

Pr

dominando o
ADOBE PREMIERE

versão 3.0

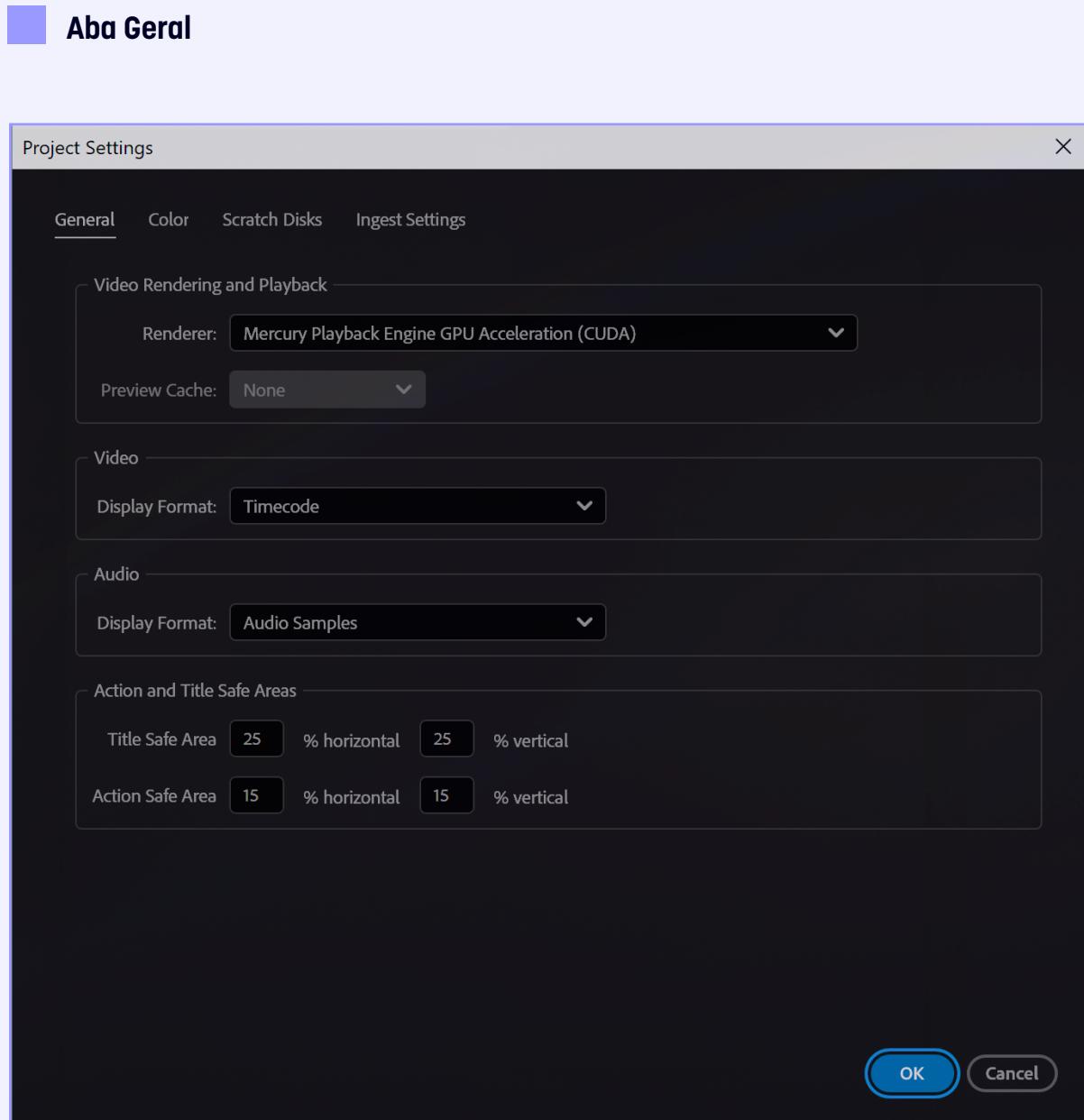
Material complementar

CAMPOS AVANÇADOS DA JANELA DE CONFIGURAÇÃO DE PROJETOS DO ADOBE PREMIERE

CAMPOS AVANÇADOS DA JANELA DE CONFIGURAÇÃO DE PROJETOS 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.



Video Rendering and Playback

O Renderer determina quais recursos o Premiere vai usar para processar efeitos, transições, títulos e pré-visualizações de vídeo. Sempre que possível, use uma das opções com GPU Acceleration. Isso faz uma diferença enorme, principalmente ao aplicar Lumetri Color, efeitos de desfoque e trabalhar com resoluções altas como 4K/6K.

