

2D e meio: 3D

After Effects e o

Desde a versão 5, o *After Effects* virou 3D "de verdade". Dá para fazer quase tudo, menos importar modelos. Além de ter eixo Z, câmera, luz e hierarquia *parent/child*, ele entende uma série de parâmetros embutidos nos arquivos renderidos pelos programas de 3D, como profundidade de campo, normais e materiais, que podem ser lidos por vários filtros.

Não fica (quase) nada a dever, em termos de complexidade e qualidade, aos *high-end* da *Discreet*: inferno, flame, incêndio. Só não dá *play* na hora: tem que render. Por enquanto. Mas com um rack de Xserves turbinados, acho que dá, sim.

Várias empresas fazem os mesmos plug-ins para os programas da *Discreet* e para o *After Effects*. O programa da *Adobe* é uma ferramenta de composição, animação e efeitos superpoderosa, seguramente com a melhor interface de usuário de qualquer programa de animação, em qualquer plataforma, talvez apenas com a exceção do *Maya*. Em comparação, as interfaces de usuário das ferramentas *high-end* como os *Discreet* que rodam em *SGI* (*Silicon Graphics*), e até as "geladeiras" da *Quantel* (cujo hardware é totalmente proprietário e dedicado), são desalentadoras. Mesmo a interface do *Electric Image* deixa a desejar em termos de agilidade e intuitividade. Fora a quantidade absurda de plug-ins feitos só para o *After Effects*!

Não é a mesma coisa

Mas é bom uma coisa ficar clara: fazer design e animação tridimensional só com *After* não é 3D: é "2D e meio". Isso tem limitações e vantagens:

- A limitação básica é que não dá para importar modelos 3D no *After Effects* e, embora haja controles de câmera, luz, posição, rotação e escala XYZ, o volume dos layers deve ser criado via plug-ins, conforme veremos adiante.

- As vantagens: além da interface campeã, o *After Effects* é um programa com altíssimo grau de controle sobre a imagem, vasto plantel de plug-ins e extrema versatilidade para importar e exportar os mais variados formatos de arquivos. Resultado: uma flexibilidade de trabalho sem paralelo no mercado.

Fora isso, mesmo que a parte principal de 3D seja feita no *Electric Image*, por exemplo, para finalizar e dar um trato na imagem é sempre bom passar pelo *After Effects* antes de descarregar. Eu acho imprescindível.

Na hora de decidir como um trabalho vai ser feito, você tem que pesar os seguintes fatores:

- Complexidade das entidades 3D necessárias: se não forem sólidos simples ou formas complexas apenas extrudadas ou partículas, você precisa de um programa de 3D, mesmo.
- Grau de complexidade, movimento, posicionamento crítico de elementos dentro das texturas: nesse ponto o *After Effects* dá muito mais controle que qualquer programa 3D, e mesmo que você precise ir pra um deles, vai ser melhor gerar as texturas a partir do *After Effects*. Assim, dependendo do trabalho, para chegar a um resultado legal é interessante misturar: gerar parte do material em 3D, importar no *After Effects* e aí fazer a festa, combinando, por exemplo, objetos modelados no *form-Z* e animados do *Electric Image* com outros objetos gerados bidimensionalmente e "3Dzados" (ou não) no *After*; imagens captadas, tratadas e aplicadas; ou *stop motion* escaneado etc., além do famoso "grau" final.

Outro procedimento comum é "pinguepongear" do *After* para o *Electric Image* e de volta, por exemplo gerando uma textura em *play* no *After* e mandando para o *Electric Image*, onde ela é aplicada num objeto, e uma seqüência 3D renderada volta para o *After Effects*.

Um exemplo clássico de integração entre 3D e composição é esse filme para um shopping center em que a atriz "assopra" o logo, este sai voando e cola na fachada do prédio. O 3D foi animado em cima da referência da cena e depois importado no *After Effects*, onde foi feita a finalização, com tratamento da imagem, máscaras e acréscimo de um filtro de partículas aplicado numa cópia adicional do logo. Também foi gerado, com *Electric Image* e *After Effects*, o material impresso.

