



NO CD Napster & Cia 15 PROGRAMAS COMPLETOS!
 PEGUE MÚSICAS, VÍDEOS, JOGOS E PROGRAMAS DE GRAÇA NA NET

Tecnologia, Informática & Comportamento

Geek

aNO II - nÚMERO 8 - r\$ **9,90**

NÃO CONTÉM CONSERVANTES

A REVOLUÇÃO CHEGOU AOS FILMES!

NO CD MP3 do vídeo
DivX

A invenção hacker para gravar filmes em CD-ROM

No CD: tudo para transformar seu micro num estúdio de produção + um filme completo



NO CD

SEGREDOS DA NET

softwares para:
 Criar sites WAP - Navegar em FTP
 Gerenciar e-commerce - Operar chat em IRC
 Administrar e-mail - Produzir sites

DEBIAN LITE

Pacotes Linux com soluções para redes e webservers

PROGRAMAÇÃO

Bibliotecas, códigos fonte e softwares para desenvolvedores

Mais:
 Ferramentas hacker - Utilitários para iniciantes + 3 Sistemas Operacionais completos

e mais de 700 programas
 veja relação dos softwares do CD no verso

Aprenda a:

Bater papo no IRC - Ataque por IP - Baixar filmes da net

Curso de FLASH 4
 Parte 2 de 2
 Oficial Macromedia



www.wapsites.com.br

07:00 - Ai,ai,ai, a reunião com o Borba é hoje ou amanhã?

[WS.AGENDA]

Cadastre seus compromissos e sua lista de contatos.

08:00 - Será que a Marginal está transitável?

[WS.FAVORITOS]

Guia dos melhores sites wap do Brasil. Informações sobre trânsito, entretenimento e muito mais.

10:37 - Mostrar as fotos da Ana pra galera do escritório.

[WS.FOTOS]

Suas fotos prediletas acessáveis pelo celular.

15:12 - Já que o trânsito não anda deixa eu ver minha caixa postal.

[WS.EMAIL]

Acesse qualquer conta de e-mail pop3 através de seu celular.

16:08 - Qual é mesmo o C.N.P.J da empresa?

[WS.NOTAS]

Informações importantes com você, onde você estiver.

19:00 - Hummm, não lembro se a Cris mandou comprar sabão em pó ou comida pro cachorro.

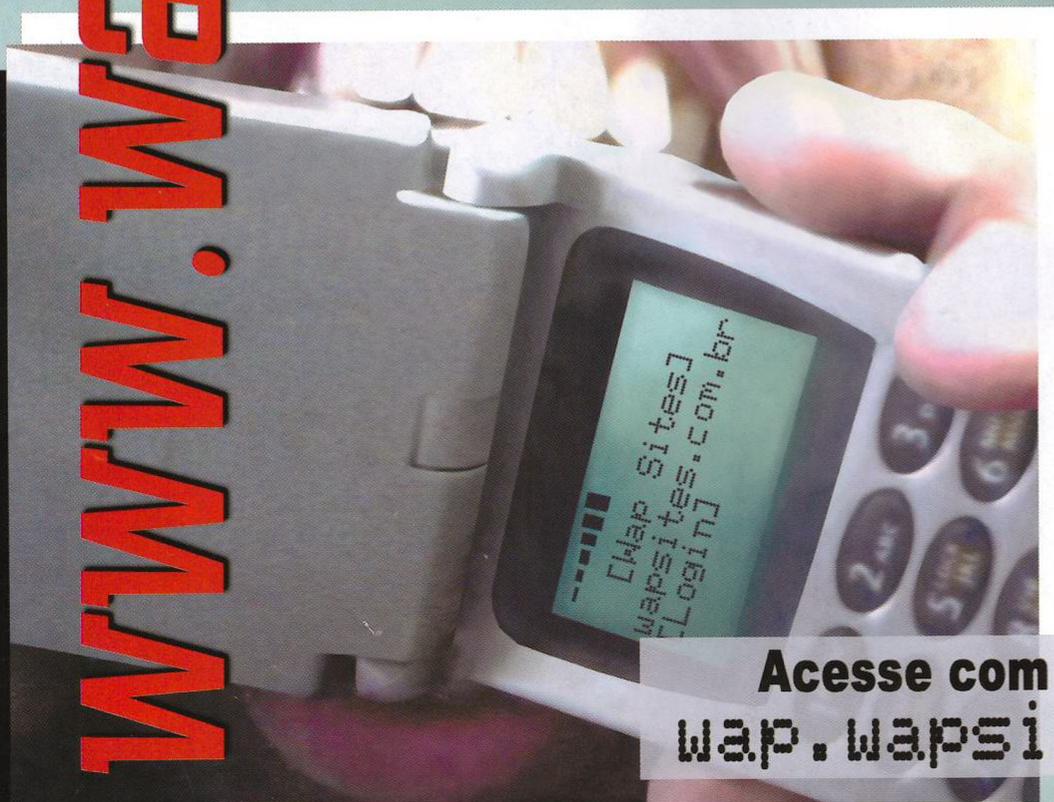
[WS.COMPRAS]

Sua lista de compras em qualquer lugar.

23:43 - Oooops. Amanhã é meu aniversário de casamento. Vou encomendar uma cesta de café da manhã pra Lú.

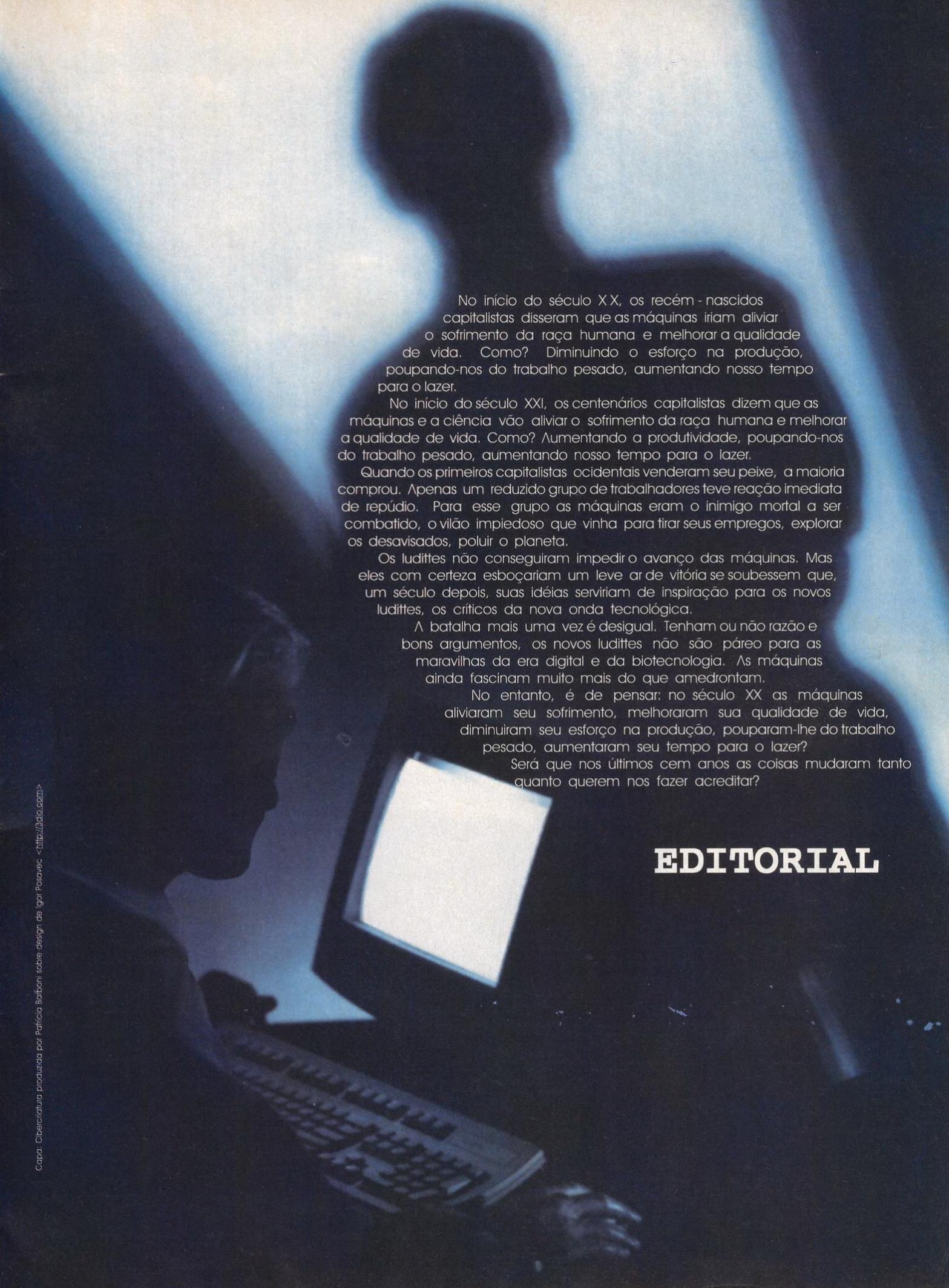
[WS.SHOPPING]

Mais de 200 lojas vendendo de tudo pelo celular.



[wapsites]

**Acesse com o seu celular:
wap.wapsites.com.br**



No início do século XX, os recém-nascidos capitalistas disseram que as máquinas iriam aliviar o sofrimento da raça humana e melhorar a qualidade de vida. Como? Diminuindo o esforço na produção, poupando-nos do trabalho pesado, aumentando nosso tempo para o lazer.

No início do século XXI, os centenários capitalistas dizem que as máquinas e a ciência vão aliviar o sofrimento da raça humana e melhorar a qualidade de vida. Como? Aumentando a produtividade, poupando-nos do trabalho pesado, aumentando nosso tempo para o lazer.

Quando os primeiros capitalistas ocidentais venderam seu peixe, a maioria comprou. Apenas um reduzido grupo de trabalhadores teve reação imediata de repúdio. Para esse grupo as máquinas eram o inimigo mortal a ser combatido, o vilão impiedoso que vinha para tirar seus empregos, explorar os desavisados, poluir o planeta.

Os ludittes não conseguiram impedir o avanço das máquinas. Mas eles com certeza esboçariam um leve ar de vitória se soubessem que, um século depois, suas idéias serviriam de inspiração para os novos ludittes, os críticos da nova onda tecnológica.

A batalha mais uma vez é desigual. Tenham ou não razão e bons argumentos, os novos ludittes não são páreo para as maravilhas da era digital e da biotecnologia. As máquinas ainda fascinam muito mais do que amedrontam.

No entanto, é de pensar: no século XX as máquinas aliviaram seu sofrimento, melhoraram sua qualidade de vida, diminuíram seu esforço na produção, pouparam-lhe do trabalho pesado, aumentaram seu tempo para o lazer?

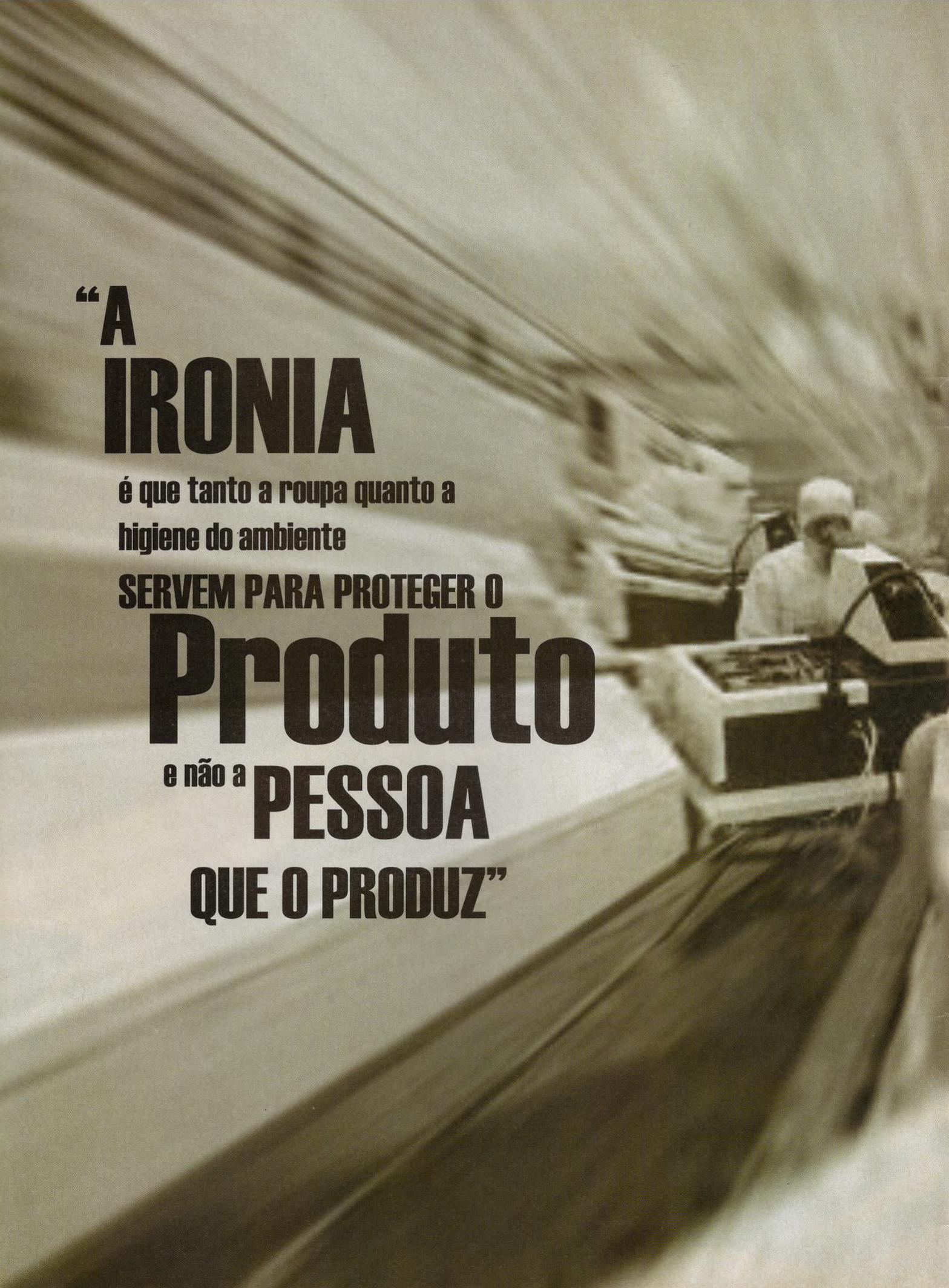
Será que nos últimos cem anos as coisas mudaram tanto quanto querem nos fazer acreditar?

