



# Corel Bryce 4

## Crie mundos com um pé nas costas

Chegando à sua versão 4 pelas mãos da Corel, o Bryce é um dos programas para criação de imagens e animações 3D mais estranhos do mercado.

Embora seja imbatível como gerador de paisagens estáticas, as suas ferramentas de animação e modelagem são para lá de rudimentares.

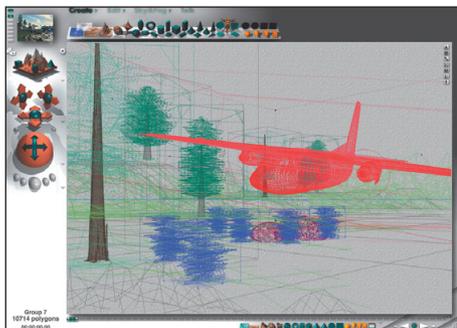


O Bryce pode importar modelos criados em outros programas e criar objetos simples partindo das primitivas que acompanham o software. Pode-se também

fazer operações booleanas, mas no Bryce isso nem pode ser chamado de ferramenta de modelagem, uma vez que ele não gera novos objetos e o resultado só aparece na imagem final. A sua verdadeira ferramenta de modelagem é o editor de terrenos. Partindo de imagens importadas de fora ou usando o editor de imagens incorporado (que até usa plug-ins do Photoshop), o editor de terrenos gera relevos de todos os tipos através de um método chamado *displacement map*. Se usado com criatividade, serve para modelar objetos mais complexos, logotipos ou até uma versão brazuca do Monte Rushmore, aquele que tem os rostos de presidentes americanos esculpidos na rocha.



Imagem final: o modelo do avião foi importado. O resto é puro Bryce



O palco principal com a cena vista em *wireframe*, uma das formas de visualização disponíveis

interna, terrena ou alienígena.

Com o que temos

até aqui, já dá para gerar imagens estáticas capazes de alcançar um realismo impressionante usando o *render* do Bryce, que é pouco sujeito a erros e relativamente rápido para cenas não muito complexas. Para ver tudo isso em movimento, ele possui ferramentas básicas que permitem fazer animações da câmera, objetos, luzes e texturas, além de animar o ambiente gerado no Sky Lab — o que proporciona efeitos bem interessantes de movimentação das nuvens e do Sol.

No geral, o Bryce é excelente no que se propõe ser: um gerador de paisagens. Mas se você quiser fazer uma animação complexa de objetos sobre ela e o Bryce for a única ferramenta disponível, sofrerá com sérias limitações. A dica é exportar os relevos e texturas para outros softwares 3D e montar lá a sua cena. Levamos montanhas do Bryce para o Maya da Alias/Wavefront (o mais *top* dos softwares 3D, que em breve estará disponível para o Mac OS X) rodando sobre Unix e Windows NT, e funcionou perfeitamente. Pena que o mesmo não pode ser feito com o ambiente criado no Sky Lab. **M**

A aplicação de materiais e texturas é bem completa. Dá para ter controle total das características de superfície e volume e também aplicar texturas bi e tridimensionais.

Para controlar o ambiente, temos a outra grande ferramenta do Bryce, o Sky Lab. Ela não cria apenas o background e a iluminação, mas também um céu virtual que afeta todo o seu ambiente e seus objetos com infinitas variações, dependendo do modo como se posicionam o Sol, a Lua, estrelas, camadas de nuvens, neblinas, arco-íris etc. Juntando a isso a capacidade de geração de luzes e objetos luminosos dos mais variados tipos, pode-se obter cenas com qualquer tipo de ambientação: externa ou

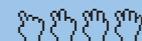


Sky Lab, a ferramenta mais complexa: com uma mexidinha de nada em qualquer parâmetro, a sua imagem muda completamente

### GUILHERME B. GOUVEIA

Gosta de criar mundos, mas acha muito mais divertido destruí-los.

#### COREL BRYCE 4



Corel: 0800-141212

Preço: R\$ 501



**Pró:** Ótimo gerador de paisagens



**Contra:** Poucos recursos de modelagem e animação