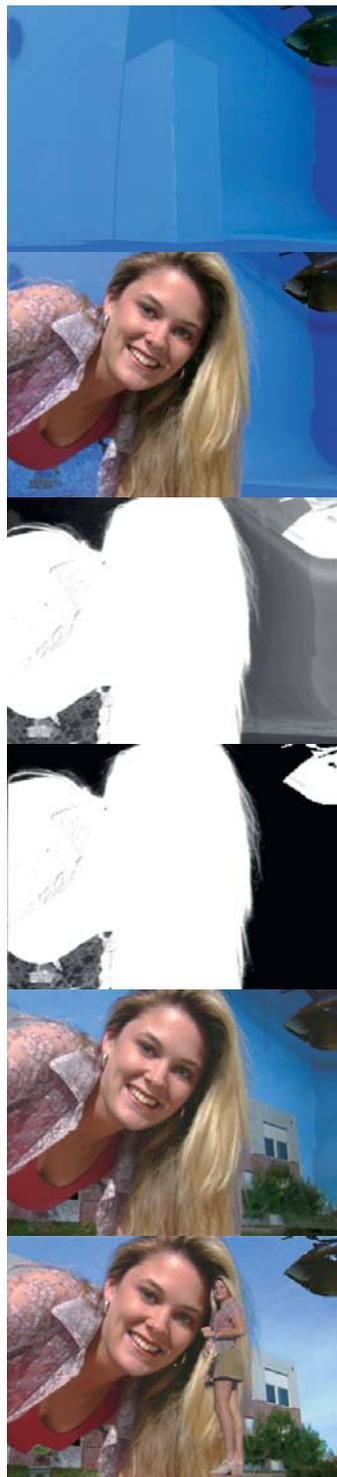


Plugado em Desktop

Por JOÃO VELHO

Eu sei, você não é o George Lucas e nem pretende fazer a continuação de Star Wars. No entanto, muito do que ele e outros fazem há anos em suas superpoderosas estações de trabalho já está ao seu alcance. E então a questão se repete: mas como? Também com computadores e softwares, naturalmente, mas desta vez a resposta está logo aí, bem no interior do seu Macintosh. Para isso, basta que a sua máquina esteja suficientemente bem configurada e com os novos plug-ins para softwares de edição e composição de vídeo. Eles estão ajudando a transformar o Mac num verdadeiro estúdio de pós-produção, preparado para brigar inclusive no prestigiado mercado de publicidade. Hoje, filmes comerciais com dezenas de efeitos estão sendo totalmente produzidos em Macs. O plug-in é um tipo de software projetado para ser carregado na memória RAM junto com um programa principal, integrando-se a ele e agregando novas funções. Em Desktop Video, as aplicações mais encontradas em plug-ins são nas áreas de efeitos e composição, transições, filtros de imagem e animação de texturas e partículas. Alguns plug-ins do Photoshop podem ser usados em softwares de edição e composição, mas os melhores são os projetados exclusivamente para vídeo. Este artigo dá uma geral nas mais recentes coleções de plug-ins para os programas de edição de vídeo Premiere, After Effects e Media 100.



Exemplo de chroma-key no Ultimatte. As duas primeiras imagens mostram o primeiro plano sobre o fundo azul do estúdio. As duas do meio são a máscara extraída do azul, sem e com correção. A penúltima mostra a aplicação de um segundo plano, transparente. Repetindo-se o processo, a última ganhou um plano adicional.

