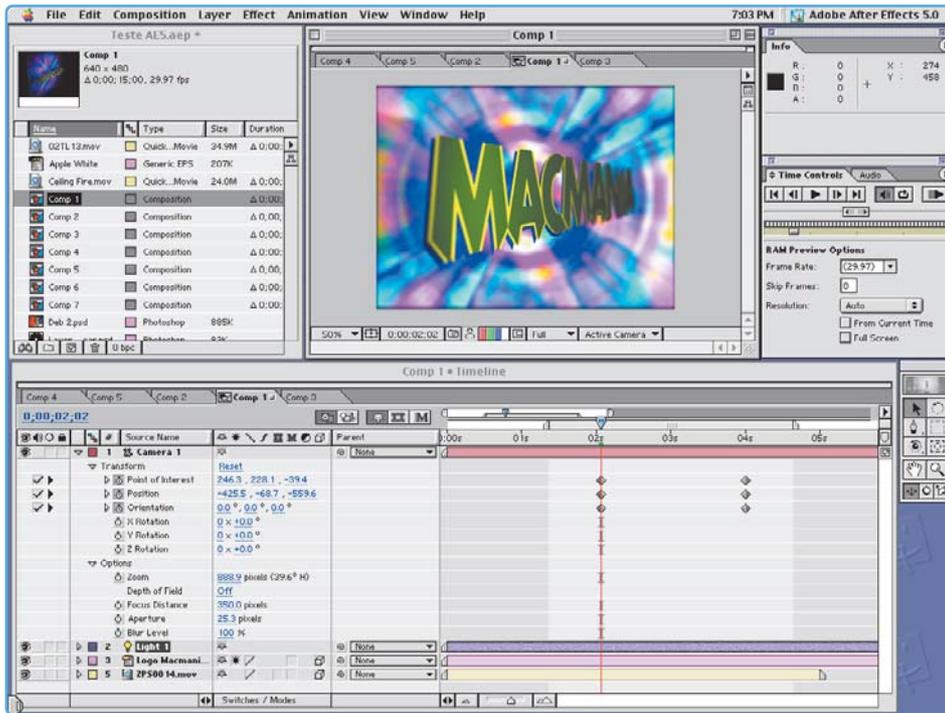




# After Effects 5.0

## Motion Graphics em uma nova dimensão



o lançamento do robusto combustion 1.0 (*Macmania 81*). O novo software impressionou a todos e deixou a sensação de que finalmente surgira um concorrente à altura do After Effects. Meses depois, veio a resposta da Adobe. A inteligente implementação do 3D no After Effects merece praticamente só elogios. Chamou-me a atenção, sobretudo, a boa integração do novo recurso com o software e sua interface, com o acréscimo de uns poucos parâmetros e botões à Timeline e à janela de ferramentas. Câmeras e luzes sob a forma de layers viram itens familiares para quem já está acostumado ao programa e ao mesmo tempo simplificam o trabalho de mudança de ângulos e iluminação. Layers 2D e 3D convivem harmoniosamente nas composições, modificando ligeiramente o conceito hierárquico do *render* do After Effects.

As ferramentas de manipulação 3D são acessíveis e fáceis de usar. Senti falta de poder definir os layers como *targets* de câmera de forma automatizada. Duas novas janelas fornecem ajustes mais básicos de câmera e luz, mas sem a possibilidade de *preview* das alterações. O *render* 3D tem boa qualidade e é bem rápido, com sombras e propriedades de material. Os layers 3D comportam-se como objetos bidimensionais no espaço tridimensional, não possuindo, portanto, volume. A intersecção de objetos só é possível quando instalamos o plug-in de *render* Advanced 3D (disponível para download no site da Adobe, com validade até o fim de 2001), que tem algumas limitações como não projetar sombras suavizadas e não ser otimizado para multiprocessamento. O único senão realmente grave é a inexistência de vistas tridimensionais múltiplas simultâneas para a manipulação dos elementos. Elas estão todas concentradas na janela Composition e só podem ser acionadas uma por vez, dificultando principalmente a manipulação de câmeras e luzes. Deve ter ficado para uma versão futura.

