



Adobe LiveMotion

Adobe adere ao Flash para conquistá-lo por dentro

Finalmente saiu o mais novo “killer” da Adobe, que desta vez aponta suas armas para o Flash, formato da Macromedia que virou o padrão para animações na Web. Chamado de GroundZero no período de desenvolvimento, ele agora está disponível em versão beta (com cara de produto final), no site da empresa.



A grande pergunta que corria nas listas de discussões e fóruns da Web antes

do lançamento do produto era como a Adobe iria tentar bater o maior sucesso da Macromedia (o Flash tem mais de 220 milhões de usuários, diz a empresa). A impressão era a de que o LiveMotion traria mais um formato de animação vetorial para a Web.

Nada disso. Nesse aspecto, o “Flash-killer” tem balas de festim. Com o LiveMotion, a Adobe assumiu que o Flash virou realmente um padrão e, no melhor estilo “se não pode vencê-los...” decidiu fazer um programa de animação em Flash melhor que o próprio Flash.

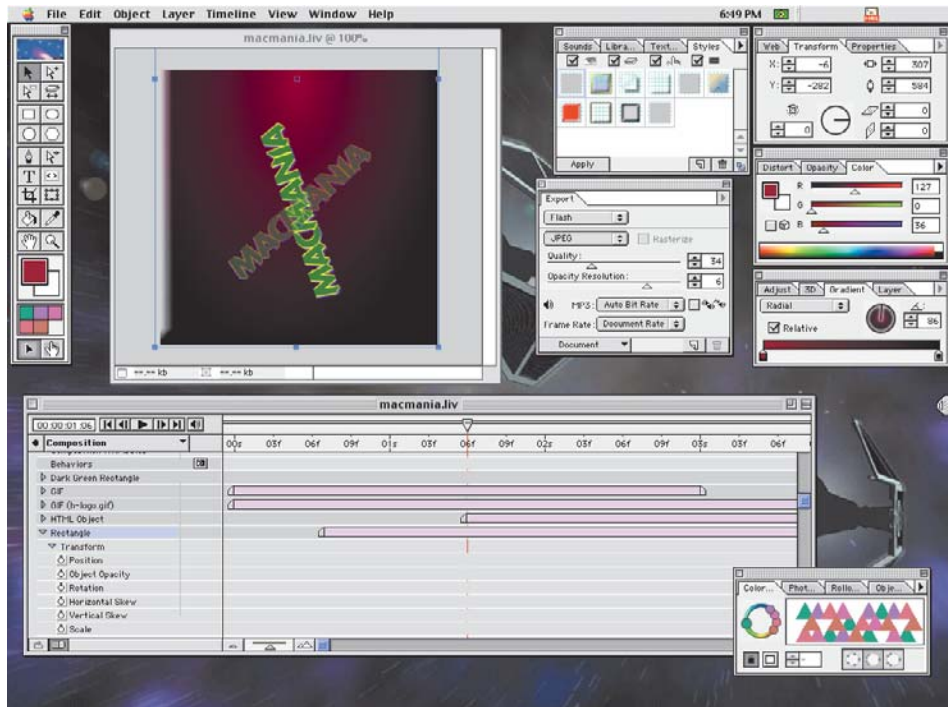
O LiveMotion gera animações vetoriais para a Web em formato SWF, além de salvar em outros formatos como GIF, JPEG e PNG.

Antes que você comece a se perguntar se não é ilegal a Adobe utilizar um formato da Macromedia, já lhe respondo que não. O SWF é um formato aberto. Qualquer Zé Mané pode ir até o site da Macromedia, baixar toda a especificação dele e criar um programa compatível.

O grande problema disso é que, para trabalhar com o SWF, a Adobe ficará sempre a reboque da Macromedia para lançar atualizações do seu software; e, nesse aspecto, a Macromedia não é exatamente uma mãe. O LiveMotion trabalha em cima da especificação do SWF 3 (ou seja, do Flash 3), porque a especificação do SWF 4 só foi lançada no final de março, quando já se começa a falar de Flash 5.

Certo, mas e o programa?

Vamos lá: o LiveMotion já começa bem, com um foguetinho muito legal em cima da barra de ferramentas que fica voando sempre que você mexe no programa (não sei se isso vai



O LiveMotion traz diferenciais como orientação a objeto e integração com os produtos da Adobe

permanecer na versão final). A interface é extremamente familiar para quem já trabalha com algum programa Adobe.

Ele é “orientado a objeto”, ou seja, ao contrário do que se faz no Flash, você pode fazer com que dois objetos que estejam na mesma camada se comportem de maneira diferente. Outras vantagens em relação ao concorrente: o LiveMotion importa MP3 e permite níveis de compressão de JPG diferentes para cada figura com preview imediato.

