

Director 6.0

Macromedia muda tudo para combater o mTropolis

O ano de 1996 foi muito importante para aqueles que trabalham com multimídia. O lançamento da versão 1.1 do mTropolis acabou com o monopólio da Macromedia no terreno dos softwares de autoria profiças. A gigante da multimídia acordou e preparou rapidamente uma nova versão do Director, com várias inovações. Muitas encontradas já no mTropolis. A primeira coisa que se nota ao abrir o Director 6.0 é que a empresa tentou facilitar um pouco mais a vida daqueles usuários ocasionais, que não gostavam ou não sabiam programar em Lingo (aquela linguagem que ainda hoje tira o sono de muito desenvolvedor de multimídia). Claro que aqueles que adoram uma programação vão poder brincar à vontade com mais ou menos uns 100 novos comandos de Lingo. Mas vamos deixar de falar superficialmente e entrar mais a fundo nos novos conceitos.



MUDANÇAS RADICAIS

A modificação mais gritante no programa foi uma virada radical no score, a principal interface do programa. Agora há a possibilidade de colocar até 120 objetos ao mesmo tempo (quem nunca teve que ficar alternando objetos na tela para posicionar mais que 48?). Outra mudança foi o congelamento da parte superior do score – aquela parte que contém a linha de script, sons, efeitos, paleta e timing. Essa é uma modificação muito útil: na parte superior da janela de score dá pra ver todas as informações do objeto que estamos clicando, em que frame a seqüência começa, onde ela termina, as coordenadas X e Y, o tamanho do objeto, a posição dos pontos à esquerda, direita, acima e abaixo do objeto, e, o que é melhor, tudo isso editável. Trocando em miúdos: para que um objeto saia do ponto (10,10) e vá até o ponto (234,301), basta marcar esses dois pontos nos respectivos frames. Temos também a possibilidade de trabalhar com várias janelas de score, cada uma com uma escala de zoom, indo de 6 a 1600%. Como esse comando de zoom foi incluído, não havia

mais justificativa para a visualização “Extended” do score. Mas ela foi mantida e ainda ganhou

uma linha contínua entre os dois. (figura 2) Todo e qualquer objeto colocado no score tem um funcionamento global. Se eu deseje que o objeto saia de um ponto e vá para outro, como falado acima, basta ir no ponto inicial colocar os valores de X e Y, depois ir até o ponto final e fazer a mesma coisa com os novos valores. Pronto, ele automaticamente calcula os pontos intermediários (como no antigo comando In Between). Isso vale para tudo, inclusive para marcar pontos intermediários. Caso queiramos que ele ocupe mais ou menos frames, basta arrastar o último ponto até o lugar desejado.

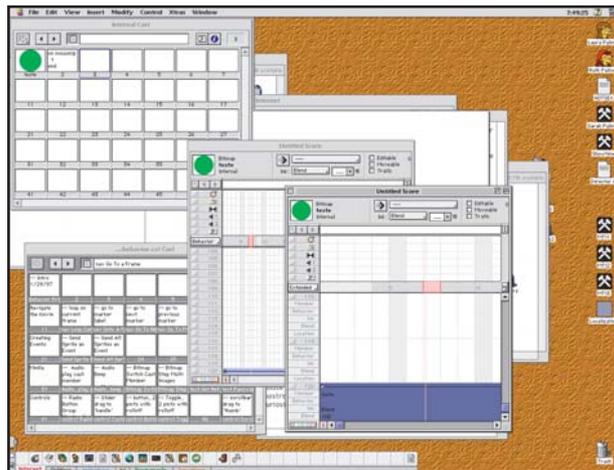


Figura 1

linhas com a informação do member, o behavior aplicado (veremos acima), o tipo de “ink”, o blend e a localização. (figura 1)

REVISTO E MELHORADO

Mas as modificações na janela de score não param por aí. Toda a parte de interação do objeto sofreu também uma modificação. Quando arrastamos um objeto para esta janela, ele não fica mais em um único frame, ocupando automaticamente uns 30 frames. Se olharmos para ele, veremos um ponto inicial, um ponto final e

E as novidades não terminam por aí. Como esse objeto (em todos os frames que ele ocupa) é considerado único pelo Director, podemos aplicar o comando “Behaviors” (comportamentos, em português; conhecedores do mTropolis não vão estranhar o conceito). Estes behaviors nada mais são que o antigo score script, revisto e melhorado e agora com um cast próprio, o Behavior.cst, já interno a todos os projetos. Dentro desse cast, várias seqüências de comandos já vêm criadas, com a possibilidade de inserções de novas. Esses comportamentos podem ser aplicados a seqüências de sprite, ou até mesmo a uma determinada seqüência de frames. Mas cada seqüência pode ter somente um behavior, que pode conter várias ações dentro dele. Por exemplo: quando começar o sprite, faça isso; quando acabar, aquilo; quando sair do frame, outra coisa etc. Para um melhor gerenciamento de tudo isso foi criada na parte superior da janela de score um comando chamado Behavior Inspector.