EDITORIAL



EDITORIAL





**“A
IRONIA**

**é que tanto a roupa quanto a
higiene do ambiente**

SERVEM PARA PROTEGER O

Produto

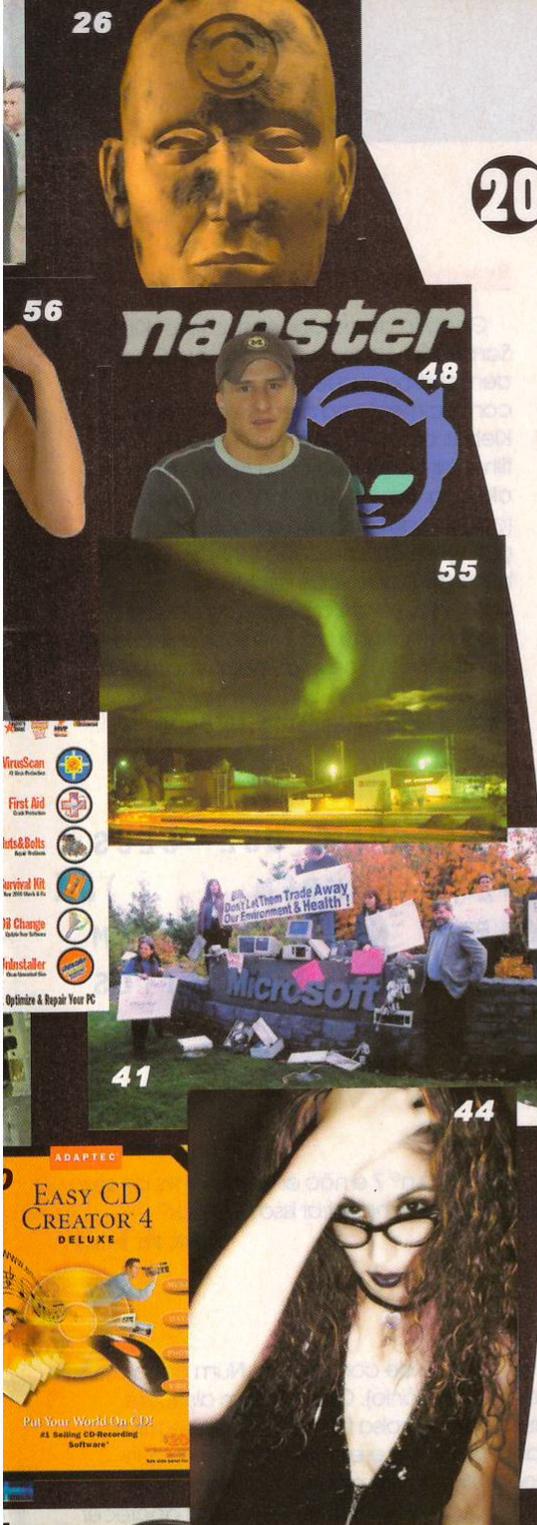
e não a PESSOA

QUE O PRODUZ”



Silicon Hell

pág. 40



Technophobia

20

Entenda por que a tecnologia arranca o sono de tanta gente e conheça a face sombria do progresso

Muito além da WWW

32

A internet é uma rede. Não se esqueça disso e ultrapasse a barreira do HTTP. Conheça a navegação em FTP, chat em IRC, mergulhe na USENET, controle à distância com TELNET e muito mais

Silicon Hell

40

O inferno fica na costa oeste dos EUA, numa área conhecida como Silicon Valley. Lá, quem trabalha nas fábricas de derivados do silício paga o avanço com a própria carne

Napsterização da Cultura

48

Trocar arquivos pela internet está tornando-se tão comum e vital quanto trocar e-mails e navegar por sites. A revolução atinge em cheio os produtos culturais

DivX

52

Já existe um candidato a MP3 do vídeo digital. Conheça e aprenda a usar o DivX, um violento codec de compressão para imagem e som

FLASH 4

No suplemento encartado nessa edição, você encontra a segunda parte do manual para o Macromedia Flash 4, um tutorial produzido pela própria Macromedia.

No CD Bônus

A relação completa dos softwares e arquivos contidos no CD Bônus dessa edição mais uma breve descrição você encontra no próprio CD. Na página 65 há uma lista indicativa dos softs. No site da revista GEEK você encontra mais informações sobre os programas do CD (<www.geek.com.br>)

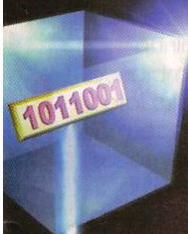
Abaixo alguns destaques:

Programas para troca de arquivos via internet (Napster, Macster, GNutella etc.)

Especial internet - incluindo utilitários WAP (Wireless Application Protocol)

Programação pesada em bibliotecas, softs, códigos e o que mais um desenvolvedor pode precisar

Programas para vídeo: editores, codificadores, codec DivX (o MP3 do vídeo) e um filme de horror



Abaixo os hackers!

Melhem a qualidade dessa revista! Parece que a cada edição só vem piorando!!!

Veja só, desde a 1ª edição da revista Geek, vocês falaram muito sobre Informática e tecnologia, mas agora só falam de porcarias como possessão demoníaca, cybersex e outras porcarias. Também acho que vocês deveriam fazer não só um CD, mas dois, um exclusivamente para Linux e Unix. O outro poderia ser Win e Mac.

E por que tanto trabalho para colocar uma seção com matérias Hackers? Infelizmente esse tipo de atitude só vem a prejudicar todos com a onda de ataques que está acontecendo por aí...

Só falta vocês quererem que seus clientes virem piratas também. "Ninguém se responsabiliza pelos danos indevidos..." Mas e se eu ou outra pessoa quiser usar? Vocês vão me proibir? Como? Já existe muita porcaria na Net, quem quiser ser Hacker que vá nos sites pra isso!

Fábio Ribeiro Reis Nunes, por e-mail

Esquerdo-cibernética

Aprecio o perfil "underground" da Geek, o grande diferencial da revista (vocês estão criando a tendência esquerdo-cibernética, contra os monopólios na web). Apenas como sugestão, talvez as pautas da revista pudessem incluir menos aquelas com teor ideológico e um pouco mais de informações utilitárias, vinculadas ao uso cotidiano dos PCs, que facilitem a vida (e deletem as panes) dos webmaníacos da família Geek

A.A., por e-mail

Escreveu bobagem

Gostaria de parabenizar o leitor Kleber Samperlini Alonso, que na última Geek demonstrou que tem "muito" conhecimento na área de informática. Kleber, aprenda enquanto sou vivo, meu filho. Bill Gates não criou Apple coisa alguma. Espero que Jobs e Wozniak (aqueles que criaram a Apple na garagem de casa) não tenham lido a bobagem que você escreveu. Um conselho, vá até a biblioteca da sua cidade e pegue um livro sobre história da computação, creio que será muito útil a você!

Laurence Carneiro, Curitiba-PR, por e-mail

"SÓ FALTA VOCÊS QUEREREM QUE SEUS CLIENTES VIREM PIRATAS TAMBÉM (...) JÁ EXISTE MUITA PORCARIA NA NET, QUEM QUISER SER HACKER QUE VÁ NOS SITES PRA ISSO!"

FÁBIO RIBEIRO REIS NUNES

Bateu na porta errada

Caros amigos, estava dando uma olhada na edição nº 7 e não encontrei links de sexo para jovens garotas de no máximo 16 anos. Onde posso encontrar isso? Ou kids?

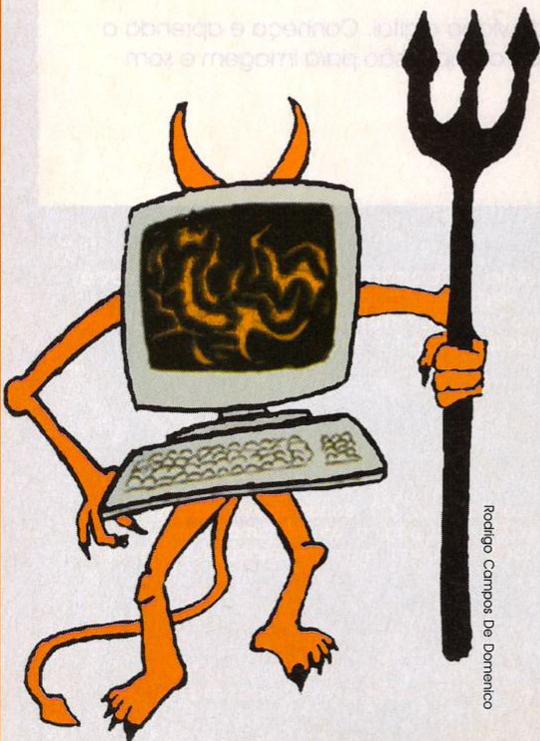
Júnior, por e-mail

Poletergeist Digital 2: o legado

Quanto à matéria sobre Poltergeist (Geek 7), gostaria de contar algo. Num certo dia, um de meus colegas nos apresentou a Lúcifer (um demônio). Como? Num disquete (com apenas 1 KB ou menos ainda, já faz uns 5 anos). A coisa funcionava da seguinte forma: O dono do disquete fazia as perguntas para Lúcifer e ele respondia sem que ninguém digitasse nada no teclado. É meio complicado de descrever. Meu colega digitava a pergunta (só isso) e dava enter. Após 1 ou 2 segundos começava a aparecer a resposta na tela do PC, letra por letra. Bom, "deitamos e roamos" com as perguntas mais variadas possíveis: "Quem pilotava o avião no acidente dos Mamonas?" Resp: Dinho. "O que você acha de Maria, mãe de Jesus?" Resp: Eu a estupro todos os dias. E várias outras.

Ouvi dizer que as respostas são pré-programadas (no caso por esse meu colega, dono do disquete). Mas como vocês me explicam esse fato: Estava tocando uma música no rádio, enquanto nós brincávamos com o demônio e resolvemos colocar essa questão para Lúcifer: "Qual o nome da música que está tocando no rádio? E tivemos a resposta correta! (eu hein!). Todo mundo ficou branco. Entre outras coisas que perguntamos, o suposto demônio nos surpreendeu ao dizer a religião da família (espírita) do dono da casa onde estávamos (não era o dono do disquete). Coisa que ele nunca havia falado para nós. E a pergunta que foi feita não foi: "Qual a religião de minha família?", foi uma pergunta totalmente sem nexo com a coisa. Falando em lembrança, dos cinco amigos que estavam presentes, dois não se lembram de nada! E outro fato curioso: o arquivo do disquete não era executável. E o PC em que tudo aconteceu não era do dono do disquete. Dúvidas, dúvidas... Por isso passei a respeitar mais essas coisas paranormais. Se vocês tiverem alguma explicação para esses fatos, mandem-me já.

Luiz Gustavo 2M, por e-mail



Rodrigo Campos De Dornavio

Sexo frágil? Onde?

Adorei a matéria sobre hackers que saiu na Geek 7, especialmente a nota "Testosterona Rules!". Como mulher e "geek", considero a questão da defasagem feminina nesta área algo muito mais abrangente, relacionado às escolhas que as mulheres fizeram ao longo dos séculos que acabaram constituindo seu papel na cultura atual.

Os meios de divulgação da área de informática sempre foram baseados nesta cultura, dirigidos ao público masculino. Só agora, graças à popularidade da Internet, estão se voltando para nós. As mulheres têm sim "sede de auto-afirmação", agressividade e tudo mais, tanto quanto o "conceituado" sexo oposto.

Não há dúvida nenhuma quanto a isto. Afinal estas são características, gostem ou não, inerentes ao ser humano.

Lilith, por e-mail

Duas no cravo e 98 na ferradura

Olha, eu adorei a revista com a matéria hacker, ficou ótima, mas tem alguns probleminhas:

1º - Na pág. 47 em "Badcoms", os comandos "if errorlevel" então errados. Eles devem começar do quatro e ir diminuindo, pois se forem colocados em ordem o PC não aceita (NR: veja box abaixo).

2º - Alguns programas do CD não funcionam. Quando eles são abertos aparece uma mensagem no Winzip dizendo que o download deve ser feito de novo ou alguma coisa parecida.... Desculpe estar reclamando, mas são duas reclamações e 98 elogios...

K-9, por e-mail

Apaixonado por MSX

Após um longo tempo sem ver a revista, decido comprar meu primeiro exemplar... E que bela surpresa!!!! Na pág. 14 havia uma citação dos amados micros MSX!!! Faltou apenas informar aos leitores que ainda existem milhares de usuários ativos no Brasil, Europa e Japão. E de quebra, indicar a URL da lista de discussão por e-mail de MSX no Brasil: <<http://www.scifi-br.nu/mailman/listinfo/msxbr-1>>

Weber Estevan Roder Kai - PHANTOM, por e-mail

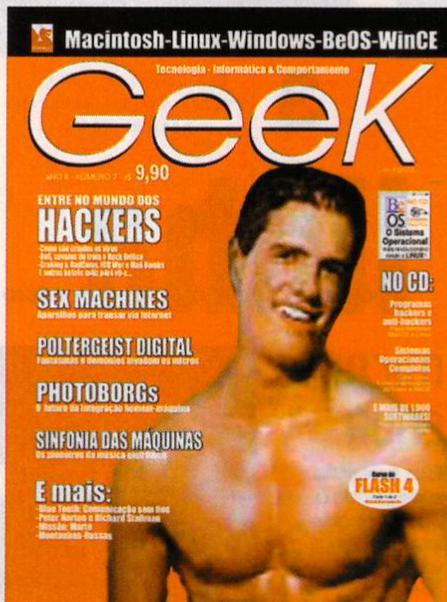
Sacaneando o Tio Bill

Estou enviando esta carta para dizer que um determinado indivíduo da imprensa enviou uma carta na edição nº 7 descendo o malho porque vocês sempre estão sacaneando o Tio Bill (NR: Bill Gates) com umas montagens muito engraçadas. Gosto de como a revista é editada e montada. Acredito que este tal indivíduo não tem a menor vocação para entender o jeito Geek de ser!

Wagner, por e-mail

"AS MULHERES TÊM SIM 'SEDE DE AUTO-AFIRMAÇÃO', AGRESSIVIDADE E TUDO MAIS, TANTO QUANTO O 'CONCEITUADO' SEXO OPOSTO"

LILITH



Rodrigo Campos De Domenico

Geek com "G" de Gay???

