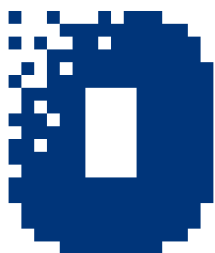


DESKTOP VIDEO

UM MOUSE NA MÃO E UMA IDEIA NA CABECA



Heinar Maracy*



Desktop Video está para os anos 90 assim como o Desktop Publishing esteve para os anos 80. Essa afirmação já está virando um

chavão, mas é impressionante, quando se começa a analisar a trajetória do DTV, como é forte a sensação de já se ter ouvido essa mesma história em algum lugar.

Nos primórdios da editoração eletrônica, os equipamentos e softwares eram caríssimos e a qualidade deixava muito a desejar, principalmente no que se referia a produções sofisticadas. As empresas que trabalhavam com editoração pelo processo convencional tinham muita resistência à conversão ao DTP, apesar da comprovada economia de custos

e aumento da produtividade. Mas em pouco tempo os custos mais baixos da produção digital tornaram a concorrência desleal e todos acabaram subindo no barco do DTP para não morrerem afogados.

Com o DTV, a história vem se repetindo, *ipsis litteris*. As produtoras de vídeo, agências de propaganda e redes de televisão ainda torcem o nariz para os sistemas atuais, afirmando que eles não têm *broadcast quality* (qualidade de transmissão). O motivo é a perda de qualidade gerada pela compressão de dados necessária para que o computador rode imagens em tempo real, a 30 frames (quadros) por segundo.

Só que as tecnologias de compressão de vídeo têm evoluído muito rapidamente. Mesmo o mais ortodoxo dos profissionais de vídeo já percebeu que a edição digital traz van-

POR DENTRO DO JARGÃO

Campo de vídeo: Uma imagem em vídeo é formada por 30 quadros por segundo. Mas cada quadro tem dois campos alternados, o que dá um total de 60 campos por segundo.

Edição Offline: Etapa de edição, onde são tomadas decisões sobre a forma e o conteúdo do vídeo a ser produzido. O resultado pode ser tanto uma cópia em baixa resolução ou um EDL que servirá para orientar a edição online.

Edição Online: É a edição final, onde são acrescentados efeitos e detalhes de acabamento, feita em equipamento *high-end*.

EDL (Edit Decision List): Arquivo de

texto, criado pelo programa de edição, onde estão indicações de cortes e fusões baseadas no *time code* do material gravado original. Um sistema de edição online utiliza o EDL para criar o produto final.

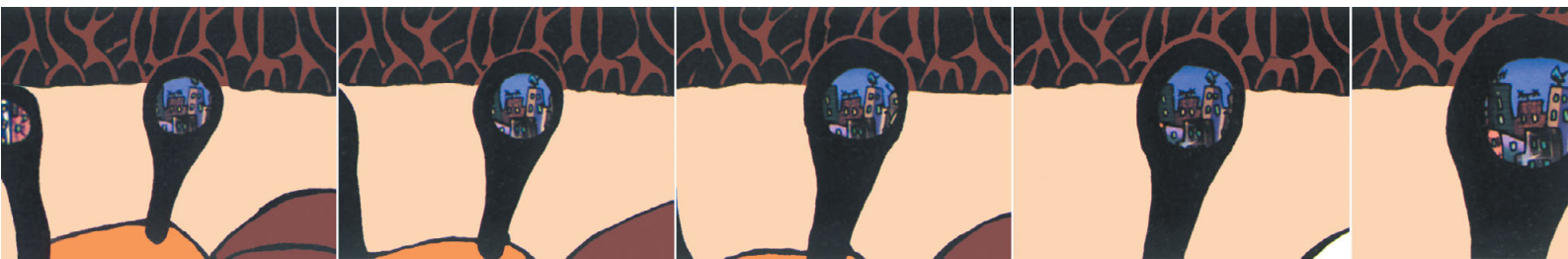
JPEG (Joint Photographic Experts Group): Padrão para compressão de dados de imagens aceito por empresas de informática em todo o mundo.