Renderer

Mercury Playback Engine GPU Acceleration (CUDA) CUDA é a tecnologia da NVIDIA. Se você tem uma placa de vídeo NVIDIA, essa é a melhor opção.

Mercury Playback Engine GPU Acceleration (Metal)

Metal é a API de processamento da Apple. Para Macs com placas compatíveis (Intel ou Apple Silicon).

Mercury Playback Engine GPU Acceleration (OpenCL)

OpenCL é uma alternativa genérica para placas AMD ou sistemas mais antigos. Se você usa uma GPU AMD ou não tem suporte ao CUDA ou Metal.

Mercury Playback Engine software only

Sem uso de GPU — tudo é processado apenas pelo processador (CPU). Só use se seu computador não tem GPU compatível ou você está enfrentando problemas de estabilidade com a aceleração.

Preview Cache

Esta opção está disponível apenas para alguns modelos de placa de vídeo, como as AMD Radeon Pro, e define como a placa de vídeo vai lidar com o cache de pré-visualização.

Video - 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 cliques, 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 filmes 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 - 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.

Action and Title Safe Areas

Essa região define as áreas seguras para conteúdo visual — um conceito muito importante em produções para televisão e cinema, especialmente quando o vídeo será exibido em diferentes tipos de telas ou dispositivos.

Title Safe Area % horizontal e % vertical

É a zona central da tela onde os títulos (textos) devem estar para garantir que não sejam cortados em nenhuma tela. Historicamente, algumas TVs (especialmente as antigas de tubo) cortavam parte da imagem nas bordas. A "área segura para títulos" é uma margem que garante que qualquer texto apareça corretamente em todos os dispositivos.

Action Safe Area % horizontal e % vertical

Um pouco maior que a Title Safe, essa área define onde a ação principal do vídeo (personagens, movimentos importantes, etc.) deve acontecer. Ela garante que o público veja o que realmente importa, mesmo em monitores com corte de borda (overscan).

Sobre a configuração dos valores em %

Esses campos determinam quantos por cento da imagem total será considerado seguro em cada eixo. Por padrão, geralmente temos:

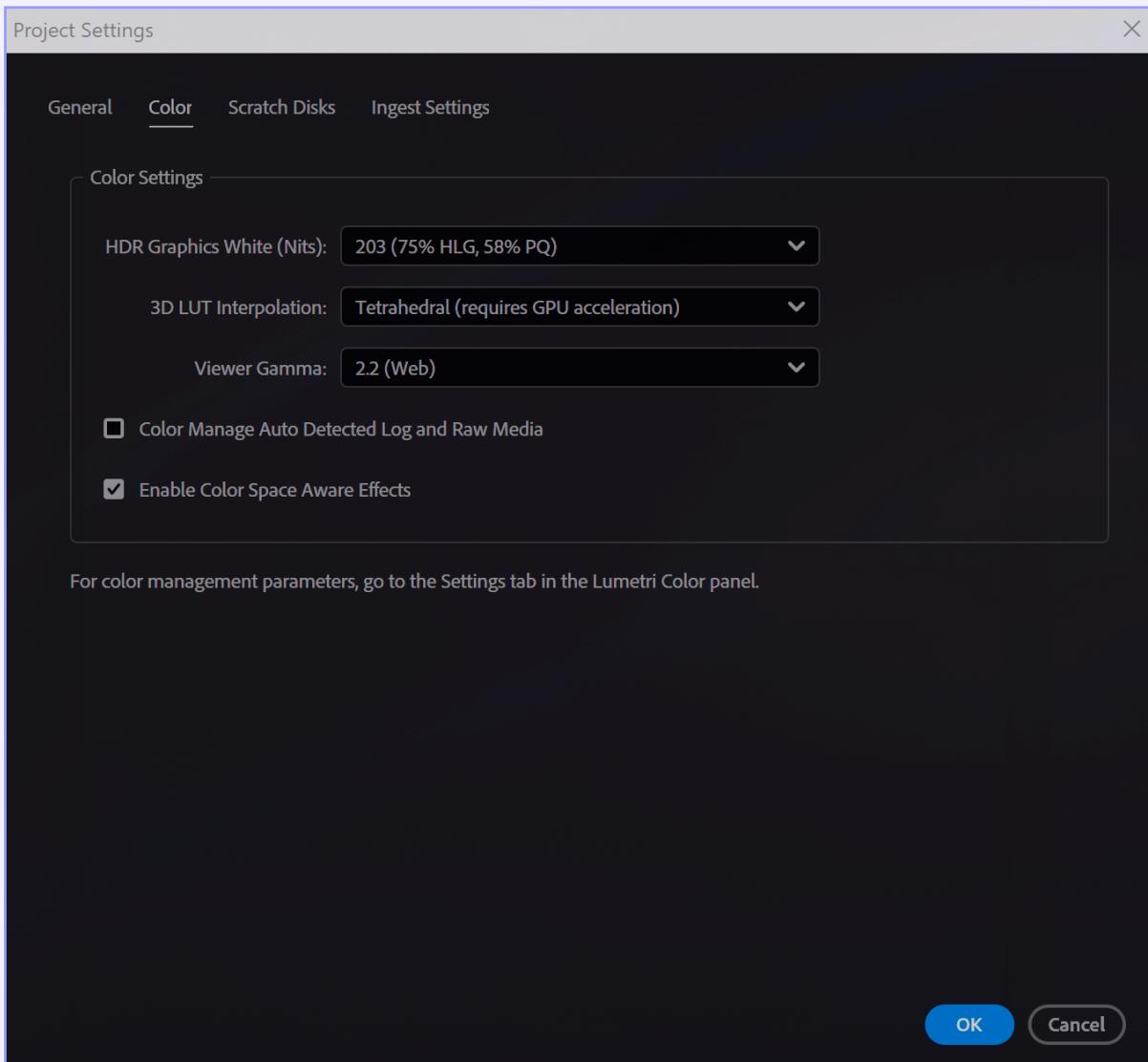
TITLE SAFE: 20% HORIZONTAL / 20% VERTICAL

