

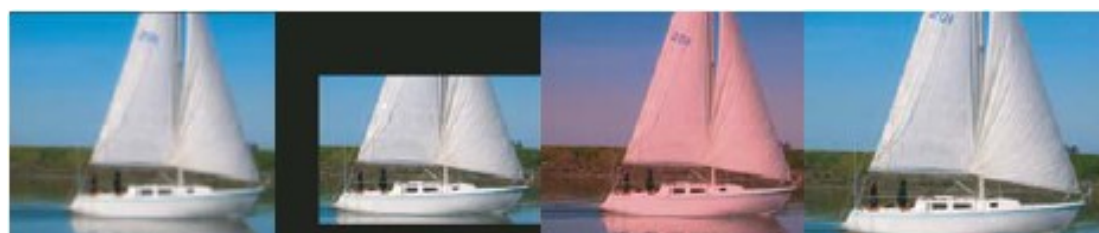
Capítulo 13: Efeitos: Referência

Galeria de efeitos

Os exemplos que aparecem a seguir ilustram somente alguns dos efeitos incluídos no Adobe Premiere Pro. Para obter um preview de um efeito que não se encontre nesta galeria, aplique-o e o veja em forma de preview no Program Monitor.



Imagem original Bevel Alpha Bevel Edges Brilho e Contraste



desfoque de Clip Equilíbrio de cor Cortar câmera



Pena de borda Emboss



Extrair desfoque rápido Find Edges desfoque gaussiano



Imagem original Horizontal Flip Inverter Lens Distortion (Distorção de Lente)



Lens Flare (Refração) Lightning (Relâmpago) Espelho Mosaic Noise Encolher pontilhar Posterizar



desfoque radial Replicate Endurecer Bordas endurecidos



Imagem original Projetar Solarize Esferizar



Texturize Mosaic Tinta Molinete



Roll effect Onda Vento ZigZag

Ajuste de efeitos

Efeitos cor automático, Contraste automático e níveis automáticos

Os efeitos Auto Color (cor automática), Auto Contrast (Contraste automático) e Auto Levels (níveis automáticos) permitem realizar ajustes globais rápidos em um clip. O efeito cor automático permite ajustar o contraste e a cor de um clip através da neutralização das meias tonalidades e do recorte dos pixels brancos e pretos. O efeito Contraste automático permite ajustar o contraste e a mixagem de cores globais sem introduzir nem eliminar texturas de cores. Níveis automáticos corrige os realces e as sombras de forma automática. Visto que níveis automáticos ajusta cada canal de cor em separado, podemos tirar ou inserir projeções de cor.

Cada efeito possui um ou mais dos seguintes ajustes:

Suavizado temporal Especifica a faixa de frames adjacentes que o Adobe Premiere Pro analisa para determinar a quantidade de correção necessária para cada frame com relação aos frames que o rodeiam. Por exemplo, caso se defina Suavizado temporal em 1 segundo, o Adobe Premiere Pro analisa os frames correspondentes a 1 segundo antes do frame mostrado com a finalidade de determinar os ajustes adequados. Caso se defina Suavizado temporal em 0, o Adobe Premiere Pro analisa cada frame independentemente sem considerar os frames ao redor. O suavizado temporal pode resultar em correções de suavizado com o tempo.

Detecção de cena Especifica que o Adobe Premiere Pro omita as alterações de cena ao habilitar Suavizado temporal.

Ajustar meias tonalidades neutros (somente cor automática) Especifica que o Adobe Premiere Pro encontre uma cor mediana quase neutra (cinza) numa imagem e ajuste os valores de gama dessa cor para torná-la neutra.

Recorte preto e Recorte branco Especificam em quais medidas recorta-se o efeito das sombras e das iluminações para obter as novas cores extremas de sombra (nível 0) e de iluminação (nível 255) da imagem. Os valores maiores geram uma imagem com um contraste superior.

Fundir com original Especifica a porcentagem de efeito que será aplicada à imagem.

Efeito Brilho e contraste

O efeito Brilho e contraste ajusta o brilho e o contraste de todo o clip. O valor 0,0 indica que não existem alterações.