MPEG (Motion Pictures Expert Group): É uma espécie de JPEG em movimento. Padrão para compressão para vídeo digital. Permite uma compressão maior, com melhor qualidade que o JPEG.

Time Code: Marcação de tempo quadro a quadro do material gravado. Serve para identificar com precisão os cortes da edição.

Vídeo Componente: Sinal de vídeo onde a luminância (preto, branco e cinza), o vermelho, o verde e o azul são processados como componentes distintos, gerando uma maior qualidade de imagem. Encontrado apenas em equipamentos profissionais.

Vídeo Composto: Sinal de vídeo que combina informações de croma (cor) e luminância (preto, branco e cinza) em um único sinal. Utilizado em produtos domésticos.



Clip de Chico Science e Nação Zumbi, realizado pela Trattoria di Frame, utilizando animações em QuickTime

tagens incomparáveis e que esse é um caminho sem volta. A edição digital é, no mínimo, três vezes mais rápida que a convencional e permite a adição imediata de efeitos de transição, gráficos, títulos e animações geradas em computador. Além disso, enquanto no vídeo tradicional você tem que fazer uma cópia do seu filme toda vez que quiser adicionar um efeito ou um letreiro, causando perda de qualidade, no DTV tudo acontece no hard disk, sem alterar a qualidade da imagem original.

“Hoje estamos vivendo um boom do Desktop Video, tanto aqui no Brasil quanto lá fora”, diz Marco Fadiga, gerente de integração de mídias da Crosspoint, representante da Avid Technology no país. Os sistemas de edição digital de vídeo já estão sendo utilizados em produções que não exigem um nível extremamente alto de qualidade de imagem. Comerciais locais, vídeos institucionais, programas eleitorais, telejornalismo, enfim, todo o tipo de produção que exige mais rapidez e baixo custo do que um acabamento refinado forma o mercado atual do DTV.

O fato é que estamos em um momento de transição. Na última feira da NAB (National Association of Broadcasters) – realizada em Las Vegas, em março último –, vários fabricantes prometeram que seus sistemas atingirão ainda este ano uma qualidade de imagem do nível de uma ilha Beta, equipamento de topo de linha da edição de vídeo analógico. Outra novidade são os sistemas abertos de edição profissional. Até pouco tempo atrás, os sistemas que existiam eram verdadeiras “caixas pretas”, onde todo o hardware, software e acessórios tinham que ser comprados do mesmo fabricante. Este ano, começaram a surgir produtos que permitem ao usuário montar sua estação de trabalho com o equipamento que ele quiser e ampliar suas possibilidades com softwares de terceiros.

O Macintosh foi o computador que introduziu o conceito de Desktop Publishing e até hoje domina esse mercado, quando se fala em editoração eletrônica feita a sério. Com o DTV, a coisa não é muito diferente. A hegemonia do Mac no mercado de Desktop Video se deve, além do seu pioneirismo, a ele ter um padrão único para a manipulação de imagens em tempo real, o QuickTime. Existem produtos mais baratos para outras plataformas, como PC e Amiga, mas os sistemas baseados no Mac têm uma relação custo/benefício melhor, devido à sua maior versatilidade e compatibilidade com outros programas de animação, pintura e desenho, obtida através do QuickTime.

A Apple está prometendo para os próximos meses o lançamento do QuickTime 2.0. A nova versão, elaborada exatamente para dar maior suporte à utilização de vídeo no Mac, deverá rodar filmes ao dobro da velocidade da versão atual (1.6.1), aumentando a velocidade de transmissão de dados de 1Mb para 3Mb por segundo. O suporte para compressão de vídeo MPEG (Motion Picture Expert