Ultimatte

Há anos conhecido por ser a melhor ferramenta para chroma-key do mercado de TV broadcast, o Ultimatte migrou do hardware convencional para o software. Seu fabricante, a Ultimatte Corporation, já lançou versões de plug-ins para diversos programas na plataforma Macintosh (After Effects, Premiere, Media 100 e Avid). Sem muitas delongas, a composição por chroma-key funciona assim: o sujeito da imagem de primeiro plano é filmado contra um fundo colorido (normalmente azul, para melhor diferenciá-lo da pele humana); em seguida suprime-se a cor do fundo, substituindo-a pela imagem de segundo plano. Praticamente todos os telejornais que a gente conhece utilizam esse efeito, com seus apresentadores em cena sobre fundos gerados artificialmente. Os algoritmos Ultimatte eliminam os problemas de cenário e iluminação, que muitas vezes apresentam manchas, fendas e contaminações de luz azulada sobre o sujeito. Ao contrário de outras ferramentas, o Ultimatte faz isso sem perder os detalhes finos, como contorno de cabelos, fumaça, neblina, motion blur, sombras, transparências e outros.

O pacote Ultimatte conta com três módulos: o Screen Correction, o Grain Killer e o Ultimatte propriamente dito. Esses três plug-ins devem ser aplicados em seqüência. Os dois primeiros (Screen Correction e Grain Killer) funcionam como uma preparação para a composição executada pelo terceiro (Ultimatte). O Screen Correction equaliza e limpa problemas no fundo azul, como iluminação e pintura desiguais, texturas aparentes, remendos, junções etc. O Grain Killer remove os grãos de filmes e ruídos de vídeo.

O plug-in Ultimatte, o mais importante de todos, envolve alguns conceitos um tanto complicados que se traduzem em uma série de controles para as funções de geração da máscara (matte), processamento adicional das imagens de primeiro e segundo plano e composição final.

Algumas versões do Ultimatte possuem também o recurso Ultimatte Intelligence, que proporciona ajustes automáticos para diversos parâmetros usados nos plug-ins do pacote. Ele é encontrado, por exemplo, nos plug-ins para o Premiere e o Media 100. Uma documentação técnica de difícil compreensão acompanha o software, e o manual também não ajuda muito. Mas, de maneira geral, apesar da complexidade do software, a maior parte dos problemas de chroma-key do usuário comum é resolvida sem muito esforço com o Ultimatte.

O programa precisa ser instalado com uma chave de hardware e tem um preço bem salgado.

ULTIMATE
Ultimate Corporation
Preço: US\$ 1.495

Video

Studio Effects

A MetaTools já havia lançado um pacote de plug-ins para Desktop Video, o excelente Final Effects (ver MACMANIA 29), com versões para o Premiere e para o After Effects. Não satisfeita, resolveu ampliar sua presença nesse mercado com mais um incrível pacote de efeitos, o Studio Effects, desta vez exclusivamente direcionado para o programa After Effects 3.0/3.1. São 19 plug-ins para composição, deformação, animação de partículas, transições e outros tipos de efeitos, seguindo o mesmo estilo do Final Effects.

Após a instalação, os plug-ins aparecem em um submenu do menu de efeitos do AE.

O primeiro deles é o AlphaMap, ótima opção para incrementar a composição de imagens em alpha channel (máscara de transparência), com ajustes precisos de transparência, contorno e outline da imagem.

Na seqüência, quatro plug-ins preenchem a seção de distorção de imagem: o Bender entorta a imagem em quatro estilos, o Smear estica e puxa à maneira do Kai's Power Goo, o Split abre uma fenda na imagem (excelente para criar efeitos de bocas e zíperes se abrindo e fechando), e o Ripple Pulse cria ondas circulares na imagem, como num espelho d'água visto de cima.

Para controle de imagem é oferecido o plug-in Toner, que permite alterações na cor baseadas nos tons claros, médios e escuros da imagem.

Para efeitos de luz, a MetaTools descolou o Spotlight, que, como o nome diz, simula um canhão de luz com movimento, que pode até projetar uma imagem, como uma espécie de slide.

Os recursos de animação de partículas são destaque em dois outros plug-ins do Studio Effects. O primeiro, Particle World, inova ao permitir a animação de partículas com visualização e controle no espaço tridimensional. O Mr. Mercury produz partículas em gotas encorpadas, que se expandem, usando a imagem original como mapa de reflexão.