**A** Adobe tornou 2001 um ano inesquecível para os usuários de seus programas para Desktop Video. Depois de agradar a massa com o Premiere 6.0, que – tal como o rival Final Cut Pro da Apple – captura e edita vídeo DV sem nenhuma placa adicional, atingiu



em cheio o seletor público de artistas de vídeo digital com o After Effects 5.0. Primeiro software de efeitos e composição de imagem em movimento para

computadores pessoais, o After Effects veio ao mundo apenas para Mac, em janeiro de 1993, pelas mãos de uma pequena empresa conhecida como CoSA (The Company of Science & Art), que logo foi comprada pela Aldus, a qual foi comprada em seguida pela Adobe.

O projeto original e sua equipe de criação eram tão bons que uns poucos upgrades e uma versão para Windows foram suficientes para popularizar o software e ampliar de forma extraordinária um mercado antes restrito a produtos *high-end* caríssimos, destinados à plataforma SGI ou baseados em hardware proprietário. Pois bem: depois de oito anos de seu surgimento, chega a versão 5.0 do After Effects, mar-

cando o início de uma nova fase na sua existência ao romper definitivamente a barreira da terceira dimensão. Essa é, indiscutivelmente, a mais importante característica do upgrade.

Não é que não haja outras inovações arrebatadoras: muito pelo contrário. O After Effects 5.0 também será lembrado por ter introduzido a pintura vetorial, o poder impressionante do recurso Expressions e uma boa quantidade de deliciosas melhorias que facilitam a sua operação e incrementam o seu potencial.

O After Effects 5.0 roda em Power Macs e tira vantagem do multiprocessamento e do Velocity Engine (AltiVec) dos chips G4. Requer Mac OS 9.0 ou 9.1 e roda no ambiente Classic do Mac OS X (mais um programa importante que fica devendo a compatibilidade total com o Mac OS X). Recomenda-se reservar pelo menos 128 MB de memória RAM para o software.

### 3D para valer

A Discreet saiu na frente na composição de imagem em 3D para Mac; primeiro com o effect\* e depois com

Nunca foi tão fácil animar loguinhos 3D



Novas ferramentas na palette Tools ajudam a manipular câmeras e objetos 3D

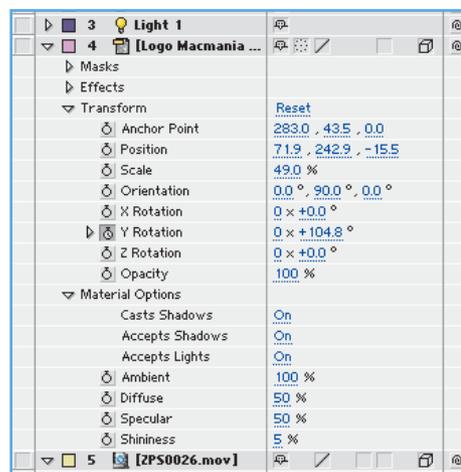
### Tudo em família

Comum nos programas de 3D (o combustion também tem), o recurso de *parenting* é outra excelente novidade muito bem implementada no After Effects 5.0, e funciona igualmente com layers 2D e 3D. Um novo painel da Timeline oferece duas maneiras bastante amigáveis de criar relações de *parent* e *child* entre os layers: uma por um menu suspenso e outra arrastando um novo ícone, o *pick-whip*, do layer *child* para o layer *parent*. Nas composições de objetos 2D, o

*parenting* finalmente nos livra da necessidade de recorrer ao artifício de fazer diversas composições dentro de composições (*nesting*) para conseguir estabelecer hierarquias entre layers. Com isso, fica moleza fazer animações tipo marionetes, por exemplo.

## Pintura vetorial é plug-in

A quase totalidade dos novos efeitos oferecidos pelo After Effects 5.0 veio das coleções de plug-ins Cycore Cult Effects e Atomic Power Evolution, que foram recentemente adquiridas pela Adobe. Nem todos foram incorporados de imediato ao programa, e alguns deles estão disponíveis apenas na versão Production Bundle, como é o caso do Vector Paint, a estrela do pacote, que oferece o precioso recurso de pintura vetorial não-destrutiva.



