

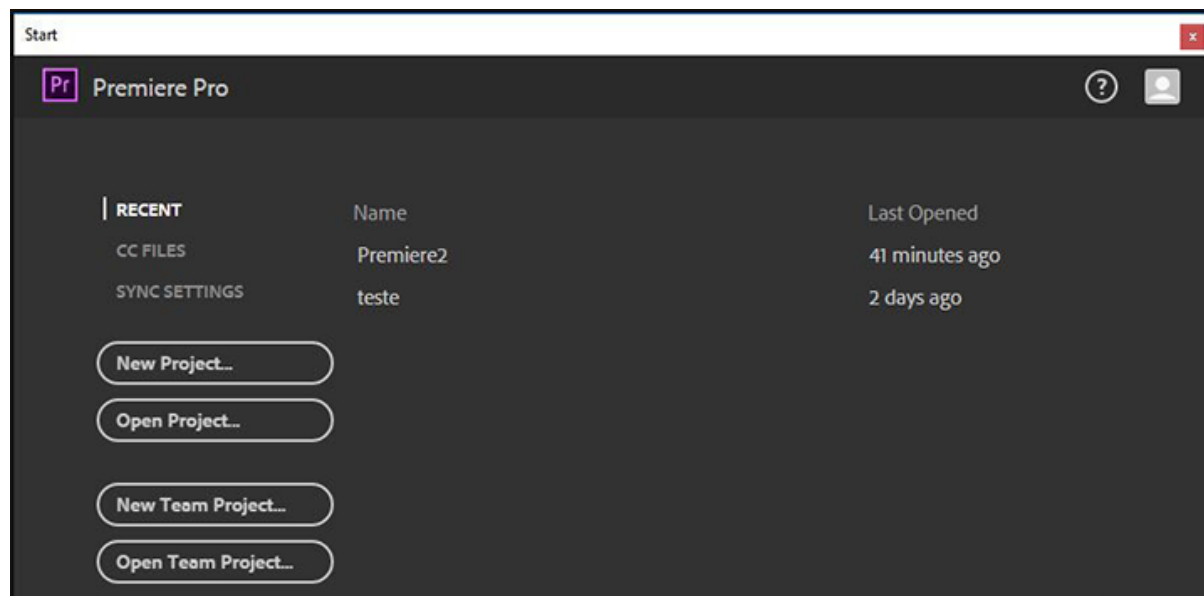
Adobe Premiere - Conhecendo a Interface

NESTA AULA VAMOS TER UMA VISÃO GERAL DA INTERFACE DO ADOBE PREMIERE CC 2017

AUTOR(A): PROF. FABIO KAZUO OHASHI

1 - Projeto de vídeo

Quando se inicia o Premiere, abre-se uma janela com uma lista dos últimos projetos editados e mais abaixo opções para se fazer um novo projeto ou um novo projeto em time (é necessário uma assinatura do Adobe Cloud para isso).



Cabe aqui uma pequena explicação sobre a estrutura de arquivos de um projeto de vídeo. Basicamente um projeto de edição de vídeo é formado por 3 grupos de arquivos:

Clipes de vídeo

São os arquivos brutos da filmagem, normalmente são em grande quantidade, e contém todas as tomadas de vídeo feitas que posteriormente serão cortadas e editadas na próxima fase.

Arquivos de edição

É um arquivo de pequeno tamanho porque contém apenas os links para os clipes de vídeo e informações dos efeitos utilizados.

Arquivos finais renderizados

Após a edição é feito a Renderização do vídeo final, geralmente esse arquivo fica menor do que a soma dos tamanhos dos clipes de vídeo, porque nele são contidas as cenas já cortadas e ajustadas ao uso final. Nessa etapa também são geradas as versões do vídeo em alta resolução, para web e celular.

