

# BOTANDO A MÃO NA MASSA

Muita gente pensa que é bico fazer uma multimídia. Você pega um computador, alguns periféricos, meia dúzia de softwares e está pronto para fazer o novo Myst ou o CD-ROM interativo do Genival Lacerda. Ledo engano. Isso é o mesmo que dizer que para fazer um filme basta uma câmera na mão e uma idéia na cabeça. O que mais importa

**A MAGMANIA começa aqui uma série de matérias sobre projetos multimídia. Neste número, damos algumas dicas sobre a produção de imagens no Photoshop. Nos próximos, falaremos de sons, música e animação.**

Quando se escolhem vários programas completos para trabalhar, as possibilidades e dicas são quase infinitas, mas você não precisa conhecer a fundo todos eles para fazer uma multimídia. Muitas vezes, usa-se só 30% de um programa como o Premiere ou 10% de um Strata StudioPro. O que importa mesmo é inventar novas maneiras de usá-los.



Tela 1

em qualquer mídia é a qualidade de criação. Às vezes, quem domina a técnica tem muito pouca arte e o resultado é tenebroso. Por outro lado, os artistas às vezes sabem muito pouco da técnica. Fazer um produto multimídia envolve trabalhar com dezenas de programas nas mais diferentes áreas. Os chamados "programas de autoria", os softwares multimídia propriamente ditos, como Macromedia Director, Apple Media Tool e HyperCard (ver MACMANIA #8), são meros "montadores multimídia". O material bruto (sons, vídeo, telas, botões) é produzido em programas como Photoshop, Studio Pro, Sound Edit 16 etc.

No fundo, o que você mais vai produzir são:

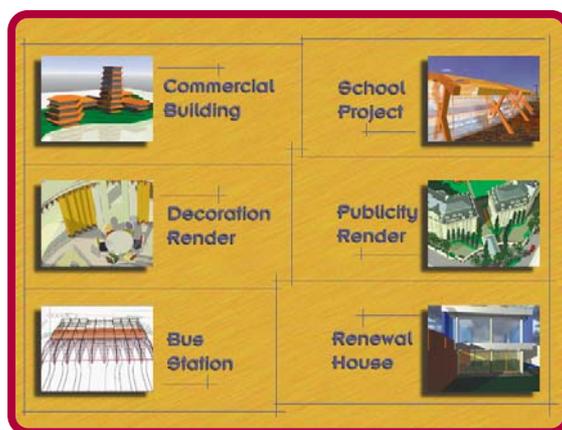
- ♦ Telas que se assemelham a folhas de uma revista onde você deve diagramar seu espaço. A única diferença é que essa diagramação pode se movimentar e o tamanho da tela de computador é fixo.
- ♦ Vinhetas que servirão de passagem de uma tela para outra ou de

um tema para outro.

- ♦ Trilhas sonoras
- ♦ Filmes de vídeo
- ♦ Animações

A melhor forma de se fazer um bom produto é usar os melhores programas em cada área. O Photoshop é ótimo para manipular imagens, fotos e até produzir telas. O Strata StudioPro é recomendado para vinhetas, ou animações 3D, como objetos

se morfando ou passeios por cenários virtuais. O Sound Edit16 é a solução para editar, melhorar e mixar trilhas sonoras. O Premiere 4.0 ajudará na produção e edição de filmes QuickTime e finalmente o software que unirá todas as informações numa seqüência interativa pode ser o Director 4.0, que é certamente o mais usado. Existem muitos outros softwares, mas com esse set, você consegue muita coisa boa.



Tela 3



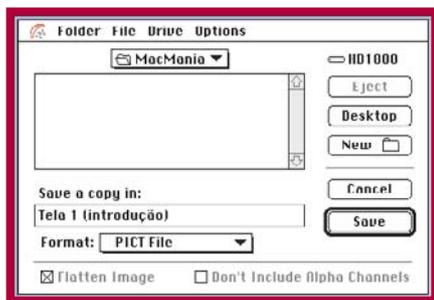
Tela 2

## DICAS - PHOTOSHOP 3.0

### TELAS COERENTES

As telas devem conter uma certa coerência no estilo. Por exemplo, imagine-se navegando por um CD-ROM onde a cada botão que você aperta aparece uma tela com um estilo totalmente diferente e outros botões também diferentes. Isso geraria confusão e uma composição de mau gosto. A melhor receita é bolar um estilo geral para todo o CD e sub-estilos para cada tema. (ver tela 1, tela 2 e tela 3).