Os novos parâmetros dos layers 3D ficaram muito bem integrados à interface

O plug-in, que já tinha qualidade, passou por uma plástica geral e foi anabolizado para estrear como parte do After Effects em grande estilo. O time da Adobe deu uma boa melhora na interface das ferramentas do Vector Paint e acrescentou o recurso de variação randômica dos traços com um *wiggle* específico do efeito. Dá para fazer bastante coisa com o Vector Paint, como animar os traços de várias maneiras, usar *composite modes* próprios, inclusive entre os traços, e trabalhar com tablets. No entanto, o plug-in possui algumas limitações importantes, como apenas um nível de Undo e o fato de não ser possível editar os traços por curvas Bézier, como no Combustion.

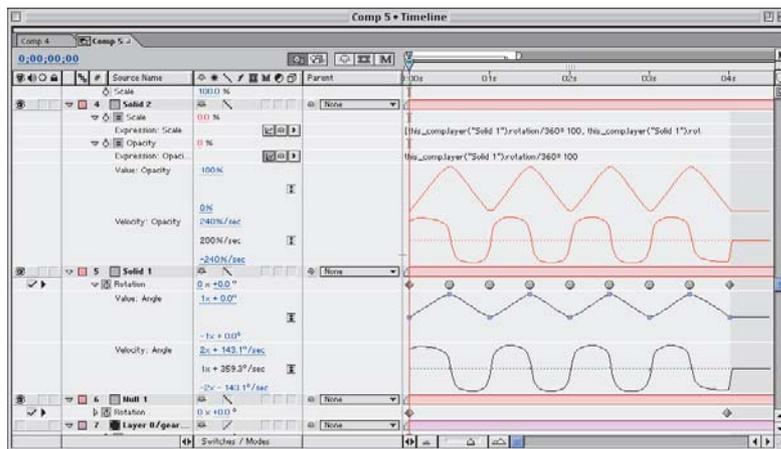
## Poder de expressão

A Adobe guardou para o After Effects 5.0 mais um recurso de arrasar, o Expressions, que permite criar relações arbitrárias entre parâ-

metros de um ou mais layers. Ele utiliza uma linguagem de programação baseada em JavaScript 1.2, com um conjunto estendido de objetos embutidos.

Não se assuste: não precisa ser nenhum especialista em programação para usar. A lógica do Expressions é simples: atrelar o comportamento de uma propriedade a outra propriedade qualquer, do mesmo ou de outro layer. O Expressions é, na realidade, bem mais fácil que o assistente de animação Motion Math, e possui até um menu suspenso de elementos para ajudar a escrever o texto de cada expressão. As mais simples são obtidas apenas arrastando o ícone *pick whip* de uma propriedade para outra. Num exemplo bem "baba", podemos relacionar a animação da opacidade de um layer qualquer ao tamanho de um layer de texto. Na medida em que o primeiro layer se torna mais opaco, o tamanho do texto vai aumentando sem a necessidade de nenhum *keyframe* de escala.

Aos poucos, prestando atenção aos exemplos do manual e estudando os elementos da linguagem contida no menu, a gente vai pegando a manha e ficando esperto para experimentar soluções mais complexas. De certa forma, o Expressions é o recurso mais original, interessante e poderoso do After Effects 5.0.

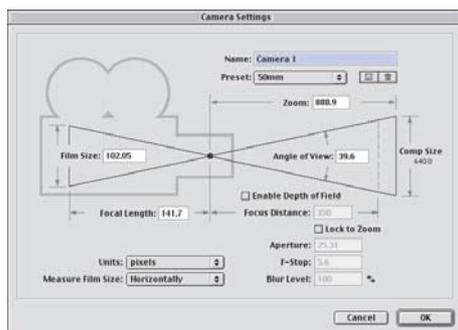


O recurso de programação Expressions cria relações complexas entre layers que antes só eram viáveis com o Motion Math

le de efeitos, clicando no próprio campo dos valores e arrastando o mouse para os lados; e o recurso de Solo, que permite, numa composição com vários layers aparentes, visualizar exclusivamente um layer, com a simples ativação de um box.