Efeito mixer de canais

O mixer de canais modifica um canal de cor através de uma mixagem dos canais de cor atuais. Utilize este efeito para realizar ajustes de cor criativos que não se conseguem facilmente com as outras ferramentas de ajuste de cor. Crie imagens de escala de cinzas de alta qualidade selecionando a porcentagem de contribuição de cada canal de cor, elabore imagens em sepia ou em outras cores de alta qualidade e altere ou duplique canais.

Os ajustes de mixer de canais são:

Red, Green, Blue Especifica a contribuição de cada canal original individual ao canal de saída.

Constant Especifica a quantidade de base do canal de entrada que será adicionada no canal de saída.

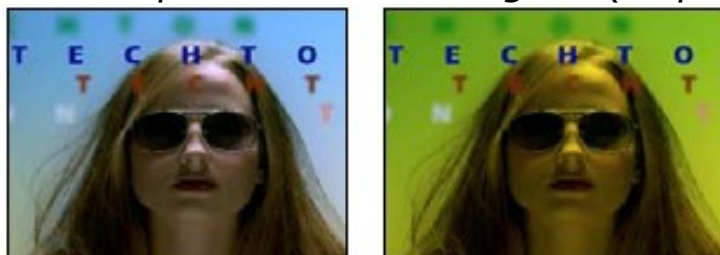
Veja também

“Mixagem dos canais de cor de um clip”

Efeito Equilíbrio de cor

O efeito Equilíbrio de cor permite modificar a quantidade de cor vermelha, verde e azul de um clip. O ponto central de cada controle deslizante é neutro e indica que não existem alterações. Um ajuste de -100 elimina toda a cor; um ajuste de +100 intensifica a cor. O ajuste da qualidade do clip não afeta o equilíbrio de cor. Os controles de equilíbrio de canais de sombras, meias tonalidades e iluminação especificam a quantidade da cor de um canal nas faixas de intensidade mais escuras, médias e mais claras de um clip. Manter luminosidade conserva o brilho médio da imagem enquanto altera a cor. Este controle mantém o equilíbrio tonal da imagem.

Efeito Equilíbrio de cor: original (esquerda) e com variações



aplicadas do efeito Equilíbrio de cor (direita)

Efeito Núcleo de circunvolução

O efeito Núcleo de circunvolução permite modificar os valores de brilho de cada pixel do clip de acordo com uma operação matemática predefinida chamada circunvolução. No diálogo Ajustes do núcleo de circunvolução, você poderá ver um pequeno quadro que representa um padrão de multiplicadores do brilho dos pixels com o pixel que se está medindo no centro da grade. Utilize este efeito para criar desfoques e Emboss personalizados.

Veja também

“Ajuste do brilho através de circunvolução”

Efeito Extrair

O efeito Extrair retira as cores de um clip de vídeo, criando uma escala de cinzas com aspecto texturizado. Controle o aspecto do clip delimitando a gama de níveis de cinza que deseja converter a branco ou preto.

Veja também

“Eliminação da cor de um clip”

Efeito níveis

O efeito níveis permite modificar o brilho e o contraste de um clip. Combina as funções dos efeitos Equilíbrio de cor, Correção de gama, Brilho e contraste e Inverter.

O diálogo Ajustes de níveis mostra um histograma do frame atual. O eixo x do histograma representa os valores de brilho, desde os mais escuros (0) no extremo esquerdo até os mais brilhantes (255) no extremo direito. O eixo Y representa a quantidade total de pixels com esse valor.

Veja também

“Ajuste da luminosidade através de níveis”

Efeitos de luz

O efeito efeitos de luz permite aplicar efeitos de iluminação em um clip com até cinco luzes para incorporar iluminação criativa. Estes efeitos permitem controlar propriedades de iluminação como tipo de luz, direção, intensidade, cor, centro e distribuição da iluminação. Também existe um controle Bump layer que permite utilizar texturas ou padrões de outro material de arquivo para criar efeitos de iluminação especiais como um efeito de superfície 3D.

Veja também

“Uso dos efeitos de iluminação”

Efeito Posterize (Posterização)

O efeito Posterização precisa o número de níveis tonais (ou valores de brilho) para cada canal de uma imagem e atribui pixels com o nível de coincidência mais próximo. Por exemplo, caso se selecione dois níveis tonais numa imagem RGB, obtém-se duas tonalidades de vermelho, duas tonalidades de verde e duas tonalidades de azul. Intervalo de valores de 2 a 255. Apesar de que os resultados deste efeito sejam mais evidentes quando se reduz o número de níveis de cinza de uma imagem em escala de cinzas, a Posterização também gera interessantes efeitos em imagens coloridas.

