



dominando o
ADOBE PREMIERE

versão 3.0

Material complementar

CASOS DE USO DOS BLENDING MODES - MODOS DE MESCLAGEM

CASOS DE USO: MODOS DE MESCLAGEM (BLENDING MODES)

todas as versões do Adobe Premiere

O que são os blending modes?

Blending modes (ou modos de mesclagem) no Adobe Premiere são formas de combinar visualmente duas camadas de vídeo ou imagem.

Eles determinam como os pixels da camada de cima interagem matematicamente com os pixels da camada de baixo, criando efeitos de luz, contraste ou transparência.

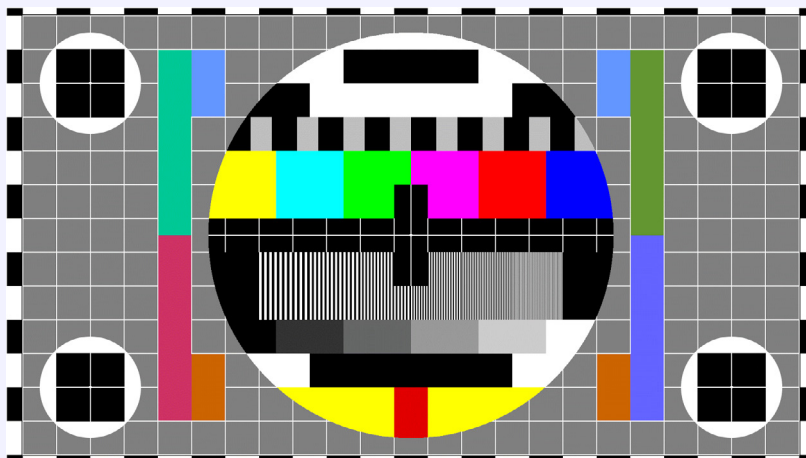
É como sobrepor filtros de luz numa fotografia: dependendo do modo escolhido (como “Multiply”, “Screen” ou “Overlay”), você consegue realces, sombras ou fusões criativas entre os cliques.

Como este documento vai funcionar

Para efeitos de comparação, você vai ver essa imagem original:



E depois esta textura aplicada sobre a imagem, no modo de mesclagem que estiver sendo definido ao longo do documento.



Também verá alguns exemplos específicos nos casos em que os modos de mesclagem forem os mais úteis para projetos do dia-a-dia.

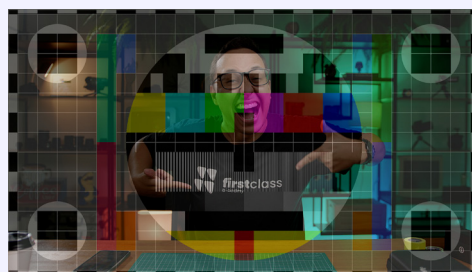
Blending Modes

Normal

Exibe a camada superior sem mistura específica. Útil para ajustes simples de opacidade.



100% de opacidade



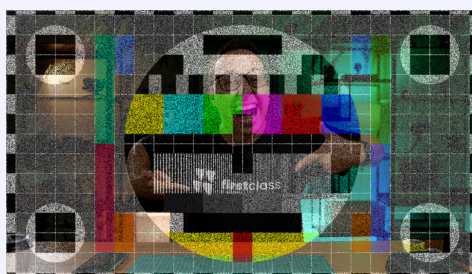
50% de opacidade

Dissolve (Dissolver)

Torna alguns pixels transparentes com base na opacidade, criando um efeito cheio de grão e ruído; usado para simular má qualidade ou transições texturizadas.