- Gostei muito de poder marcar vários keyframes de uma vez, arrastando o cursor sobre os ícones de *stopwatches* contíguos, e de poder visualizar as composições de pixel retangular com correção da relação de aspecto. Outra coisa que me ganhou completamente foi a possibilidade de arrastar mídias originais da janela de projeto para uma composição, colocando o novo item em qualquer posição de camada e em qualquer ponto da Timeline.

- O gerenciamento de mídia melhorou bastante com os recursos de localização automática de arquivos na janela de projeto e no disco, e ainda com a possibilidade de apagar de uma só vez da janela de projeto as mídias originais ▶



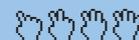
Os ajustes básicos de câmera não deixam nada a dever aos softwares 3D mais tradicionais

## Varejão

Entre as inúmeras miudezas incluídas nas melhorias de interface e de procedimentos do After Effects, algumas chamaram a atenção:

- A possibilidade de mudar os valores de uma propriedade na Timeline e na janela de contro-

## AFTER EFFECTS 5.0



Adobe: [www.adobe.com.br](http://www.adobe.com.br)

### Preços (EUA):

Standard – US\$649 (upgrade, US\$ 199)

Production Bundle – US\$1.499

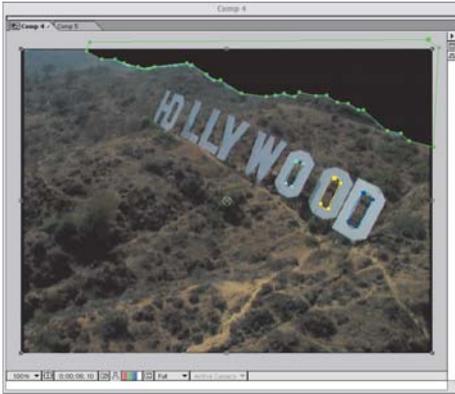
(upgrade, US\$ 299)



**Pró:** Animação em 3D; linguagem baseada em JavaScript para animações; pintura vetorial; melhorias significativas de interface e procedimentos; render de RAM Preview inteligente; suporte para 16 bits por canal de cor; saída para arquivos de Flash no formato SWF; não usa mais *dongle*



**Contra:** Não é compatível com OS X; exibe uma vista 3D por vez; pintura vetorial com apenas um nível de Undo e sem curvas Bézier



As máscaras agora podem ser criadas e editadas na própria janela de composição

sem uso nas composições seleccionadas. Outra coisa boa: agora, com um simples comando, podemos encurtar uma composição para ficar do tamanho da Work Area corrente.

- Trabalhar com máscaras ficou mais fácil e mais eficiente. A edição das máscaras pode ser feita na própria janela de composição; cada máscara aplicada pode ter uma cor diferente; as máscaras aceitam Motion Blur e ganharam um recurso que permite expandi-las ou contrai-las para ajustar a aplicação de um feather.

- A ausência de ferramentas para editar os layers na Timeline foi parcialmente sanada com os comandos Lift Work Area e Extract Work Area, que removem trechos de mídias, e com o recurso de *slip edit* arrastando as partes vazias dos layers para os lados. A documentação fala de duas ferramentas novas – Ripple Insert e Overlay – mas aparentemente não houve tempo de implementá-las; fuzei o programa e o manual de cabo a rabo e simplesmente não achei nada.

A lista de boas melhorias ainda inclui suporte para arquivos de 16 bits por canal de cor (só para o Production Bundle), um recurso importante para quem trabalha para cinema em resolução de filme e precisa de um *range* de cores mais abrangente do que o necessário para vídeo e computador. Infelizmente nem todos os efeitos do After Effects suportam 16 bits por canal, mas o programa avisa quando isso ocorre, evitando perda de tempo.

## Render e Output

O RAM Preview agora possui um método de *caching* inteligente que torna o trabalho bem mais rápido e produtivo. Se já foi feito um *render* de qualquer frame ou trechos de uma composição, apenas os frames modificados precisam ser “renderados” novamente.