Utilize nível para ajustar o número de níveis tonais de cada canal para o qual a Posterização atribuirá cores existentes.

Efeito ProcAmp

O efeito ProcAmp emula o amplificador de processamento presente nos computadores de vídeo padrão. Este efeito ajusta o brilho, o contraste, a tonalidade, a saturação e a porcentagem de divisão da imagem de um clip.

Efeito Shadow/Highlight (Sombra/Realçar)

O efeito Sombra/iluminação permite iluminar os sujeitos escurecidos e reduzir os iluminados numa imagem. Este efeito não escurece nem ilumina uma imagem de modo global, e sim ajusta as sombras e iluminações independentemente de acordo com os pixels circundantes. Também se pode ajustar o contraste global de uma imagem. Os ajustes padrão se otimizam para reparar imagens com problemas de retroiluminação (backlighting).

O efeito Shadow/Highlight possui os seguintes ajustes:

Auto Amounts Especifica que o Adobe Premiere Pro analise e corrija de modo automático os problemas de iluminações e sombras provocados por problemas de retroiluminação. Esta opção está selecionada de forma padrão. Desfaça a seleção para ativar os controles manuais de correção de sombra e resalto.

Shadow Amount Ilumina as sombras da imagem. Este controle somente fica disponível caso se anule a seleção de Quantidades automáticas.

Highlight Amount Escurece os realces da imagem. Este controle somente é ativado caso Quantidades automáticas não esteja selecionado.

Temporal Smoothing Especifica a faixa de frames adjacentes que o AdobePremiere Pro analisa para determinar a quantidade de correção necessária para cada frame com relação aos frames que o rodeiam. Por exemplo, caso se defina Suavizado temporal em 1 segundo, o Adobe Premiere Pro analisa os frames correspondentes a 1 segundo antes do frame mostrado para determinar os ajustes adequados de sombra e iluminação. Caso se defina Suavizado temporal em 0, o Adobe Premiere Pro analisa cada frame independentemente sem considerar os frames ao redor. O Suavizado temporal pode dar lugar com o tempo a correções de aspecto mais suave. Este controle somente se ativa caso a opção Quantidades automáticas seja selecionada.

Scene Detect Especifica que o AdobePremiere Pro omita as alterações de cena ao habilitar Suavizado temporal.

Blend With Original Especifica a porcentagem de efeito que será aplicada à imagem.

Expanda a categoria para acessar mais opções para mostrar os seguintes controles:

Shadow Tonal Width and Highlight Tonal Width Delimitam a gama de tonalidades ajustáveis das sobras e dos realces. Os valores mais baixos restringem a gama ajustável somente às regiões mais escuras ou mais claras, respectivamente. Os valores mais altos ampliam a gama ajustável. Estes controles são úteis para isolar regiões que se deseja ajustar. Por exemplo, para iluminar uma zona escura sem afetar as meias tonalidades, selecione uma Largura tonal de sombra baixa para que quando ajuste a Quantidade de sombra, sejam iluminadas somente as zonas mais escuras de uma imagem.

Shadow Radius and Highlight Radius Indicam o tamanho (em pixels) da zona ao redor de um pixel que o efeito utiliza para determinar se o dito pixel reside numa sombra ou em um realce. Por norma geral, este valor deveria ser mais ou menos igual ao tamanho do assunto de interesse de seu material de arquivo.

Color Correction Especifica o grau de correção de cor que o efeito aplica às sombras e aos realces ajustados. Quanto maior seja o valor, mais saturadas estarão as cores. Quanto mais significativa seja a correção que realize das sombras e realces, mais disponível estará a gama de correção de cor.

Nota: Caso deseje alterar a cor em toda a imagem, utilize o efeito Tono/Saturation (Saturação) depois de aplicar o efeito Ensombrecer/Realçar.

Midtone Contrast Determina o grau de contraste que o efeito aplica às meias tonalidades. Os valores maiores aumentam o contraste somente nas meias tonalidades, quando as sombras são escurecidas os realces são iluminados.