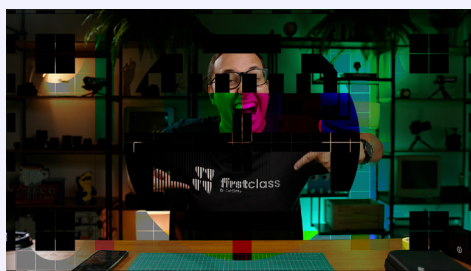
100% de opacidade



50% de opacidade

Darken (Escurecer)

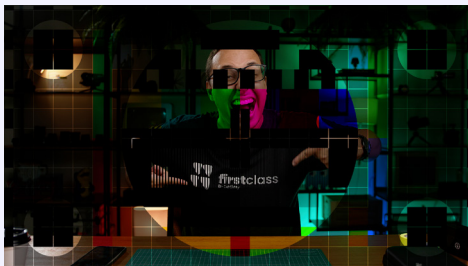
Mantém a cor mais escura entre as camadas, útil para suavizar destaques. Usado para remover áreas mais claras da imagem original e preenchê-las com os pixels da imagem sobreposta.



100% de opacidade

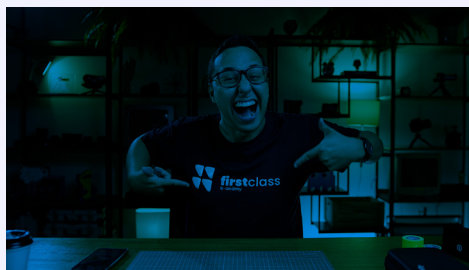
Multipliy (Multiplicar)

Escurece combinando cores, ótimo para sombras e efeitos de sobreposição de luz escura/com texturas. Ótima opção para “pintar” uma cena com uma cor específica.



100% de opacidade

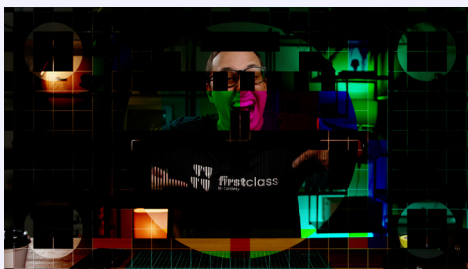
Exemplo real: ao colocar uma cor sólida sobre o vídeo com a mesclagem em “Multiplicar”, conseguimos obter uma rápida manipulação das cores do vídeo.



Sólido azul com 100% de opacidade sobre a imagem

Color Burn (Superexposição de cor)

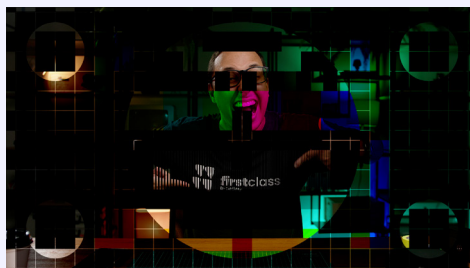
Escurece com contraste intensificado, excelente para dramatizar tons escuros e trabalhar com tipos de texturas que devem escurecer a imagem com bastante intensidade.



100% de opacidade

Linear Burn (Superexposição linear)

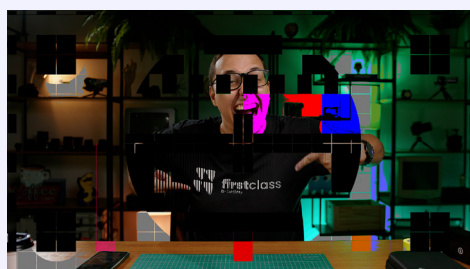
Também escurece a cena, porém com menos contraste do que o “Color Burn”.



100% de opacidade

Darker Color (Cor mais escura)

Funciona de modo semelhante ao “Darken”, porém de uma forma mais sutil e menos dramática. Interessante para uso com texturas coloridas que devem escurecer a imagem sem perder a cor.



