

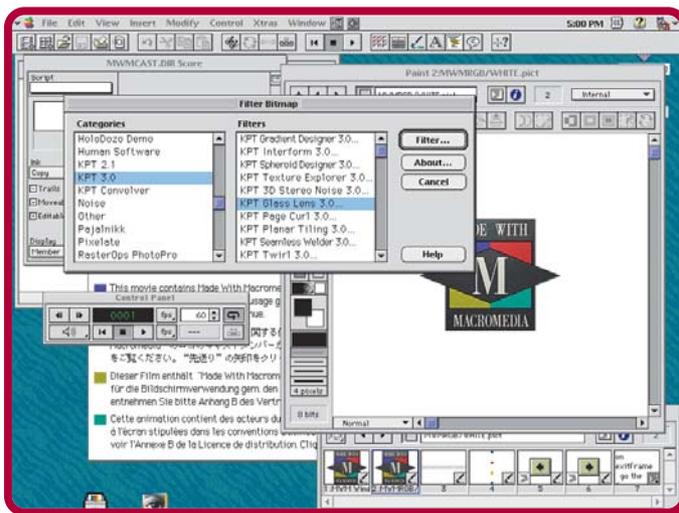
MULTIMÍDIA IN A BOX

Pacote da Macromedia é o canivete suíço dos produtores de multimídia

Com os novos lançamentos de softwares e os eventos mundiais, a Macromedia se firma no mercado como a maior empresa de produtos para multimídia. Recentemente, em São Paulo, tivemos um desses eventos (apoiado pela MACMANIA) lançando os pacotes da Macromedia, entre eles o Director Studio, o Free-Hand Graphic Studio e o Authorware Studio. Grandes pacotes vermelhos com vários softwares e cheios de CDs deixaram todos os soft-fanáticos da platéia babando para ganhar os seus no sorteio no final das palestras. Mas os produtores de multimídia não ficaram tão desejosos só pela caixa: o motivo principal é que cada um desses pacotes traz uma solução ideal para cada cliente. Todo mundo já sabe que para produzir multimídia são necessários vários softs em conjunto. Muitas vezes a ligação entre esses softwares não é imediata. Justamente por isso a Macromedia decidiu lançar um Studio com um soft para cada área de criação. Além de mais barato do que comprar os programas separadamente, é possível criar uma compatibilidade muito maior entre os arquivos gerados por um soft da mesma empresa. O pacote todo é permeado por uma tecnologia de *plug-ins* (extras) que permite a outros desenvolvedores criar seus próprios extras (ver nota sobre o *plug-in* brasileiro do Director na seção TidBits). Essa mistura de ingredientes é muito lucrativa para todos e, se você pretende entrar no ramo, não deixe de olhar esses pacotes.

DIKECTOR STUDIO

O Director Studio é uma mistura de: um soft de edição de som, o SoundEdit 16; um soft de mixagem, o Deck



Filtros do Photoshop podem ser aplicados diretamente no Director

II; um soft de edição de imagem, o XRes 2.0; um soft de modelagem e animação 3D, o Extreme 3D; e finalmente o de autoria, que cola todas as mídias produzidas pelos outros softs, o Director 5. Todo esse pacote, numa oferta de R\$ 1.125,00, é bastante barato. Mas o mais animador é que cada um desses programas já atingiu uma fase de estabilidade e confiabilidade. O carro-chefe é sem dúvida o Director, que traz novidades simples mas fantásticas para facilitar a vida de todo mundo (ver MACMANIA #24). Novidades como: edição de textos, textos com anti-aliasing real, possibilidade de usar filtros e importar *layers* direto do Photoshop e o mais recente Xtra que trará a facilidade dos Alpha Channels para dentro do Director. Só quem tra-

balha muito com esse programa pode avaliar quanto tempo se economiza com essas facilidades. Mesmo assim, ainda não chegou (e nem é de interesse pra Macromedia que chegue) à facilidade de uso do Authorware. O Authorware tem seu pacote com todos os softs acima por um preço que beira os R\$ 4.500,00. Não é à toa que o Director vende muito mais.

SOM NA CAIXA

O SoundEdit 16 já era o soft mais usado para editar sons no Mac e, com sua versão 2, traz uma novidade que vale o *upgrade*: todos

os efeitos são nativos para Power Mac, o que significa um aumento enorme na velocidade de processamento. A arquitetura de Xtras também foi acoplada ao SoundEdit e algumas melhorias na interface deixaram a cara do programa mais bonita. O Deck II é um soft que simula a mesa de edição de um estúdio de gravação no seu computador. Podendo mixar até oito trilhas de áudio com efeitos de estúdio, esse programa não é dos mais simples de se aprender, mas é muito poderoso (ver MACMANIA #25).