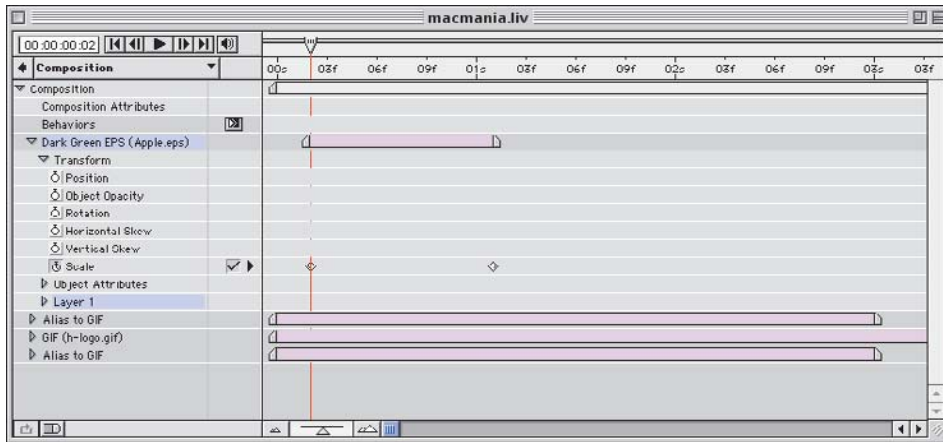
A integração com os demais produtos da Adobe é outro diferencial poderosíssimo, sendo possível inclusive aplicar os filtros do Photoshop nas figuras. A aplicação de efeitos em tempo real é outro ponto alto do programa. Operações tipo Pathfinder (que funcionam como no Illustrator, unindo, interseccionando e excluindo objetos), efeitos 3D (bevel, emboss, sombras), manipulação de opacidade, máscaras, texturas, distorções, tudo feito instantaneamente. Esses efeitos, no entanto, são uma faca de dois gumes. Como eles não são originais do Flash, o LiveMotion precisa criá-los frame-by-frame gerando um arquivo SWF bem grandinho...

O que talvez venha a ser um problema é a quebra muito brusca com a metáfora já criada pelo Flash. Flesheiros com um bom tempo de janela que queiram dar uma chance ao LiveMotion poderão se decepcionar ao não conseguir fazer sequer um “tell target”.

Quem já mexe há tempos com o Flash, com certeza, vai estranhar o programa da Adobe. Por exemplo, a maneira para criar um tweening no LiveMotion é totalmente diferente à do Flash, muito mais parecida com a do AfterEffects. A Adobe procurou se distanciar ao máximo da nomenclatura macromediana. Não existem símbolos no LiveMotion. Ele utiliza o conceito de “aliases”, que, embora muito parecido, pode confundir as pessoas.

LiveMotion x Flash

Num discurso recente para desenvolvedores, o CEO da Macromedia, Rob Burgess já revelou que o desenvolvimento da nova versão do pro-



duto “corre muito bem, obrigado”, e que o grande passo na próxima versão será uma interface bem mais amigável – uma mostra que a Adobe tocou no ponto certo.

Ainda é cedo para dizer quem vai ganhar essa briga, ou se alguém vai ganhar, principalmente levando em conta as novas características do SWF 4. Vai ser muito difícil a Adobe integrar os recursos proporcionados pelo Action Scripting do Flash; mas, como a versão atual é um beta, o produto final (que deve estar dispo-

Objetos na mesma camada podem ter comportamentos diferentes

nível no segundo semestre, com preço ao redor de US\$ 400) pode apresentar algumas surpresas.

Mais difícil ainda é dizer qualquer coisa sobre a integração do programa da Adobe com o Flash 5. O que se percebe é que a integração dos produtos da Macromedia com os da Adobe vem aumentando, vide o Fireworks 3 que já

suporta muito bem o formato PSD do Photoshop. O que se espera é uma maior flexibilidade do Flash 5 nesse sentido.

Na situação atual, o Flash 4 ainda é o software mais poderoso quando o assunto é animação vetorial para a Web. Mas o LiveMotion traz recursos bem atraentes. É provável que muita gente acabe usando os dois. Sempre é bom lembrar que estamos comparando três versões do Flash com um programa ainda em fase beta. Apesar dessa comparação bastante injusta, a Adobe conseguiu atingir um resultado altamente satisfatório para uma versão 1.0b.

O negócio agora é esperar e acompanhar o andar da carruagem. O fato é que a concorrência sempre é uma coisa saudável para o consumidor: essa briga toda só leva as empresas a buscarem produtos cada vez melhores, deixando o usuário cada vez mais satisfeito. **M**

Adobe LiveMotion:

www.adobe.com/products/livemotion

MARCELO PERRONE

Marcelo Perrone é *workaholic* e adora comida japonesa.