100% de opacidade

Lighten (Clarear)

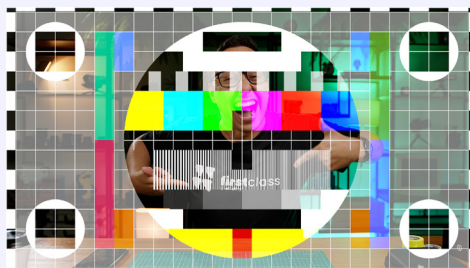
Exatamente o oposto do “Darken”. Mantém a cor mais clara entre as camadas, útil para suavizar as sombras. Usado para remover áreas mais escuras da imagem original e preencher com a imagem que foi sobreposta.



100% de opacidade

Screen (Tela)

Clareia ao combinar as imagens como se fosse uma projeção de luz. É ótimo para flares, névoas ou outros tipos de texturas que devem clarear o vídeo de forma realista.



100% de opacidade

Exemplo real: sempre que você adicionar uma imagem ou vídeo com fundo preto, o modo "Screen" vai remover esse fundo preto.



Fogo com fundo preto aplicado sobre a imagem, 100% de opacidade.

Color Dodge (Subexposição de cor)

Mesmo princípio do "Screen", porém mais intenso, gerando uma imagem mais brilhante e com mais contraste nas áreas claras e mais informação de cor.



100% de opacidade

Linear Dodge/Add (Subexposição Linear/Adicionar)

Ainda parecido com os modos anteriores, porém com um resultado mais intenso em termos de luminosidade. É o melhor modo de mesclagem para trabalhar com texturas que devem iluminar a cena de alguma forma (fogo, etc.)



100% de opacidade

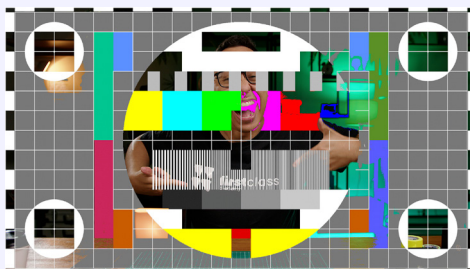
Exemplo real: utilize em todos os casos em que desejar maior realismo e, ao mesmo tempo, um brilho mais intenso. Também remove fundos pretos.



Fogo com fundo preto aplicado sobre a imagem, 100% de opacidade.

Lighter Color (Cor mais clara)

Exato oposto do “Darker Color”. Mantém as cores mais claras que estiverem presentes nas duas imagens. Válido usar quando quiser manter a visibilidade das cores claras, ao mesmo tempo que clareia a imagem.



100% de opacidade

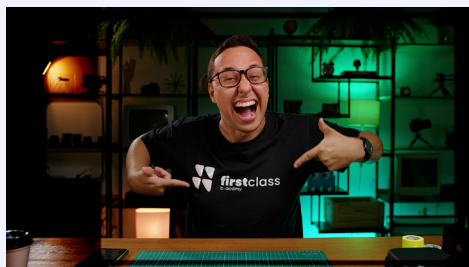
Overlay (Sobrepor)

Combina os modos Multiply e Screen, preservando sombras e luzes, ótimo para dar textura sem perder contraste. É o modo de mesclagem mais útil de todos, permitindo combinar qualquer tipo de textura e vídeo.



100% de opacidade

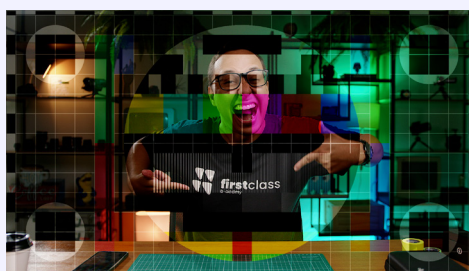
Exemplo real: texturas como grãos, ruídos e outras que vêm com fundo cinza são perfeitas para aplicar em "Overlay" - esse modo remove a cor cinza.



Textura de Super 8 com fundo cinza aplicado à imagem, 100% de opacidade.

Soft Light (Luz Suave)

Clareia ou escurece suavemente, excelente para ajustes sutis de atmosfera.