Black Clip and White Clip Especificam em quais medidas o efeito recorta as sombras e as iluminações para obter as novas cores extremas de sombra (nível 0) e de iluminação (nível 255) da imagem. Os valores maiores geram uma imagem com um contraste superior.

Efeito Threshold (Umbral)

O efeito Threshold (Umbral) permite converter imagens em cor ou em escala de cinza em imagens branco e preto com um alto contraste. Especifique um determinado nível como umbral; todos os pixels que sejam mais claros que esse umbral serão convertidos em brancos e todos os pixels mais escuros, em preto.

Efeito Threshold (Umbral): imagem original (esquerda) e com



variações aplicadas do efeito Threshold (Umbral) (centro e direita)

Efeitos desfocar e focar

Efeito Soften (Suavizar)

O efeito Soften (Suavizar) combina as bordas entre áreas de cores de alto contraste. Uma vez combinadas, as cores criam sombras intermediárias que fazem com que a transição entre as zonas escuras e as iluminadas seja mais gradual.

Efeito desfoque de câmera

O efeito Desfoque de câmera simula uma imagem que sai da faixa focal da câmera, borrando o clip. Por exemplo, ao definir os keyframes do desfoque, simula-se a saída de foco, ou uma tremida acidental da câmera. Arraste o controle deslizante para especificar o grau de desfoque do keyframe selecionado. Os valores maiores intensificam o efeito de desfoque.

Efeito Channel Blur (desfoque do canal)

O efeito Desfoque do canal permite desfocar os canais vermelho, verde, azul ou alfa de um clip de modo individual. Você pode especificar se o desfoque será horizontal, vertical, ou ambos. Utilize este efeito para criar efeitos de resplendor ou se deseja um desfoque que não se transforme em transparente próximo às bordas do clip. A opção Comportamento de borda determina como tratar as bordas de uma imagem desfocada. Caso seja desfeita a seleção, os pixels localizados fora da imagem ficarão transparentes, o que faz com que as bordas da imagem desfocada fiquem semitransparentes. Selecione a opção Repetir pixels da borda para repetir os pixels localizados ao redor das bordas, com o

que se evita que as bordas se escureçam e se tornem mais transparentes.

Efeito Compound Blur (Compor desfoque)

O efeito Compor desfoque permite desfocar os pixels do clip selecionado em função dos valores de luminosidade de uma capa de desfoque, também conhecida como mapa de desfoque. A capa de desfoque pode ser qualquer clip que contenha pixels com diferentes valores de luminosidade. Caso a coloquemos em cima do clip selecionado, um a um, os pixels de ambos os clips são combinados. Onde a capa de desfoque for preta, não se produz um desfoque na mesma posição do clip selecionado. A capa de desfoque é utilizada somente como mapa, mas não resulta visível na composição.



Efeito Compor desfoque: original (esquerda), com o efeito Compor desfoque aplicado (centro) e o efeito Compor desfoque aplicado e a capa nebulosa invisível (direita)

Este efeito é útil para simular nebulosidade e outros efeitos digitais, ou então para realizar alterações na visibilidade causada por condições atmosféricas como humidade ou calor, especialmente em capas desfocadas. Utilize os seguintes controles:

Blur Layer Especifica o clip da sequência que será utilizado como mapa de desfoque. Os valores claros da capa de desfoque correspondem a um maior desfoque do clip afetado, enquanto que os valores escuros correspondem a um desfoque menor.

Maximum Blur Especifica a quantidade máxima, em pixels, que poderemos desfocar em qualquer parte do clip afetado.

Stretch Map To Fit Estica a capa de desfoque para ajustá-la às dimensões do clip sobre o qual é aplicado. Do contrário, estará centrada.

Invert Blur Inverte os valores, de modo que as áreas que antes estavam mais desfocadas agora ficam menos, e viceversa.

Efeito desfoque direcional

O efeito Desfoque direcional provoca o desfoque direcional de uma imagem, com o que se outorga ao clip a ilusão de movimento.

O efeito Desfoque direcional possui os seguintes ajustes:

Direção Especifica a direção do desfoque. O desfoque se aplica de modo paralelo ao redor do centro de um pixel. Portanto, um ajuste de 180° e outro de 0° são vistos do mesmo modo.