ACTION SAFE: 10% HORIZONTAL / 10% VERTICAL

Isso significa que a área segura para título ocupa o centro da tela, deixando 10% de margem em cada lado horizontalmente e verticalmente (20% da tela no total). A área de ação segura é um pouco maior, com apenas 5% de margem em cada lado (10% da tela no total).

Use essas áreas como guias visuais durante a edição para garantir que textos e elementos importantes não fiquem cortados ao serem exibidos em TVs, projetores ou sistemas com overscan. Se você estiver fazendo conteúdo exclusivo para redes sociais ou YouTube, talvez essas áreas não sejam tão críticas, mas ainda servem como uma boa referência de composição visual.

Aba Color



HDR Graphics White (Nits)

Esse campo define o nível de brilho padrão para elementos gráficos e textos em projetos HDR (High Dynamic Range). Quando você trabalha em um projeto HDR, o brilho da imagem pode atingir valores muito mais altos do que em SDR (Standard Dynamic Range), e isso precisa ser controlado cuidadosamente para que textos, logos e gráficos (que geralmente são criados em SDR ou com valores fixos) não fiquem estourados (branco demais) ou apagados (sem contraste) na imagem HDR. A unidade usada aqui é o "nit", que mede o brilho da luz que uma tela emite. Quanto maior o valor, mais brilhante é o branco gráfico.

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.

O HLG (Hybrid Log-Gamma) e PQ (Perceptual Quantizer) são dois padrões diferentes de codificação HDR. O percentual que aparece ao lado de cada valor de nits mostra onde aquele nível de brilho se posiciona na curva HLG ou PQ. Isso é útil para técnicos ou coloristas que precisam manter consistência entre diferentes tipos de material HDR.

Use 203 nits como padrão geral — é o mais equilibrado entre visibilidade e fidelidade.

3D LUT Interpolation

Define o método que o Premiere vai usar para interpretar e aplicar LUTs 3D ao seu vídeo.

Mas o que é um LUT 3D?

Um LUT (Look-Up Table) é um tipo de “mapa” de cor que transforma as cores de entrada (do seu vídeo original) para cores de saída (o look final desejado). O LUT 3D trabalha com três dimensões (vermelho, verde e azul) para aplicar transformações complexas — essencialmente criando uma “atmosfera” ou estilo visual.

Trilinear (selecionado por padrão)

É o método de interpolação (“interpretação”) mais comum e rápido. Ele pega os valores de cor mais próximos dentro do LUT e calcula uma média entre eles, em três dimensões (R, G e B). Funciona bem na maioria dos casos e exige menos da sua GPU (placa de vídeo).

Tetrahedral (requires GPU Acceleration)

Um método mais avançado e preciso. Ele calcula os valores dentro da LUT com base em uma interpolação tetraédrica, que é mais suave e realista na transição entre cores, especialmente quando o LUT tem resolução baixa ou quando se faz correções finas. Porém, ele é mais pesado e só funciona se a aceleração por GPU estiver ativada no Premiere.