Agrupados numa seção de "estilização", mais quatro plug-ins. O Blobbyze parte de uma imagem em alpha channel para criar uma máscara com



Mr. Mercury: a imagem é inundada pelo que parece ser não mercúrio, mas glicerina

contorno de aparência líquida em outra imagem. A ilusão de um filme em película queimando durante uma projeção é a atração do BurnFilm. O Glass cria uma textura tridimensional lustrosa a partir das formas de uma imagem.

Outra preciosidade do pacote, o Glue Gun, pinta traços líquidos tridimensionais, usando uma imagem como mapa de reflexão. A animação de partículas pode ser incrementada com o Time Blend e o TimeBlend FX, que produzem efeitos de rastros de movimento.

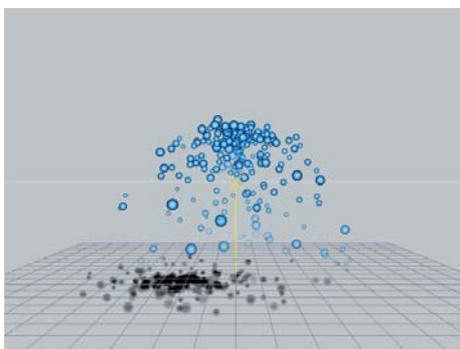
Completam o pacote quatro efeitos de transição. Com o Glass Wipe, uma imagem é revelada sobre a outra com uma textura tridimensional lustrosa. O Grid Wipe faz a transição usando formas de grade, enquanto o Jaws usa a forma de dentes e o LightWipe usa formas circulares e retangulares, mas com efeitos de luz nas bordas.

O manual continua no mesmo jeitão do Final Effects, mas com a colher de chá de um "quick start" para cada plug-in. O CD vem com farto material de demonstração, com movies e arquivos de projeto. Os parâmetros também parecem um pouco mais simples e intuitivos que no Final Effects.

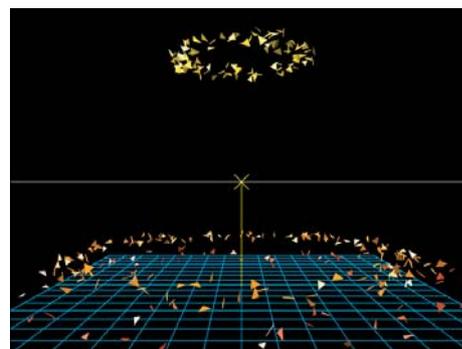
STUDIO EFFECTS
MetaTools
Preço: US\$ 525



Glass Water Surface



Particles with Projection



Direction with Ice

O equipamento que você precisa

Vamos conferir a configuração mínima que você vai precisar para rodar esses programas com facilidade. Entende-se por configuração mínima um computador, uma placa de digitalização/compressão de vídeo com entrada de áudio e um ou mais discos externos para guardar e rodar o vídeo digital. Sem falar nos equipamentos de vídeo (gravadores, câmeras etc.), que vão depender do grau de qualidade exigido pelo trabalho.

Obviamente, um Power Mac dos mais velozes é fundamental. As CPUs 604e (de preferência os modelos 8600 e 9600) são as melhores opções, por três motivos: maior rapidez de processamento, espaço interno para as placas (algumas são bem grandinhas e só cabem em modelos torre) e a quantidade de slots PCI para expansão. Fora a facilidade que os chassis desses modelos têm para pôr e tirar memórias e placas.

Quanto à memória RAM, o ideal é contar com pelo menos entre 64 e 128 Mb.

No caso das placas de digitalização e compressão de vídeo, as mais recomendáveis para quem quer investir pouco são as linhas DC 20 e DC 30, da alemã Miro, todas abaixo de US\$ 1.000 (EUA) e compatíveis com o Adobe Premiere. Elas são relativamente pequenas e por isso podem ser usadas em um Power Mac 7600.