100% de opacidade

Hard Light (Luz Direta)

Semelhante ao Overlay, mas muito mais intenso; bom para criar sombras e realces marcantes com texturas que precisam ser reconhecidas em toda aplicação.



100% de opacidade

Exemplo real: texturas que tem bastante contraste de luz e sombra, como o papel, concreto e texturas grunge costumam funcionar muito bem.



Textura de papel, 100% de opacidade.

Vivid Light (Luz Vívida)

Mescla Color Burn e Color Dodge, aumentando contraste dramático; útil para visualizar a textura com ainda mais intensidade.



100% de opacidade

Linear Light (Luz Linear)

Muito parecido com o modo “Vivid Light”, mas gerando resultados com menos contraste.



100% de opacidade

Pin Light (Luz a Pino)

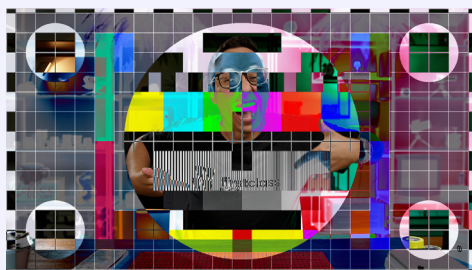
É baseada na tonalidade do cinza, mantendo a cor mais clara ou mais escura de acordo com a proximidade da cor com o cinza.



100% de opacidade

Difference (Diferença)

Subtrai valores de cor, ideal para verificação de alinhamento ou efeitos psicodélicos; pixels iguais nas duas imagens ficam pretos.



100% de opacidade

Exemplo real: ao alinhar duas imagens, os pixels iguais ficam pretos e os pixels diferentes ficam brancos. Isso ajuda a verificar o alinhamento entre dois clipes, por exemplo.



Mesma imagem sobreposta, desalinhada 2px horizontalmente, 100% de opacidade.

Exclusion (Exclusão)

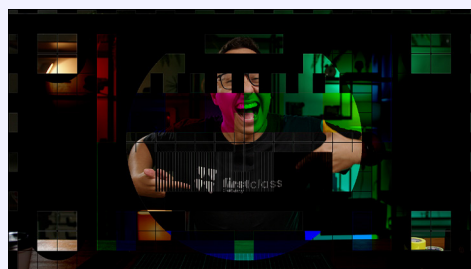
Similar ao Difference, mas com menos contraste, para efeitos de mistura mais suaves. Ótimo para efeitos de psicodelia e distorção aleatória.



100% de opacidade

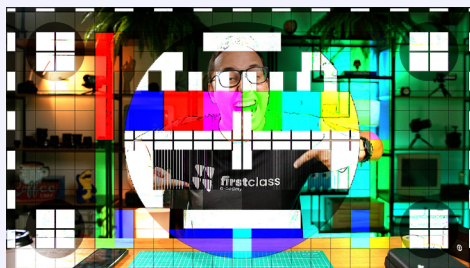
Subtract (Subtrair)

É feito um cálculo matemático simples, pixel a pixel: valor da cor inferior menos valor da cor superior. O resultado é visualmente chamativo e bastante intenso.



Divide (Dividir)

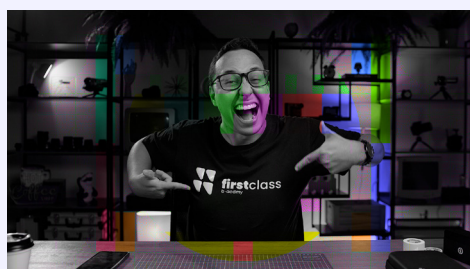
Mesma proposta do “Subtract”, mas agora divide o valor das cores uma pela outra, pixel a pixel. O resultado também é visualmente impactante e muito mais claro.



100% de opacidade

Hue (Matiz)

Aplica, para todos os pixels da camada inferior, o mesmo valor de matiz dos pixels da camada superior (textura), pixel a pixel. Muito interessante para texturizações durante o color grading.