Comprimento do desfoque Especifica em que medida se vai desfocar a imagem.

Efeito Fast Blur (Desfoque rápido)

Utilize o efeito Desfoque rápido para indicar a quantidade de desfocagem de uma imagem. Você pode especificar se o desfoque será horizontal, vertical, ou ambos. O desfoque rápido desfoca as zonas mais rapidamente que o desfoque gaussiano.

Efeito Gaussian Blur (Desfoque gaussiano)

O efeito Desfoque gaussiano permite desfocar e suavizar a imagem, assim como eliminar o Noise. Você pode especificar se a desfocagem será horizontal, vertical, ou ambas. (Gaussiano se refere à curva em forma de campana (sino) que se gera ao atribuir os valores de cor dos pixels afetados).

Efeito Gaussian Sharpen (Enfoque gaussiano)

O efeito Enfoque gaussiano foca um clip em grande medida; este efeito equivale a selecionar várias vezes o efeito focar. Não se pode aplicar este efeito em keyframes.

Efeito Ghosting (Fantasma)

O efeito Fantasma sobrepõe transparências dos frames imediatamente anteriores ao frame atual. Este efeito pode ser útil, por exemplo, caso desejemos mostrar a trajetória de um objeto em movimento, por exemplo, uma bola quicando. Não podemos aplicar este efeito em keyframes.

Efeito Radial Blur (Desfoque radial)

O efeito Desfoque radial produz uma desfocagem suave que simula o efeito de uma câmera que gira, ou então que se aproxima ou se afasta da imagem. Selecione o método de desfoque Giro se deseja desfocar ao longo de linhas circulares concêntricas, como se estivéssemos girando a câmera. Selecione o método de desfoque Zoom se deseja desfocar ao longo de linhas que irradiam do centro. Arraste o ponto do quadro Center (Centro) para alterar a origem do desfoque. Também podemos definir a quantidade de desfoque entre 1 e 100. Com o método de desfoque Giro, este valor reflete o grau de giro. Com o método de desfoque Zoom, este valor reflete a intensidade do desfoque.

Efeito Sharpen

O efeito focar aumenta o contraste nas zonas em que alterações de cor são produzidas.

Efeito Sharpen Edges (focar bordas)

O efeito focar bordas encontra as zonas do clip onde se produzem alterações significativas de cor e as foca. Não podemos aplicar este efeito em keyframes.

Efeito Mask (Máscara) de enfoque

O efeito Mask (Máscara) de enfoque aumenta o contraste entre as cores que definem uma borda. Utilize os seguintes controles:

Radius Especifica a profundidade dos pixels de uma borda que serão afetadas. Caso indique um valor alto, muitos dos pixels ao redor da borda serão ajustados para o contraste. Caso indique um valor baixo, somente se ajustarão os pixels da borda.

Threshold (Umbral) Especifica uma tolerância para definir as bordas e evitar o ajuste geral do contraste que poderia gerar Noise ou causar resultados inesperados. Os valores determinam o intervalo de contraste permitido entre pixels adjacentes antes de ajustar o contraste. Um valor baixo gera um efeito mais pronunciado.

Efeito Mask (Máscara) de enfoque: Original (esquerda) e com nível



ajustado a 80, Raio a 24 e Threshold (Umbral) a 8 para a capa nebulosa (direita)

Efeitos de canal

Efeito 3D Glasses

O efeito 3D Glasses cria uma única imagem 3D combinando a vista 3D esquerda e direita. Podemos utilizar imagens de programas 3D ou de câmeras estereoscópicas como fonte para cada vista. O método que utilizamos para criar imagens combinadas dita a forma de as vermos. Por exemplo, podemos utilizar o efeito 3D Glasses para criar uma imagem anaglífica, que possui duas perspectivas ligeiramente diferentes do mesmo sujeito, com aplicações de cores contrastantes e superpostas uma sobre a outra. Para criar uma imagem anaglífica, combine primeiro as vistas e matizes cada uma com uma cor diferente. Logo, utilize 3D Glasses que tenham lentes

vermelhas e verdes, ou então vermelhas e azuis, para ver a imagem resultante estereoscopicamente.