Janela de novo projeto

Quando se quer abrir um novo projeto é necessário definir alguns parâmetros do projeto:

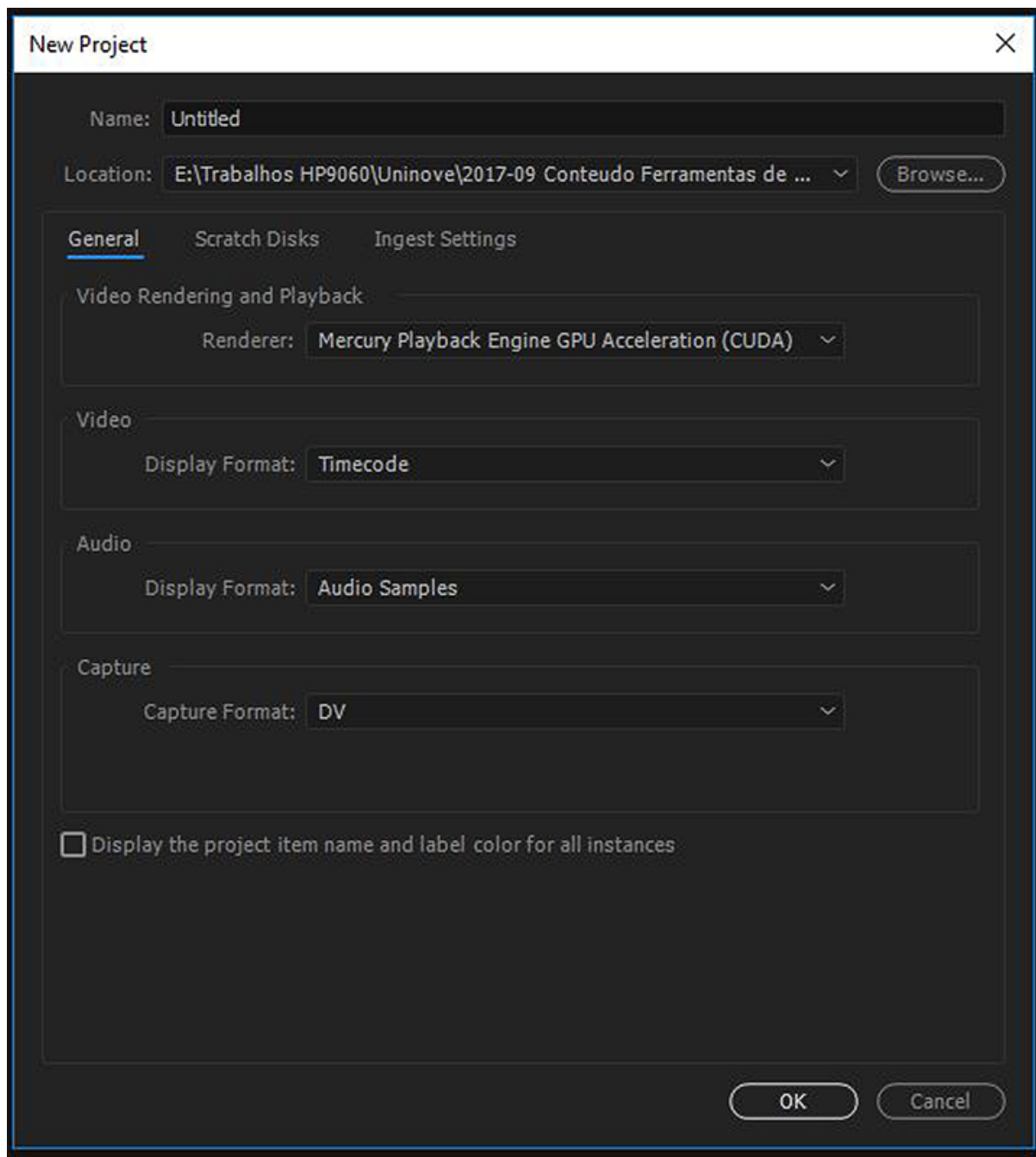
Nome e Localização: Este nome e diretório são apenas para o arquivo do projeto, que não precisa necessariamente ser o mesmo onde estarão os clipes de vídeo

Video Rendering e Playback: Caso o computador tenha uma GPU (processador de vídeo dedicado) o Premiere pode usar esse processador para agilizar o processo de Renderização e preview do vídeo editado.