Antigamente, nas operações de manipulação dos layers e ao arrastar o marcador de tempo da Timeline, só conseguíamos ver o resultado na janela de composição apertando a tecla

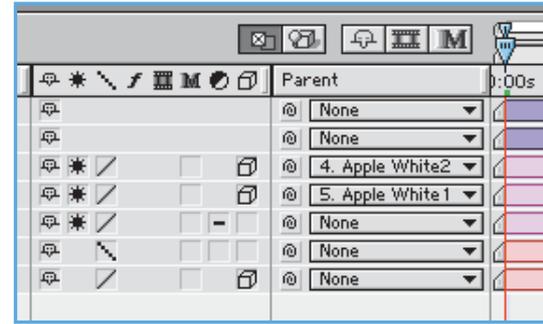
[Option]. Esse comando não é mais necessário; o After Effects 5.0 exibe um *preview* imediato do resultado das alterações. De acordo com a complexidade da animação, tal como no combustion, o programa baixa temporariamente a resolução da imagem.

Desta vez, seguindo o exemplo do Commotion, o After Effects introduziu a possibilidade de “renderar” o RAM Preview de uma região restrita da imagem. Melhor do que no programa da Pinnacle: essa área pode ser guardada e redimensionada a qualquer momento. O After Effects 5.0 também mostra o RAM Preview em tela cheia no monitor, com uma margem preta em volta da composição.

De olho na distribuição para Web, foi implementada a saída de arquivos de Flash no formato SWF. Sólidos, textos e arquivos vetoriais do Illustrator mantêm o arquivo final bem compacto. Mas, se for necessário, você pode determinar e controlar a rasterização de imagens bitmap e movies – pagando o preço do aumento no tamanho do arquivo. O *render* no formato SWF também pode conter URLs embutidas associadas a *layer marks* e áudio MP3, e gera relatórios HTML. Não chega a substituir completamente os programas específicos da área, mas passa a ser uma nova alternativa para animações com certos recursos sofisticados,



A Adobe deu uma boa melhoria no plug-in de pintura vetorial que pertencia à coleção Cult Effects



Relações hierárquicas entre os layers são conseguidas sem esforço com o recurso de Parenting

não encontrados nos outros softwares. Por último, ainda em relação à saída de arquivos, vale citar que o After Effects 5.0 pode gerar movies maiores que 2 GB. Em trabalhos com alta resolução para filmes e HDTV, o recurso pode fazer diferença.

## Conclusão

O After Effects 5.0 pode ser considerado o melhor dos upgrades do programa sob o comando da Adobe. Ele se tornou mais auto-suficiente. Deu um salto qualitativo muito grande em relação à versão anterior, recuperando posições na disputa com o combustion e o Commotion. E caminha na direção dos sistemas mais sofisticados, da Discreet e outros. Com o aumento contínuo do poder de processamento dos computadores e os novos recursos do programa, a distância está encurtando cada vez mais.

A versão Production Bundle não tem mais *dongle*; seus recursos superiores são habilitados por número de série – um avanço considerável. O próximo passo bem que poderia ser a unificação das versões. Não faz muito sentido manter a versão Standard, a não ser que ela baixasse ainda mais de preço ou virasse uma versão OEM para ser incluída de graça em sistemas de edição e produtos do gênero. Nenhum profissional sério pode abrir mão da versão Production Bundle.

Alguns plug-ins terão de ser atualizados para a versão 5.0. E, como já disse no começo, a Adobe fica devendo a compatibilidade direta com o OS X. O manual não privilegia exemplos, os efeitos são explicados apenas em arquivos PDF e não há tutoriais. Tudo bem que a Adobe vende os livros Classroom in a Book separadamente, mas bem que ela podia ser um pouquinho mais generosa nesse aspecto. No mais, só me resta recomendar o upgrade com todas as honras. A versão 5.0 tornou o After Effects ainda mais essencial. 

## JOÃO VELHO

É sócio da Digiworks, empresa de animação e pós-produção de vídeo digital.