Efeito 3D Glasses: Equilíbrio de cores azul vermelho selecionado (esquerda) e Entrelaçado superior L inferior R selecionado (direita)

Para evitar problemas com vistas volteadas, considere as seguintes indicações:

- Utilize as mesmas dimensões verticais para a composição e as imagens de origem. Um pixel de diferença produz o mesmo resultado que mover a posição verticalmente por um pixel.
- Certifique-se de que os valores de Posição da imagem sejam números inteiros (como 240 ao invés de 239,7).
- Caso as imagens das vistas direita e esquerda estejam entrelaçadas, separe-as antes de aplicar o 3D Glasses. Isto evita a discrepância de campo.
- Como o efeito 3D Glasses cria frames entrelaçados, não devemos selecionar uma opção de entrelaçado no diálogo

Configuração de processamento. Ajuste os seguintes controles do efeito 3D Glasses:

Left Window, Right Window Especifique o clip que deseja utilizar como vista esquerda ou direita. Somente é necessário aplicar o efeito 3D Glasses em um clip de uma sequência. Caso utilize um segundo clip, assegure-se de que ambos clips tenham o mesmo tamanho. Não é necessário que o segundo clip da sequência esteja visível.

Convergence Offset Especifica quanto as duas vistas são deslocadas. Utilize este controle para realinhar vistas de câmera de material processado sem calibragem. As fotos ou imagens

processadas com programas 3D em geral são mal alinhadas e precisam um valor negativo de deslocamento de convergência. Caso a metragem original tenha sido filmada com a convergência correta, não é necessário modificar este valor. Os keyframes com este valor podem dar como resultado animações imprevisíveis.

Swap Left-Right Altera as vistas esquerda e direita.

3D Window Especifica o modo de processamento que o efeito utiliza para combinar as vistas.

Stereo Pair Escala ambas imagens para que fiquem uma ao lado da outra dentro do quadro delimitador do efeito. Selecione alterar esquerda-direita para criar uma visão cruzada. Quando se seleciona Par estéreo, o deslocamento de convergência é desabilitado.

Interlace Upper L Lower R Toma o campo superior (primeiro) da vista esquerda e o campo inferior (segundo) da vista direita e os combina em um único frame ou numa sequência de frames entrelaçados. Utilize esta opção se deseja ver os resultados com cristais obturadores LCD ou polarizados. Selecione alterar esquerda-direita para alterar de campo.

Red Green LR Colore a vista direita de vermelho e a vista esquerda de verde através dos valores de luminosidade de cada imagem.

Red Blue LR Colore a vista direita de vermelho e a vista esquerda de azul através dos valores de luminosidade de cada imagem.

Balanced Red Green LR Realiza a mesma operação que LR vermelho verde, mas também equilibra as cores para reduzir as sombras ou efeitos fantasma causados por uma vista que se vê através da outra. Caso se selecione um valor alto, se reduz o contraste global.

Balanced Red Blue LR Efetua a mesma operação que LR vermelho azul, mas também equilibra as cores para reduzir as sombras ou os efeitos fantasma.

Balanced Colored Red Blue Converte o clip numa vista 3D empregando os canais RGB do clip original. Esta opção

mantém as cores originais do clip, mas pode produzir sombras e efeitos fantasmas. Para reduzir estes efeitos, ajuste o equilíbrio da imagem e logo após aplique o efeito 3D Glasses. Caso esteja utilizando imagens CG, suba o nível de preto de ambas vistas antes de aplicar o efeito.

Balance Especifica o nível de equilíbrio numa opção de vista 3D equilibrada. Utilize este controle para reduzir sombras e efeitos fantasma. O equilíbrio padrão que o efeito 3D Glasses define ao selecionarmos a opção Equilíbrio de cores azul vermelho é o valor ideal: caso se defina Equilíbrio em 0,0, o efeito 3D Glasses não cria profundidade 3D, e caso se defina Equilíbrio em um valor muito elevado, o efeito 3D Glasses produz um resultado muito saturado.

