



## ELASTIC REALITY

ASDG, Inc.

**Preço:** US\$ 349 (EUA)

**Configuração:** Mac colorido com FPU, 8Mb de RAM, System 7.0.1 e QuickTime 1.5

**Intuitividade:**



**Interface:**



**Poder:**



**Custo/Benefício:**



Todos se lembram do clip *Black or White*, de Michael Jackson, no qual uma série de rostos fundem-se uns nos outros. Pela primeira vez o *morph*, técnica de computação gráfica capaz de fazer a fusão de duas imagens em movimento de forma muito convincente, atingiu a aldeia global. E em cheio. O mundo inteiro parou para babar em cima do efeito especial de Jacko e não se comentava outra coisa senão o novo videoclip no ar. De lá para cá, o *morph* não parou de aparecer nas telas, tornando-se o último modismo da computação gráfica.

Se o mundo babou, os macmaníacos babaram duplamente. De admiração e de raiva. O problema? Não era possível produzir efeitos desse tipo em um micro, somente em estações gráficas. Até que há cerca de um ano surgiu o primeiro software de *morph* para Macs, o *Morph*, da

Gryphon Software. Outros surgiram, até para PCs, acreditem.

O último lançamento na categoria, o Elastic Reality 1.1, é o primeiro destes programas com o pedigree de uma empresa que produz aplicativos para a Silicon Graphics. E já dá para sentir isso no primeiro contato, antes mesmo de instalar o produto. O manual em forma de fichário, com bolsos plásticos para os disquetes, é típico de software "sério", daqueles que custam milhares de dólares e requerem anos para serem domados. Ao rodar o programa, porém, a primeira impressão se dissolve. Embora não seja daqueles programas que se abre e sai usando, sem ao menos ler a introdução do manual, o Elastic Reality é razoavelmente intuitivo para quem tem alguma noção do que ele pode fazer. Além do *morph* entre imagens paradas e em movimento, ele também possibilita a distorção de figuras, efeito conhecido como *warp*, muito utilizado para caricaturas, semelhante ao efeito que o Flo'

jeto está pronto para ser manipulado. As distorções são todas regidas por formas geométricas feitas com curvas Bézier, que o usuário desenha sobre as imagens. Dessa forma, o controle que se tem sobre o resultado final é fantástico. Na geração anterior de softwares para *morphing*, para se construir uma curva, era necessária a marcação de inúmeros pontos muito próximos uns dos outros, um trabalho do cão.

Diversos controles garantem a aparência profissional dos efeitos. Podem ser criadas barreiras sobre determinadas áreas da imagem, evitando que elas sejam alteradas. Com o uso de grupos, é possível especificar quais partes do original serão modificadas e em que ordem, como no exemplo: primeiro o olho da menina se fecha para depois suas bochechas inflarem. Além disso, podem ser criados *alpha channels*, para posterior composição da imagem.

Até projetos simples demoram bastante tempo para renderizar, mesmo em um Quadra. Se você está acostumado a gerar efeitos desse tipo em estações Silicon, esqueça o Elastic Reality para Mac. Entretanto, se você, assim como eu, contenta-se em usar o Macintosh que Deus (ou muito suor, tanto faz) lhe proporcionou, este é seguramente o melhor software de sua categoria, aproximando-se

em muitos aspectos de aplicativos que custariam mais do que seu micro.

**Marco Fadiga**

**ASDG, Inc.:**  
001-608-273-9240

(ver MACMANIA #3) cria em PICTs.

O programa funciona em cima da metáfora de uma ilha de edição A/B Roll, manjadíssima dos profissionais de vídeo. Para os não-iniciados, pode dar algum trabalho, mas rapidamente o processo fica claro se o distinto se der ao trabalho de assistir à fita de vídeo que acompanha o software. Carrega-se um filme no rolo A, outro no B e o pro-