Em 1997, para a ESPN Brasil, fiz uma vinheta para o Campeonato Espanhol de futebol. Usando os parâmetros de geometria do After (na época, acho que ainda era a versão 3) e só três plug-ins – FE Sphere, Bevel Alpha e Basic 3D –, deu para obter um resultado totalmente 3D, ainda que fosse “2D e meio” gerado só a partir de rasters, sem nada vetorial.

Plug-ins

Por volta de 1993 a 94, a atualmente falecida KPT lançou dois pacotes de efeitos cabeçudos – o Final Effects e o Studio Effects – que incluíam muita coisa além de filtros 3D e até hoje são muito úteis.

Para quem se interessar, a KPT foi comprada pela MetaTools, que virou MetaCreations e, depois de desenhar de continuar nessa faixa de mercado, vendeu sua divisão de *imaging software* (que incluía, além de toda a família KPT e outros produtos, o Painter) para a Corel, a qual passou tudo para a linha Procreate (www.procreate.com). **Big Money...** Resultado: hoje em dia a linha KPT FE mudou bastante e tem vários plug-ins que foram descontinuados. Mas ainda dá para achar eles por aí...

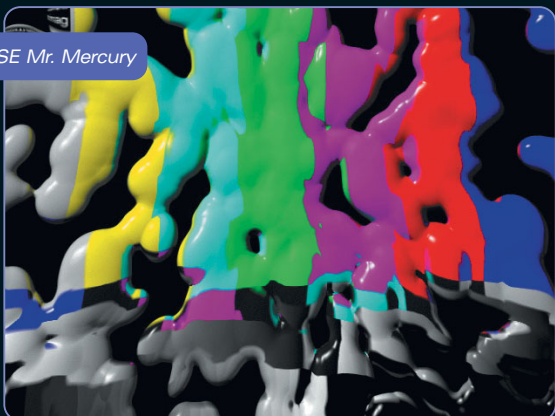
FE Bubbles



FE Particle Systems

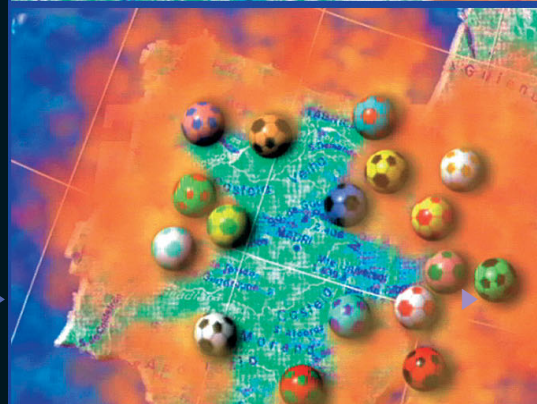
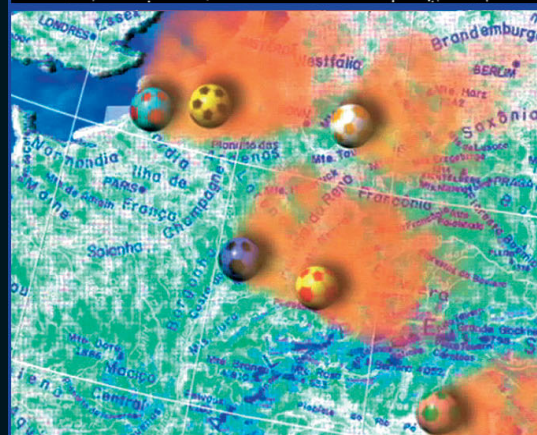


SE Mr. Mercury



FE Sphere – Gerador de esferas. Tem controles de rotação, raio, luz, especularidade e o que é mais interessante: como ele é aplicado num layer, o controle da textura da esfera – que nos programas 3D costuma dar trabalho – depende só do que for colocado no layer, o qual pode ser uma imagem ou uma *precomp*. Se você só precisar de esferas, esse filtro dá um banho em qualquer programa 3D. FE Ball Action, Bubbles, Particle Systems, Pixel Poly, Snow, Rain, Star Burst, SE Mr. Mercury, Particle World – Família de filtros de partículas da primeira geração, são meio toscos visualmente (ainda que matematicamente sejam excelentes); por isso é sempre interessante dar um “trato” neles com outros filtros. As possibilidades são amplas, mas “embregam” facilmente o trabalho se forem usados gratuitamente.