Considerações sobre as lentes vermelha, azul e verde

Quando trabalhamos com imagens vermelhas e azuis, a cor azul das gafas com cristais vermelho e azul, será realmente ciano, e não azul. Vermelhos e Ciano são cores complementares, que produzem a melhor separação devido a se filtrarem uma na outra de forma mais eficaz. Quando trabalhamos com imagens vermelhas e verdes, pode parecer que o verde não seja tão brilhante como o vermelho. No entanto, se vemos as imagens com lentes vermelha e verde, estas produzem um resultado uniforme devido ao fato de que o verde possui um valor de luminosidade maior que o vermelho.

Considerações sobre os efeitos ghost (fantasma)

Os efeitos Fantasma se produzem quando os valores de luminosidade de uma cor superam aos de outra cor, até tal ponto que poderemos ver a primeira cor através da lente incorreta de gafas anaglíficas. Por exemplo, um valor excessivo de luminosidade de vermelho será visto através das lentes azuis. Caso você ajuste o valor de Equilíbrio, teste o resultado na mídia do resultado final. Caso se defina o valor de Equilíbrio muito alto, poderá aparecer uma sombra invertida.

Efeito Arithmetic (Aritmética)

O efeito Aritmética realiza várias operações matemáticas simples nos canais vermelho, verde e azul de um clip.

Operator Especifica a operação matemática que deve ser realizada entre o valor que se especifica para cada canal e o valor existente desse canal para cada pixel da imagem:

And, Or, and Xor Aplicam combinações lógicas do valor especificado em termos de bits.

Add, Subtract, and Difference Aplicam combinações matemáticas básicas através do valor especificado.

Max and Min Seleccionam cada pixel do canal de cor que, respectivamente, é menor ou maior que o valor especificado e o definem de acordo com o valor especificado.

Block Above and Block Below Desativam o canal em qualquer lugar que seja maior ou menor, respectivamente, que o valor especificado.

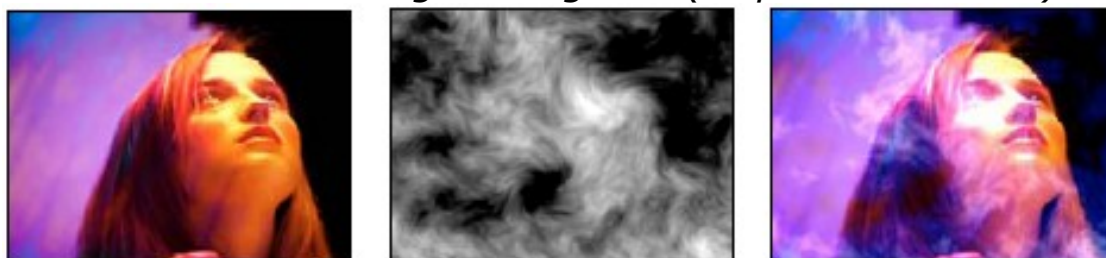
Slice Desativa o canal quando for menor que o valor especificado e o ativa quando for maior.

Multiply Multiplica o valor especificado em cada canal pelo valor existente desse canal em cada pixel da imagem. A cor resultante é mais escura.

Screen Multiplica o valor inverso do especificado para cada canal pelo valor existente desse canal em cada pixel da imagem. A cor resultante é mais clara.

Clip Result Values Evita que todas as funções criem valores de cor que superem a faixa válida. Caso esta opção não esteja selecionada, pode ser que alguns valores de cor se ajustem automaticamente de ativados a desativados, ou viceversa.

Efeito Aritmética: imagens originais (esquerda e centro) e com o



efeito Aritmética aplicado (direita)

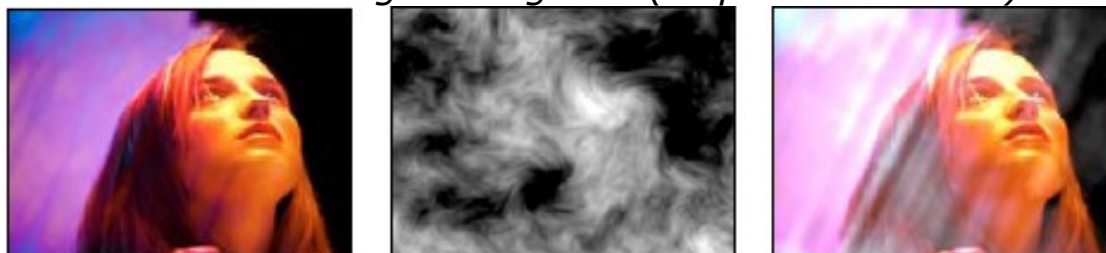
Efeito Blend (Fusão)

O efeito Fusão permite fundir dois clips através de um dentre cinco modos. A fusão cruzada (crossfade) é a transição padrão entre duas imagens: a imagem original desaparece enquanto a nova aparece. Depois de fundir clips através deste efeito, desabilite o clip selecionado do menu Fusão com capa; para isso, selecione o clip e Escolha Clip > Habilitar.