Se há mais dinheiro, as alternativas apontam para o Media 100 LE, com preços acima de US\$ 5.500 (EUA), mas que vem com software de edição em tempo real e qualidade de imagem excepcional. Para os mais abonados, a pedida é a placa Targa 2000 RTX, com dois canais de vídeo em tempo real, na faixa acima de US\$ 10.000 (EUA). Ela utiliza o software Spherous (na faixa de US\$ 3.500), da Scitex.

Some-se a isso um disco rígido externo AV (apropriado para vídeo), com 4 Gb ou mais, para armazenar os enormes arquivos de vídeo que vão ser gerados com a digitalização. O ideal são os discos montados em configurações array, com pelo menos dois drives funcionando integrados. O resultado é o dobro da velocidade original dos drives. O mercado aguarda agora os discos de 18 Gb, pelo mesmo preço que tinham os de 9 Gb quando foram lançados, em torno de US\$ 2.000.

Boris FX 3.0

O lançamento mais esperado do ano, o Boris FX 3.0, redefine o conceito de software de DVE (Digital Video Effects) para Desktop Video.

O Boris FX sempre esteve muito mais para um programa dentro de outro do que para uma coleção de plug-ins. Com versões para o Media 100, Premiere e After Effects, a Artel Software se superou dando uma mexida radical no seu produto. Além de ter novos recursos, sua interface, um dos problemas das versões anteriores, foi totalmente modificada para um design mais simples, interativo e amigável.

A versão para o After Effects, que é estrepante, saiu perdendo porque não admite interface fora do padrão original do software. Já com o Premiere e o Media 100, o usuário usufrui totalmente da nova interface proprietária, bem integrada e superfácil de navegar.

O Boris proporciona ao usuário o poder de modificar simultaneamente dezenas de parâmetros de efeitos e atributos da imagem, em trilhas de vídeo e gráfico ilimitadas. O controle do resultado é absoluto em transições, composição e filtros de imagem. Cada pequena modificação pode ser guardada junto com a biblioteca de mais de 200 efeitos presets, todos customizáveis.

A janela do painel principal se divide em três módulos. Do lado direito fica a tela de Preview com seus botões. A timeline fica embaixo e dá acesso às diversas trilhas para vídeo e gráficos e aos keyframes resultantes de cada mudança de parâmetro das trilhas envolvidas. Logo acima da timeline, o terceiro módulo vem com as ferramentas do Boris FX (Position, Pivot, Light, Borders, Shadow, Camera, Crop e Mask). Elas podem ser trocadas instantaneamente com um clique nas alças dispostas na parte superior da janela, e fornecem recursos básicos de manipulação das trilhas de imagem.

A maior novidade da versão 3.0 é o novo conceito de “forma” (Shape), que inicia qualquer operação. Pelos botões dispostos no canto superior esquerdo da timeline, o usuário determina o aspecto que cada trilha de imagem vai ter. As opções são a forma plana no espaço 3D, cubo, esfera, cilindro, virada de página e máscara por alpha channel.

É possível ainda associar várias mídias às superfícies de cada forma, usando a janela Media Tool. No caso da forma de cubo, por exemplo, até seis mídias diferentes podem ser aplicadas ao mesmo tempo. Vídeo, imagem estática ou cor sólida são os tipos de mídia aceitos para as superfícies.

Em cada superfície de cada trilha também dá para aplicar os diversos filtros para vídeo incluídos no pacote.