Recomendação final:

Essa escolha afeta diretamente a qualidade do resultado final da cor, mas também pode impactar a performance do Premiere dependendo da sua máquina.

Use Trilinear se estiver trabalhando com LUTs padrão, correções simples ou se você não tiver certeza se seu hardware está totalmente otimizado. É confiável e rápido, ideal para edição do dia a dia ou para quem precisa de velocidade na renderização.

Use Tetrahedral se você estiver fazendo um trabalho de color grading profissional, com LUTs criativos, filmagens em RAW ou LOG e quiser o máximo de fidelidade nas transições de cor. Também é ideal para produções onde a consistência visual é crítica, como em cinema, publicidade de alto nível ou conteúdos em HDR.

Viewer Gamma

Define como o Premiere Pro interpreta e exibe o contraste da imagem no monitor de preview (o “Program Monitor” e “Source Monitor”).

O que é Gamma?

Gamma é a curva que controla como os tons médios (meios-tons) são exibidos — ela afeta diretamente o contraste e o brilho percebidos na imagem. Diferentes telas e plataformas usam gammas diferentes, então essa configuração ajuda você a simular como o vídeo vai parecer no destino final.

2.4 (Broadcast) (selecionado por padrão)

Esse é o padrão para transmissões de TV e exibições em salas de cinema. Garante um contraste mais forte e uma imagem mais “profunda”. É ideal para conteúdos que vão ser transmitidos em TVs ou distribuídos profissionalmente em ambientes controlados.

2.2 (Web)

Usado como padrão em monitores de computador e dispositivos móveis. Proporciona uma imagem um pouco mais clara e menos contrastada. Se o seu vídeo será publicado no YouTube, Vimeo, redes sociais ou sites, esse é o valor que mais se aproxima da exibição real.

1.96 (QuickTime)

É uma configuração específica que simula o comportamento do visualizador do QuickTime Player da Apple, muito comum em workflows com produtos Apple e antigos padrões de compressão. Pode ser útil se você sabe que seu cliente ou espectador final assistirá ao vídeo nesse tipo de player.

[] Color Manage Auto Detected Log and Raw Media

Essa opção, quando ativada, faz com que o Premiere Pro detecte automaticamente se um clipe foi gravado em um perfil LOG (como S-Log, V-Log, C-Log, etc.) ou RAW e aplique automaticamente uma conversão de cor (color space transform) para trazer esse material para um espaço de cor “normalizado” (como Rec.709).

Em outras palavras: o Premiere tenta fazer por você aquilo que normalmente seria feito manualmente com um LUT ou ajuste de curva, para deixar a imagem “bonita” e pronta para edição.

Quando usar: Use essa opção se você não quer lidar com LUTs manualmente e confia que o Premiere vai fazer uma boa detecção. Pode acelerar o trabalho em projetos com muito material LOG/RAW, principalmente se você estiver em um fluxo de trabalho mais “automático”.

CUIDADO: Às vezes, o Premiere pode detectar o perfil errado, pode simplesmente não reconhecer o perfil utilizado ou até aplicar uma conversão que não bate com a intenção criativa original do diretor de fotografia. Nossa sugestão: deixe essa opção desativada e aplique seus LUTs ou transformações manualmente.