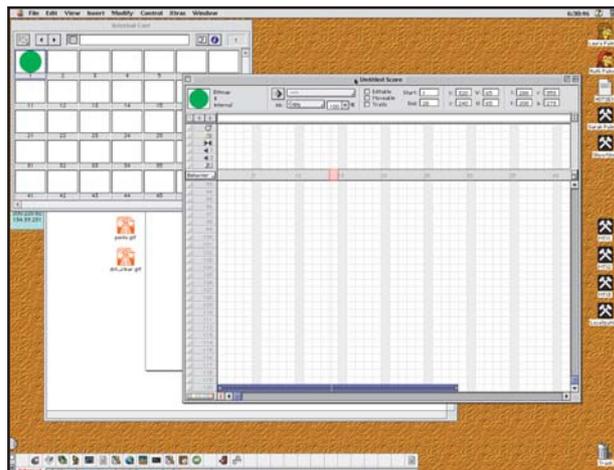


Figura 2

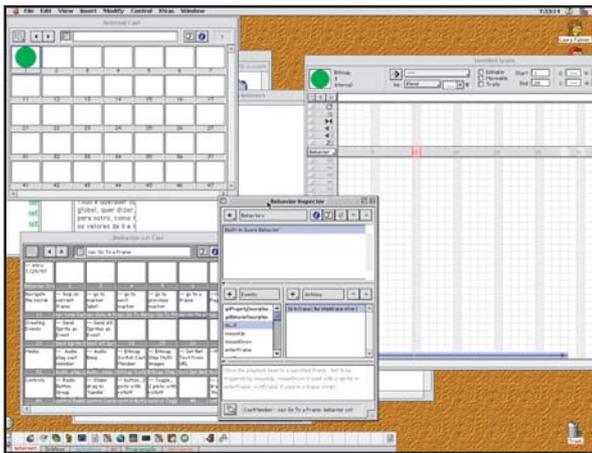


Figura 3

Como vemos acima na figura 3, ele está dividido em três partes. Uma dá o behavior que está sendo usado, outra os eventos que este contém (como enterframe, exitframe etc.) e outra a ação que o determinado evento toma-

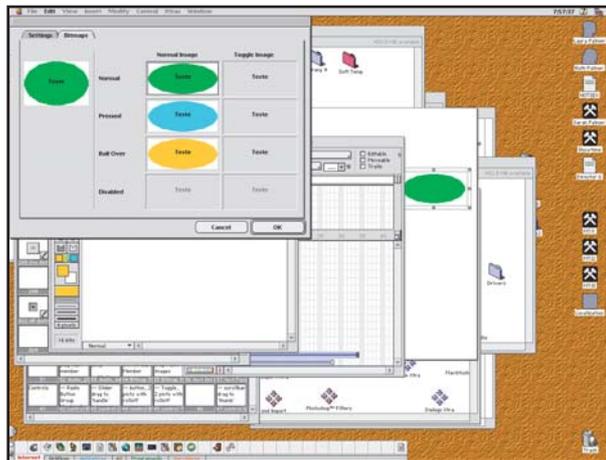


Figura 4

rá. Uma forma mais fácil de visualizar as rotinas em Lingo. Uma curiosidade: ao passarmos o mouse sobre a linha de um determinado sprite, ele automaticamente mostra qual é o número do cast. Outra função que parece ter sido copiada do mTropolis é o editor de botões (figura 4). Você pode colocar até quatro imagens distintas que significariam os quatro estados que esse botão teria (habilitado, desabilitado, rollover e apertado). Basta colocar um texto sobre ele, em qualquer fonte, e escolher entre push ou toggle. Bem interessante para se poupar programação.

INTERNET

A maior das inovações e mudanças no Director 6 foi em relação à Internet. Muitas funções que antigamente existiam somente através de plugins (os famosos XTras do Director) agora fazem

parte do programa. Você pode compilar os filmes diretamente para Shockwave sem precisar do AfterBurner. Quer dizer, agora você pode testar todas as funções de Internet, antes mesmo de compilar.

Como o Shockwave está integrado, a parte de compactação de sons (streaming audio, que chega até a 176:1) também faz parte do programa. Esse tipo de compressão também pode ser utilizado em seus CD-ROMs.

Na parte de programação, vários comandos foram acrescentados, para permitir uma integração mais confiável de seu filme com browsers conhecidos, para utilização com o Shockwave e para capturar dados via Internet. Estranhamente, a Macromedia utiliza o termo CD híbrido para designar CDs que são atualizados com dados pela Internet.

NOVOS FILTROS

Novos filtros de importação e exportação de arquivos foram acrescentados, como Photoshop, TIF, JPEG, GIF, BMP, LRG (xRes), WAV, TGA etc. Todos os filtros foram transformados em XTras. Isso é uma boa estratégia, pois novos padrões gráficos podem ser acrescentados rapidamente ao programa. Há a possibilidade de marcar para cada tipo de arquivo um aplicativo a ser rodado,

em um esquema semelhante aos helpers do Netscape. O programa melhorou também a sincronização do som e vídeo, e traz muitas outras pequenas funções, que tornam o produto muito mais poderoso. Agora só resta esperar a próxima versão do mTropolis. Essa briga promete. **M**

LUIZ FERNANDO D. DIAS

Trabalha na Ciclo Graphics e ultimamente não anda tendo nenhuma idéia legal para ganhar dinheiro.

DIRECTOR 6.0

Macromedia: www.macromedia.com

Master dix: (011) 829-1333

Preço: ainda não definido