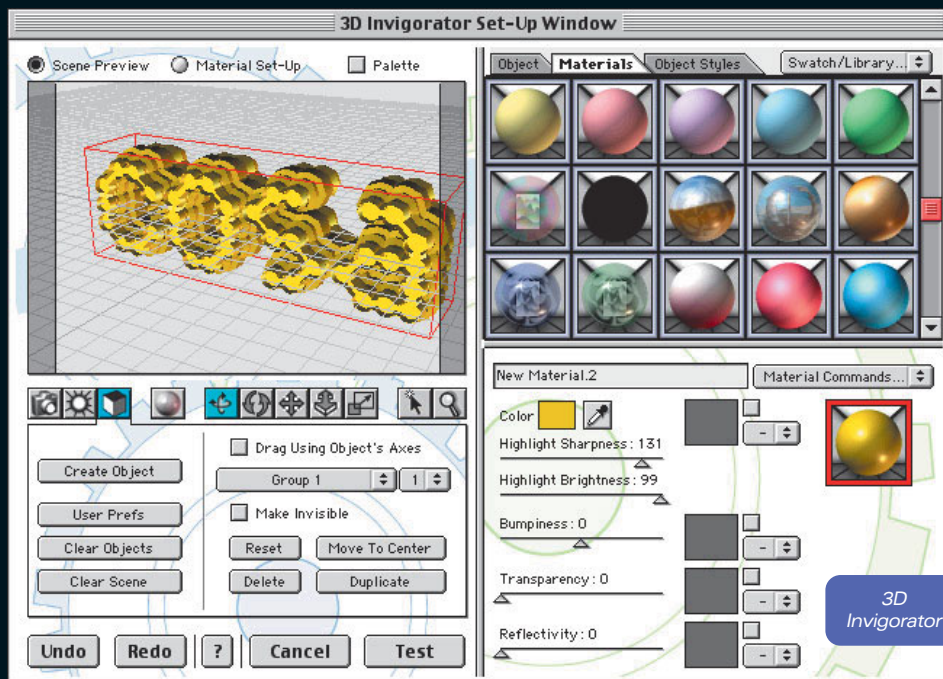
FE Flo Motion, Lens, Slant, SE Bender, Smear – Plug-ins para distorção e deformação 2D que, bem utilizados, contribuem na ilusão de volume. Em 1998, depois de ter maravilhado os “coseiros” (usuários fanáticos do CoSa After Effects, programa que logo depois foi comprado pela Adobe) com os filtros Aurorix, a DigiEffects (www.digieffects.com) lançou o pacote Delirium, que tem vários filtros de partículas muito bons: DE Bubbles, Fire, Smoke, Fog Factory, RainFall e SnowStorm. Mais ou menos nessa época, a Zaxwerks (www.zaxwerks.com) lançou o 3D Invigorator, que é literalmente um outro programa dentro do After, onde você aplica extrusões e *bevels* em arquivos vetoriais importados (do Illustrator, por exemplo),





No ano passado, no "Sociedade Anônima", programa do Cazé na Rede Globo, eu fazia uma série de sketches animados baseados em notícias reais porém insólitas. A técnica base dessa série era fotocolagem animada no After Effects.

Lá pelas tantas, apareceu um sketch que girava em torno de uma garrafa de vodka lançada na Rússia que "cantava", usando a mesma tecnologia dos cartões musicais. Montei todo o sketch só com o Photoshop e o After, mas a garrafa modeliei no form•Z e animei no Electric Image, integrando-a depois no After Effects.



e pode controlar texturas, transparências e especularidade, além de rotação, escala e posição XYZ.