I love a Geek!!! Mas pega esses caras que fazem a distribuição aqui pra Floripa e manda eles pra %#\$%#%\$. A Geek, pelo que vi no site, já saiu no dia 4 e até hoje, dia 9, num vi a cor dela! Pensei que ia ter na sexta à noite pra virar a sagrada madrugada ligado e fiquei na mão! Pior é que pergunto toda hora "a Geek já chegou?" e alguns bostas falam, "não, a 'G' ainda num chegou..." Porra, tá vendo o que vocês me fazem passar!!!! He he ;)

REDX - Your Heart is Free, por e-mail

A Geek comeu bola...

Na edição 7 cometemos algumas gafes:

Na página 47, a linha "choice /c 1234" fica correta como "choice /c4321"

Na página 28, onde consta séc X a.c., o correto é d.c.

O Corel Linux deve ser acionado pelo startcl.bat e não pelo loadlin.exe

Entre em contato com a Geek e ganhe um CD especial com programas para áudio digital

Mande sua opinião, sugestão ou comentário sobre a Geek

Por carta: R. Padre Benedito de Camargo,

315 - SP - CEP 03604 010

Por e-mail: info@geek.com.br

Por fax: (0xx11) 6191 7346

Por Pomo-correio: www.racingpigeon.net

Grandes Momentos da Informática

1

BILL CHEGA FELIZ À CENA DO INCIDENTE



Dia 4 de fevereiro de 1998, Bill Gates vai chegando a um prédio governamental, em Bruxelas, Bélgica, para dar uma palestra sobre educação. Feliz e exultante, caminha impávido rumo à entrada. Sem aviso, um sujeito surge do lado direito do proprietário da Microsoft e arremessa violentamente uma torta em sua direção. O projétil atinge o rosto de Gates em cheio e o creme cobre seus óculos escorrendo pela face. O responsável foge. Os fotógrafos e redes de TV fazem a festa. A polícia detém dois belgas. Milhares riem ao redor do mundo.

Confira o vídeo no CD Geek#8

2

SEM SUSPEITAR, DIRIGE-SE À ENTRADA DO EDIFÍCIO



3

EIS QUE, SEM O MENOR AVISO, GATES É ALVEJADO POR UMA TORTA



4

HA, HA, HA, HA, HA, HA, HA, HA, HA!!!!!!

Fora de linha

Você quer saber o que é um micro realmente diferenciado? Veja as imagens



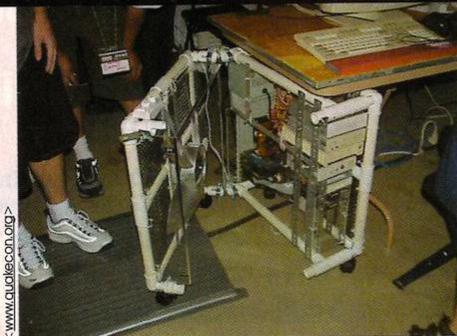
MICRO CHUÁ

Essa belezinha é refrigerada à água. Imagine se ocorrer um vazamento, como vai ser lindo...



MICRO MACABRO

Todo preto por dentro, esse micro tem os cabos presos por cintas fluorescente, e tem até uma caveirinha que brilha. Ah, luz negra incluída, para aumentar o impacto.



MICRO IGNORANTE

Esse foi realmente radical. Ao invés de usar um cooler, esse aqui apelou e colocou um ventiladorzinho dentro do gabinete. A estrutura é de PVC, e abre para fácil acesso. Imagine o barulho que isso faz...



MICRO MALETA

Todo montado numa mala típica para viagens, incluindo um monitor tela plana.

Todos os micros aqui (e outros que não couberam no espaço) são de participantes da QuakeCon2000, convenção de jogadores de Quake realizada em agosto no Texas

3 SISTEMAS OPERACIONAIS GRATUITOS dos QUAIS VOCÊ NUNCA OUVIU FALAR

(Mas quem sabe...)

↳ **ALLIANCE** - Também conhecido como Alliance OS ou AllOS, esse sistema, baseado em kernel desenvolvido na Universidade de Stanford, tem como principal característica emular outros sistemas. Está nos estágios iniciais de desenvolvimento, que caminha em sistema de cooperação. Voluntários são mais do que bem-vindos.

www.allos.org

↳ **CHAOS** - Sistema altamente alternativo, que roda em micros da plataforma x86. Foi produzido por um time muito experiente apenas para fins de estudo. Cresceu e virou coisa séria. Baseado no sistema Storm, continua em pleno desenvolvimento.

www.chaosdev.org

↳ **EROS** - Extremely Reliable Operating System, ou seja, um sistema altamente

confiável. Pretende ser uma alternativa ao Linux e Windows,

com ênfase na solidez e na segurança. Ainda não foi lançado, só há versões de teste para download. Não descende do Linux, nem obedece preceitos de software-livre. Pelo contrário, pretende ser uma opção comercial.

www.eros-os.org

"Não é feiticeira, é tecnologia"

Joana Prado, a Feiticeira em comercial do Elysee Belt, aparelho queimador de gorduras por meio de choques elétricos.



"Só trouxas usam backup em mídia física: homens de verdade simplesmente fazem upload de suas coisas importantes em um FTP e deixam o resto do mundo fazer mirrors delas."

Linus Torvalds depois de um crash em seu HD (pelo menos é o que diz a lenda...)

Missão impossível

Linux BIOS e Open BIOS: programação pesada aberta a colaborações

Projeto

Open BIOS

Linux BIOS

Tamanho da Encrenca

Analisar a BIOS (claro) de várias placas e tenta romper a barreira de 16-bit, da utilização exclusiva do DOS, entre outras características mantidas desde a criação do software.

Usar o Linux em lugar do DOS no desenvolvimento de uma BIOS capaz de gerenciar o BOOT no maior número possível de máquinas.

Em comum:

Ambos projetos obedecem à filosofia GPL (distribuição livre e código-fonte aberto) e estão sendo conduzidos em esquema de cooperação. Qualquer um pode colaborar.

Para embarcar:

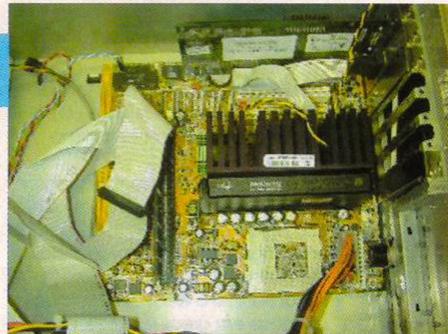
www.freiburg.linux.de/OpenBIOS

www.acl.lanl.gov/linuxbios

Advertência:

Avisamos desde já: trata-se de programação pesada de baixo nível para quem gosta da coisa. Desavisados, afastem-se!

FOTO DA PLACA-MÃE USADA NO PROJETO LINUX BIOS E ENCONTRADA NO SITE A PARTIR DE UM LINK ENTITULADO "SOME FUN PICTURES". (FUN?!?!)



"Acho que há um mercado mundial para cerca de 5 computadores"

Thomas J. Watson, executivo da IBM em 1943

Gastrobô

O primeiro robô movido a comida

Ele parece um trem de brinquedo, mas não se deixe enganar: Chew-Chew, como foi batizado pelos seus inventores, é um gastrobô, um robô que transforma alimento em energia para realizar tarefas, tal como nós, seres humanos.

A invenção de pesquisadores da University of South Florida é equipada com um tubo digestivo repleto de bactérias que transformam a comida em eletricidade, armazenada numa bateria. Com o bucho cheio, o robô entra em movimento.

As aplicações podem ir desde eletrodomésticos auto-alimentáveis, até cortadores de grama.

Detalhes curiosos:

- o gastrobô só está comendo cubos de açúcar, que são totalmente digeridos e não geram detritos - senão, caca...
- o alimento considerado ideal pelos cientistas é a carne, vegetais geram muito pouca energia.
- cientistas não darão ao Chew-Chew a habilidade de procurar e comer carne sem ajuda externa. Afinal, ninguém precisa de robôs carnívoros por aí...



Foto: Reprodução

"Além do mais, no futuro os usuários dominantes da Net não serão pessoas. Serão máquinas, conversando umas com as outras de formas que não podemos nem imaginar."

Nicholas Negroponte na revista Time

Memória holográfica

Um novo e revolucionário método para armazenar informações

Mas holografia não é coisa de imagens?

É também. A memória holográfica usa a mesma tecnologia usada em adesivos e selos de cartões de crédito, por exemplo. Assim é possível armazenar dados em cubos cristalinos de 1 cm cúbico. Como na imagem holográfica, que comporta muito mais informações que uma imagem comum, a memória holográfica armazena muito mais dados em espaço físico reduzido.

Qual o segredo do processo?

Os dados são gravados como nos CDs, com pontos claros ou escuros, representando zeros e uns, mas ao invés de gravar numa trilha, como no CD, grava em páginas, que ficam armazenadas no interior dos cubos cristalinos. Esses cubos tem uma fina película de gel fotossensível que é gravada por um laser e um conjunto de lentes e espelhos. A leitura é feita por feixes de laser de maneira especial.

A vantagem é só otimização de espaço?

Não. O método vai ser bastante barato se comparado com os CDs atuais e a informação holográfica não sofre

deterioração, pois apenas a luz toca o centro do cubo. Em teoria ela dura indefinidamente.



Imagem: Editora de Arte

Onde eu compro um desses?

Muita calma nessa hora. Ninguém sabe se o método vai emplacar. Se tudo der certo em menos de 10 anos poderemos usar pequeninos cubos holográficos para estocar vários gigas de informação de forma barata e eficiente.

Dicionário Geek

Expressões da informática ilustradas (e ao pé da letra)

Memória RAM

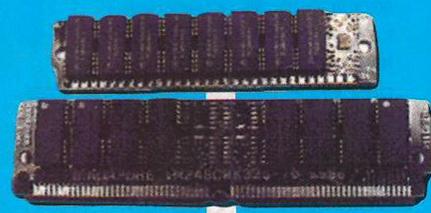
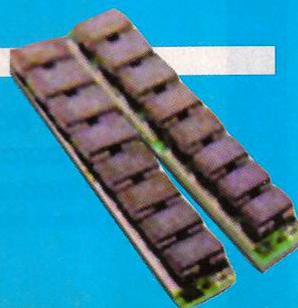
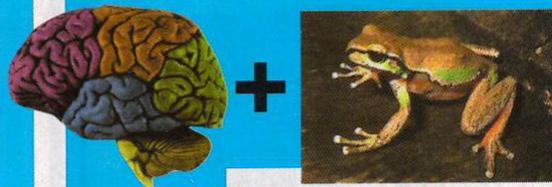


Imagem: Userfile.org

BASIC

10 Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code.

20 Linguagem de programação criada na metade dos anos 60 por John Kemeny e Thomas Kurtz no Dartmouth College.

30 Tornou-se a principal linguagem para fins educativos nos anos 70 e até hoje serve como porta de entrada para linguagens mais avançadas.

40 Gerou inúmeras crias, como o Visual Basic e o QBasic, largamente utilizadas em áreas específicas.

50 Se você não entendeu, GOTO **10**

Museu

Microchips na retina

Já há seres humanos com chips implantados na retina

Enquanto o mundo deslumbra-se com as possibilidades abertas pelo mapeamento do DNA humano na área da saúde, a cibernética mostra seu poder na prática.

Cientistas americanos conseguiram, no final de junho, implantar microchips de silício em retinas humanas para corrigir defeitos de visão.

Os pacientes que receberam os implantes sofrem de uma doença degenerativa hereditária chamada *retinitis pigmentosa*. São os primeiros seres humanos a ter chips implantados na retina.

Os implantes, do tamanho de uma cabeça de alfinete, funcionarão recebendo luz e convertendo-a em impulsos elétricos, assim como as células nervosas fazem.

Os médicos acham que ainda é cedo para saber se os chips conseguirão estimular a recuperação da visão nos pacientes ou mesmo se haverá rejeição.

Mas é inegável que a experiência abre um infinito horizonte para aplicações, não apenas médicas, mas também puramente tecnológicas.



Imagem: Editora de Arte

Afogando em números

8.100.000.000

Valor em dólares do mercado latino-americano de serviços na Internet em 2004, segundo estudo do IDC (International Data Corp)

22.000.000

Número de telefones fixos instalados na China em 1999, segundo o China Securities News

95

Porcentagem dos celulares que serão comercializados na Europa e EUA em 2004, contando com suporte à tecnologia WAP (Wireless Application Protocol), segundo a empresa Vislogain

Down To Earth

Inferno tecnológico com humor

Não há dúvidas de que a era digital é fonte de inspiração inesgotável para quem produz quadrinhos, principalmente tiras. Aqui está um exemplo: a tira Down to Earth, que não é exclusivamente dedicada a assuntos tecnológicos ou sobre computadores, mas volta e meia, Gavin Schafin e Steve Wood buscam inspiração na loucura de nossos dias. Se quiser conferir mais exemplos, mergulhe no site da tira e navegue à esmo - nem todas as tiras envolvem informática, mas todas valem a pena.

www.downtoearthcomic.com

- SR, ACABEI DE RECEBER UM E-MAIL DO CARA QUE TEM O DOMINIO HELL.COM, ELE QUER VENDÊ-LO. POR QUANTO?



Imagem: DownToEarthComic.com

Mudança de **SEXO** online

Internet é isso: uma operação para mudança de sexo transmitida ao vivo

Dia 30 de junho, 7 da manhã. O internauta liga seu computador, aciona o browser, aponta para o site Atual Web. A partir daí passa seis horas e meia acompanhando ao vivo a primeira cirurgia transexual transmitida pela internet.

A inusitada façanha não é pura especulação. A operação aconteceu no Hospital Base de São José do Rio Preto, São Paulo e foi acompanhada por cerca de 20 mil pessoas plugadas na web.

www.atual.com

O sucesso da transmissão foi tão grande que mereceu replays em dois dias da semana seguinte.

Abaixo algumas fotos, mais lights do nascimento de uma mulher - ou quase isso...



Foto: Divulgação

"Sem o C, nós teríamos apenas o Pasa!, o Basi e o OBOL".
Anônimo

HAZARD

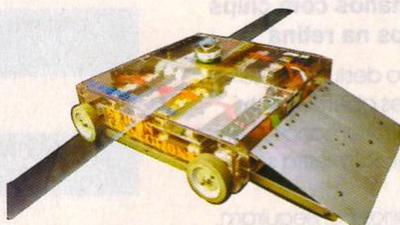


Foto: Divulgação

Um dos robô que competiram no evento chamado de Battlebots, um "vale-tudo" entre robôs, que detonam uns aos outros numa arena. 12/07 em San Francisco

www.battlebots.com

O QUE É, O QUE É?