Uma terceira janela foi criada só para controlar a aplicação desses



É fácil fazer efeitos manjados como o Boris Cube (à esquerda) e o Boris Ripple

filtros, com uma outra timeline, keyframes e controles próprios. Não há limite para a aplicação de filtros em uma mesma imagem. Entre os filtros inclusos no pacote estão um para efeito Bevel e outro para Blur, três para distorção curvilínea (Ripple, Wave e Bulge), vários para efeitos e correção de cor (com controles tipo TBC) e mais alguns para diversos tipos de Key (Luma, Croma, Alpha etc). O efeito Motion Trails e o Preview no monitor NTSC através da saída da placa de vídeo completam as novidades da versão 3.0. O manual às vezes requer um conhecimento a mais que o normal para um iniciante, mas é bem extenso e completo.

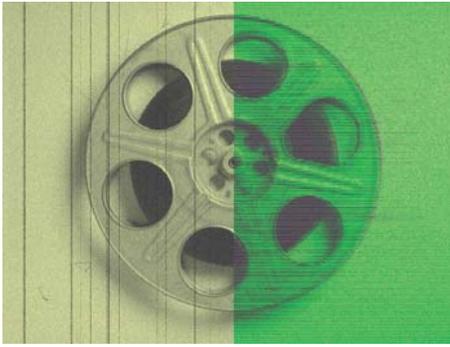
BORIS FX PRO 3.0

Artel Software

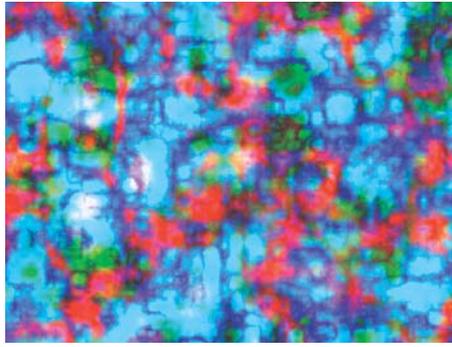
Preço: US\$ 385

(Premiere/After Effects)

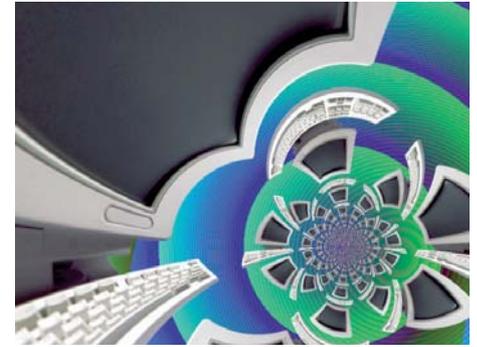
US\$ 545 (Boris FX Media 100)



Aged Film (esquerda) e Video Look



Chaotic Rainbow



Infinity Zone com Interpheron de fundo

Aurorix

Primeira coleção de plug-ins da DigiEffects, o Aurorix 2.0, vem com 26 efeitos especiais exclusivos para o After Effects, divididos em cinco categorias. Os efeitos, de um modo geral, se bem operados, resultam em imagens bem legais, com uma certa predominância de soluções psicodélicas.

Na categoria de simulação de mídia estão dois dos melhores filtros do pacote, o Aged Film e o Video Look. O primeiro simula aspectos de filme antigo, com arranhões e poeira, e o segundo cria interferências e ruídos típicos de televisão, como linhas da imagem hiper-realçadas.

Para a seção de efeitos de luz, quatro plug-ins. Dois deles, o Spotlights e o Color Spotlights, constituem-se de três canhões de luz restritos à luz branca ou às cores azul, vermelho e verde.

O 3D Lighting usa a imagem para criar uma superfície tridimensional com um aspecto meio brilhante, e o LightZoom cria um rastro de luz a partir de uma imagem, muito útil para efeitos com títulos.

Dois filtros estão incluídos na categoria geração de padrão.

O Tiles gera o conhecido efeito de multitelas, estilo videowall, mas de forma simples, eficiente e fácil de usar. Mais original, o Infinity Zone transforma uma imagem em um padrão distorcido de repetição infinita, onde cada canal RGB converge para um centro determinado pelo usuário.