[] Enable Color Space Aware Effects

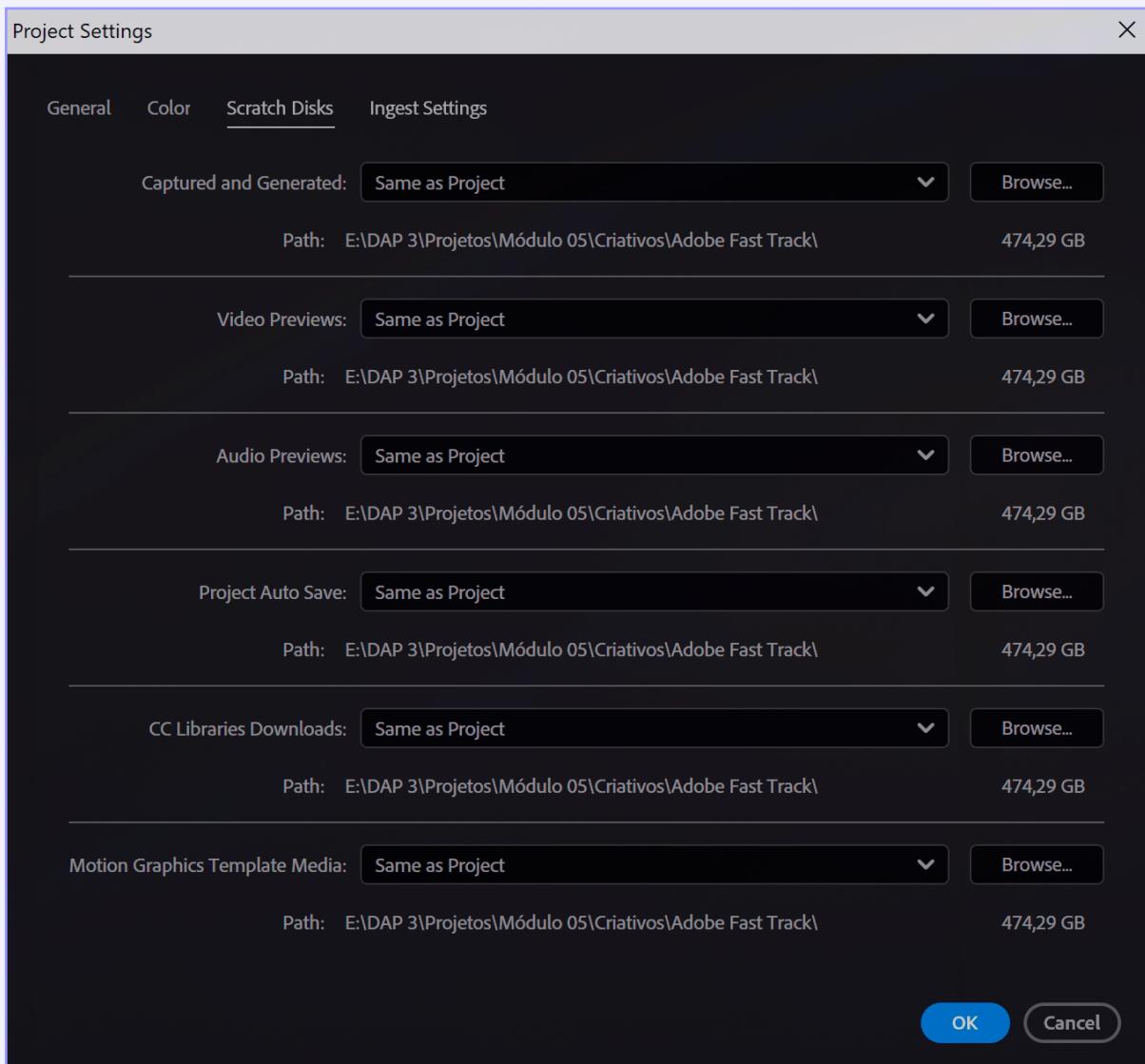
Essa opção ativa os efeitos com consciência de espaço de cor, ou seja, faz com que os efeitos nativos do Premiere (como Lumetri Color, Curves, etc.) reconheçam e respeitem o espaço de cor e gama do clipe em vez de aplicar efeitos “achando” que tudo é Rec.709.

Exemplo prático:

Se você aplica um efeito de brilho/contraste em um clipe LOG e essa opção está desativada, o Premiere vai aplicar o efeito como se o clipe fosse Rec.709 — o que pode gerar resultados bizarros. Com essa opção ativada, o Premiere entende que aquele clipe está em LOG, e aplica o efeito levando isso em conta — o que resulta em cores mais previsíveis e naturais.

Quando usar: Use essa opção sempre que trabalhar com mídias LOG, RAW, HDR ou qualquer espaço de cor diferente de Rec.709. Ela ajuda a manter a fidelidade visual e evita surpresas ao exportar o vídeo. Recomendamos deixar essa função sempre ativada.

Aba Scratch Disks



A aba “Scratch Disks” do Premiere Pro serve para definir onde o programa vai salvar arquivos temporários e auxiliares que ele gera automaticamente durante o trabalho. Escolher os locais certos para esses arquivos pode melhorar o desempenho da máquina e ajudar na organização do projeto.

Sempre que aparecer o termo “Same as Project” (mesmo local que o projeto), significa que o Premiere vai salvar estes arquivos em pastas separadas dentro da própria pasta onde o .prproj (arquivo do projeto) está salvo.

Captured and Generated

Arquivos capturados ou gerados por inteligência artificial. Sugerimos salvar em um disco rápido como um SSD.

Video Previews

Arquivos de pré-visualização de vídeo (os “render files” que o Premiere gera quando você aperta o botão “Render In to Out”). Sugerimos salvar em um disco rápido como um SSD.