Efeito Calculations (Cálculos)

O efeito Cálculos combina os canais de um clip com os canais de outro.

Efeito Cálculos: imagens originais (esquerda e centro) e com o



efeito Cálculos aplicado (direita)

Ajuste os seguintes controles do efeito Cálculos:

Input Channel Especifica o canal que se extrairá e se fundirá com o clip original:

- **RGBA** Mostra todos os canais de forma normal.
- **Gray** Mostra a luminosidade da imagem RGBA original.
- **Red/Green/Blue/Alpha** Converte todos os canais ao valor do canal especificado.

Invert Input Inverte o clip antes que o efeito extraia a informação do canal especificado.

Second Layer Especifica a pista de vídeo com a qual Cálculos fundirá o clip original.

Second Layer Channel Define o canal que será fundido com os canais de entrada.

Second Layer Opacity Especifica a transparência da segunda capa.

Invert Second Layer Inverte a segunda capa antes que o efeito extraia a informação do canal especificado e processe a fusão.

Stretch Second Layer To Fit Estica as bordas da segunda capa até as bordas da capa original antes de fundi-las. Caso este controle não seja selecionado, o efeito Cálculos centrará a segunda capa de origem na capa original e a Recortará para ajustá-la aos contornos da capa do efeito.

Blending Mode Especifica o modo de fusão empregado para fundir o clip original com a segunda capa.

Preserve Transparency Garante que não se modifique o canal alfa do clip afetado.

Efeito Conversor Cineon

O efeito Conversor Cineon brinda um alto grau de controle sobre as conversões de cor dos frames Cineon. No Adobe Premiere Pro, se pode converter a cor de um arquivo Cineon através de controles empregando o efeito Conversor Cineon. Para utilizar o efeito Conversor Cineon, importe um arquivo Cineon e adicione o clip numa sequência. Após aplique o efeito Conversor Cineon ao clip e ajuste com precisão as cores enquanto observa os resultados de modo interativo no Program Monitor. Defina os keyframes para que se ajustem às alterações de tonalidade com o tempo: utilize a interpolação de keyframes e os controles para fazer coincidir de modo preciso as modificações de luz mais irregulares, ou então deixe o arquivo em seu estado padrão e utilize o conversor.

Os 10 bits de dados disponíveis em cada canal Cineon permitem melhorar com maior facilidade uma faixa importante de tonalidades devido a conservar o equilíbrio tonal geral. Caso se especifique a faixa com cuidado, é possível criar uma versão da imagem que se assemelhe fielmente à original.

Ajuste os seguintes controles do efeito Conversor Cineon:

Conversion Type Especifica como se converte o arquivo Cineon:

- **Log To Linear** Converte o clip logarítmico no Cineon de 8 bits que será processado em um clip Cineon.
- **Linear To Log** Converte um clip com um proxy linear de 8 bits de um arquivo Cineon em um clip logarítmico de 8 bits, de modo que as características que mostra sejam coerentes com o arquivo Cineon original.
- **Log To Log** Detecta um arquivo Cineon logarítmico de 8 o 10 bits quando se pretende processá-lo como um proxy logarítmico de 8 bits.

10 Bit Black Point Especifica o ponto preto (densidade mínima) para converter um clip Cineon logarítmico de 10 bits.

Internal Black Point Especifica o ponto preto utilizado para o clip no Adobe Premiere Pro.

10 Bit White Point Especifica o ponto branco (densidade máxima) para converter um clip Cineon logarítmico de 10 bits.

Internal White Point Especifica o ponto branco utilizado para a capa no Adobe Premiere Pro.

Gamma Especifica o valor das meias tonalidades.

Highlight Rolloff Especifica o valor de atenuação utilizado para corrigir realces brilhantes.