



KPT FINAL EFFECTS 3.0



Efeitos do Final Effects agora podem ser utilizados diretamente no Premiere



la já produzia o Kai's Power Tools, um dos melhores pacotes de filtros para o Adobe Photoshop. Seguindo essa linha, a MetaTools entra agora na área de *desktop video* com outra coleção de plug-ins.

O Final Effects contém diversos aplicativos de efeitos dinâmicos para vídeo, e é oferecido em duas versões: uma para usar com o Adobe After Effects e outra, saindo do forno, para o Adobe Premiere.

A versão para o After Effects, KPT Final Effects 3.0, é mais cara, US\$ 695 (EUA), mas em compensação tem mais plug-ins, numa opção completa e profissional. Por outro lado, a versão Final Effects AP, US\$ 199 (EUA), funciona de forma mais esperta e interativa, com um design de interface bastante amigável. Pode até valer a pena ter as duas. Os resultados compensam o investimento e muitas vezes alcançam níveis próximos ao de workstations milionárias.

Os programas vêm com manuais que poderiam ser bem mais generosos em detalhes e explicações. A sofisticação dos instrumentos descritos ali exigem informações extensas e muito precisas. Uma boa solução seria um tutorial para cada efeito, em arquivos Acrobat. Mas com dedicação e uma boa dose de empirismo, consegue-se rapidamente começar a trabalhar com o Final Effects.

Tendo sido criado originalmente para o After Effects, a distribuição dos plug-ins segue a estrutura do menu de efeitos desse software, dividida em áreas específicas. Veja na tabela os plug-ins existentes e compare os recursos criados para o After Effects (28 efeitos) com os efeitos habilitados para o Premiere (16 efeitos).

COMPARANDO VERSÕES

Independente da versão, o FE apresenta um conjunto de efeitos e transições respeitável. Basicamente, as versões trazem as mesmas ferramentas para o usuário. Todos os plug-ins do FE são customizáveis por keyframes múltiplos para cada parâmetro.

Como o After Effects é bem superior quando o assunto é manipulação de imagem, os recursos e o controle sobre os efeitos obtidos com ele são maiores e mais precisos. Isso inclui a opção de determinar valores numéricos para todos os parâmetros dos efeitos do FE. E somente no After Effects é possível, simultaneamente e com absoluta qualidade e precisão, compor esses e outros efeitos em camadas com key e alpha-channel. Já a versão do Premiere traz a vantagem de, numa mesma janela, apresentar todos os controles, o preview e uma "timeline" só para o efeito. Os valores numéricos estão fora por limitação do próprio Premiere. Entre os efeitos comuns a ambas as versões, sobressaem principalmente os de geração de partículas, que ficam quase pau a pau. O Ball Action, por exemplo, converte a imagem em esferas que podem fazer rotação e twist em eixos pré-determinados. As bolas podem aumentar ou diminuir de tamanho e quantidade e assumir um certo padrão de dispersão, entre outros parâmetros.

O efeito Pixel Polly é outro que impressiona e rapidamente fica entre os favoritos de qualquer usuário, seja de Premiere ou After Effects. O recurso faz a imagem em movimento explodir em polígonos 3D (com sombra!) ou, ao contrário, se formar a partir de uma