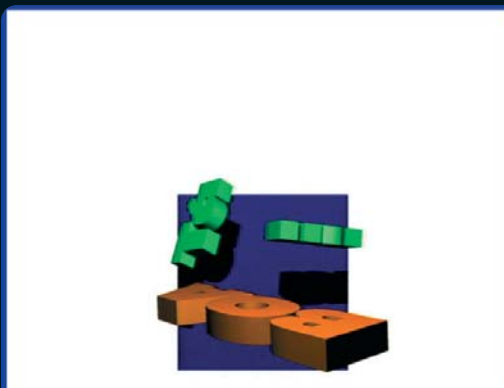
Em 1999, a Atomic Power (www.atomicpower.com) veio com a coleção Evolution, que tem dois filtros de partículas no mínimo curiosos: o Foam, que gera bolhas e espuma, e o Shatter (que depois foi comprado pela Adobe e incorporado no bundle do After Effects), que quebra a imagem em pedaços – a forma destes pode ser escolhida a partir de presets do plug-in ou gerada pelo usuário, com amplo controle 3D. Mais uma vez, são filtros que beiram o brega.

Nesse pacote Evolution vale ainda destacar um filtro

que ficou meio obsoleto com o After Effects 5, mas é bem interessante mesmo assim. É o Multiplane. Com ele você controla, a partir de um único layer, até 12 planos de profundidade, com uma imagem para cada um, controle interno ao plug-in de câmera, sombras, posição, rotação e escala.

A Digital Anarchy (www.digitalanarchy.com) lançou dois produtos dignos de nota: o cabuloso Psunami (antes só feito para os softwares da Discreet), que simula água do mar com qualidade de filme, com todos os controles que você possa imaginar, de refração a velocidade do vento; e a coleção de keyframe assistants 3D Assistants, que ajudam a gerenciar, alinhar e "linkar" layers 3D no After Effects 5.

Fora todos esses plug-ins de terceiros, vale lembrar os filtros do bundle. Alguns bem antigos e toscos, como o Basic 3D, o Bevel Alpha e o Drop Shadow; e outros mais invocados, como as boas ferramentas de deformação – Mesh Warp e Bézier Warp – e os filtros que lêem informação "embedada" (incorporada) no canal 3D dos movies do EIAs, LW etc., ou de outra maneira sabem lidar com material gerado em 3D – Depth of Field, ID Matte, 3D Channel Extract...





DE Bubbles

Numa vinheta para uma loja de departamentos, eu precisava colocar a primeira cena da apresentadora do comercial dentro de um flying logo 3D, com um posicionamento muito específico e cumprindo uma série de exigências de textura, brilhos, transparências, deformações e movimento. O principal do trabalho foi feito no Electric Image, mas em certos momentos críticos, se não existisse o After Effects pra resolver um monte de detalhes com precisão e agilidade, eu teria morrido louco.

Concluindo

Uma boa suíte de aplicativos gráficos, que possibilite uma cobertura bastante ampla da gama de técnicas gráficas, visuais e de animação, precisa ter:

- After Effects, onde tudo será centralizado e integrado.
 - Um modelador 3D (form•Z, por exemplo).
 - Um animador 3D (Electric Image).
 - O velho "Fotoxope", pau-para-toda-obra.
 - Um programa de desenho vetorial (prefiro o Illustrator, mas também pode ser o FreeHand), que serve para mandar formas planas tanto para o form•Z como para o After Effects.
- E se você quiser prescindir de programas 3D "de facto", tendo consciência das limitações dá para fazer muita coisa boa. M

TIAGO ADORNO VASSÃO
tiago@lavoras.com.br



EV Shatter



DE Fire

Em outra ocasião, para um comercial de automóvel, a agência tinha um logo que era todo formado de sólidos básicos e letras extrudadas. Mas tinha detalhes de expressão que eram críticos, e pra variar, foi preciso fazer tudo na pressa, de um dia para outro. Fiz tudo no Electric Image, menos a cabeça e a gravata, que fiz no After Effects usando só o FE Sphere e controlando as precomps. Deu tempo e ficou jóia.