NÃO-LINEAR X LINEAR

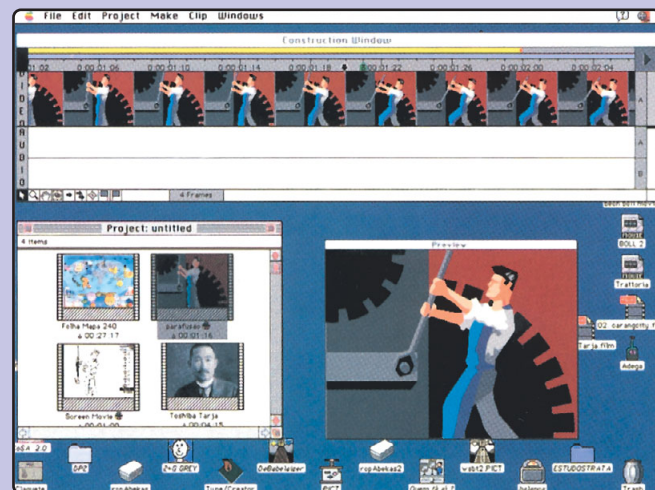
Os softwares de edição digital de vídeo seguem, em sua maioria, uma estrutura básica formada por três janelas.

A primeira é um banco de dados, onde você armazena pedaços de vídeo digitalizados (clips).

A segunda é a janela de edição, composta por várias trilhas de áudio, vídeo e efeitos de transição. Para montar seu filme, você arrasta os clips para as trilhas de vídeo da janela de edição e atribui efeitos de transição (*fades, wipes* etc) entre eles. É aí que está a maior diferença entre o sistema digital e o analógico. O sistema digital é não-linear: você pode pegar um clip que está no meio da sua trilha e arrastá-lo para outra posição. Já o sistema convencional é linear. Se no meio do caminho você mudar de idéia, o único jeito é começar tudo de novo, pois as imagens estão gravadas em uma fita magnética.

A edição não-linear resgata o conceito de montagem, que surgiu com o cinema e foi perdido na transição para o vídeo. Uma fita de vídeo é uma obra, digamos assim, “imexível”. Você não pode cortar um pedaço dela e colar em outro lugar, nem alterar sua duração, como é possível em uma película cinematográfica. Por essa razão, os softwares de edição de vídeo estão bem mais para moviola que para ilha de edição.

A terceira janela é a de Preview, onde você pode ter uma idéia de como estão os cortes e efeitos de seu filme. Você pode utilizar um segundo monitor ou até mesmo um televisor NTSC para abrir a janela de Preview. Produtos *high-end* permitem que você veja o *preview* em tempo real, ao mesmo tempo em que realiza a montagem. Softwares menos sofisticados, como o Adobe Premiere, exigem um certo tempo para o computador gerar o *preview* para poder mostrá-lo.



O Premiere virou um paradigma para edição no Mac



Group) vai melhorar notavelmente a qualidade dos filmes que rodam no Mac e provocar uma enxurrada de novos softwares, filmes em CD-ROM e placas digitalizadoras baseados em QuickTime.

O Power Macintosh também promete causar uma reviravolta no mercado de DTV. A grande mudança ocorrerá em 1995, quando deverão ser lançados Power Macs com uma nova arquitetura de Input/Output. Atualmente o maior gargalo para a produção de vídeo digital com qualidade está na baixa taxa de transferência de dados do SCSI. A nova arquitetura I/O que será utilizada nos Power Macs deverá incorporar as tecnologias PCI e FireWire, que vão permitir edição e transmissão de vídeo digital com mais velocidade, viabilizando a execução de filmes maiores, com um "Play" mais suave (rodando com menos trepidação).

BRINCANDO DE SPIELBERG

Ao contrário do que se pensa, não é preciso ter rios de dinheiro para começar a se aventurar no maravilhoso mundo do Desktop Video. Se você tem um Mac colorido e um videocassete, já é um bom começo. Com pouco mais de US\$ 1 mil, você pode comprar uma placa de digitalização de vídeo, como a VideoSpigot (US\$ 350/EUA), da SuperMac, ou a MovieMovie (US\$ 349/EUA), da Sigma Designs, e um software de edição de vídeo como o Adobe Premiere 3.0 (US\$ 850/BR) ou o Avid VideoShop 2.0 (US\$ 600/BR). Como provavelmente você não deve ter 200Mb sobrando no seu disco rígido, convém adquirir uma mídia alternativa, como um disco externo, um disco ótico ou um SyQuest. Lembre-se que um minuto de filme QuickTime pode equivaler de 5Mb a 40Mb, dependendo da qualidade de imagem em que for gerado. A maioria dos fabricantes de programas e

placas de digitalização *low-end* recomendam 8Mb de RAM como configuração mínima, mas é melhor você começar com uns 20Mb. Memória nunca é demais.