Audio Previews

Arquivos de renderização de áudio que o Premiere cria ao importar ou aplicar efeitos como o reverse speed. Sugerimos salvar em um disco rápido como um SSD.

Project Auto Save

Arquivos de backup automático do projeto (auto-save). Sugerimos salvar os backups em um disco diferente do projeto original, para garantir uma cópia em caso de falha.

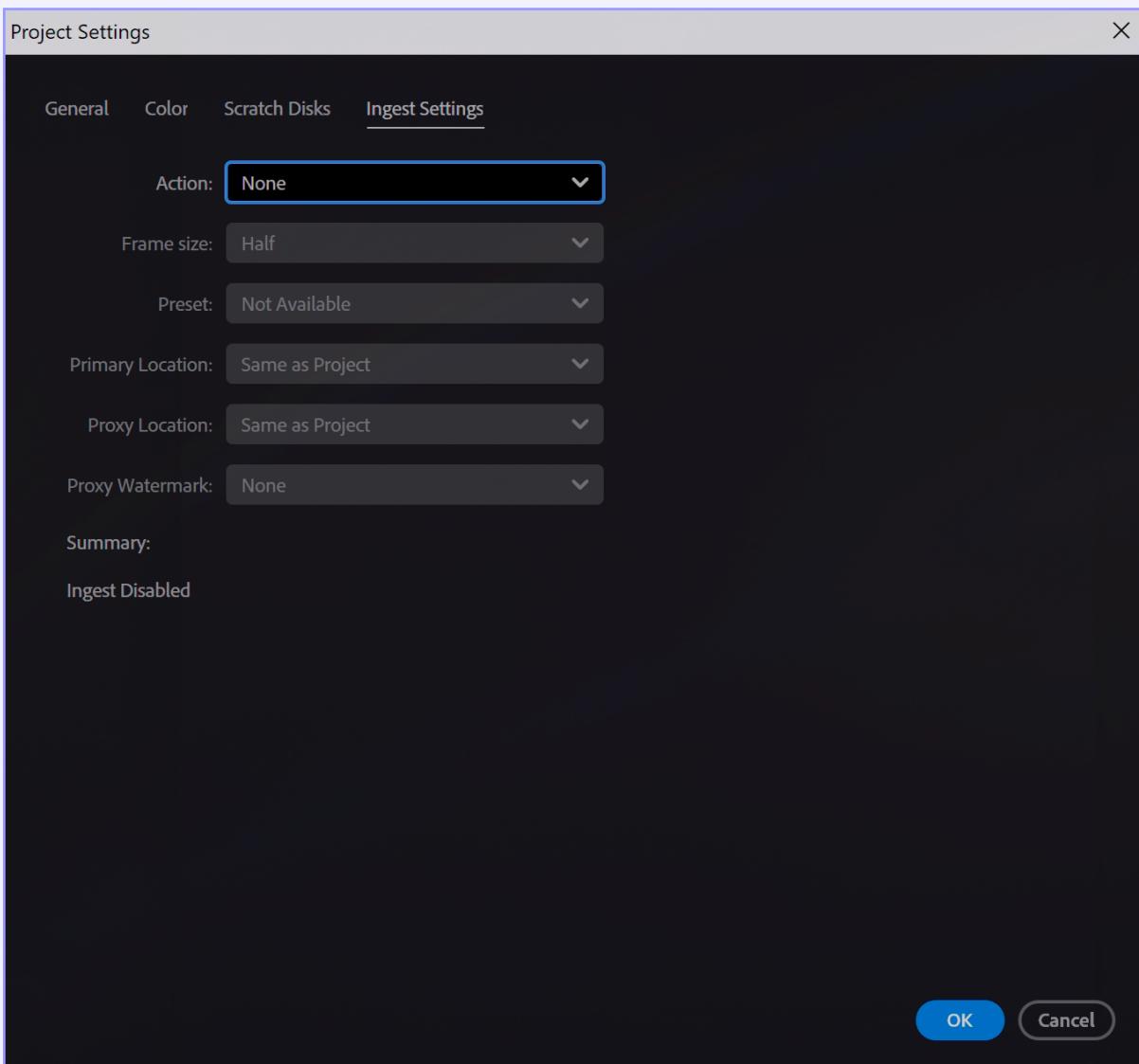
CC Libraries Downloads

Arquivos que você baixa da sua Creative Cloud Library (por exemplo, gráficos, logos, elementos de marca). Sugerimos salvá-los na mesma pasta do projeto principal, pois facilita a gestão.

