



# Strata Studio Pro 2.1

## Nova versão de programa 3D faz valer o upgrade

**A**lguns meses após o lançamento da versão 2.0 do Strata Studio Pro, parece que a Strata resolveu finalmente cumprir suas promessas. Tudo que havia sido prometido para a revolucionária versão 2.0 nunca havia saído do papel, até agora...

Bones, Inverse Kinematics, Hair, Deformação, Geradores de Partículas e muitas outras funções agora podem ser utilizadas pelos ilustradores 3D no Mac.



### TUDO MUDOU

Antes de falarmos de todas as funções novas que fazem parte desta versão, vamos dar uma recapitulada na versão 2.0, que, mesmo não sendo muito estável, foi a versão que trouxe todas as grandes novidades do Strata, nova interface, novas formas de trabalhar e novas funções.

Logo ao abrir o programa, dá pra notar que ele sofreu uma modificação muito grande em sua interface. Agora todas as paletes usam o sistema tear-off, ou seja, têm abinhas mostrando sub-paletes que podem ser arrancadas. As paletes agora estão divididas em: (figura 1)

• **Environment** (Ambiente): Para ajuste das condições da luz ambiente, aplicação de gels e efeitos a estas condições; caracterização do ar, se vai haver fog ou não; textura do chão; defi-

nição do background, que pode ser cúbico (aplicando uma condição para cada lado), horizonte, monocromático ou esférico (com uma imagem ou animação aplicada).

• **Object Properties** (Propriedades de Objeto): Qualquer objeto selecionado tem suas propriedades visualizadas e editadas nesta palette. Seu nome, complexidade, posição no eixo xyz, quanto está rotacionado, texturas que estão aplicadas a ele, inclusive os efeitos, aparecem nela. Algumas funções inseridas nesta palette são bastante úteis, como a possibilidade de mudar com precisão a posição do objeto alterando os números da palette. Ficou mais fácil também editar o bevel através de curva Bezier e mudar o posicionamento e escalonamento de uma textura (figura 4).

• **Resource** (Recurso): Onde se encontram as características que podem ser aplicadas em seu projeto: texturas, "shapes", efeitos, gels (efeitos aplicados a uma fonte de luz) e fundos. Nesta palette, temos o conceito de sub-paletes levado ao extremo, com subpaletes dentro de subpaletes.

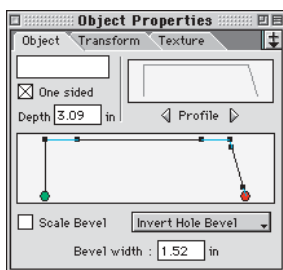


Figura 4

Parece complicado, mas não é. Na verdade, é um jeito muito prático de visualizar todas as pastas

que se encontram dentro da pasta Libraries (figura 2).

Agora é possível trabalhar com três padrões de textura. O primeiro é a textura de superfície, como uma cor simples, ou mesmo uma textura complexa com bump map, glow, reflexão

etc. O segundo tipo são as texturas sólidas (para quando você faz um corte em um objeto e vê a textura em seu interior). Os padrões são mármore, madeira e pedra. O terceiro tipo de textura são as volumétricas, que podem ser consideradas como efeitos, com padrões como fog, haze e mist (fumacinhas variadas). Existe ainda um quarto recurso, que até pode ser considerado uma textura. São os efeitos que só podem ser vistos no modo Render. Como as texturas, eles também são aplicados a um objeto, compreendendo os padrões aura, lens flare, gerador de partículas (fonte) e todos os efeitos disponíveis através do PowerModule 1, a serem vistos mais adiante (figura 3).