Com esse equipamento, você já vai poder transformar em filminhos QuickTime de 320 x 240 pixels o vídeo de seu casamento, das férias, os primeiros passos do bebê e utilizá-los em uma multimídia ou como StartupMovie na abertura do seu Mac. Só não dá para dar saída em vídeo, a não ser que você tenha um Mac AV que, além da placa digitalizadora, tem entrada e saída de vídeo.

Mas já dá para brincar de Spielberg ou Eisenstein. Quem trabalha com filme publicitário ou produção de vídeo, pode editar o material bruto em casa, testando e experimentando efeitos, e apresentar uma proposta ao cliente direto do próprio Mac ou utilizar a montagem como guia para a edição final.

O Premiere já se tornou o padrão de software de edição de vídeo para o Macintosh. Sua interface bem bolada e intuitiva, aliada a ferramentas poderosas para utilização de efeitos, animações e capacidade para até 99 trilhas de vídeo e áudio, tornam a edição no Mac fácil como dar Copy e Paste. A nova versão 4.0 já foi anunciada pela Adobe e deverá trazer uma melhor precisão na transição entre dois clips e um *preview* mais rápido. O Premiere pode gerar também um EDL (Edit Decision List), uma lista com marcações do material bruto para posterior edição final em uma ilha de edição profissional.

Outra opção de software *entry-level* é o VideoShop 2.0, da Avid. Ele é mais barato, mas não é tão versátil como o Premiere. Se ele compartilhasse de algumas funções e características dos produtos *high-end* da Avid, seria uma alternativa interessante, por permitir ao pessoal que trabalha com vídeo convencional tra-

var contato com a edição não-linear a um custo inexpressivo, antes de gastar dezenas de milhares de dólares em um sistema profissional. Mas isso não acontece. O VideoShop é totalmente diferente dos sistemas mais avançados da Avid. E o que é mais estranho, ele não suporta EDL, o que o torna inviável para utilização em edição de vídeo offline.

PISANDO FUNDO

Com um pouco mais de investimento, já é possível editar vídeo no Mac e dar saída com qualidade de VHS. Essa é a solução ideal para empresas que queiram realizar internamente vídeos institucionais ou de treinamento. Para isso, basta adquirir uma placa de digitalização, como a VideoVision da Radius, a Digital Film 1.5 da SuperMac ou a MoviePack 2 da RasterOps. Todas usam a mesma tecnologia de compressão e têm preço (ao redor de US\$ 3.500/EUA), qualidade e características semelhantes.

Essas placas são vendidas em *bundle* com softwares de edição, como o Premiere, After Effects e o VideoShop, e contam com caixas decodificadoras para entrada e saída de áudio e vídeo. Todo cuidado é pouco na compra de uma placa dessas, principalmente porque, como já foi dito antes, estamos em um período de transição. É muito provável que surjam em breve novos produtos criados com o objetivo de aproveitar o melhor desempenho proporcionado pelo QuickTime 2.0 e pelo Power Macintosh.

Quem quiser aprimorar sua produção com efeitos especiais, pode optar pela compra do After Effects 2.0 (US\$ 1.995/BR) da CoSA. O After Effects é um "Photoshop em movimento" com capacidade para aplicar efeitos especiais em vídeo, editáveis frame-a-frame, e animar textos e imagens. Com ele, é possível



Comercial da Coca-Cola produzido pela Vetor Zero, com computadores Silicon Graphics e Macintosh

UMA NOVA DIMENSÃO PARA O MACINTOSH

Sergio Salles

É difícil encontrar hoje em dia quem duvide do Macintosh como plataforma para Desktop Video e multimídia. Mas quando o assunto é 3D muita gente ainda torce o nariz. É chato admitir, mas nesta área o Mac andava apanhando feio dos PCs baseados nos chips Intel e das workstations (leia-se Silicon Graphics).

Os culpados desta situação são os chips da família Motorola 680x0, simplesmente muito anêmicos para darem conta do recado. Animação 3D é uma das aplicações mais exigentes em poder de processamento de operações de ponto flutuante, exatamente o ponto fraco dos 680x0.