Imagens: <www.appleunited.com>

Será um chinelo para applemaníacos? Um massager de pés da Apple? Ou talvez um inflável para piscinas visto pelo lado de baixo? Quem sabe uma raquete de pingue-pongue da Apple totalmente ergonômica ... Resposta abaixo.

Resposta: Esse é o design provável de um novo projeto da Apple, um mouse óptico USB sem fio. A tecnologia óptica faz o aparelho funcionar sem a famosa bolinha, pois um feixe de luz lê a superfície, traduzindo o movimento real em movimento do cursor. Esse mouse não terá botões, e reagirá a pressionar, para clicar e arrastar. Estranho, mas definitivamente mais prático que o melhor transiúcido que vem nos iMacs...

BIZARRO

Isso é que é

A revolução WAP chegou e trouxe com ela toda diversidade temática da web tradicional. Claro que os sites eróticos não poderiam ficar de fora.

Eis aqui alguns sites WAP selecionados, que devem despertar toda sua libido.

Afinal, quer coisa mais excitante que fotos de baixíssima resolução, monocromáticas, exibidas numa tela minúscula e que demoram um século para carregar?

Fetice pesadíssimo esse de acessar sacanagem pelos WAP, hem...



Imagens: Reprodução

Piada #0001

Bill Gates morre e acaba encontrando-se com Deus. Deus diz para ele:

- Você pode escolher entre ir para o céu ou para o inferno. Antes vamos visitar os dois para você escolher.

Bill Gates visita o inferno primeiro. Lá ele vê um monte de gente feliz. O sol brilha, há colinas cobertas de gramas e árvores, pessoas cantando e dançando, crianças brincando e rindo. "Parece que é um bom lugar para ficar pela eternidade", diz Gates.

Ele vai até o céu e leva um susto. As pessoas estão com cara de infelizes, alguns são torturados, outros estão acorrentados trabalhando e carregando pedras. Até onde a vista alcança só existe fogo, carvão e cascalho. "Que se dane!", diz Gates, "eu vou voltar para o inferno".

Tomada a decisão, ele chega ao inferno e aí só vê gente sendo torturada, fogo, carvão, cascalho. Na hora ele corre até o diabo-chefe e pergunta: "O que aconteceu? A última vez que estive aqui todo mundo estava feliz." O diabo responde:

- Ah...aquele é só nosso screensaver...

Cotação da Piada:

DX2 66 com 4 Mb de RAM rodando Windows 3.X



86% É a fatia do mercado de browsers dominada pelo Internet Explorer. Em 98 esse percentual era de 50%.
 O Netscape, antigo líder do segmento, conforma-se com 14%, o índice mais baixo de toda sua história

Fonte: WebSide Story, Inc.

EFEITO IOIÔ

Sobe

Napster & Cia.

Longa vida aos programas que permitem trocar músicas e outros arquivos pela net. DE GRAÇA!

Kylix

Com esse Delphi para Linux, programadores do ambiente Windows podem pôr a mão na massa

Biotecnologia

Com o mapeamento do código genético humano, a próxima onda de desenvolvimento sócio-econômico terá um novo propulsor. Espere o inesperado...

Desce

Metallica & Cia.

A banda pisou na bola ao mostrar seus verdadeiros interesses e condenar o Napster

ABES

A Associação Brasileira de Software fez insinuações contra o software livre em comunicado divulgado na web

Patentes

Patentear conhecimento? E se Einstein tivesse patenteado a Teoria da Relatividade? Ficaria rico licenciando seu uso? Onde fica o desenvolvimento da ciência?

O Renascentista

Asimov, um escritor, um cientista, um mecenas, um químico:
um enciclopedista moderno

Isaac Asimov

Isaac Asimov nasceu numa pequena aldeia da União Soviética, em 1920. Aos três anos de idade migrou com a família para os Estados Unidos, onde viveu até sua morte, em 1992.

Dono de uma produção invejável, publicou mais de 500 livros e recebeu várias vezes os maiores prêmios de ficção científica do mundo, o Hugo e o Nebula.

Asimov sempre foi um gênio para os padrões ocidentais. Graças a suas habilidades, conseguiu entrar na universidade de Columbia aos 15 anos. Um pouco antes, aos 11 anos, desenvolveu seu caso de amor com a literatura. Com 18 anos já havia conseguido vender um de seus contos para a revista "Amazing Stories". Nesse conto, publicado em 1939, Asimov previu com detalhes a conquista da lua pelo homem com exatos 30 anos de antecedência.

Dentre suas contribuições para o gênero da ficção científica destacam-se os inúmeros contos sobre robôs nos quais apresentou as lendárias três leis da robótica (mais tarde ampliadas para quatro - veja box) que de tão precisas e perfeitas foram não só adotadas por outros autores como também passaram a fazer parte de estudos e projetos científicos.

O próprio termo "robótica" foi cunhado por Asimov em seu primeiro livro, "Eu, robô".

**GRAÇAS A SUAS
HABILIDADES, CONSEGUIU
ENTRAR NA UNIVERSIDADE
DE COLUMBIA AOS 15
ANOS.**

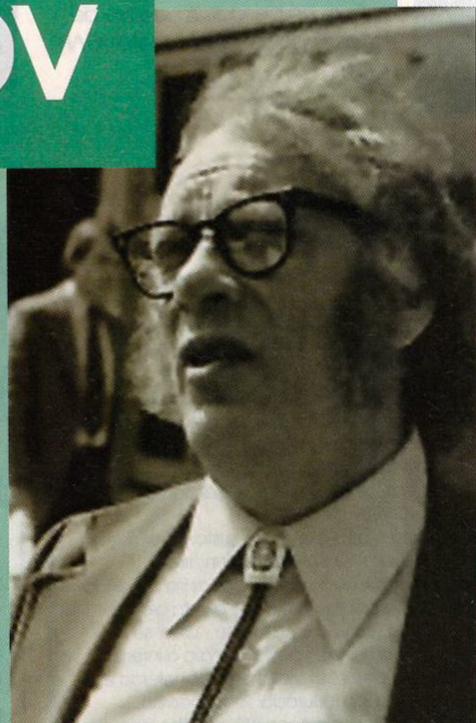


Foto: Divulgação

As Leis da Robótica

Lei Zero: Um robô não pode causar mal à humanidade ou, por omissão, permitir que a humanidade sofra algum mal, nem permitir que ela própria o faça.

Lei 1: Um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal.

Lei 2: Um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a Primeira Lei.

Lei 3: Um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira e a Segunda Leis.

Ken Kutaragi

Nunca convide um japonês brilhante e obstinado para trabalhar e depois desista. Ele pode tornar-se presidente da Sony Computer Entertainment, virar o responsável por mais de 40% do faturamento global da empresa e ocupar o posto de "seu concorrente".

O primeiro projeto de Ken Kutaragi, brilhante engenheiro japonês, foi uma tela de LCD com tecnologia de matriz ativa - rejeitada por ser muito avançada para os anos 70. Sinal do que viria a seguir.

Na década de 80, Kutaragi foi arrebatado pelos impressionantes gráficos de um videogame, o NES, ou Nintendo 8 bits.

O som do aparelho, detalhe que o incomodava, acabaria tornando-se objeto de seu trabalho quando a Sony

foi contatada pela Nintendo para criar o chip de som para o sucessor do console.

Kutaragi conseguiu mais do que o previsto. O som do SNES ficou com qualidade próxima a de CDs. Foi então incumbido de desenvolver um drive de CD-ROM para o SNES.

Em 1991, depois de muita pesquisa e trabalho duro, veio a bomba: a Nintendo decidiu que a Philips iria produzir o drive no lugar da Sony.

A traição, covarde e inesperada, impulsionou Kutaragi numa vingança pessoal. Ele tinha apenas

uma meta: criar uma máquina para destruir o império da Nintendo.

A missão era quase impossível, pois em 1992 a Nintendo era soberana no mercado. O desafio era titânico, mas Kutaragi preparava sua espada samurai para degolar o desonrado

inimigo. A lâmina: uma máquina de 32 bits com 1 milhão de transistores num único chip, equipada com CD-ROM, capaz de gerar gráficos tridimensionais em tempo real.

Foram quase 3 anos de trabalho duro. Kutaragi esperou...silencioso. Quando o inimigo menos esperava, o Playstation foi lançado -

impacto fulminante. Hoje, é o console doméstico mais bem sucedido da história, tendo vendido mais de 75 milhões de unidades. Um fenômeno que não satisfaz seu criador.

KUTARAGI ESPEROU... SILENCIOSO. QUANDO O INIMIGO MENOS ESPERAVA, O PLAYSTATION FOI LANÇADO

Além da vitória, Kutaragi-san queria humilhar o presunçoso oponente. Em 1996, iniciou um projeto ainda mais audacioso, o Playstation 2, máquina de 128 bits capaz de rodar DVDs, navegar na internet e revolucionar mais uma vez o entretenimento doméstico. Ainda é algo recente, mas só no seu lançamento no Japão, o PS2 vendeu mais de 1 milhão de unidades.

E a Nintendo nunca foi tão mal no mercado de console domésticos, vítima inconsolável da vingança de Kutaragi...

O vingador

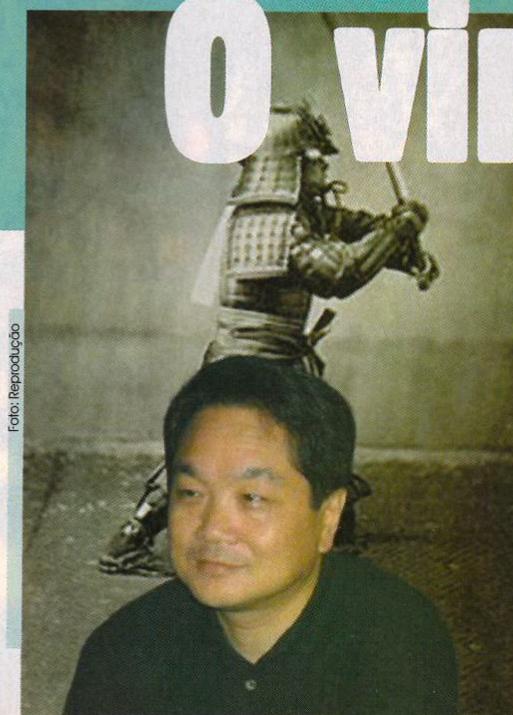


Foto: Reprodução

Traído e humilhado, o Lobo Solitário esperou... e vingou-se com estilo

Techno

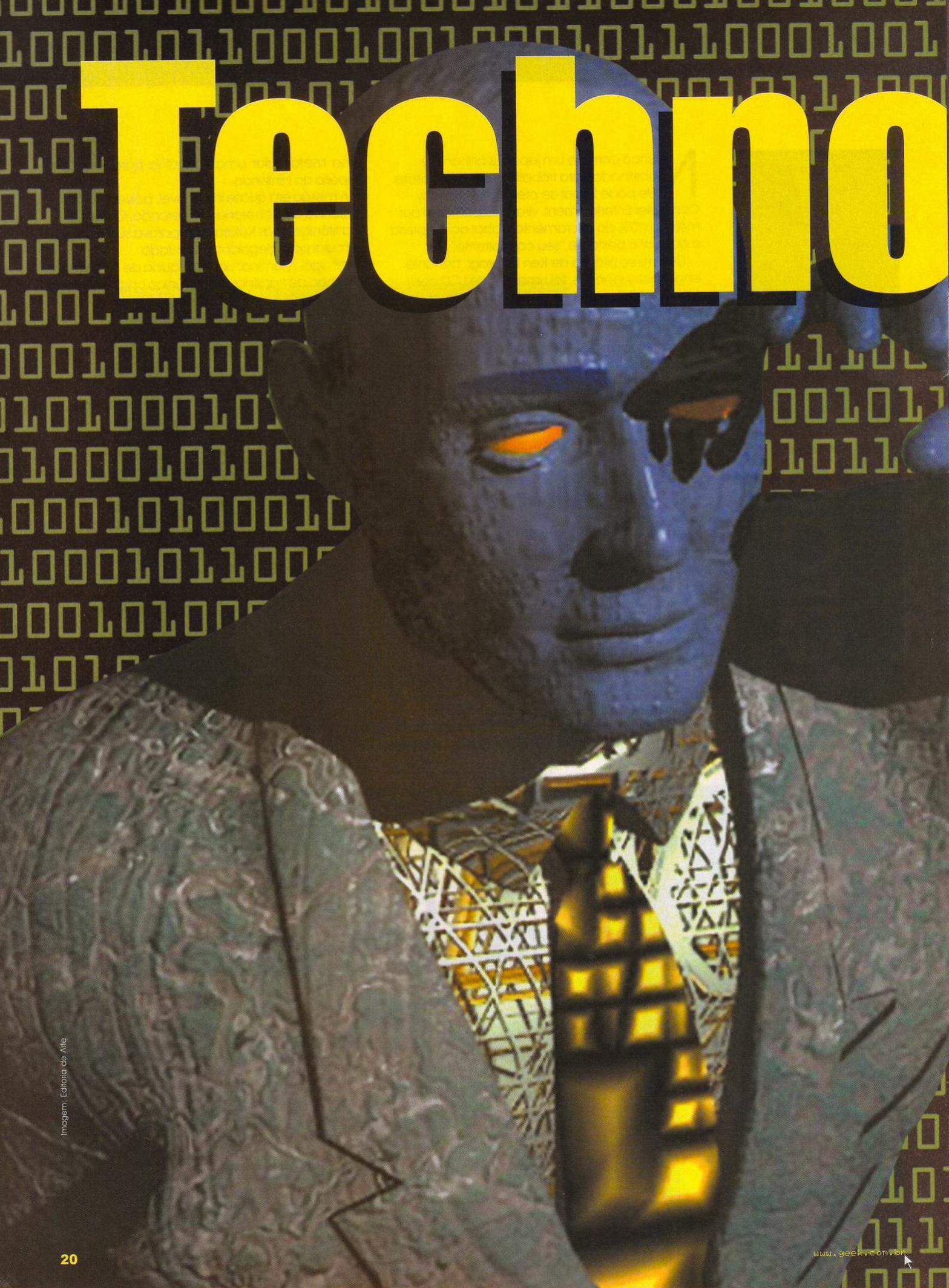


Imagem: Editora de Arte

phobia

O medo e o ódio à tecnologia

por Thomas Dentrich Dantrat

Nem todos acreditam que a tecnologia é algo bom. Há os que a temem e há aqueles que a odeiam

À princípio, toda demonstração de medo à tecnologia parece um impulso antiquado e irracional. Mas, você não sentiria sua nuca arrepiar ao saber que centenas de pessoas genética e fisicamente idênticas a você caminham pelas ruas de seu bairro? Ou que seus filhos poderão receber um chip implantável logo ao nascer? Ou ainda, que robôs dotados de consciência convivem com você e podem rebelar-se

a qualquer instante?