• **Extension Tool**: Esta palette é uma forma mais rápida de acionar alguns comandos disponíveis



Figura 2

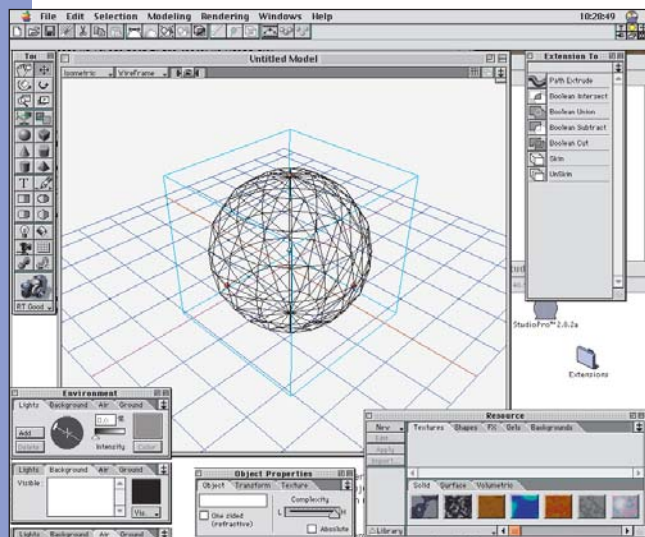


Figura 1

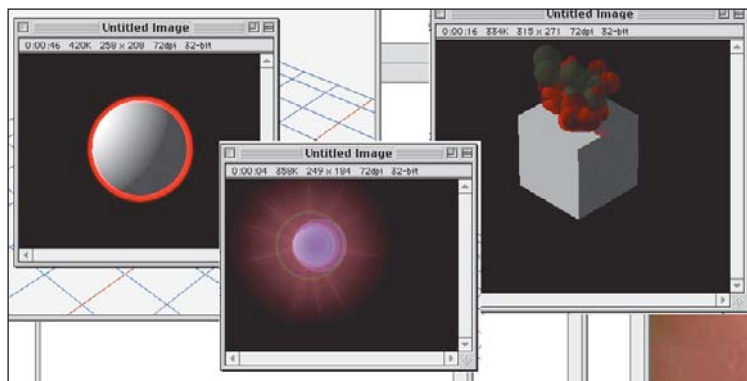


Figura 3

em outras áreas do Strata (figura 5). Usuários antigos verão que a única novidade em relação à versão 1.75 é o Bones (ossos), função trazida pelo PowerModule 1. Com essa função você tem a possibilidade de criar o esqueleto de um objeto para, mais tarde,

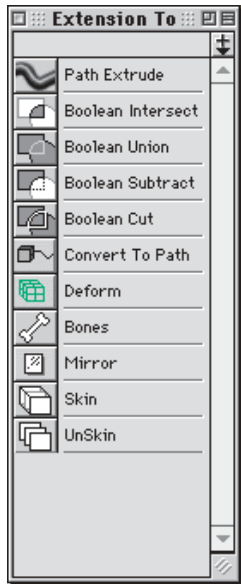


Figura 5

quando aplicar o inverse kinematics, o Strata saber onde estão as junções.

**• Statistics:**

Mostra todos os dados do projeto, como quantidade de objetos, fontes de luz, polígonos, superfícies. Tanto para o projeto como um todo como para a vista em que você está no momento.

**• Tool:** A barra de ferramenta lateral (figura 6). Todas as primitivas se

encontram aqui, tanto em 3D como em 2D, além das ferramentas de movimentar, rotacionar, luz, extrude, lathe etc. Uma novidade na versão 2.1 são os dois últimos botões desta barra, que permitem dar um attach de um objeto a um bone. Quer dizer, uma vez que você criou as juntas do objeto, você irá criar a “carne” e utilizar esta ferramenta para separar os dois. Por fim, a última palette que sofreu alteração é a Project Window. É nesta janela que você controla toda a animação de um objeto, o frame em que você se encontra, quantos existem etc. Ela sofreu alterações consistentes, conforme podemos ver pela figura 7. Agora temos uma visualização mais completa de todas as condições de um objeto, qual o tipo de textura que está sendo aplicado, efeito, posição, rotação, escala, ambiente etc. Tudo isso em uma escala de tempo:



Figura 6

quando começa e quando termina a animação, se aparece na modelagem e/ou renderização, a barra de eventos, se está escondido ou não. Quer dizer, podemos ter uma idéia geral de todos os objetos que estão no projeto. A anima-