Isto não quer dizer que o Mac seja uma completa negação no assunto, muito longe disto. O Electric Image, talvez o melhor (e mais caro) software de animação 3D para computadores pessoais, foi criado para o Mac. Ele tem uma qualidade de imagem comparável e até superior a de alguns softwares para estações Silicon Graphics. Foi usado para produzir a sequência de "O Exterminador do Futuro II" em que Los Angeles é destruída por uma explosão nuclear. Custa US\$ 7 mil e não tem modelador próprio. Pode parecer caro, mas comparado com os softwares para Silicon, pode acreditar, é uma pechincha. Quem usa este tipo de software geralmente é o animador profissional que pode passar sobre o problema da lentidão do *rendering* (geração final de imagem) dividindo o processamento em várias máquinas. Para os menos abonados, existem softwares como o Strata Vision e Infini D, pacotes menos profissionais, mas não com menos recursos, uma boa opção para quem quer produzir animação 3D para multimídia (os cenários do CD Myst

foram produzidos com Strata) e DTV. Todos estes pacotes oferecem recursos antes encontrados apenas em sistemas *high-end*, como *ray tracing*, múltiplas fontes e tipos de luz, texturas procedurais, sombras etc.

A chegada dos Power Macs deve significar um salto do Mac para outro patamar como plataforma para aplicações 3D. Os chips RISC são hoje o padrão em todas as estações de trabalho de alto desempenho e têm um grande espaço para desenvolvimento, ao contrário dos baseados na arquitetura CISC, como o Pentium. Isto deve tornar o Mac um real competidor para os PCs Intel rodando 3DStudio e Topas, os sistemas mais populares entre os animadores profissionais que não querem ou não podem gastar um caminhão de dinheiro para saltar para plataformas Silicon.

Sendo um pouco mais pretensioso, pode-se dizer que até a Silicon Graphics deve começar a ficar preocupada também. Muitas produtoras que usam seus sistemas há um bom tempo já vêm usando Macs como sistemas de apoio para funções específicas. A verdade é que, em muitos usos, o Mac tem uma relação custo/benefício imbatível, e os animadores acostumados à sofisticação dos sistemas da Silicon não sentem muita atração pelos verdadeiros Frankensteins que são os PCs Intel configurados para aplicações em vídeo, vendo os Macs como irmãos menores de suas estações. Acontece que agora o irmão menor está ficando grande e um Power Mac, rodando Electric Image, pode ser considerado um sistema realmente profissional por um baixo custo.

A própria Silicon, desde que comprou a fábrica de chips Mips, está de olho no mercado dos Macs,

como prova a estação Indy, lançada por US\$ 5 mil. O problema é que a configuração obtida por este preço não roda nem editor de texto, não incluindo sequer um hard disk! Uma Indy bem configurada custa por volta de US\$ 22 mil (EUA). Já uma Indigo pode passar de US\$ 50 mil. O grande diferencial destas máquinas, além do poder de suas CPUs, está na existência de chips dedicados à manipulação de modelos em tempo real, o que leva muita gente a pagar estes preços. Com relação aos softwares, então, a diferença de custos é muito mais dramática, sem falar no número relativamente pequeno de opções oferecidas. Os pacotes de animação 3D para Silicon variam de US\$ 20 a US\$ 60 mil. O software de *morph Elastic Reality*, da ASDG, custa em sua versão Silicon US\$ 3 mil; a versão para Mac custa US\$ 99.

Mesmo com o grande ganho em desempenho conseguido com o Power PC, os Macs e praticamente todos os computadores do "mundo real" ainda vão estar longe do desempenho que os animadores gostariam de ter. Não é à toa que existe gente que gasta US\$ 400 mil em estações com múltiplos processadores para gerar animação 3D. Nesta área é assim, quanto mais desempenho se tem, mais se precisa. Mas quem tem uma estação de Desktop Video, rodando os ótimos softwares de edição e efeitos existentes para o Mac, com certeza já não vai ser obrigado a migrar para outra plataforma quando quiser partir para produções mais sérias em 3D.