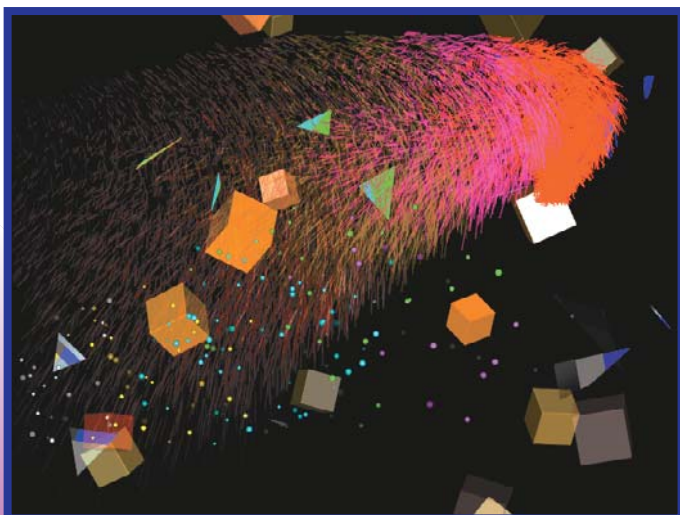
explosão. É possível customizar coisas como o tipo de objeto, espaço de grid, velocidade de dispersão, gravidade, rotação, direção randômica e profundidade. Muito mais pode ser criado ainda em geração de partículas através dos plug-ins Particle System, Particle System II e Particle System LE. O PS II, o único que vem na versão do Premiere, faz um estrago com as imagens. Explosões de todo o tipo, efeitos de fumaça e fogo, mais os recursos de vortex, twirl, bolhas, cubos, polígonos em 3D e ajustes de direção, raio, gravidade, turbulência e longevidade.

EFEITOS EXCLUSIVOS

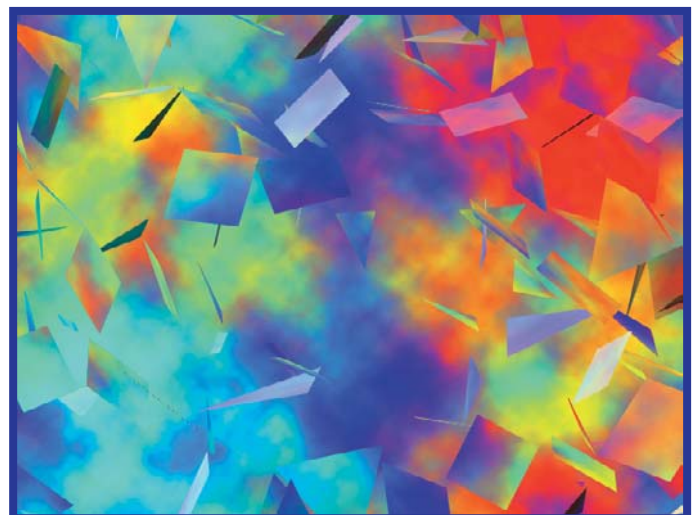
Em comum para as duas versões, ainda no setor de partículas, existem plug-ins que fazem literalmente chover (ou nevar) sobre uma imagem, até sobrepor bolhas flutuantes. São efeitos engraçados e de grande impacto, embora não muito usuais.

Os efeitos de distorção, em geral, são excelentes. O Premiere traz o FloMotion, que suga ou expulsa a imagem através de buracos negros, e o Lens, para obter distorções dinâmicas de lentes côncavas ou convexas. Entre as distorções exclusivas para After Effects, os destaques vão para o efeito Griddler, que possibilita animar, com rotação e escala, a deformação da imagem em formas quadradas ou retangulares, e para os efeitos Slant e Slant Matte, que inclinam as imagens em animações com ou sem *drop shadows*. O efeito Tiler, que completa a lista, é perfeito para transformação da imagem em algo semelhante a um video-wall.

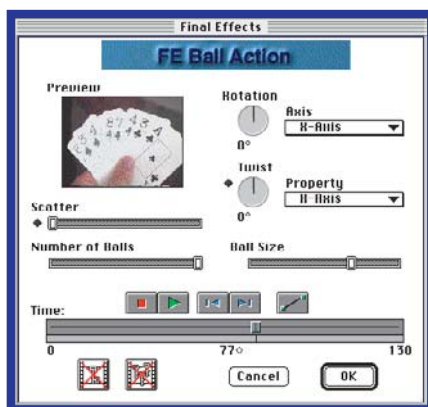
Na parte de perspectiva propriamente dita, só há um plug-in, o efeito Sphere, presente também no Premiere.