O receio de que a tecnologia torne o mundo um inferno é que faz milhões temerem sua aplicação. E se você consultar seu íntimo com sinceridade, vai notar que essa sensação de mal-estar é uma voz da própria natureza humana clamando por autopreservação. Para um número cada vez maior de pessoas, tecnologia rima com medo e ansiedade.

Fundamentos do ódio

A repulsa pela tecnologia é um conjunto intrincado de causas e consequências, encondido no abismo das contradições humanas

A compleição física de Bernard Ihe

confunde com a rude casta Gama, uma situação infeliz e vexatória para um Alpha. Gama é a classe dos serviços e dos homens inclinados aos trabalhos mecânicos. Os Alphas são a elite intelectual e administrativa.

Nos tempos de Bernard, a vida humana prolifera com fecundação in vitro; os embriões são desenvolvidos de acordo com as necessidades do momento e as crianças já nascem com suas inclinações físicas, psíquicas e status social pré-determinados, a felicidade é mantida com uma droga chamada soma, produzida e distribuída com incentivos pelo governo; a clonagem humana é vastamente empregada a serviço da estabilidade econômica;

copular com a mesma pessoa por mais de um mês é considerado subversão; e Henry Ford é cultuado como o verdadeiro messias.

Essas são algumas cenas centrais do

“A INCERTEZA DAS MULTIDÕES QUANTO AO AMANHÃ APENAS ACENTUA-SE COM O APARELHO TECNOLÓGICO”

livro “Admirável Mundo Novo” (1) de Aldous Huxley, obra polêmica que abriu as discussões sobre a tecnologia na medida que envolve o ser humano.

Na ficção de Huxley, a sociedade

equilibra-se confortável graças à supressão do livre-arbítrio. Dentro desse contexto, ninguém mais escolhe o que fazer ou deixar de fazer, nem ao menos define seus próprios conceitos de

felicidade e auto-realização. Ao longo da obra, essa realidade começa a ser questionada por Bernard, que ao provar o sabor da exclusão e da inadaptabilidade, revela a resistência humana diante do uso abusivo da ciência.

O pavor de que a tecnologia transforme a vida num mundo ilusório, mais opressivo ou até mesmo sofrível é uma epidemia que desde a década de 60 mostra seus sintomas.

Essa tecnologia que apavora, no entanto, é a mesma que está aumentando a expectativa de vida, subsidiando a produção de alimentos e

(1) HUXLEY, Aldous, “Admirável Mundo Novo”, Globo, 1932

curando enfermidades antes fatais. Por que então esse medo?

Miguel Reale, em trabalho recente (2), situa

o momento histórico por que passamos como uma das razões. A humanidade arrasta-se a esmo, à sombra de ideologias falidas que deixaram vácuos de dúvida. Bases filosóficas como o marxismo e até mesmo o embate entre capitalismo e comunismo foram superados. E não foram desenvolvidos parâmetros fortes o suficiente para equacionar as injustiças mundiais ou sustentar um novo caminho.

A incerteza das multidões quanto ao amanhã apenas acentua-se com o aparelho tecnológico.

Não podemos todavia, condicionar a tecnologia a um maniqueísmo irracional; simplesmente não existe uma tecnologia boa e um má. Os mecanismos são governados por aqueles que os manipulam e não o oposto. A tecnologia

“...OS MEIOS TÉCNICOS JÁ SÃO CAPAZES DE CONCRETIZAR OS TERRORES IMAGINADOS PELA FICÇÃO CIENTÍFICA”

não pode, por si só, responder às esferas éticas que balizam seu emprego.

Nessa visão, a fobia pelo avanço

tecnológico é um assunto fundamentalmente político. Na presente Ordem Mundial, o modelo de concentração de renda permite que grupos transnacionais concentrem um poder esplêndido em suas mãos a ponto de subjugar continentes inteiros. E historicamente, o poder econômico tem sido uma arma de dominação.

Também a ética dentro da ciência está sob suspeita. Os centros de pesquisas mais competentes são financiados por consórcios privados, que em última instância procuram o retorno monetário de seus investimentos. Quando a ciência não tem por fim a própria ciência, tende a trilhar caminhos sombrios. A reivindicação de patentes para o mapeamento genético do homem é um exemplo. Quais pessoas terão acesso ao código? E como controlar seus limites se

apenas elas estão a par do segredo?

A pedra filosofal de hoje é a tecnologia.

Compreendendo ela como o capital do amanhã e considerando a extrema concentração de poder na mão de alguns grupos comerciais, não é difícil questionar se ela não será utilizada para subjugar nações. A ameaça mais cruel não está mais no Estado, como se imaginava quando vivíamos as épocas das repressões políticas. Pode estar com meia dúzia de megacorporações. Assim, teríamos como novo Leviatã os xerifes econômicos do mundo.

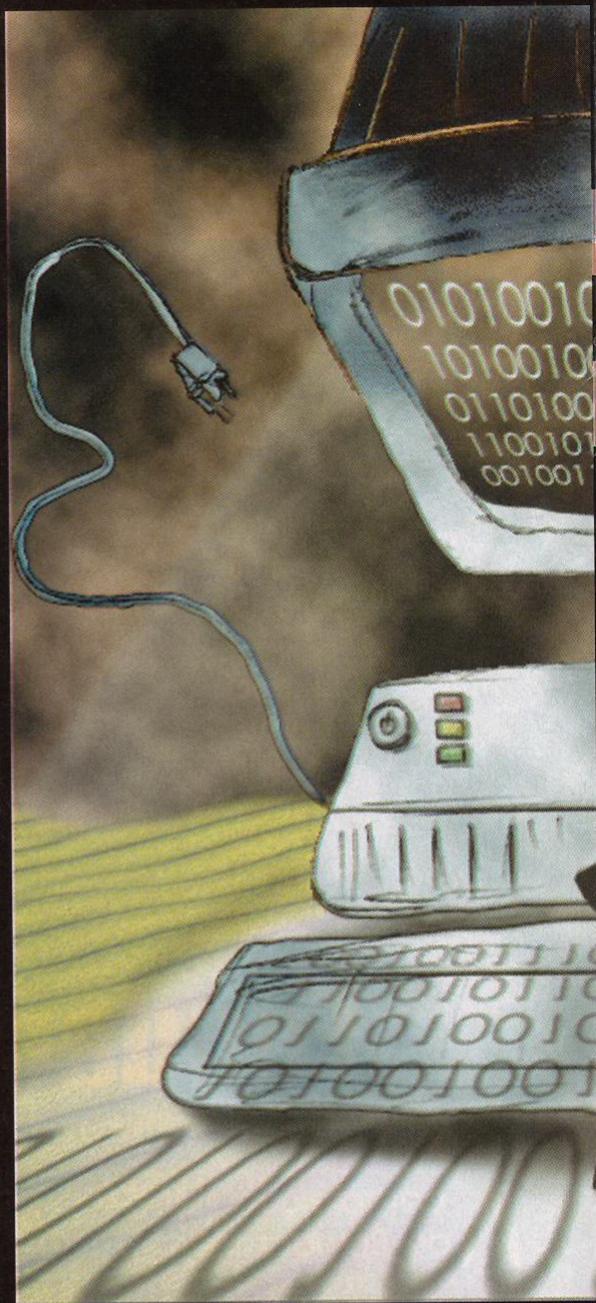
Theodore L. Thomas nos traz uma

passagem desse pesadelo em sua obra “The Wheeler Man”. Na história, há um Conselho do Tempo, proprietário da tecnologia para controlar o clima da Terra. Visando impor suas predileções, os membros desse Conselho promovem desastres

ambientais para arrefecer os ânimos de quem não se dispõe a “colaborar”. A ficção de Thomas é uma ameaça em potencial para as próximas décadas. As aspirações neomercantilistas de acumulação de capital compõem um anacronismo com o atual estágio da ciência.

Assim como Miguel Reale nos alerta sobre

os perigos de gerarmos o sub-homem, massificado e escravo da tecnologia, Bill Joy, o co-fundador da Sun, também nos mostrou que atualmente os meios técnicos já são capazes de concretizar os terrores imaginados pela ficção científica. Em uma matéria publicada na revista Wired (3), Joy considerou as barbaridades que podem estar na iminência de acontecer por via da biotecnologia, da robótica e da cibernética, em especial com a formação de gerações amorfas, desprovida de reflexão e decisão próprias, embriagadas em sua própria loucura. A visão de Joy, no entanto é mais

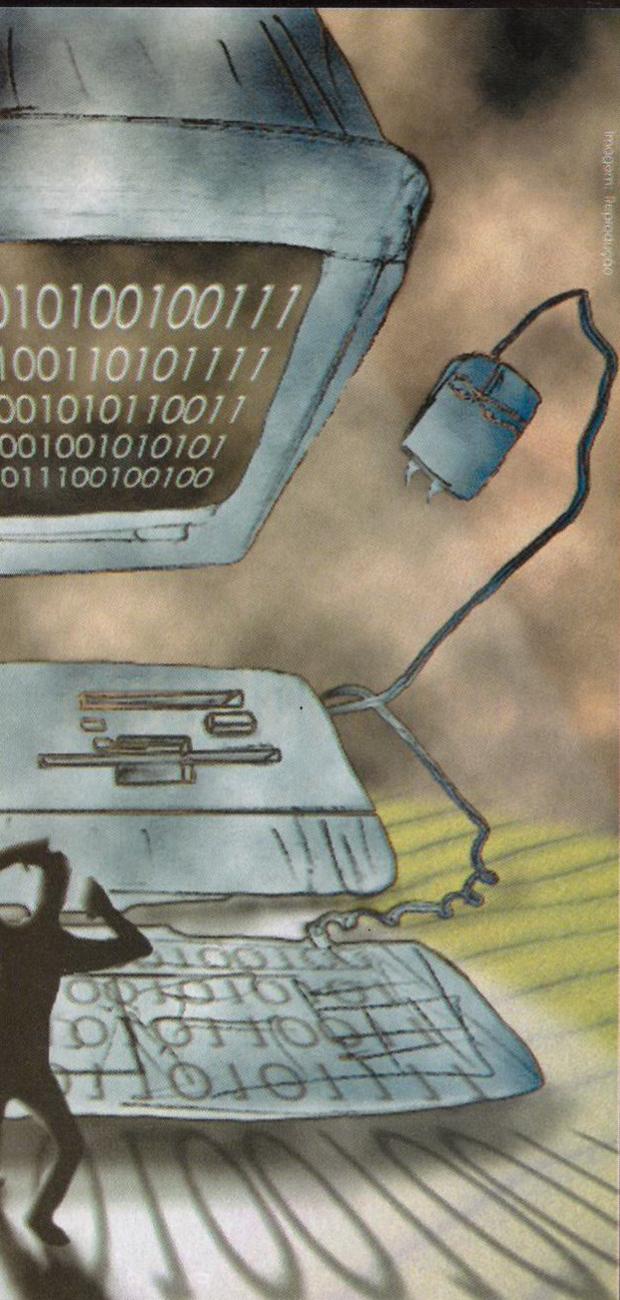


catastrófica e técnica, verdadeiro alimento para a paranóia coletiva.

Alvin Toffler, na obra “O Choque do Futuro” (4),

analisa o impacto da tecnologia na sociedade de uma maneira menos metálica que seus predecessores, aprofundando-se nas alterações dos relacionamentos humanos face às inovações.

Na visão humanística de Toffler, a sociedade humana está sofrendo uma mutação comparável à evolução da era neolítica para a Idade Antiga: uma



www.geek.com.br

mutação que se espalha não só pelo campo da produção econômica, mas que aflige os conceitos de civilização. A tecnologia está redefinindo o comportamento humano com relação ao emprego, à transitoriedade da vida e até às questões familiares. Essas mudanças repentinas e drásticas infligem uma incrível pressão sobre a Psique do indivíduo, a ponto de fazê-lo perder o compasso.

Para contornar os efeitos negativos dessa ansiedade e a dificuldade de adaptação, Toffler sugere algumas providências: primeiro, nunca perder a consciência global do mundo e observar

suas engrenagens como um todo, para não se sentir digerido pelo sistema.

Segundo e mais importante: dosar seus limites de aceitação à tecnologia para nunca transcendê-los, procurando, à medida que a paranóia se aproxima, desligar-se da modernidade por uns instantes e dedicar-se a atividades de higiene mental, como passar uma semana na Amazônia ou fazendo artesanato.

Essas soluções cuidam do aspecto subjetivo, mas não tocam o lado social da questão. Nesse aspecto, Toffler, Joy e outros personagens ilustres que estudaram o medo da tecnologia negligenciam as disparidades internacionais. Eles são estudiosos dos centros ricos do planeta e por isso vêem a tecnologia como cidadãos de um país próspero.

Oswaldo Della Giustina (5) foi feliz ao mostrar

quais são as expectativas de um país subdesenvolvido sobre essa questão.

Em seu livro "A Idade do Homem", Oswaldo apresenta uma coleção de idéias incisivas e polêmicas, conceituadas dentro da nossa ordem mundial e tendo como base a posição dos países periféricos no processo tecnológico. A principal

preocupação é com a bipolarização do mundo – um hemisfério norte rico e próspero e o Sul cambaleante e dependente da tecnologia do norte. Essa situação, segundo Giustina, colabora para um sistema onde os asiáticos, latino-americanos e africanos sejam transformados nos Gammas do admirável mundo novo.

Fazendo inferências no campo político, Giustina sugere uma nova ordem social.

Sua "Idade do Homem" simboliza uma época onde o homem seria o valor-vetor de todas atividades, a partir de um visão mais sensível do bicho homem. A base dessa era dourada seria a descentralização em todos os sentidos do mundo. Nesse ponto, Giustina recebe o endosso de Toffler, que também idealiza uma "economia da sanidade", fundada na lateralização da empresa, onde os trabalhadores seriam sócios do mesmo empreendimento - o que não deixa de ser uma projeção utópica.