Sergio Salles é diretor da Vetor Zero, empresa especializada em computação gráfica, onde estações Silicon e Macintosh trabalham harmoniosamente.



sobrepôr camadas de vídeo sobre vídeo em um número limitado apenas pela capacidade de processamento do Mac. É uma excelente companhia para o Adobe Premiere.

Uma opção um pouco mais sofisticada é o Media Suite Pro 2.0 (US\$ 9.995/EUA) da Avid, um sistema que une placas de digitalização de vídeo, áudio e compressão JPEG e um software integrado de edição, com opcionais para captura de 60 campos por segundo (US\$ 3.995/EUA) e EDL (US\$ 995/EUA). Sem sombra de dúvida, ele é a melhor opção para edição offline, graças à precisão de seu software. O único problema é que, como os produtos *high-end* da Avid, ele exige hard disks aprovados pela Avid e, em sua configuração de alta qualidade, só funciona em um Quadra 950, que já foi descontinuado. O sistema completo custa um pouco mais de US\$ 30 mil nos EUA.

APOSTANDO ALTO

O *broadcast quality* é a fronteira final. Todos os fabricantes de sistemas de DTV almejam chegar a um nível de qualidade que nem o mais perspicaz dos profissionais de vídeo possa diferenciar de um vídeo editado em uma ilha Beta. Só assim eles poderão convencer grandes redes de televisão e produtoras de vídeo que o equipamento analógico em que eles investiram milhões de dólares deve ser trocado por uma estação digital não-linear. É nesse nicho que entram as workstations de DTV, soluções fechadas com softwares proprietários, que possibilitam um grande número de efeitos executados com grande agilidade e têm uma



Interface do Media Composer, da Avid

interface muito semelhante aos controles que os profissionais de vídeo estão acostumados.

Quem está mais à frente neste mercado é a Avid Technology, exatamente por ter sido uma das primeiras empresas a apresentar soluções de edição não-linear, primeiro offline e, mais recentemente, online. Calcula-se que existam mais de 4.000 equipamentos Avid em funcionamento em todo mundo, sendo utilizados para a edição de vídeo e de cinema. A larga base instalada fez com que a Avid se tornasse a empresa com o maior número de soluções para produção e pós-produção de vídeo. O carro-chefe da Avid é o Media Composer, um sistema formado por uma família de seis produtos, indo do modelo *entry-level*, o 400S (US\$ 14.995/EUA), até o topo de linha, o Media Composer 8000 (US\$ 89.900/EUA).

A briga atual da Avid é pela adoção de um padrão da indústria para troca entre plataformas de informações multimídia (áudio, vídeo, gráficos e animações), o OMF (Open Media Framework), no que está sendo apoiada pela Apple e pela Silicon Graphics. Só que a Sony, o maior fabricante de equipamentos de vídeo profissional do mundo, já disse que não vai seguir o OMF. O motivo é que a Sony vai lançar no segundo



Clip da banda Perroloco, editado no Avid Media Composer pela Arquimagem

VERDADES E VERDADES SOBRE O DTV

O conceito de *broadcast quality*, no frígido dos ovos, acabou virando uma coisa meio subjetiva. A qualidade dos sistemas *high-end* de edição, tanto analógicos quanto digitais, supera em muito o resultado que aparece na tela da sua TV. Quem consegue descobrir qual comercial foi editado no Mac e qual passou por uma ilha Beta? Ou qual novela está sendo gerada diretamente do Avid?

"A verdade depende muito mais da necessidade do trabalho e do cliente do que de um conceito ideal de qualidade", diz Guto Carvalho, da Trattoria di Frame. "A verdadeira revolução do Desktop Video é a mudança no processo de se fazer vídeo. O computador desapropriou os meios de produção de vídeo e está multiplicando o número de pessoas que podem trabalhar com ele. E aí o vídeo deixou de ter uma verdade única. As soluções são diferentes, os conceitos, necessidades e preços são diferentes. Video Machine, Video Toaster, Avid, Premiere, Editing Box, ImMIX... cada um pode ter a sua opção e ela será a melhor. Uns acham que workstation é que é bacana. Outros acham que para fazer um bom trabalho, você precisa de um confiável equipamento analógico. Outros acham que fazer vídeo hoje em dia é fácil. Basta um Mac, uma placa de vídeo, um belo disco, meia dúzia de softwares e *voilà*: efeitos, letreiros, som, tudo lindo. Todos estão satisfeitos com o trabalho que fazem. Quem está com a verdade?"