O Aurorix oferece sete filtros de distorção. Os destaques são o

Earthquake, que simula a trepidação da imagem de uma câmera durante um terremoto, o Flitter, que decompõe a imagem em padrões de ruído, o Turbulent Flow, para obter distorções tipo superfície fluida, e o Warpoid, com uma distorção de espelho curvo de parque de diversões. A maior parte dos plug-ins do pacote é dedicada à geração de texturas,

onze ao todo. Aqui encontramos os mais psicodélicos, como o Electrofield, Interpheroid, Interpheroid e Interpheron, que produzem variações de padrões, círculos e curvas coloridas que se sobrepõem, ligam ou interseccionam.

Cinco dos demais geradores de textura inventam padrões de ruído com manchas supercoloridas e fractais que lembram nuvens. Há ainda os esquisitões WoodMaker, que imita um suposto padrão de madeira que acaba parecendo mármore, e o Strange Nebulae, com um efeito de raios de luz em diagonal, como um "facho divino".



O Warpoid cria estranhos e engraçados efeitos de espelho torto

Todos os plug-ins do Aurorix (assim como as outras coleções da DigiEffects) incluem o parâmetro Blend, que mistura o efeito com a imagem original em proporção variável.

Alguns dos filtros possuem parâmetros meio complicados, deixando uma tarefa não muito fácil para quem quer arrancar as melhores possibilidades com rapidez.

A qualidade do resultado final dos plug-ins, quando bem usados, é sedutora, apesar da lentidão da renderização.

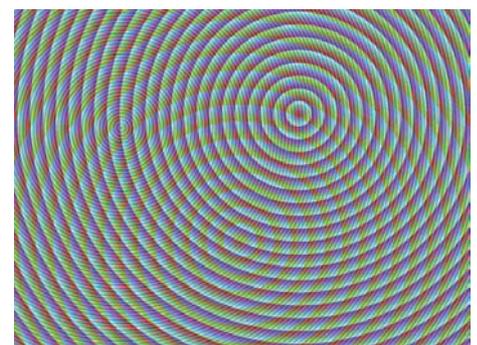
AURORIX
DigiEffects
Preço: US\$ 225



Electrofield



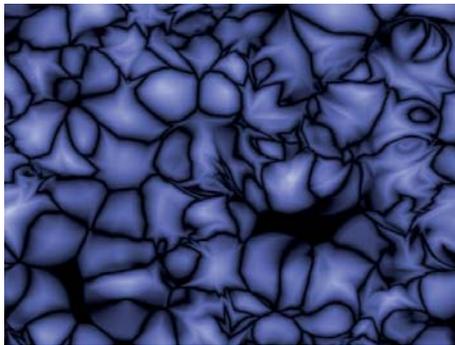
Flitter



Interpherix



Crystallizer



Pearls



Newsprint

Berserk

A DigiEffects é um exemplo de como uma pequena empresa pode se dar bem na área de software. Ela é a campeã em lançamentos de plug-ins para o AfterEffects. E todos de bom nível.

Seu segundo pacote, o Berserk, contém mais dois filtros de efeitos dinâmicos aplicáveis em situações das mais diferentes.

Alguns filtros se caracterizam por recriar atmosferas naturais. Para fazer nevar sobre uma imagem ou envolvê-la com um legítimo fog londrino, existem os filtros Blizzard e Fog Bank.

O NightBloom serve para gerar halos em torno dos pontos e regiões de luz da imagem, excelentes para cenas noturnas. A manjada simulação de vôo espacial através de estrelas, cometas e asteróides fica com o StarField.

A simulação de mídia é mais uma característica comum entre outros filtros do pacote, como o NewsPrint, que cria a aparência reticulada de foto de jornal impresso, o OilPaint simula o visual de uma pintura a óleo, e o Vangoghist é uma ferramenta poderosa para criar efeitos de pinceladas.