O Final Effects permite colocar uma porrada de efeitos nos seus filmes

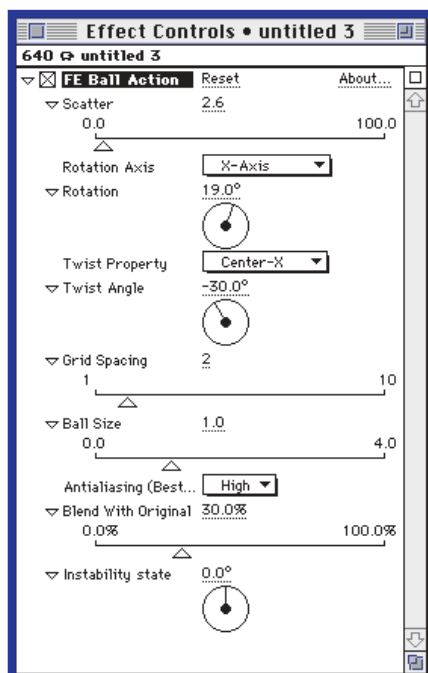


Aqui você vê o efeito puro (mutcho loco), sem ser aplicado em nenhum filme



Veja nessas telas as diferenças de interface...

Ele projeta uma imagem sobre uma esfera, com controles de rotação, iluminação e brilho. A qualidade é de babar. Com uma textura de mármore esparta, dá para fazer um planetinha com letras sobrepostas. Os melhores efeitos de estilização e transição foram estendidos para o Premiere. São eles o Kaleida, que transforma a imagem em caleidoscópios dinâmicos, o Page Turn, a famosa virada de página, só que mais incrementada, e os wipes Scale e Radial Scale, que sugam uma imagem para fora da tela. A principal exclusividade do After Effects nessa parte é o efeito Scatter, que espalha os pixels de uma imagem até obter a forma de uma nuvem de poeira sobre a tela.



...entre a versão Premiere e a do After Effects

As áreas realmente exclusivas para o After Effects (composição, controle de imagem e luz) são preenchidas por plug-ins supersofisticados. O Composite compõe duas imagens em um só layer e precisa ser usado junto com outro efeito. Os Threshold e Threshold RGB podem criar e adicionar máscaras alpha-channel a partir da informação de luminância ou RGB de uma imagem. Por fim, o LightBurst, uma verdadeira pérola. Ele faz uma imagem aparecer com um fecho de luz por trás, que se movimenta e projeta raios, sombra e ambiência. O mais chato ainda é o tempo de render, que pode ser amenizado se o usuário optar por um Mac com mais de um processador e pelo After Effects 3.1, que já tem suporte para multiprocessamento. Fora isso, pode-se dizer que o Final Effects é um bom companheeeeiro... ninguém pode negar! **M**

COMPARE AS VERSÕES DO FINAL EFFECTS

Tipo de efeito	After Effects	Premiere
Composição	Composite	
Distorção	FloMotion	FloMotion
	Griddler	
	Lens	Lens
	Slant	
	Slant Matte	
	Tiler	
	Color Offset	Color Offset
Controle de Imagem	Threshold	
	Threshold RGB	
Luz	Lightburst	
Partículas	Ball Action	Ball Action
	Bubble	Bubble
	Particle Systems	
	Particle Systems II	Particle Systems II
	Particle Systems LE	
	Pixel Poly	Pixel Poly
	Rain	Rain
	Snow	Snow
Star Burst	Star Burst	
Perspectiva	Sphere	Sphere
Estilização	Kaleida	Kaleida
	Page Turn	Page Turn
	Scatterize	
Transição	Image Wipe	
	Radial Scale Wipe	Radial Scale Wipe
	Scale Wipe	Scale Wipe
	Twister	Twister

JOÃO VELHO

Produtor de vídeo digital.

XPT FINAL EFFECTS 3.0

MetaTools

tel: 805-566-6200/fax: 805-566-6385

web: <http://www.metatools.com>

Configuração: Power Mac, System 7.5.1 ou superior, 16 Mb de RAM, After Effects ou Premiere

Preço: US\$ 695 (EUA, versão Adobe After Effects), US\$ 199 (EUA, versão Premiere)

Intuitividade: ■■■■

Interface: ■■■■

Poder: ■■■■

Custo/Benefício: ■■■■