O Photoshop 3.0 facilita sua vida para produzir esses estilos, graças aos layers. Coloque um fundo no layer background e todos os botões, textos, e fotos podem estar em outros layers, dessa maneira você pode gerar várias telas, através de um único documento de Photoshop e editá-las de forma bem mais fácil. Uma vez prontas as telas, grave uma a uma em formato PICT pelo comando *Save a copy*. Esse comando grava só os layers que estão



Salve sua tela em PICT

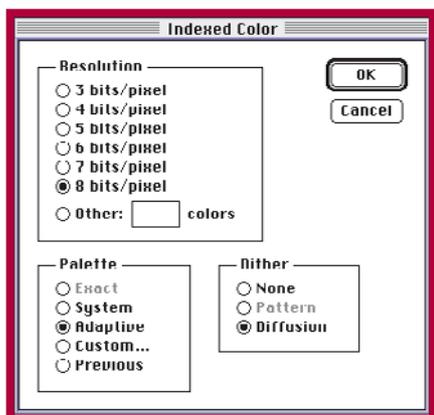
visíveis. Assim, as telas ficarão mais fáceis de exportar para o Director.

## PALETTES OTIMIZADAS

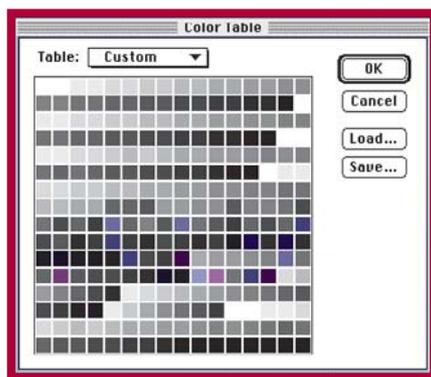
Quando se produz um título, deve-se sempre pensar que nem todo mundo tem um computador veloz e cheio de memória RAM. A melhor maneira para ter certeza que sua multimídia vai rodar suave em qualquer computador é reduzir as telas para 256 cores ou 8 bits.

Produza as telas com máxima qualidade (milhões de cores

ou 32bits) e depois crie uma paleta de 256 cores, otimizadas para cada bloco de telas ou para cada assunto. Quando o Photoshop transforma seu documento de RGB (32 bits) para Indexed Color (8 bits) ou seja, quando ele reduz o número de cores para 256, ele calcula as melhores 256 cores para seu documento. Se você tem várias figuras e quer descobrir a palette que mais se encaixa nelas, você pode colocá-las todas juntas num arquivo de Photoshop e transformar esse arquivo



Reduza a resolução para 8 bits



Otimize suas palettes para poupar tempo

em Indexed Color. Uma vez feito isso, abra a Color Table e grave essa palette. Com a palette gravada, você pode usá-la para qualquer outra tela que siga o mesmo estilo.

## TEXTO SUAVE

No caso dos CDs que contêm muito texto, lá vai outra receita:

Quando você lê um texto na tela, esse texto aparece com a qualidade do seu monitor (72 dpi) muito pior que qualquer impressora. Isso gera um serrilhado que torna os textos de suas telas feios. Já que aumentar a resolução do monitor não é possível, existe um truque que se chama anti-aliasing. O que ele faz é transformar os limites dos pontos das suas letras em várias tonalidades da cor da letra gerando um degradê mais suave entre a letra e o fundo. O resultado final é um texto menos duro. Os textos digitados no Photoshop podem ser anti-aliased, mas o melhor mesmo é gerar o texto no Illustrator 5.5, onde se pode justificar, expandir e mexer com as letras. Feito isso, basta dar Copy (-C) no Illustrator e Paste (-V) no Photoshop. 🍏



O Anti-aliasing é o maior truque do Photoshop

## LUIS A. B. COLOMBO

Arquiteto, está voltando da Alemanha onde tinha escritório de multimídia na área de CAD e de títulos educacionais. É consultor de vários escritórios de arquitetura.

## FIQUE LIGADO!

**Morph** - Fazer uma transição de uma imagem para outra utilizando um programa de Morph.