A exemplo do Aurorix, o Berserk vem com quatro plug-ins para geração de texturas e padrões. Os melhores são o Pearls, que cria uma estranha textura fluida com movimento, o BumpMaker, para gerar texturas gra-

nuladas com aparência tridimensional, e o Crystallizer, que aplica padrões animados de nódulos curvos sobre a imagem.

Os filtros de distorção também estão presentes nessa coleção, representados por cinco plug-ins. Tem uns superengraçados, como o Squisher, que faz parecer que a imagem está espirrando para fora da tela, o

Spintron, que torce a imagem girando-a para dentro em torno de um eixo central, e o Perspectron, que estica e comprime os cantos da imagem.

Para completar, dois filtros de cor e um para efeitos de raios laser. São o Contourist, que colore a imagem a partir de linhas de contorno baseadas nos valores de brilho; o Edgex, para posterização de imagem com controles para cada canal de cor; e o Laser, que aplica quatro tipos de "canhões de laser". O pacote segue o mesmo padrão de generalidades e mantém o nível de



Com o Contourist, os anos 70 estão de volta

complexidade do Aurorix, embora seu conjunto tenha um pouco mais de peso, com um leque mais amplo de opções.

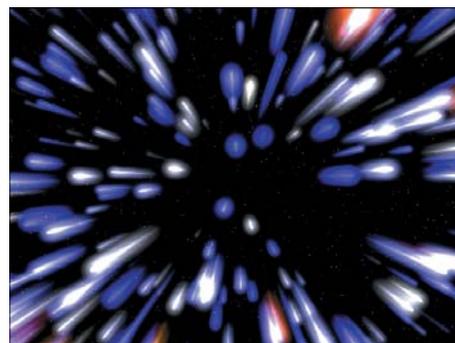
O problema continua sendo o tempo de renderização, em geral de perder a paciência, mesmo para quem tem o Mac mais veloz do mercado.

Talvez quando chegarem os G3 topo de linha...

BERSERK
DigiEffects
Preço: US\$ 225



Laser Beam



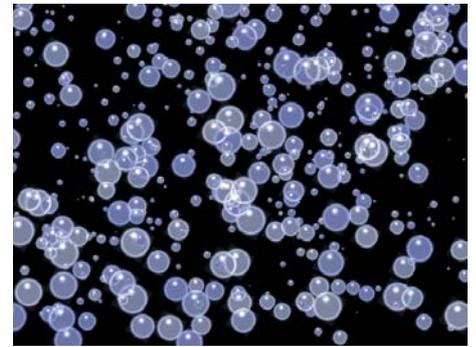
Starfields



Vangoghist



Money



Bubbles

Cyclonist

Diferentemente do Aurorix e do Berserk, coleções de filtros variados onde uns são mais úteis do que outros, a terceira criação da DigiEffects se resume a um plug-in apenas.

Em compensação, o Cyclonist é o mais parrudo de todos, um gerador de efeitos especiais de partículas orgânicas animadas, que traz nada menos que 63 tipos de ajustes.

Chris Athanas, programador da DigiEffects e autor do Paint Alchemy, da Xaos Tools, partiu de uma idéia revolucionária para fazer o Cyclonist. Sabendo que diversos efeitos especiais de vídeo baseiam-se no mesmo conceito



Efeito de pintura aplicado em imagem

de animação de partículas orgânicas, tais como fogo, neve, chuva, fumaça, neblina, traços de lápis e pintura, explosões etc., resolveu criar uma só ferramenta para todos eles.