Giustina acredita também que não basta a divisão de poderes e bens para viabilizar essa sociedade tecnocrônica. Ele prevê que a base do desenvolvimento seja a qualidade de vida humana e não os índices macroeconômicos, uma idéia acatada pela ONU cerca de 20 anos após sua concepção. E por incrível que pareça, Aldous Huxley, na introdução de sua mais famosa obra, também indica a descentralização econômica e o cooperativismo como alternativas à sociedade tecnicista e sufocante que toma vida em seu livro.

"NÃO EXISTE UMA SITUAÇÃO NIRVÂNICA PARA O HOMEM DO FUTURO E A CAPACIDADE DE ADAPTAÇÃO É NECESSÁRIA PARA SOBREVIVER."

A pulsação da economia global não

permite refutar os frutos da tecnologia e esse nem é o caminho mais equilibrado. Não existe uma situação nirvânica para o homem do futuro e a capacidade de adaptação é necessária para sobreviver. Mas a corrupção da tecnologia diante do capital pode representar o suicídio.

A tecnologia vai servir apenas as elites tecnocratas do norte ou vai realmente ser empregada em benefício do homem? É nessa pergunta que devem se calcar todos os questionamentos sobre o futuro. Como uma vez me ensinou o historiador Mário Schmidt, fazer a pergunta correta já é encontrar metade da resposta.

(2) REALE, Miguel, "Paradigmas da Cultura Contemporânea", Saraiva, 1995

(3) JOY, Bill, "Why Future Doesn't Need us", Wired Magazine, 8.04

(4) TOFFLER, Alvin, "O Choque do Futuro", 1995

(5) GIUSTINA, Oswaldo Della, "A Idade do Homem", Mercado Aberto, 1987



Hollywood & Technophobia

Alguns filmes que alimentaram (e alimentam) o medo da tecnologia

GERAÇÃO PROTEUS (DEMON SEED, 1977) - Esse é tenebroso. Alex Harris cria o computador Proteus IV. Um belo dia, a máquina resolve se rebelar, toma a casa do Dr. Harris, estupra a mulher dele e toca o horror. Technophobia no máximo!

BLADE RUNNER, O CAÇADOR DE ANDRÓIDES (BLADE RUNNER, 1982) - Andróides idênticos aos humanos estão à solta causando confusões. Harrison Ford é um detetive encarregado de encontrar e eliminar os assim chamados Replicantes. Noir, dark e pessimista.

EXTERMINADOR DO FUTURO (TERMINATOR, 1984) - Depois dos computadores nos anos 70, agora são os robôs o alvo da fobia. Aqui a máquina vem do futuro com a cara do Schwarzenegger. Sua missão: matar uma mulher que dará a luz a um destruidor de robôs do futuro.

MATRIX (MATRIX, 1999) - Tudo isso que você está vendo à sua volta é uma ilusão criada por máquinas superdesenvolvidas. Esse ambiente, chamado de Matrix esconde a verdade de nós. Quem poderá nos salvar? Dá-lhe Keanu Reeves!

COLOSSUS 1980 (COLOSSUS: THE FORBIN PROJECT, 1969) - Um supercomputador americano encarregado de administrar as armas nucleares torna-se independente, alia-se a um supercomputador russo e resolve tomar o mundo.

WESTWORLD (WESTWORLD, 1973) - Num parque de diversões, alguns visitantes entram num brinquedo que simula um mundo irreal. O software que controla os andróides desse brinquedo trava e começa a matança.

O HOMEM TERMINAL (TERMINAL MAN, 1974) - Baseado em romance de Michael Crichton, no qual um cientista instala um chip no cérebro para controlar seus impulsos violentos. O chip dá pau (devia ser um 386 bichado...) e começa a matança.

ALPHAVILLE (ALPHAVILLE, 1965) - A cidade que dá título ao filme é controlada por um computador que considera crimes imperdoáveis sentir emoções e gostar de poesia.

2001: UMA ODISSÉIA ESPACIAL (2001: A SPACE ODYSSEY, 1968) - HAL-9000 é um computador que parece adquirir emoções humanas como o medo. Sob domínio dessas emoções, torna-se uma ameaça para os astronautas da nave que controla.

Motivos para tremer

Um cardápio infernal dos males que a tecnologia pode causar se usada sem restrições

Hitler, Hiroshima, Agente Laranja, degradação da camada de Ozônio. Ao verificarmos algumas conseqüências do que chamamos tecnologia, nada mais natural que olhar as inovações tecnológicas com desconfiança e medo. O potencial de devastação do homem é inédito na História. A tecnologia lhe deu o poder para amplificar suas ações, incluindo as piores e mais cruéis. Abaixo estão os atalhos sombrios da tecnologia que a humanidade teme:

1 - Clonagem humana

Garantem os cientistas que já é possível realizar a clonagem humana, mas a ética científica condena, impulsionada por um forte movimento público contra essa experiência. Uma vez que a clonagem pode gerar seres humanos padronizados, corre-se o risco da anulação da personalidade. O ser humano corre o risco de ser tratado como nada mais que um número.

2 - A revolta das máquinas

O refinamento da inteligência artificial articulada com a robótica está criando redes neurais e máquinas com habilidades pensantes cada vez mais poderosas. Este é um dos principais temores dos tecnóforos: que um dia, as máquinas inteligentes superem o cérebro humano e, dotadas da autoconsciência, escolham destruir ou escravizar a humanidade.

3 - Hecatombe nuclear

O medo de uma guerra nuclear está longe de ser coisa do passado. Rússia e Estados Unidos juntos têm o poder para destruir o mundo dezenas de vezes e a atual penúria econômica russa ajuda a criar um clima de tensão no país. O fim da Guerra Fria trouxe maior predisposição dos países equipados com a bomba a aumentar a animosidade entre si, principalmente na área econômica. Além disso, os países pobres também já têm acesso ao arsenal atômico, como é o caso da Índia (que por pouco não lança uma bomba sobre seu grande inimigo, o Paquistão).

"O MAL-ESTAR, A NEUROSE COLETIVA, A IRRACIONALIDADE E A VIOLÊNCIA ANTE A TECNOLOGIA, QUE JÁ SE MOSTRAM NA VIDA CONTEMPORÂNEA, NÃO PASSAM DE UMA PRÉVIA DO QUE PODE ESTAR MAIS ADIANTE"

ALVIN TOFFLER

4 - Vigilância eterna

Os sistemas de segurança, incluindo câmeras, escutas-telefônicas e tecnologias de localização via chip tornam o cidadão rastreável 24 horas por dia. É terrível imaginar que alguém está vigiando cada passo que você dá. O medo de ser monitorado em cada mínima ação e a privacidade sob risco são uma bomba psicológica.

5 - Desastre ecológico

Preocupações com o ambiente já vêm de tempos remotos, mas estão causando mais comoção popular conforme o tempo passa. O mundo já está sentindo os efeitos práticos dos resíduos químicos despejados no planeta, em especial as distorções climáticas.

6 - Eugenia e manipulação genética

O nascimento de bebês com a escolha de características genéticas pré-definidas esconde o terror da segregação, o perigo de se padronizar um ser humano ideal, usando-se essa justificativa para apagar etnias e eleger a raça perfeita. A eugenia foi a principal filosofia que mobilizou as ações de Hitler e do nazismo. Outro receio é que a manipulação genética nos seres humanos seja usada secretamente para desenvolver super-soldados ou mutações para atender a objetivos escusos de pequenos grupos.

7 - A substituição do homem

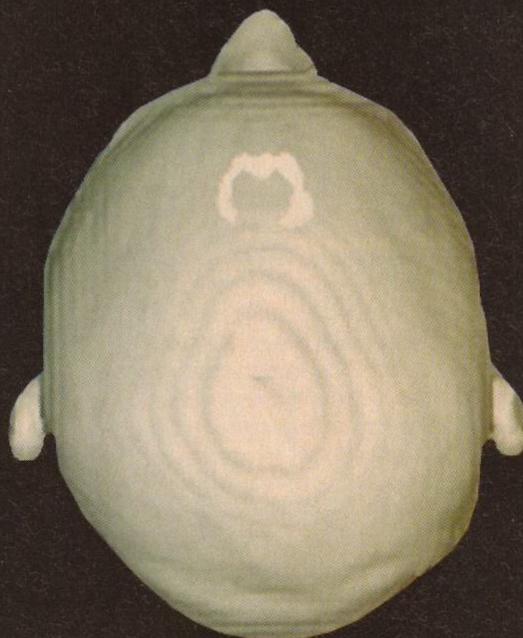
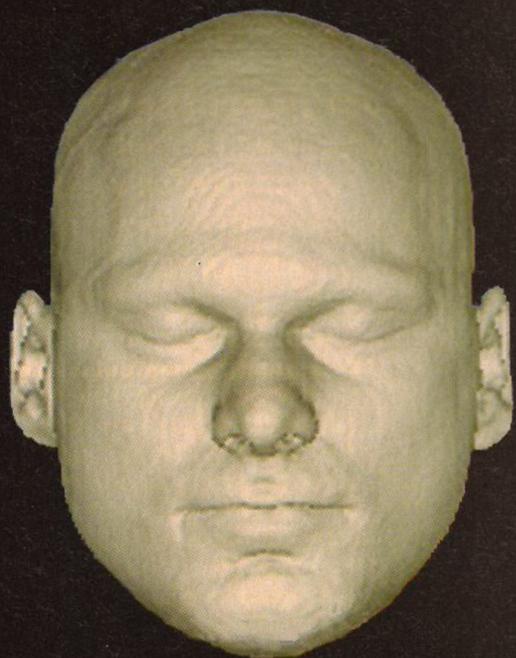
Num mundo onde o emprego é cada vez mais escasso – nos países ricos e nos pobres – o homem teme perder sua colocação no mercado de trabalho por causa da mecanização ou da robótica aplicada aos setores produtivos. Como a competitividade é uma regra da economia de mercado, o homem teme ficar obsoleto e ser "trocado" por robôs.



O movimento ludita

Os luditas surgiram durante a primeira revolução industrial na Inglaterra. Basicamente, eram operários da indústria que, indignados com as novas máquinas disputando seus empregos, promoviam a destruição das mesmas. Houve confrontos entre os luditas e a polícia e eles fizeram bastante barulho no século XIX. Mas sua manifestação não foi suficiente para deter a emprego dos teares a vapor e suas posteriores evoluções.

O movimento ressurgiu com força novamente o término do século XX, notadamente nos EUA. O novo alvo dos neo-luditas é a computação. Em praças públicas, esses radicais destroem micros e monitores a marretadas, enquanto procuram espaço em revistas, jornais e sites para mostrar os efeitos colaterais da informatização. Essa é a ironia dos novos luditas: odeiam tecnologia, mas têm na internet uma poderosa ferramenta de divulgação.

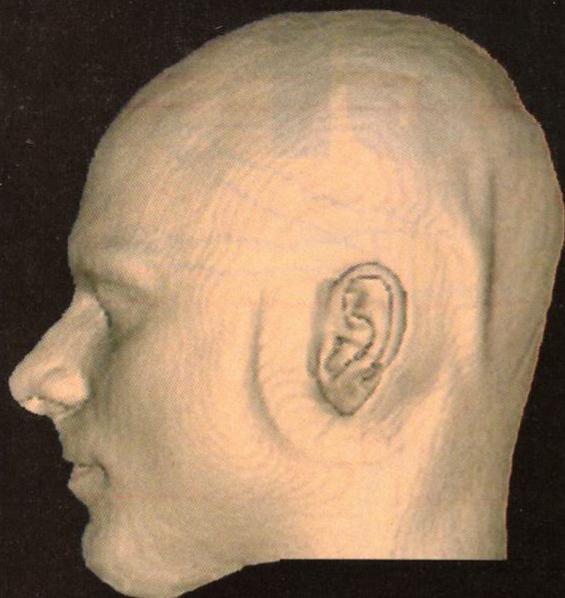


“TODA ESSA COMPLICAÇÃO DE TUBOS DE OXIGÊNIO E EQUIPAMENTOS DE CALEFAÇÃO, ESSES TUBOS DE FALAR. ESSA MÁSCARA ATRAVÉS DA QUAL RESPIRO... ACRESCENTAM ÓRGÃOS A MEU SER E PARECEM INTERFERIR ENTRE MEU CORAÇÃO E EU”

ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY, “PILOTO DE GUERRA”

O dia em que o micro parou

O tragicômico show de um engravatado p\$#@!& da vida com seu PC



Em meados de 1999, um senhor de seus 40 e tantos anos tornou-se conhecido no mundo todo graças a um pequeno vídeo que circulou pela Internet. No vídeo, ele aparece num ataque de fúria destruindo um PC indefeso que recusava-se a funcionar. A seqüência de golpes é hilária: primeiro, ele estapeia o monitor. Depois, três diretos de esquerda atingem o pobre teclado. E para finalizar ele lança o monitor ao chão usando o teclado como um taco de baseball.

Esse episódio revela também que a aversão à tecnologia não se resume ao que ela pode fazer a nós, mas o que ela pode deixar de fazer. Todos sentimos um certo receio em ficar na dependência de equipamentos. Ficamos ansiosos e irritados quando a tecnologia nos foge ao comando por um instante.

Confira o vídeo no CD Geek#8



“A MENOS QUE PREFIRAMOS A DESCENTRALIZAÇÃO E O EMPREGO DA CIÊNCIA APLICADA, TEREMOS APENAS DUAS ALTERNATIVAS: OS TOTALITARISMOS NACIONAIS MILITARIZADOS, OU ENTÃO UM TOTALITARISMO SUPRANACIONAL SUSCITADO PELO CAOS SOCIAL RESULTANTE DO PROCESSO TECNOLÓGICO”

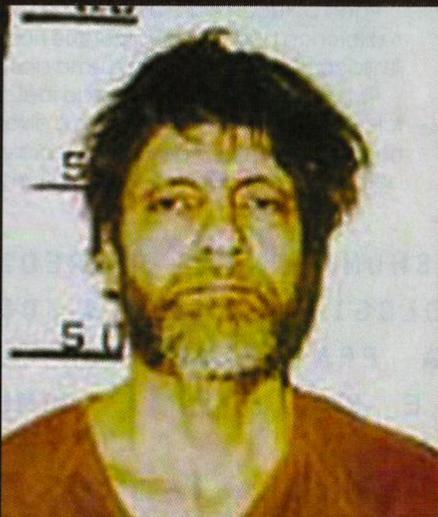
ALDOUS HUXLEY

Unabomber: Terrorismo

Theodore Kaczynski era um brilhante professor universitário nos EUA. Em 1969, resolveu abandonar a carreira promissora para se refugiar numa pequena cabana desprovida de água, luz e esgoto no interior de Montana.