Motion Graphics Template Media

Arquivos de mídia (como vídeos, imagens, áudio, arquivos do After Effects) usados dentro de arquivos .mogrt (templates de Motion Graphics). Sugerimos salvá-los na mesma pasta do projeto principal, pois facilita a gestão.

Aba Ingest Settings



A aba “Ingest Settings” (Configurações de Assimilação) do Premiere Pro define o que o programa deve fazer automaticamente com os arquivos de mídia assim que você os importa para o projeto. Isso é especialmente útil para otimizar fluxos de trabalho, principalmente quando se trabalha com arquivos grandes ou de diferentes formatos.

Aqui está o significado de cada opção no menu Action:

Action (ação)

None (nenhuma)

Nenhuma ação será realizada ao importar os arquivos. O Premiere apenas adicionará os arquivos ao projeto e os referenciará diretamente no local original onde estão salvos no seu disco.

Copy (copiar)

O Premiere copiará os arquivos de mídia para uma pasta específica que você definir e ainda poderá fazer uma verificação para indicar se os arquivos estão funcionando corretamente. Perfeito quando você quer centralizar todo o material do projeto saindo de uma mídia portátil (cartão SD, HD Externo) em uma única pasta do computador (por exemplo, num SSD interno). Evita problemas com arquivos “desaparecidos” (offline) caso você desconecte o disco original.

Transcode (transcodificar)

O Premiere converterá os arquivos para um formato diferente ao importá-los (por exemplo, ProRes, DNxHD, etc.). Muito útil se você está lidando com arquivos de formatos difíceis de editar (como H.264 de câmeras DSLR) e quer melhorar o desempenho da timeline. Transcodificar para um formato mais leve facilita a edição.

Create Proxies (criar proxies)

O Premiere criará arquivos “proxy” — versões mais leves dos vídeos — e os associará automaticamente aos arquivos originais. Essencial para quem edita em máquinas com menos potência ou arquivos em 4K/6K/8K. Você edita com o proxy (mais leve) e depois exporta com o arquivo original (alta qualidade).

Copy and Create Proxies (copiar e criar proxies)

Combina as duas ações — copia os arquivos para uma pasta destino e cria proxies ao mesmo tempo. Ideal para quem quer segurança (cópia dos arquivos) e desempenho (edição com proxy). É uma ótima prática em projetos longos, como documentários ou vídeos corporativos.

Quando a função “Copy” está selecionada:

Preset (pré-definição)

Copy With MDS Verification - PADRÃO

Após copiar o arquivo, o Premiere fará uma verificação usando o algoritmo MDS (Message Digest) para garantir que a cópia seja idêntica ao original, byte por byte. Isso dá segurança extra, especialmente em projetos críticos (como comerciais, filmes ou eventos) onde perder dados seria um problema sério. Leva um pouco mais de tempo, mas garante integridade.

Copy Without Verification

O Premiere copiará o arquivo sem fazer verificação. É a mesma coisa que copiar e colar diretamente pelo Windows. É mais rápido, mas menos seguro. Pode ser usado em situações de menor risco ou quando o tempo é um fator crítico — por exemplo, durante assimilações ao vivo, onde velocidade importa mais que segurança absoluta.

Primary Location (localização primária)

Same as Project (mesma do projeto)

Os arquivos copiados vão para a mesma pasta onde está salvo o projeto Premiere (.prproj). Simples, direto. Ótimo para manter tudo centralizado num único local — muito comum em fluxos organizados para edição offline ou quando você quiser facilitar backup.

Use Preset Destination (use o destino da pré-definição)

Você escolhe previamente uma pasta específica onde todos os arquivos copiados serão

salvos. Ideal se você tem uma estrutura de pastas personalizada (ex: “/Media/RAW/”) ou se trabalha em rede com uma pasta padrão para ingestão.

Quando “Transcode” está selecionado...

Preset (pré-definição)

Abaixo, sempre que aparecer “Match Source” (Corresponder à origem), significa que o Adobe Premiere vai manter as mesmas características das imagens originais (resolução, FPS, field order, etc.)

Match Source – Apple ProRes 422 LT

Para editar longos vídeos em HD com boa qualidade e arquivos mais leves.

Match Source – Apple ProRes 422

Para projetos com foco em qualidade de imagem, como comerciais ou vídeos institucionais.

Match Source – AVC Intra

Para produções broadcast, que exigem formatos profissionais compatíveis com câmeras Panasonic P2.

Match Source – DNxHD

Para fluxo de trabalho em ambientes Avid ou onde se precisa de alta performance em PCs com Windows.

Match Source – GoPro Cineform RGB 12-bit with alpha

Para quando você precisa manter canal alpha (transparência) em animações ou grafismos.