Para saber se placa de vídeo do seu computador tem uma com uma GPU compatível consulte a lista em:

<https://helpx.adobe.com/premiere-pro/system-requirements.html> (<https://helpx.adobe.com/premiere-pro/system-requirements.html>)

Video, Audio, Capture: Esses 3 parâmetros devem ser usados caso haja uma filmadora conectada ao computador para fazer a captura do vídeo pelo Premiere, os parâmetros a ser escolhidos variam de acordo com a filmadora, caso não vá se usar esse recurso deixe os parâmetros padrões.



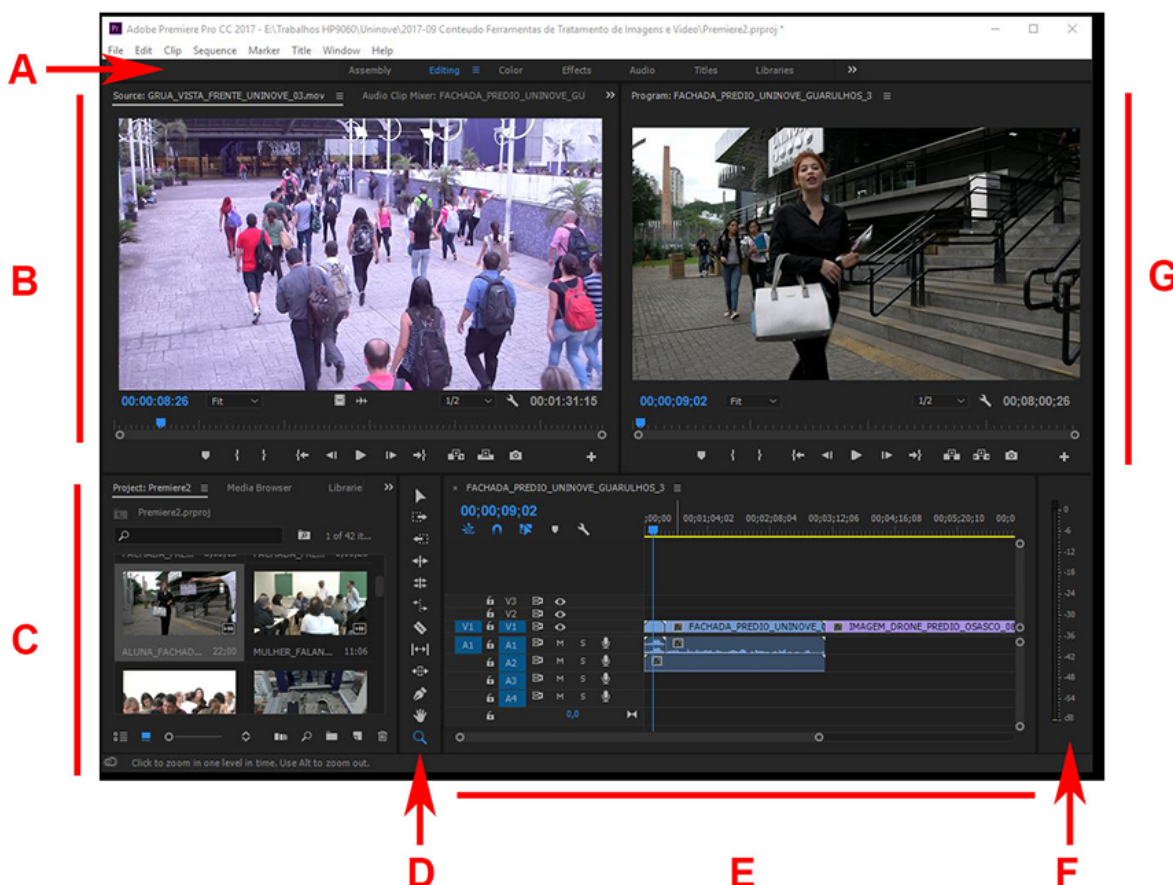
VÍDEO TUTORIAL

Assista o vídeo abaixo para saber como abrir um novo projeto.