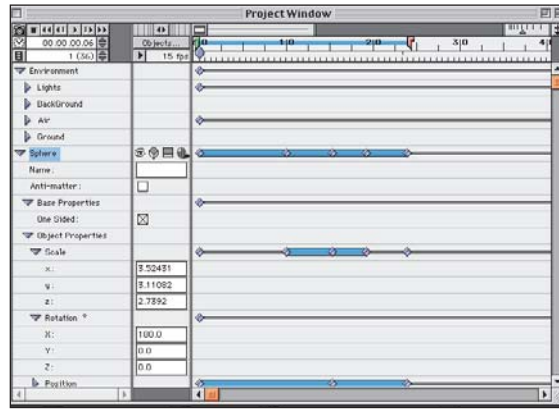


Figura 7

ção de um objeto agora também é mostrada na própria janela de modelagem, sendo que todos os pontos da barra de eventos são marcados e podem ser editados através de curvas Bezier.

Além de todas as modificações que foram citadas nas janelas, a mais impressionante é a visualização em tempo real de tudo que está sendo feito, na própria janela de modelagem. Se você quiser dar um extrude em uma circunferência, basta clicar na figura com a ferramenta de extrusão, escolher a altura e pronto. Para fazer um lathe, é só rotacionar (figura 8) o objeto até o ponto desejado, vendo em tempo real o que está acontecendo. Uma lâmpada tem seu campo de atuação mostrado por uma circunferência, permitindo ver até onde aquele ponto de luz está atuando.

A câmera também sofreu algumas alterações muito úteis. A janela do ponto de vista da

câmera agora possui controles para poder se movimentar nos 3 eixos, rotacionar, achatar a câmera em um dos eixos, mudar o método de visualização e o tipo de lente. Na janela de modelagem, agora aparece um cone em frente à câmera, representando seu campo de visualização. Esse cone pode ser apontado para um objeto para “grudar” a câmera nele (figura 9).

**VERSÃO FINAL**

Já na versão 2.1, além do PowerModule, citado mais adiante, algumas características ou funções foram acrescentadas ao software. Os eixos de coordenadas foram colocados no canto da janela de modelagem para facilitar a visualização dos planos; a

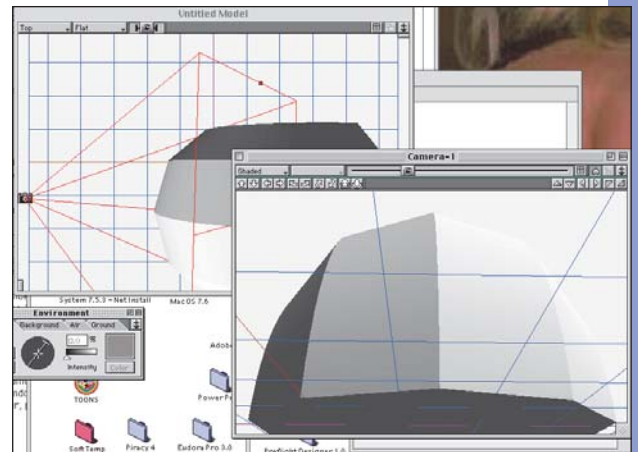


Figura 9

função de anti-alias no render foi otimizada, chamando-se agora oversampling; a intensidade de luz agora pode ter valores negativos, permitindo diminuir a iluminação em algumas

áreas. Surgiram também novos formatos de render, como o Scanline (mais rápido e com uma qualidade pouco inferior ao Radiosity) e o Wireframe Outline. A opção “obscure” do lens flare permite efeitos de luz como se estivesse atrás de um objeto e os pontos de vista podem ser alterados pelo teclado. Além disso, o Strata 2.1 traz suporte a multiprocessamento; condições como gravidade e vento foram acrescentadas na janela de Air, na palette Environment; controle da largura do bevel na extrusão; melhorias na parte de animação; e muitas outras.