Os efeitos do Cyclonist simulam a maneira de pintar um quadro, em que vários traços compõem uma imagem. Um traço individual é considerado uma “partícula”, com seis parâmetros básicos que definem todas as suas características: Coating (a posição e a forma de interação

com a imagem original) Stroke (qual imagem e como ela vai ser usada para gerar o traço), Translucency (a opacidade), Chroma (cor), Direction (o ângulo) e Magnitude (o tamanho). Como são muitos os controles e possibilidades de ajustes, o programa também tem uma seção de presets. O usuário pode utilizar um conjunto de settings preparado pela DigiEffects, modificar e/ou salvar algum outro. A interface visual

é híbrida, com elementos fora do padrão do AfterEffects que a tornam mais amigável. Um operador bem preparado tem tudo para fazer misérias com o Cyclonist. No entanto, o enorme tempo de render exigido em grande parte

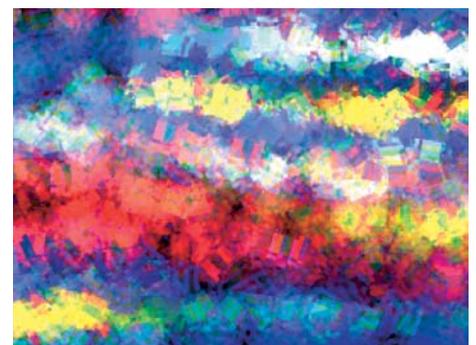
das situações mais interessantes e sofisticadas, dificulta muito o trabalho de aplicação do plug-in, que por si só já é suficientemente complexo. Mais do que nos outros produtos da

DigiEffects, aqui, se o usuário não entender bem a lógica do software, vai pastar um bocado.

CYCLONIST
DigiEffects
Preço: US\$ 435



Foto transformada com “fio de cabelo”



Efeito de pintura auto-gerado

Onde encontrar

DigiEffects

1817 California St Suite 203

San Francisco, CA 94109

Tel. (415) 563-4318

Fax (415) 563-3245

www.digieffects.com

MetaTools

Santa Barbara County

6303 Carpinteria Avenue, Carpinteria

CA 93013

Tel. (805) 566-6200

Fax (805) 566-6385

www.metatools.com

Ultimatte Corporation

20554 Plummer Street

Chatsworth, California USA 91311

Tel. (818) 993-8007

Fax (818) 993-3762

www.ultimatte.com

Artel Software Inc.

374 Congress St.

Suíte #308, Boston, MA 02210

Tel. (617) 451-9900

Fax (617) 451-9916

www.borisfx.com

Conclusão

Se o usuário é especialista em After Effects, todos os plug-ins são recomendáveis, para não dizer imprescindíveis.

De certa forma, tanto o Boris FX como o Ultimatte estão correndo por fora, enquanto o Final Effects e o Studio Effects disputam na mesma faixa de aplicações do Aurorix, Berserk e Cyclonist.

O produto mais maduro e bem acabado me parece ser o Boris FX, que também é o que apresenta melhor documentação. Na parte de composição, embora com conceitos difíceis de absorver, o Ultimatte é o que há. O preço é que é salgado demais.

No restante, entre os pacotes de filtros, os da MetaTools são mais completos, amigáveis e úteis que os da DigiEffects. O Cyclonist se sobressai entre todos os demais plug-ins pela quantidade de recursos em um mesmo software.

Quase um caso à parte, a DigiEffects merece menção honrosa. Uma pequena empresa foi capaz de ocupar um lugar de destaque nesse mercado e produzir o objeto de 50% desta resenha. Alguns de seus plug-ins são mais difíceis de usar, mas na maioria, são muito bons ou excepcionais. A utilização integrada da placa aceleradora de efeitos ICEfx pode torná-los bem mais atraentes, pela redução drástica do longo tempo de render exigido pelos melhores plug-ins da DigiEffects.

Os programas aqui resenhados nos dão razão para estar otimistas pelo que ainda virá. Eles representam uma área de software que está apenas começando, de onde vamos ver sair muita coisa boa, aumentando ainda mais o poder de fogo da finalização em Desktop Video no Mac. **M**

JOÃO VELHO

É especialista em Desktop Video e videografismo, além de ser Diretor de Programas da TVE do Rio de Janeiro e sócio da DigiWorks, empresa de pós-produção de vídeo digital.