2 - Visão geral da área de trabalho

A área de trabalho do Premiere é totalmente personalizável, por isso pode ser que a sua área de trabalho seja diferente da figura abaixo. Clique no botão “Editing” localizado na barra “A”, se ela não estiver igual ao da figura clique em “Window -> Workspaces -> Reset to saved Lay-out”



A – Painel de atalhos para Áreas de Trabalho

É possível personalizar áreas de trabalho e salvar a posição dos painéis para melhor adaptar as necessidades de cada usuário. As áreas de trabalho salvas aparecem na área “A”, na configuração padrão há 7 áreas de trabalho padrão: Assembly, Editing, Color, Effects, Audio, titles e Libraries.

B- área “B”

Na área “B” temos os painéis Source Monitor, Effect Control, Audio Mixer e Metadata.

Painel Source Monitor: nele podemos ver o preview de cada clipe, fazer o corte antes de colocá-lo na linha do tempo. Para ver o preview de um clipe, basta arrastar o clipe para dentro da janela do painel.

Effect Control: por esse painel, você pode colocar efeitos especiais como deixar o clipe Preto e Branco, mudar a inclinação, zoom entre outros.

Áudio Mixer: serve para ajustar o volume do clipe. Pode-se também colocar efeitos sonoros e gravar uma narração.

Metadata: Há ocasiões onde há necessidade de se classificar cada clipe com palavras chaves (Metadata) para facilitar a busca e arquivamento deste material.

C - Área "C"

Na área "C" temos os painéis: Project, Info, Effects, Marker e History.

Painel Project: Os vídeos, fotos, áudio, títulos enfim, todos os elementos compõem seu projeto aparecem neste painel. A edição de vídeo é um processo que não modifica os arquivos originais, no processo de Renderização apenas as cópias dos arquivos originais formam o vídeo final.

Painel Effects: Todos os efeitos de áudio, vídeo e transições aparecem neste painel

Painel Marker: É possível fazer marcações especiais nos clipes para comentar pontos importantes do projeto, marcar capítulos, links para web e Flash.

Painel History: Neste painel aparecem a lista dos comandos executados, ele é uma alternativa do comando desfazer (Ctrl Z).

D – Painel de Ferramentas

É um conjunto de ferramentas que auxiliam a edição do vídeo no painel da Linha do Tempo. O cursor do programa muda conforme a ferramenta selecionada.

E – Linha do Tempo (Time line)

Este é o painel principal onde os clipes são colocados em sequência de exibição e onde pode ser ver graficamente as diversas trilhas de vídeo, áudio e efeitos que compõem o projeto final.

F – Medidor de áudio

Este medidor mostra o nível de volume do clipe que está sendo exibido na linha do tempo (ele não funciona para clipes exibidos no Painel Monitor).

G - Painel Monitor

Esse é o monitor onde são exibidos o preview dos clipes que estão na Linha do Tempo.

VÍDEO EXPLICATIVO

Assista o vídeo abaixo para saber um pouco mais sobre a área de trabalho do Premiere.



SAIBA MAIS

Adobe Premiere - Configurando a área de trabalho

<https://www.youtube.com/watch?v=TfXbSZFmOA0>

(<https://www.youtube.com/watch?>

(ht

tp:

//s

av

efr

o

m.

ne

t/?

url

=h

ttp

s

%

3A

%

2F

%

2F

w

w

w.

yo

ut

ub

e.c

o

m

%

2F

wa
tc
h
%
3F
v
%
3D
Tf
Xb
SZ
F
m
O
A0
&
ut
m
_s
ou
rc
e=
ch
a
m
ele
on
&
ut
m
-
m
ed
iu
m
=e
xt
en

si
on
s
&
ut
m
_c
a
m
pa
ig
n=
lin
k_
m
od
ifi

v=TfXbSZFmOA0er)

Aprendendo do zero e gratuitamente o Adobe Premiere CC 2017 _ EM 3 AULAS

<https://www.youtube.com/watch?v=ljBq04qpPMg>

(<https://www.youtube.com/watch?>

(ht
tp:
//s
av
efr
o
m.
ne
t/?
url
=h
ttp
s
%
3A
%
2F
o/



%
2F
w
w
w.
yo
ut
ub
e.c
o
m
%
2F
wa
tc
h
%
3F
v
%
3D