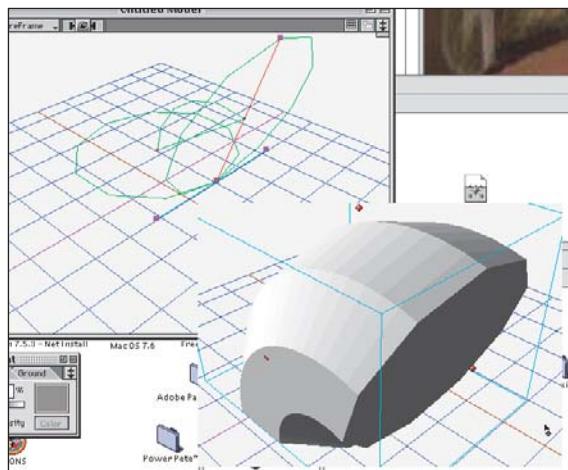


Figura 8

## AÍ VÊM OS PLUG-INS

PowerModule 1 é um pacote de plug-ins que acompanha o Strata 2.1. É provável que em breve apareçam pacotes de outras empresas, ou mesmo da própria Strata. O PowerModule traz muitas funções úteis para modelagem e renderização:

- **Deformation Lattice:** permite deformar um objeto 3D através da deformação de

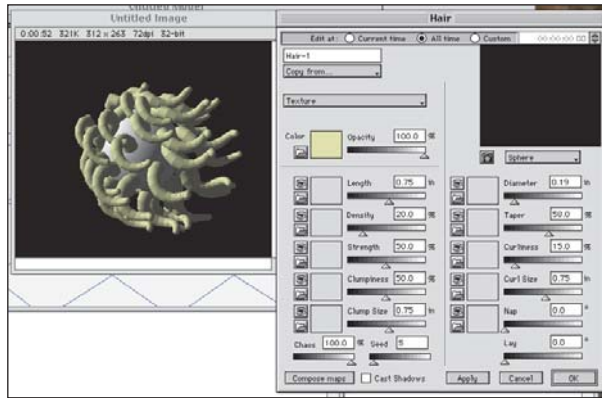


Figura 11

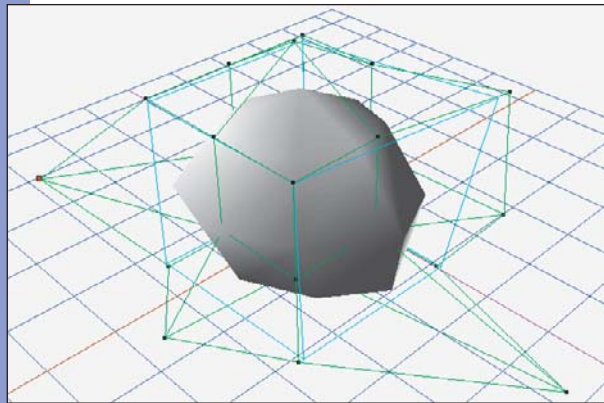


Figura 10

polígonos. Por exemplo, se você acionar este comando em uma esfera (figura tradicional), ele se transformará em oito cubos, que poderão sofrer alterações em cada um de seus vértices (figura 10).

- **Hair:** efeito que aplica uma textura em seu objeto, os quais, através da modificação em alguns parâmetros, podem ficar parecendo desde um porco-espinho até cabelo real. Você pode até

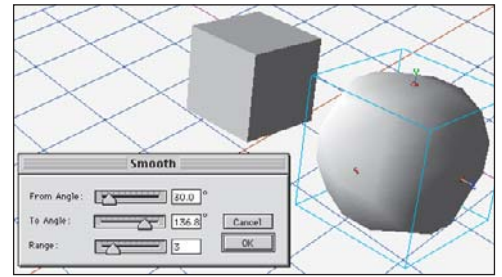


Figura 13

fazer o cabelo crescer com o passar do tempo. Como é um tipo de textura, ele só aparece no modo renderizado (figura 11).

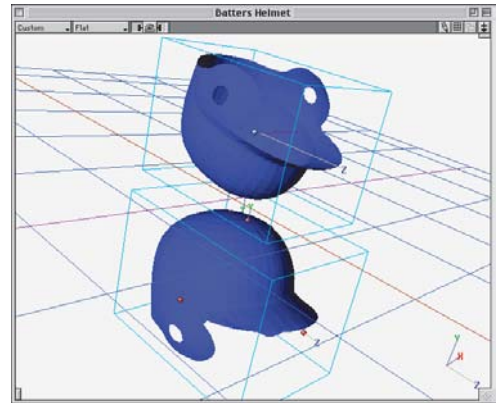


Figura 12



• **Mirror:** basicamente um efeito de flip, tanto na vertical como na horizontal, só que em objetos em 3D (figura 12).