A Arquimagem é uma das primeiras produtoras de vídeo no Brasil a editar no Mac uma série extensa de programas para transmissão de TV. A empresa fechou um contrato com a TV Educativa para a finalização de 1.500 capítulos da série "Telecurso", que começarão a ir ao ar em agosto. A empresa trabalha com um Media Composer 1000 instalado em um Quadra 950 e tem mais dois Quadras 650, onde faz processamento de imagens no Photoshop, gera títulos e vinhetas; e cinco PCs 486, para geração de animações 3D.

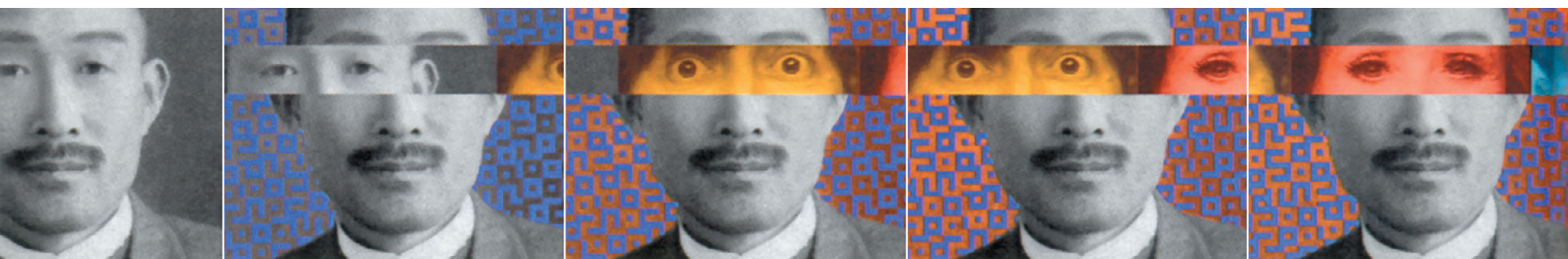
Para Fernando Weisberg, diretor da Arquimagem, a edição online no Avid dos episódios do "Telecurso" vai agilizar o trabalho. Segundo ele, a transição para a edição digital online ainda não está afetando os custos de uma produção de vídeo. "Os equipamentos são muito caros. Além dos sistemas, existem vários outros gastos, como por exemplo, com mídia para armazenamento de dados (a Arquimagem trabalha com nove gigabytes espalhados entre discos rígidos e drives óticos e está adquirindo mais seis).

Weisberg considera que a adoção da edição não-linear pelas redes de TV é uma questão de tempo. Pouco tempo. "O telejornalismo deverá ser uma das primeiras áreas a adotarem o sistema não-linear, devido à necessidade de agilidade na produção de matérias, exatamente como foi uma das primeiras áreas a adotar o videotape. Em breve, as TVs estarão utilizando câmeras digitais e não precisarão nem digitalizar vídeo. Será preciso apenas retirar o hard disk da câmera e ligá-lo ao computador."

semestre seu próprio sistema de DTV, o Destiny, baseado em Windows.

O VideoCube 1.1 (US\$ 48.500/EUA) da ImMIX é hoje o principal concorrente da Avid no mercado de workstations. O VideoCube é uma estação formada por um computador proprietário (o tal Cubo) que faz todo o processamento de áudio e vídeo, ligado a um Quadra 650 que controla a interface do software de edição.