Match Source – GoPro Cineform YUV 10-bit

Para intermediários de alta qualidade em edições complexas, com bom equilíbrio entre performance e qualidade.

Match Source – H.264 High Bitrate

Para rápida publicação online, com qualidade razoável e arquivos menores.

Match Source – IMX

Para arquivos que precisam ser entregues em sistemas antigos de TV (infraestrutura legacy).

Match Source – XAVC

Ideal para projetos filmados com câmeras Sony modernas (FS7, FX6, etc.).

Match Source – XDCAM EX

Para material vindo de câmeras Sony EX, mantendo compatibilidade no ecossistema.

Match Source – XDCAM HD

Para projetos em emissoras que ainda utilizam o padrão XDCAM HD como formato final ou de arquivo.

Primary Location (localização primária)

Same as Project (mesma do projeto)

Os arquivos copiados vão para a mesma pasta onde está salvo o projeto do Premiere (.prproj). Simples, direto. Ótimo para manter tudo centralizado num único local — muito comum em fluxos organizados para edição offline ou quando você quer facilitar backup.

Use Preset Destination (use o destino da pré-definição)

Você escolhe previamente uma pasta específica onde todos os arquivos copiados serão salvos. Ideal se você tem uma estrutura de pastas personalizada (ex: "/Media/RAW/") ou se trabalha em rede com uma pasta padrão para ingestão.

Quando "Create Proxies" está selecionado...

Frame Size

Define o tamanho da imagem do proxy em relação ao original.

Full

Mesma resolução do original. Útil se você quer qualidade alta mesmo durante a edição (menos comum).

Half

Metade da resolução. Ideal para a maioria dos usos — equilíbrio entre desempenho e fidelidade visual.

Quarter

1/4 da resolução. Excelente para computadores com menos potência ou arquivos em 4K/8K.

Custom

Você define a resolução manualmente. Para fluxos específicos (ex: edição em verticais, formatos não convencionais).

Preset

Escolhe o formato do arquivo proxy. Aqui vão exemplos curtos de uso:

ProRes QuickTime Proxy

Melhor performance durante a edição. Alta compatibilidade em Macs, mas também funciona em Windows nas versões mais recentes do Adobe Premiere.

H.264 QuickTime Proxy

Leve, ideal para edições rápidas e projetos online.

H.264 MP4 Proxy

Versão ainda mais leve e mais compatível com muitos players e sistemas.

Cineform QuickTime Proxy

Alta performance, ideal para projetos mais pesados com foco em fluidez e, principalmente, quando o ProRes não estiver disponível.

DNxHR VR Monoscopic QuickTime Proxy

Para vídeos VR em 360°, com uma câmera só (monoscópico).

DNxHR VR Stereoscopic QuickTime Proxy

Para vídeos VR com profundidade, usando duas câmeras (estereoscópico).

Proxy Location

Define onde os proxies serão salvos:

Same as Project

Proxy vai para a mesma pasta do projeto do Premiere. Bom para organização simplificada.

Use Preset Destination

Você define uma pasta específica para os proxies. Ideal se você separa proxies do material original (como em servidores ou HDs externos).

Proxy Watermark (Marca d'água do Proxy)

Adiciona uma marca visual nos arquivos proxy — útil para evitar confusão com os arquivos originais:

None

Nenhuma marca. Proxies e originais parecem iguais.

Proxy Icon

Insere um pequeno ícone padrão do Premiere, indicando que o vídeo é proxy. Ajuda a identificar rapidamente na timeline.

Choose a file...

Você pode adicionar sua própria marca d'água personalizada (imagem PNG, por exemplo). Aqui, no Dominando o Adobe Premiere 3.0, você tem uma marca d'água personalizada mais visível que a padrão do Adobe Premiere, se desejar usar.

Quando "Copy and Create Proxies" está selecionado...

Os significados são os mesmos da função anterior, mas agora podemos definir o local da cópia:

Primary Location (localização primária)

Same as Project (mesma do projeto)

Os arquivos copiados vão para a mesma pasta onde está salvo o projeto do Premiere (.prproj). Simples, direto. Ótimo para manter tudo centralizado num único local — muito comum em fluxos organizados para edição offline ou quando você quer facilitar backup.

Use Preset Destination (use o destino da pré-definição)

Você escolhe previamente uma pasta específica onde todos os arquivos copiados serão salvos. Ideal se você tem uma estrutura de pastas personalizada (ex: "/Media/RAW/") ou se trabalha em rede com uma pasta padrão para ingestão.

Pr

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.