No retiro, Ted forja seu engenhoso “Manifesto” <www.soci.niu.edu/~criticrim/uni/uni.txt>, uma teoria cujo objetivo era alertar os homens sobre o “perigo da tecnologia e do sistema industrial” e convocá-los para uma espécie de guerra santa pela “sobrevivência”, um retorno ao estado natural da sociedade pré-industrial.

Sob o pseudônimo Unabomber, Kaczynski foi o autor de 16 cartas-bomba, que mataram três pessoas entre 1985 e



1995, todas elas ligadas à pesquisa científica. Ainda por meio de seus métodos truculentos, o Unabomber persuadiu inúmeros jornais e revista a publicarem seu manifesto.

Depois de ludibriar a polícia por 17 anos, Ted acabou entregue pelo seu próprio irmão David. Agora cumpre pena de prisão perpétua em Montana.

Apesar de fora de ação, o Unabomber arregimentou admiradores por todo o mundo e insuflou o movimento de intolerância a tecnologia com o uso da violência: os luditas (ludiftes) modernos.

Um trecho do que pensava o Unabomber:

“Se o sistema industrial-tecnológico sobreviver, ele pode atenuar eventualmente o sofrimento físico e psicológico, mas somente após um longo e muito doloroso período de ajustamento e apenas ao custo de os seres humanos se tornarem produtos de engenharia genética ou meros autômatos no mecanismo social. De qualquer forma, se o sistema sobreviver, não haverá como reformá-lo ou modificá-lo para prevenir que ele prive as pessoas de dignidade e autonomia”.

Admirável homem NOVO

Será que a raça humana como conhecemos está destinada à extinção? Os transhumanistas acreditam que sim

Será que a humanidade atingirá um novo estágio evolutivo, impulsionada não pela natureza, mas pela tecnologia? E essa nova raça, se surgir, dominará os menos evoluídos, transformando o planeta num misto do que filmes como *Gattaca* e *Admirável Mundo Novo* mostram?

Algumas pessoas acham que a evolução tecnológica só trará benefícios e harmonia. Conheça os transhumanistas.

Transhumanismo é a doutrina segundo a qual as novas tecnologias logo farão o mundo extremamente diferente.

Seus adeptos pregam que a humanidade vai ascender a um novo patamar, tornando-se melhor. Para evoluir, o homem deve valer-se de tecnologias e alterar-se fisicamente. Mesmo que essas tecnologias interfiram na forma como seu organismo funciona.

A filosofia, com ares de seita, propaga-se pela web indicando a tecnologia até como amplificadora de emoções. Também viria dela a erradicação de doenças, a minimização de fraquezas, intensificação de emoções e simplificação da comunicação.

Uma convicção central para o transhumanismo é a viabilidade da mudança tecnológica drástica. Evolução instantânea, sem medo ou culpa. Mesmo que essa

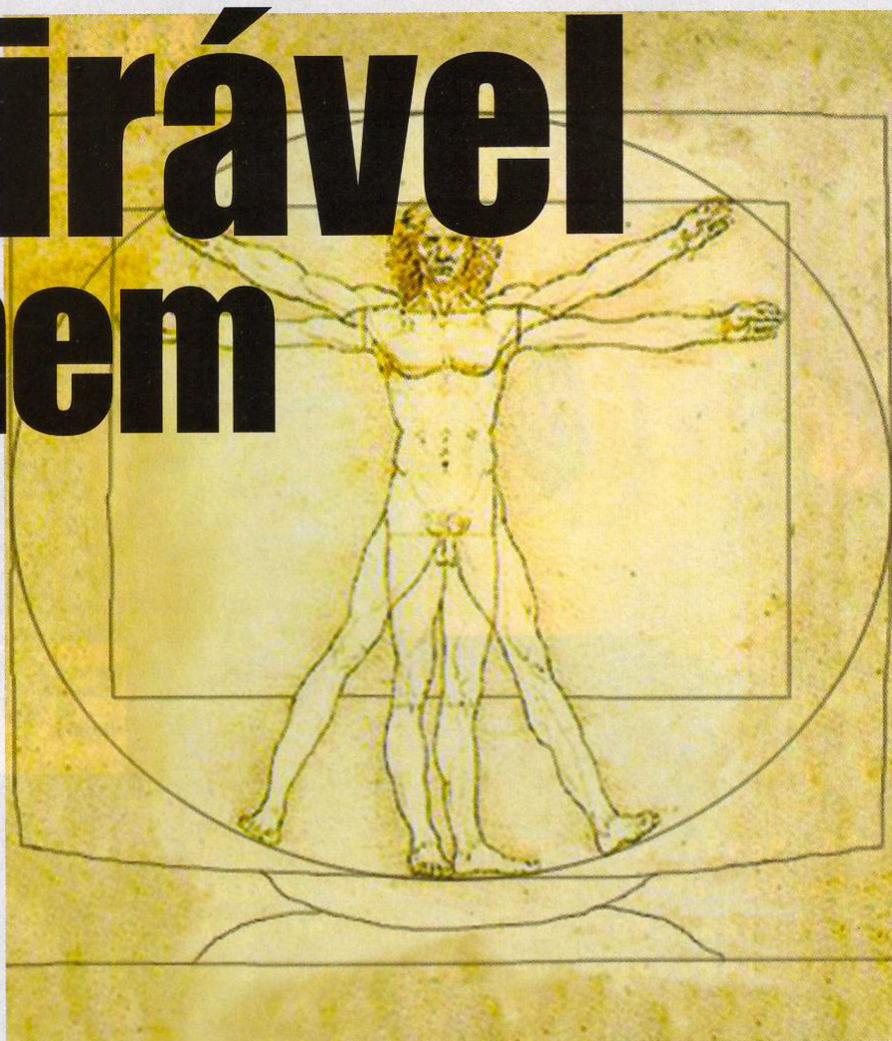


Imagem: Reprodução

evolução signifique implantar chips no cérebro.

Pode parecer meio maluco, mas há muitos pontos de contato com o Humanismo. A diferença básica é enfatizar que nós podemos e devemos transcender nossas limitações biológicas. Essa é uma das definições mais populares de transhumanismo.

Quem passa a respeitar essas idéias e adere ao movimento tende a ser muito tolerante: eles dão boas-vindas à diversidade e não têm nenhum desejo de impor novas tecnologias a pessoas que preferem não usá-las. Transhumanistas só defendem que quem quiser transformar-se por meio da tecnologia devem ter o

direito para fazê-lo.

A comunidade transhumanista prefere encarar a discussão da validade ou não de suas idéias eliminando valores subjetivos e ficando no terreno do objetivo. Em vez de dizer, "deve", "você faça X", a pessoa

pode dizer, "se você quer A então a mais eficiente ação é X; se você quer B então a ação mais eficiente é Y.". É assim que eles próprios explicam suas idéias.

A face prática desses conceitos dignos de ficção científica são chips implantados, nanotecnologia, drogas inteligentes e substituições de órgãos por estruturas artificiais.

Para saber mais sobre o transhumanismo, visite o website da organização. E assuste-se ao perceber que o futuro não é mais abstração.

<http://transhumanist.com>



**OS TRANSHUMANISTAS ACREDITAM QUE
A TECNOLOGIA ERRADICA DOENÇAS,
MINIMIZA FRAQUEZAS, INTENSIFICA
EMOÇÕES E FACILITA A COMUNICAÇÃO**

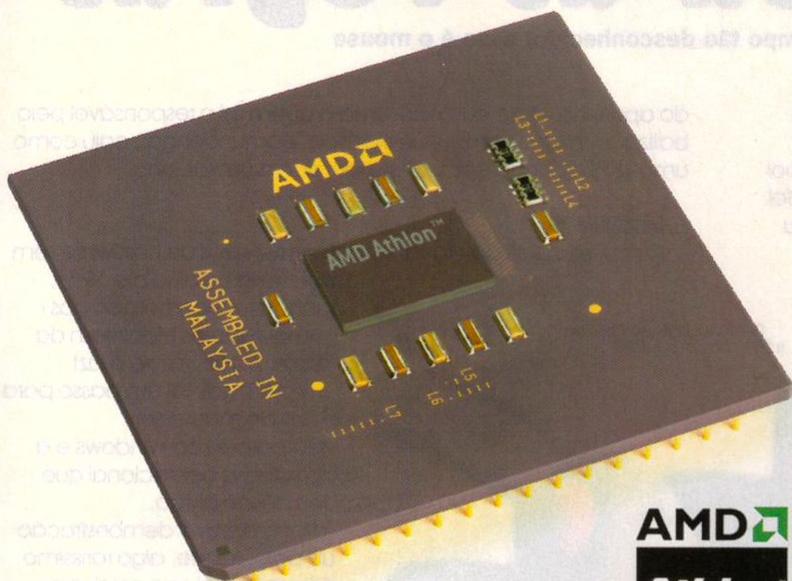
Fazendo poeira

Athlon

A AMD continua mordendo os calcanhares da líder Intel. Com a chegada definitiva do Athlon ao mercado brasileiro (nem sempre pelas vias oficiais...) fizeram seu mais virulento ataque à oponente. Os melhores Athlons rompem a barreira dos 500 Mhz e vêm em versões de 750, 800, 850, 900 e 950 Mhz, além da campeã versão de 1 Ghz. Nas melhores lojas (e muambeiros) do país, em máquinas custando cerca de salgados R\$ 6.690,00 (Itautec Transglobe Way Multimídia)

Athlon

www.amd.com/products/athlon/index.html



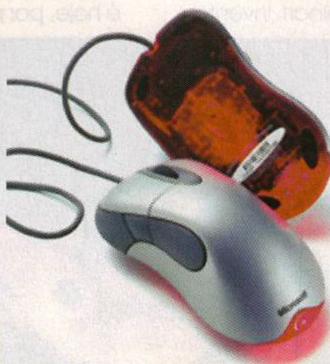
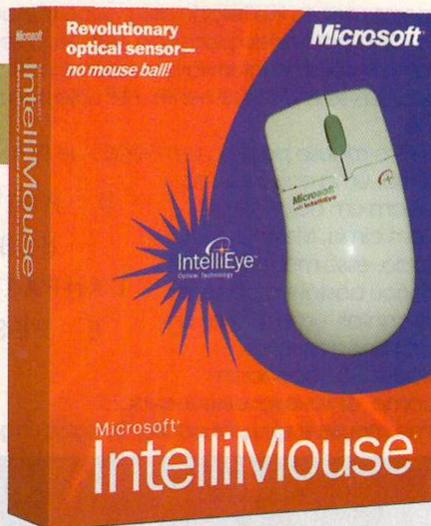
Luz Vs. Bolinhas

IntelliEye

Como está seu mouse? Meio devagar e impreciso por causa da sujeira acumulada na bolinha? Se tudo der certo (leia-se o preço ficar acessível) os mouses do futuro serão como o Intellimouse IntelliEye. No lugar da bolinha, um sensor ótico que acompanha um discreto feixe de luz disparado pelo mouse em direção ao pad ou à superfície de uso. Precisão, durabilidade e limpeza. Pena que custa para lá de R\$ 200,00

Intellimouse IntelliEye

www.microsoft.com/mouse/intellieye.html



Fotos: Divulgação

O rato roeu as regras

por Jocelyn Auricchio

Tão familiar e ao mesmo tempo tão desconhecido: esse é o mouse

Ele já foi chamado, em concepções mais poéticas, de ponte entre o mundo físico no qual vivemos e o virtual, que existe dentro dos computadores. Já foi criticado por portadores de tendinite e usuários com pulsos doloridos. Já foi amaldiçoado por acumular sujeira e parar de funcionar. Seu inventor, alheio a toda poeira levantada, acha que ele não passa de uma invenção legal, que continua a evoluir.

Assim o mouse chega à meia idade, ultrapassando a barreira dos 30 anos, ainda longe da plena maturidade. Cada dia um avanço diferente acontece, sempre tendo como base o simples conceito inicial do aparato.

Nasce o acessório

O mouse apareceu em 1968, apesar de não ter ocupado seu ilustre posto ao lado dos computadores antes da segunda metade da década de 80.

Apresentado como a melhor forma de interação entre homem e máquina, seu projeto básico permaneceu inalterado até pouco tempo. Nesse tempo a idéia por trás do periférico cristalizou-se de forma definitiva na história da informática: fazer homem e máquina comunicarem-se mais facilmente. Até hoje nada conseguiu substituí-lo.

O primeiro mouse parecia um híbrido de tijolo com campainha: uma caixa escura e pesada com um acionador elétrico em cima. Mesmo desajeitado, esse mouse primitivo impressionou bastante, pois era, afinal de contas, uma forma de apontar coisas dentro do computador. Só não sabiam direito como aproveitar esse recurso.

O nome mouse surgiu por acaso. Douglas Engelbart, inventor

do aparelho, disse que não lembra quem foi o responsável pelo batizado, mas o nome, que significa "camundongo", caiu como uma luva na caixa com um fio idêntico a um rabinho.

Estágio II

O mouse continuou fascinando engenheiros de hardware sem fazer muito barulho até 1984, quando foi incorporado aos computadores Macintosh da Apple. Então, fez-se a luz!

A partir daí, foi um passo para o uso do mouse ser incorporado ao Windows e a todo sistema operacional que apareceu desde então.

Numa incrível demonstração de perenidade, algo raríssimo na era digital que produz e assassina periféricos na velocidade da luz, o mouse atravessa décadas sem grandes

alterações.

Vários estudos têm sido feitos para substituir ou aprimorar o mouse. Alterações no design e na mecânica de funcionamento surgem apenas para serem desprezadas pelo grande público. O que não impede novas tentativas.

A Apple vai lançar um mouse USB sem bolinha, como o Intellieye da Microsoft (veja pág. 16). Sem botões, ele reagirá ao toque do usuário, bastando apertar sua superfície. O próprio desaparecimento da bolinha já é um avanço, pois o mouse,

antes essencialmente analógico, torna-se um instrumento digital de alta fidelidade. E o melhor: não requer mouse pad nem limpezas.