• **Smooth:** acrescenta uma maior quantidade de polígonos ao seu objeto, permitindo criar um objeto com maior suavidade em suas curvas, ou até mesmo um novo objeto. Aplicando um efeito em um cubo, é possível transformá-lo em uma esfera (figura 13).

• **Pixie Dust:** através deste comando, podemos gerar partículas que podem sofrer alterações pela gravidade, como flutuar, cair mais rapidamente ou serem sopradas pelo vento. Aparece somente em modo render (figura 14).

• **HotSpot:** cria esferas de luz que podem variar com o tempo, com vários tipos de características diferentes, como plasma, blend etc (figura 15).

• **Fire & Smoke:** como o próprio nome diz, permite aplicar fogo ou fumaça a um objeto. Uma variedade de “presets” já vêm estabelecidas, mas você pode criar seus próprios sets. Aparece somente em render (figura 16).

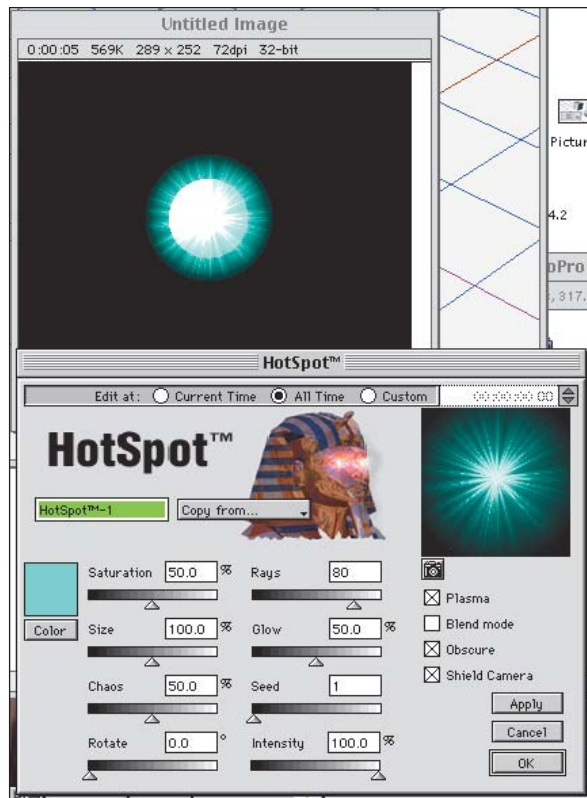


Figura 15

• **Inverse Kinematics:** permite criar estruturas com movimento realístico. Muito útil, em movimentos humanos. Por exemplo, quando movemos o pé, este gera uma sequência de movimentos sobre todos os membros superiores. Este efeito serve para calcular automaticamente a sequência. Que avanço!

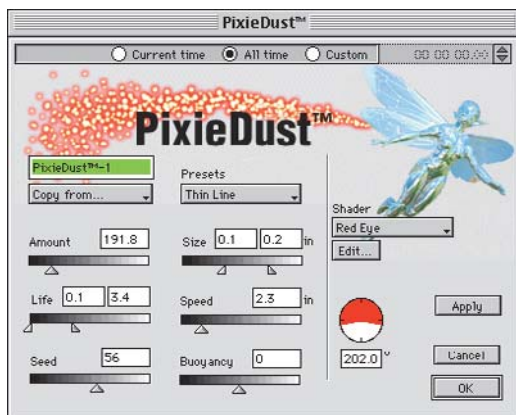


Figura 14

## VALE A PENA?

O Studio Pro sofreu muitas alterações desde a versão 1.75, mas estava muito instável e lento. A versão 2.0 trouxe somente uma cara nova e funções para trabalhar em tempo real. Com a versão 2.1, ele recebeu o acabamento final, com funções novas, fazendo jus ao upgrade. **M**



Figura 16

## LUIZ FERNANDO DIAS

Trabalha na *Ciclo Graphics*. Além de estar trabalhando muito com image setter, agora está ajudando no site [www.ciclo.com](http://www.ciclo.com).  
luiz@ciclo.com

## STRATA STUDIO PRO 2.1

Strata: [www.strata3d.com](http://www.strata3d.com)  
Cad Technology: (011) 829-8257  
Preço: US\$ 1.250

