PQ, etc.). Ou seja, ativa a compatibilidade automática dos efeitos com SDR ou HDR, respeitando curvas de luminância, saturação e espaço de cor.

Aba Tracks

A aba de faixas do Premiere define quantas e quais serão as faixas de áudio e vídeo da sequência.



Audio

Essa configuração determina como os canais de áudio serão organizados e exportados no final do projeto.

Stereo

Configura a trilha principal da sequência para ter dois canais (esquerdo e direito).

Uso diário: É o padrão mais comum. Ideal para vídeos para YouTube, redes sociais, publicidade online etc., onde o som precisa ser compatível com a maioria dos dispositivos de reprodução. Se você não precisa de múltiplos canais separados, use estéreo.

5.1

Configura a trilha principal como uma saída surround 5.1, ou seja, com seis canais: frontal esquerdo, frontal direito, central, surround esquerdo, surround direito e subwoofer (LFE).

Uso diário: Mais raro no uso comum. É utilizado em projetos para cinema, TV ou Blu-ray, onde é necessário um campo sonoro imersivo. Requer mixagem específica para cada um desses canais.

Multichannel

Permite que você defina manualmente quantos canais de áudio deseja na saída principal, podendo criar configurações como 4 canais, 8 canais, etc.

Uso diário: Usado principalmente em ambientes de broadcast, dublagem ou quando você precisa exportar faixas separadas de áudio (por exemplo, uma faixa com locução, outra com trilha, outra com efeitos). Exige atenção na hora de mapear o áudio corretamente para os canais certos.

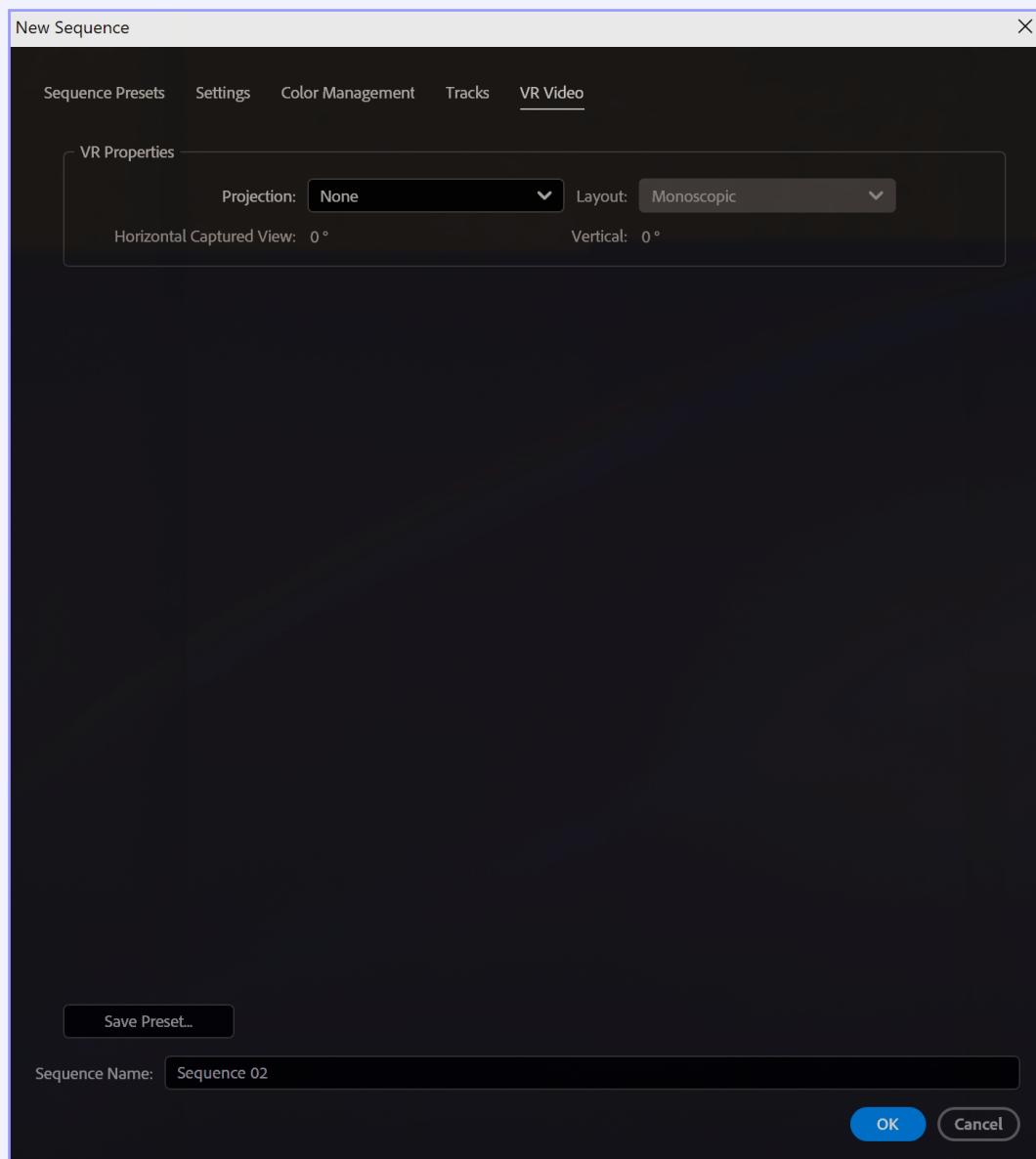
Mono

A trilha principal é configurada com apenas um canal de áudio.

Uso diário: Quase nunca usada em edição padrão de vídeo. Pode ser útil em arquivos para rádios AM, telefonia ou quando a simplicidade do áudio é uma exigência técnica.

Aba VR Video

A aba VR Video dentro das configurações de sequência no Adobe Premiere Pro é voltada para projetos em realidade virtual (VR). Esses projetos usam imagens em 360 graus, podendo ou não ser estereoscópicas. Vamos detalhar cada item:



Projection

Esta configuração define como o vídeo em 360° foi “mapeado” ou representado numa imagem 2D. Isso é essencial para que o Premiere consiga interpretar corretamente o material VR.

None

Desativa a projeção VR. O Premiere tratará o vídeo como um vídeo comum. Use esta opção se você não está trabalhando com VR ou se a filmagem não foi feita em 360°.

Equirectangular

É a projeção mais comum para vídeos 360°. Representa a esfera de visão completa em

uma imagem retangular 2:1 (ex: 3840x1920).

Layout

Indica o tipo de imagem que está sendo usada: se é uma única imagem para ambos os olhos (monoscópico) ou duas imagens separadas (estereoscópico) para criar profundidade.

Horizontal e Vertical Captured View

Estes campos permitem definir quantos graus de campo de visão foram capturados na horizontal e na vertical. Em geral, se você está trabalhando com um vídeo equirectangular completo, a configuração típica seria:

Horizontal Captured View: 360

Vertical Captured View: 180 ou 360 (dependendo se é uma esfera completa ou meia-esfera)



dominando o ADOBE PREMIERE

versão 3.0



brainstorm.
.academy

© 2025 brainstorm.academy – Todos os direitos reservados. Este material é protegido por direitos autorais. É proibida a reprodução, distribuição ou compartilhamento, total ou parcial, sem autorização expressa da brainstorm.academy. Uso exclusivo para alunos do curso Dominando o Adobe Premiere 3.0.