3D MOLEZA

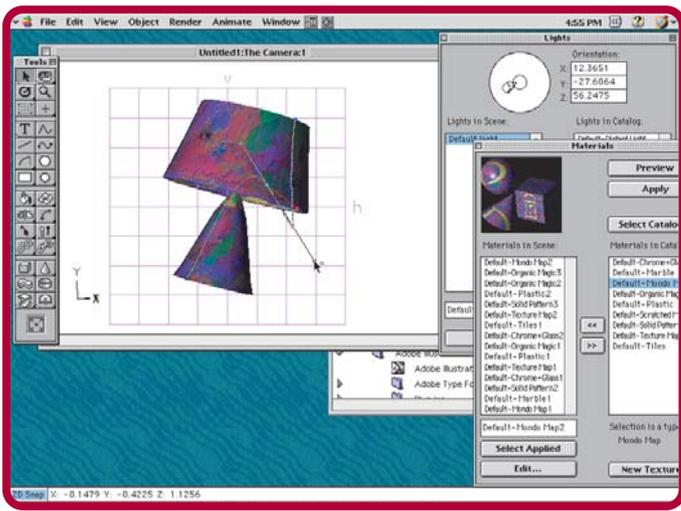
Poderoso mesmo é o Extreme 3D, que aparece na sua versão 1.0 como um software que veio substituir, com muito mais classe, o Macromodel. Sua interface lem-



Dá pra importar layers do Photoshop no Director, mantendo a transparência



Agora o SoundEdit permite importar trilhas de CD com apenas um botão



No Extreme 3D você pode editar as curvas diretamente no objeto 3D

bra muito o antigo Swivel 3D e parece que os programadores acertaram a receita. Rapidíssimo nos Power Macs, é uma ferramenta deliciosa para ilustradores. Sua maneira de desenhar com curvas é igual a qualquer Illustrator ou FreeHand e depois é só extrudar para dar volume. Suas opções para edição de objetos 3D são inteligentes e a maneira de trabalhar no espaço tridimensional é muito intuitiva. Além da modelagem, ele permite com uma enorme simplicidade a animação desses objetos. Se você usa um ElectricImage nas suas animações ou um Strata StudioPro para renderizar, não é o caso de mudar de programa. Mesmo porque são softwares caros, sofisticados e mais difíceis de se aprender. O Extreme 3D é mais indicado para quem está começando na área.

GUERRA AO PHOTOSHOP

O XRes tenta entrar em uma área que, até agora, é totalmente dominada pelo Photoshop. Todos sabem que o ponto fraco do Photoshop é o fato dele trabalhar direto, em tempo real, na imagem onde se aplicam os filtros e modificações. Ou seja, para que o Photoshop fique rápido, haja RAM! Mas, apesar de tudo, e com todas as suas características, ele ainda é o software mais estável e competente de que se tem notícia no Mac. Pensando nesse enorme público cativo do PS, a Macromedia lançou o XRes como um complemento para o usuário do seu concorrente, com comandos e interface quase idênticos. O grande apelo do XRes é o fato dele trabalhar com a imagem de duas maneiras: diretamente, como o Photoshop, ou com proxies, isto é, num preview da imagem. Isso possibilita mexer com imagens de alta resolução com uma rapidez incrível. Mas trabalhar de duas maneiras diferentes dificulta a decisão. Por exemplo: com um arquivo de 640 por 480

pixels não é necessário trabalhar da maneira mais rápida. Mas em multimídia usam-se muitos layers e o arquivo pode acabar ficando com 30 layers de 640 por 480. Nesse momento, você vai desejar ter começado do modo mais rápido. Além disso, segundo o próprio suporte técnico da Macromedia, é recomendável deixar um espaço livre em

HD de 500 megas pro XRes rodar suave! Isso tudo faz do XRes um programa um tanto estranho que, ao meu ver, não substitui o Photoshop, mas quebra um galho. Se você parar e pensar que o Photoshop custa quase o preço do Director Studio inteiro...

A PALAVRA FINAL

O soft que ficou faltando é um para edição de vídeo, mas a Macromedia já sacou isso e está preparando um verdadeiro Premiere-killer. Chamado por enquanto de Key Grip, ele está sendo desenvolvido pela mesma equipe que criou o Adobe Premiere. Segundo a Macromedia, o Key Grip deverá ser algo entre o Premiere e o Avid Media Composer. Seu lançamento está previsto para o início de 1997. Mesmo com essa lacuna, a grande conclusão é que a Macromedia, com suas estratégias de pacotes "turn-key" para produção de multimídia, parece ter acertado mais uma. **M**

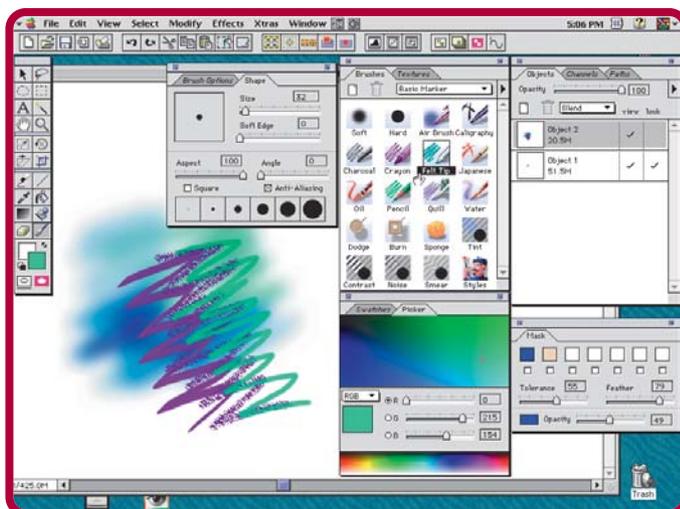
LUIS COLOMBO

Arquiteto, consultor e produtor de multimídia

ONDE ENCONTRAR:

Multisoluções: (011) 816-6355

Principia: (011) 3068-8555



O XRes é uma mistura de Fractal Painter, LivePicture e Adobe Photoshop