100% de opacidade

Saturation (Saturação)

Exatamente o mesmo princípio do modo “Hue”, mas aplica isso no valor de saturação de cada pixel da camada inferior, em vez da matiz.



100% de opacidade

Color (Cor)

Faz um balanceamento entre matiz e saturação dos pixels da camada superior e aplica isso para os pixels da camada inferior. É o modo mais interessante para aplicar mudanças de cor, como fazemos no modo "Multiply", por exemplo, mas com mais realismo.



100% de opacidade

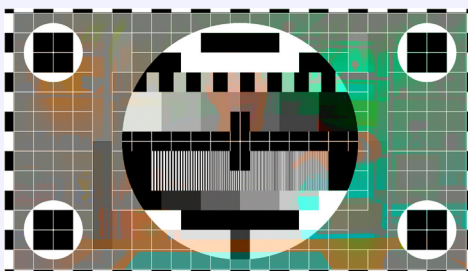
Exemplo real: ao colocar uma cor sólida sobre o vídeo com a mesclagem em "Color", conseguimos obter uma rápida manipulação das cores do vídeo.



Sólido azul com 100% de opacidade sobre a imagem

Luminosity (Luminosidade)

Mesmo princípio de "Hue" e "Saturation", mas agora envolvendo apenas a luminosidade de cada pixel.



100% de opacidade

Comparativo Final

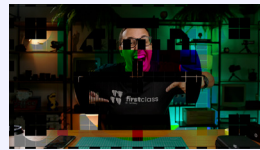
Veja abaixo as diferenças visuais, lado a lado, de cada modo de mesclagem:



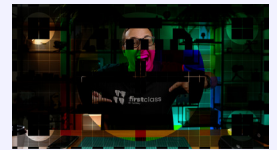
Normal 0%



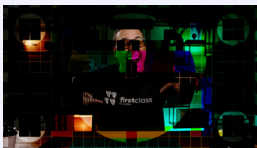
Dissolve 50%



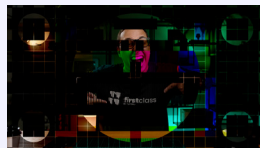
Darken



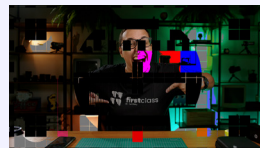
Multiply



Color Burn



Linear Burn



Darker Color



Screen



Lighten



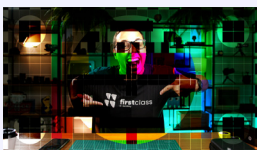
Color Dodge



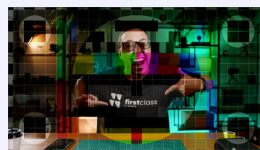
Linear Dodge



Lighter Color



Overlay



Soft Light



Hard Light



Vivid Light



Linear Light



Pin Light



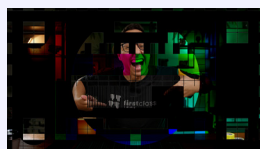
Hard Mix



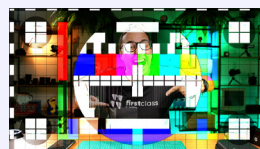
Difference



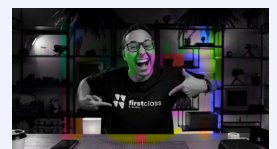
Exclusion



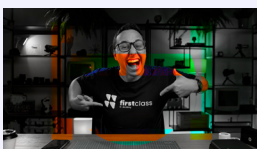
Subtract



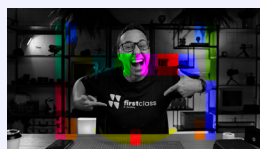
Divide



Hue



Saturation



Color



Luminosity



Normal 100%



dominando o ADOBE PREMIERE

versão 3.0