

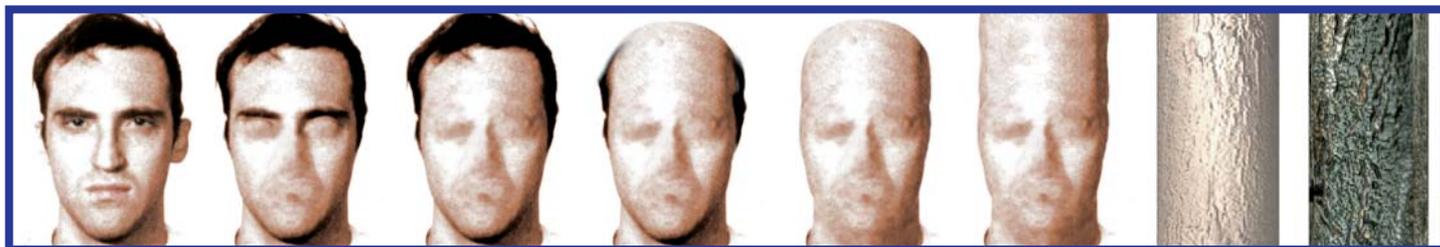
MORPH 2.5

Software camaleônico tem nova versão para Power Mac

Morphing é o efeito de mudar, ao longo de um tempo, a forma e a textura de uma imagem. Tornou-se popular naquele videoclip do Michael Jackson, em que a mulata virava japonês, que virava lourinha, que virava negão. O próprio Michael Jackson é um exemplo vivo de morphing: atualmente está no meio de uma transição de um neguinho do

tivessem exatamente as mesmas dimensões, pixel por pixel. Nativo para PowerPC, além de renderar as imagens intermediárias muito mais rápido, o Morph 2.5 permite a transformação entre imagens em movimento, importadas como filmes QuickTime. Além do morphing, ele permite mais dois tipos de transformação: *caricaturing* e *warping*. *Caricaturing* consiste em acentuar e

sequência que começaria com o japonês e terminaria na lourinha. Poderia-se criar uma última sequência que começasse no negão e tivesse como imagem final a mulata, salvar o resultado em QuickTime e criar um loop interracial. Cada filme pode ter um número ilimitado de sequências e cada sequência pode ter um tipo de transformação diferente. O resultado final pode ser surpreen-



Apresentamos as provas de que nosso resenhista (em surpreendente versão "com cabelo") é, sem sombra de dúvida, um assumido cara-de-pau

Bronx para uma alemã loura engolidora de salsichas. Quando os brasileiros viram o clip, no *Fantástico*, ficaram de queixo caído. Mal sabiam que já estava em beta um programinha que botava à disposição de qualquer adolescente pentelho com um Mac nas mãos a capacidade de fazer transições semelhantes. Alguns meses mais tarde, estava no mercado, publicado pela *Gryphon Software* (que foi rápida em registrar o nome), o Morph 1.0, grande coqueluche da MacWorld de janeiro de 93, em São Francisco. Na época, ele se limitava a fazer transformações entre duas imagens estáticas que

exagerar os traços proeminentes da imagem final. Em um morphing normal, o programa cria quadros intermediários entre as imagens inicial e final. No *caricaturing*, a sequência começa com a imagem final "careta" e vai distorcendo-a de acordo com a formas e os pontos de controle da imagem inicial.

Warping permite distorcer uma imagem de acordo com 16 variáveis, que determinam como os pixels que cercam os Key Points vão se comportar durante a transformação. É possível controlar o processo com bastante precisão. Dá pra fazer uma estátua piscar ou botar a Mona Lisa para sorrir, por exemplo.

Todas as transformações são feitas através da cuidadosa distribuição de pontos e linhas de controle adaptadas para as imagens inicial e final. Cada transformação corresponde a uma sequência, que pode ser seguida por outras sequências. No exemplo do Michael Jackson, uma sequência teria como imagem inicial a mulata e final o japonês. A esta seguiria uma

dente, tanto no bom como no mal sentido. Para um morph de qualidade, o segredo é escolher e preparar bem as imagens originais no Photoshop e pegar a manha da distribuição dos pontos e linhas de controle. A partir disso, é só usar a imaginação e sair transformando Pelé em Xuxa, Fusca em Porsche e PC em Macintosh. ☛

CARLOS MUTI RANDOLPH
Conselheiro editorial da MACMANIA, animador, ilustrador e artista gráfico.

MORPH 2.5
Gryphon Software: 7220 Trade Street San Diego, CA 92121 USA
Configuração: Mac 040 ou Power Mac, 8Mb de RAM, System 7.0 ou posterior
Preço: US\$ 131.95

Intuitividade: ■■■■
Interface: ■■■■
Poder: ■■■■
Custo/Benefício: ■■■■

CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DE SOFTWARES

Intuitividade: Até onde você pode ir sem o manual.

Interface: A cara do programa. O jeito com que ele se comunica com o usuário.

Poder: O quanto o programa se aprofunda em sua função.

Diversão: Só para games, dispensa explicações.

Custo/Benefício: Veja aqui se o programa vale o quanto pesa.