No afã de tornar seu equipamento mais palatável aos editores de vídeo, a ImMIX incluiu no sistema um painel de controle com *jog wheel*, botões para selecionar pontos de corte e quatro botões deslizantes para áudio. Como o Media Composer, ele permite a aplicação de efeitos quase instantâneos, mas tem um número menor de efeitos que o concorrente. Até o momento, a ImMIX não tem



Comercial da Semp Toshiba, realizado pela Trattoria di Frame

A ESTRATÉGIA ALEMÃ

Enquanto a maioria dos sistemas de DTV começaram como soluções de edição linear offline e estão fazendo a transição para o online, uma empresa alemã está fazendo o caminho transversal. A Video Machine da Fast, representada no Brasil pela XPlus, é um sistema de edição linear online que agora está se tornando não-linear.

A Video Machine é, basicamente, um controlador de ilha de edição, como a Video Toaster (do Amiga) ou a extinta Video F/X. Na última NAB, a Fast lançou um acessório chamado Digital Player/Recorder (DPR) que transforma a Video Machine em um editor não-linear. Por enquanto, o DPR só existe em versão PC; o software para Mac deve sair no começo do segundo semestre. Segundo a Fast, o sistema pode ser utilizado ao vivo, com imagens transmitidas direto do hard disk através do DPR sendo mixadas com vídeo ao vivo na Video Machine, sem perda de qualidade. A Video Machine, em conjunto com o DPR, deverá custar entre US\$ 16 mil e US\$ 20 mil. A versatilidade da Video Machine e o baixo preço fazem com que ela possa vir a ser considerada como uma séria alternativa para redes locais de TV.

ONDE COMPRAR

Caps(011) 240-8079
 Crosspoint(021) 325-1363
 (021) 325-0761
 Intek(011) 574-5840
 Multisoluções ..(011) 816-6355
 XPlus(011) 725-4480
 (011) 535-3535



Estas são as janelas do Media 100; uma interface mais simples que a do Premiere

nenhum representante no Brasil. O azarão do *high-end* DTV se chama Media 100. Fabricado pela Data Translation, ele é um sistema aberto, formado por duas placas NuBus e um software de edição, com um preço de produto intermediário (US\$ 16.790/BR), mas que se destaca dos concorrentes devido à sua excelente qualidade de imagem. Suas principais vantagens são a capacidade para opções variáveis de compressão (de 9 a 27 minutos por gigabyte) e a interface, que consegue ser mais simples que a do Premiere. O Media 100 é totalmente modular, com um opcional para a geração de caracteres (US\$ 2.093/BR), efeitos (US\$ 1.393/BR) e suporte a EDL (US\$ 1.393/BR).

O Media 100 possui apenas dois canais de vídeo (o Media Composer pode chegar a 24), mas isso é compensado pela integração do seu software com o CoSA After Effects, que pode salvar imagens em formato Media 100. A maior deficiência do software atual é a falta de precisão de corte frame-a-frame, mas a Data Translation já anunciou para o próximo semestre o lançamento da versão 2.0, que terá melhorias nas funções de edição e aceleração da execução de vários efeitos. Junto com a nova versão, serão lançados novos módulos opcionais como entrada e saída para vídeo componente e mixagem e tratamento de áudio.

PREVENDO O FUTURO

No futuro, todos seremos cineastas, videomakers, músicos e designers. Pelo menos é essa a impressão que se tem ao observar a rapidez dos avanços tecnológicos e a consequente redução de custos e popularização dos meios de produção de vídeos, revistas, CDs e obras de arte. Há dois anos, a produção digital de vídeo era um sonho, um nicho de mercado formado apenas por grandes empresas dispostas a gastar somas vultuosas em tecnologia de ponta. Daqui a dois anos, o vídeo digital provavelmente será a realidade e os sistemas de edição linear de hoje serão considerados peças de museu. Não seria de se estranhar se, num futuro próximo, da mesma forma que hoje existem bureaus de editoração eletrônica, surgissem bureaus de edição de vídeo. Você chegaria no bureau com algumas fitas de vídeo debaixo do braço e sairia de lá com uma cópia digitalizada em baixa resolução. Em casa, você iria montar seu filme no Mac, experimentando e colocando todos os efeitos, letreiros e animações a que teria direito. O projeto final seria entregue novamente ao bureau para que ele gerasse uma cópia em alta resolução, pronta para ir ao ar. No futuro, todos seremos Spielbergs. Ou J. B. Tankos. ☹

*Colaborou Carlos Freitas