Se isso ou outras novidades vão seduzir a massa de usuários de microcomputadores, ninguém sabe. Mas se fosse para apostar, colocaria

todos meus níqueis na barbada: o mouse vai continuar igualzinho é hoje, por pelo menos mais uns dez anos.

O PRIMEIRO MOUSE PARECIA UM HÍBRIDO DE TIJOLO. JÁ OS MAIS RECENTES...



Foto: Divulgação

O PRIMEIRO MOUSE PARECIA UM HÍBRIDO DE TIJOLO COM CAMPAINHA: UMA CAIXA ESCURA E PESADA COM UM ACIONADOR

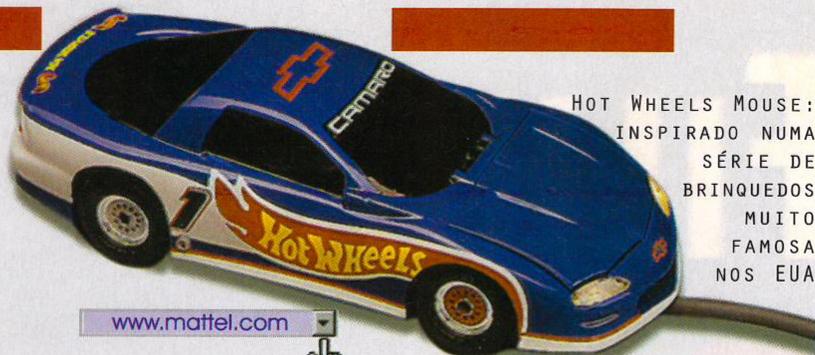
Mercado Paralelo

A experiência consumista gerada pelos mouses

FLYTECH:
ESPÉCIE DE
MOUSE PAD EM
FORMA DE
CINTA PARA
SER PRESO À
COXA DO
USUÁRIO



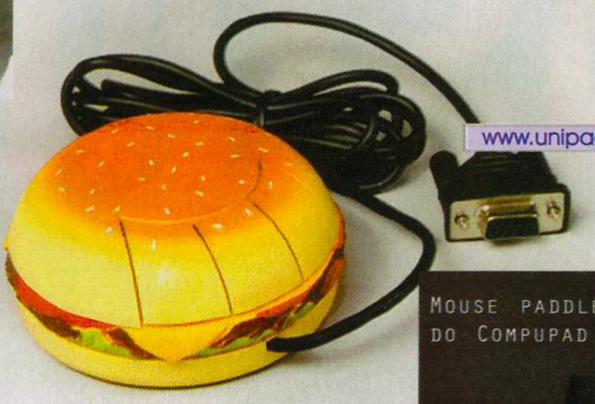
www.ergomouse.com



HOT WHEELS MOUSE:
INSPIRADO NUMA
SÉRIE DE
BRINQUEDOS
MUITO
FAMOSA
NOS EUA

www.mattel.com

MOUSEBURGER: DISPENSA COMENTÁRIOS



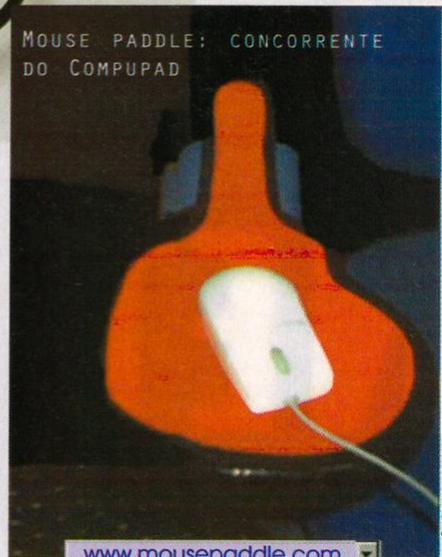
www.unipac-usa.com

www.compupad.com

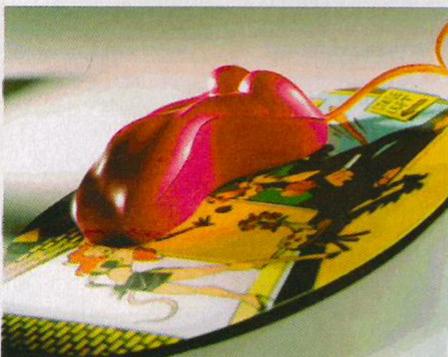


COMPUPAD:
MOUSEPAD QUE
PODE SER
ENCAIXADO NO
DESCANSO DE
BRAÇO DE
CADEIRAS,
OFERECENDO
UMA POSIÇÃO
MAIS
CONFORTÁVEL.

MOUSE PADDLE: CONCORRENTE
DO COMPUPAD



www.mousepaddle.com



SEXYMOUSE: CRIADO
ESPECIALMENTE PARA HOMENS
HETEROSSEXUAIS OU
LÉSBICAS. A EMPRESA
RESPONSÁVEL PROMETE PARA
BREVE A VERSÃO PARA
MULHERES HETEROS OU GAYS.
IMAGINE SÓ COMO SERÁ...

www.sexymouse.com

No meu tempo não era assim...

Testemunho de alguém que já viu a vida sem mouse e sobreviveu

Para quem começou a mexer em computadores nos últimos cinco anos pode ser difícil imaginar a vida sem um mouse. Mas eu sei como é isso. Eu estive lá. Eu enfrentei esse pesadelo e sobrevivi para contar. Para começar, existia a convivência diária com algo que causa calafrios em muita gente: linhas de comandos. Tudo era executado mediante instruções digitadas no teclado. Quer rodar um programa? Linha de comando. Quer compilar um programa que escreveu? Dá-lhe linha de comando. Quer navegar na Internet? Não existia Internet nessa época, meu amigo! Na maioria das vezes os comandos eram no bom e velho DOS, mas cheguei a enfrentar comandos em linguagem de máquina (graças a Deus em sessões de programação muito breves).

A primeira vez que vi um mouse foi numa revista estrangeira. A reportagem dizia que tartava-se de um periférico capaz de substituir o teclado para passar instruções ao micro. "Substituir o teclado? Como se esse negócio só tem duas teclas?", pensei com meus botões. E não estava de todo errado. Toda a genialidade do mouse não pode ser dissociada de outra invenção: o software da interface gráfica. Simplificando: um mouse sem algo como o Windows, não serve para nada e o Windows sem algo como o mouse é um sofrimento (às vezes é até com ele...)

O que posso garantir hoje, depois de uns 15 anos de convívio com os mouses, é que não há nada melhor para limpar as telas de aranha da massa cinzenta e lembrar qual a lógica dos computadores, do que desplugar o acessório, sair da interface gráfica e embarcar numa sessão de operação de micro do jeito como tudo começou. Eu recomendo.

(A.F.M)

Os FILHOS BASTARDOS DA NET

por Mohandas Ck

A internet é muito mais do que um conjunto de sites acessáveis por simples browsers. Há um mundo paralelo na rede formado de FTPs, IRC, Correio eletrônico, Telnet...

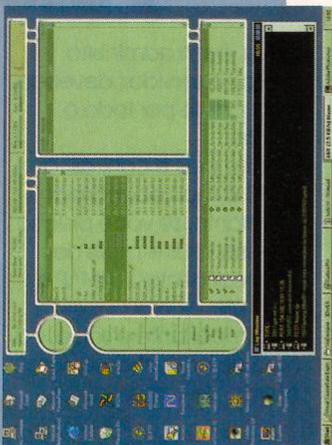
A internet não é feita apenas de sites. É uma afirmação óbvia e ao mesmo tempo misteriosa para muitos. Realmente os sites são a face mais sedutora da web. Mais ainda os sites cuja prepotência confina os usuários às redomas de seu anunciado "conteúdo": os portais. Ao concentrar diversos níveis de informação e acesso num único site, os portais enriquecem a rede e são de grande valla para o internauta recém-chegado ao mundo digital. O problema é quando eles sucumbem à arrogância e passam a vender a idéia de que representam a única grande maravilha que a Internet abriga.

Enquanto esses millionários serviços deliram na sua síndrome de Luis XV – "a Internet sou eu" – um mundo de recursos além da WWW espera para ser explorado, mostrando o que a grande rede foi, o que ela realmente oferece e para onde ela caminha.

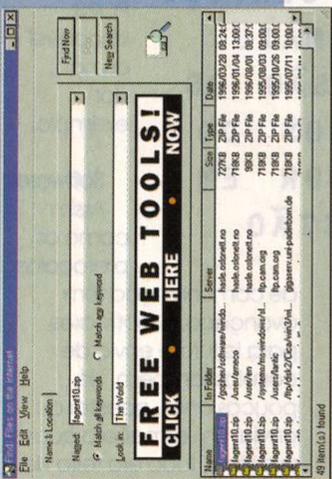
FTP File Transfer Protocol

Protocolo de Transferência de Arquivos

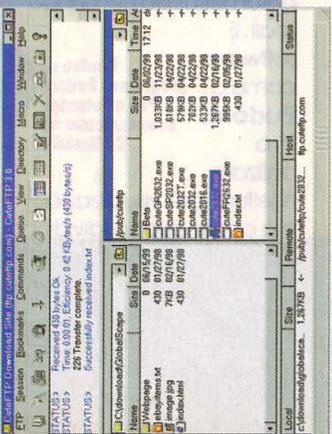
3D FTP



FILE FERRET



CUTE FTP



A tríade de aplicações principais por trás da Internet desde os anos 70 compreende o File Transfer Protocol, a Telnet e o correio eletrônico. Somente após a consolidação deles é que começaram a nascer instrumentos visuais para procura e apresentação de documentos, como gopher e a World Wide Web.

O FTP é o principal método para transferir arquivos. Ele trabalha na filosofia cliente-servidor, que presume a existência de uma máquina para armazenar e disponibilizar os arquivos e outra para requisitá-los e recebê-los. A primeira máquina é o servidor, que "serve" o "cliente" no

outro pólo da conexão. Os servidores de FTP são os locais onde encontramos com maior frequência os softwares para download na Internet.

O conteúdo de um servidor FTP pode ser visualizado como árvore de diretórios, através de navegadores para essa tarefa, incluindo recursos drag-and-drop (arrastar e soltar) para copiar arquivos e pastas. Programas como o CuteFTP e o 3DFTP permitem navegar por FTPs como em unidades de disco do computador.

A conveniência de acessar um FTP server é ter acesso direto a um depósito de softwares de forma objetiva (experimente os excelentes <ftp.sunet.se>, <ftp.cdrom.com> e <ftp.digital.com>, com programas para diversas sistemas).

O maior inconveniente é ter que saber o endereço a visitar, pois é muito difícil achar sites FTP a esmo e navegar neles sem referências gráficas.

Mas existem ferramentas para contornar o problema. Uma das mais básicas é o ARCHIE, que faz a checagem de um mesmo arquivo em diversas URLs de FTP. Os servidores de ARCHIE mantêm um índice atualizado do conteúdo de FTP servers e a busca resume-se à verificação do nome do arquivo nesse texto. O Archie pode ser acessado por e-mail ou Telnet, com o usuário enviando comandos remotos (como *find*).

Hoje há alternativas mais inteligentes. Um ótimo soft é o FileFerret. No programa, basta digitar o nome do arquivo e clicar no botão de procura.

Quanto ao acesso, os FTPs são públicos ou privados. Num FTP privado, apenas usuários autorizados por senha podem acessar seus diretórios.

Nos FTPs públicos, onde estão os principais softwares para download gratuito da Net, o usuário entra como anonymous (anônimo) e não pode adicionar nenhum arquivo de sua máquina ao FTP.

Tipos de FTP

iso {para entrar no diretório do arquivo. Você pode navegar pelo ftp com os comandos ls e dir para localizar o que deseja}.

5- binary {define modo binário para download}

6- get redhat-6.2-i386.iso {requerendo o download do arquivo}

7- quit {após o download encerra a sessão}

Outros comandos interessantes:

ascii: usado na transferência de arquivos-textos

help: lista os comandos possíveis na sessão FTP

mget: similar ao get, mas suporta vários arquivos

put: copia arquivos de seu micro para o ftp server

Um exemplo de como usar o FTP em modo caracter. Vamos baixar a imagem (ISO) do Red Hat Linux. Entre no prompt de comando de seu sistema e digite as seguintes linhas:

- 1- ftp ftp.sunet.se {requisitamos acesso ao host remoto}
- 2- Digite anonymous no login e pressione ENTER para confirmar a senha {ftps públicos admitem o login anônimo}
- 3- Você está no ftp. Se quiser, digite dir para visualizar a árvore de diretórios
- 4- cd /pub/os/Linux/distributions/redhat/redhat-6.2/



Uma seção FTP (Ex.)

Correio Eletrônico

E-Mail

Poucas analogias entre o mundo virtual e o real foram tão felizes como o nome "correio eletrônico". Ele descreve quase tudo desse serviço: um conjunto de "caixas postais" virtuais que recebem mensagens eletrônicas. Desde tempos remotos o electronic mail recebeu grande importância, por ser o serviço que melhor atinge o objetivo da comunicação.

Partes

O serviço de e-mail pode ser dividido em duas grandes partes: a interface do usuário, que exibe mensagens e recebe ordens do usuário; e outra invisível que torna possível a viagem da

mensagem. Cabe a essa parte a criação de regras para a comunicação.

O mais antigo protocolo ainda em uso é o SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), um genuíno carteiro das linhas eletrônicas. É ele quem organiza as mensagens a enviar (filas de submissão) e abre um canal de comunicação para que você envie e receba e-mails. O SMTP pressupõe que você esteja conectado para recolher seus e-mail, algo que estava tornando a

comunicação um tanto complicada. Para suprir essa deficiência, foram criados mais dois protocolos para o recebimento de e-mails: o POP3 (Post Office Protocol) e o IMAP (Internet Message Access Protocol). Usando o POP3, os e-mails endereçados à sua conta nunca chegam diretamente até seu computador. Eles são armazenados no seu servidor de e-mail, para serem baixados via download quando você estiver conectado, sendo depois excluídas do servidor. É possível fazer a leitura de todo o material sem estar conectado.

Com o IMAP, as mensagens também chegam primeiro no servidor; a diferença é que você não faz download

delas, e sim administra direto no servidor, devendo estar online por todo o tempo.

Entre prós e contras, o POP3 é mais econômico. Entretanto, se você precisa acessar seus e-mails de lugares distintos, o IMAP é mais útil.

O importante é saber, na hora de cadastrar-se num serviço de e-mail, quais são os recursos do provedor em questão - se existe um servidor POP3 disponível ou não, por exemplo.

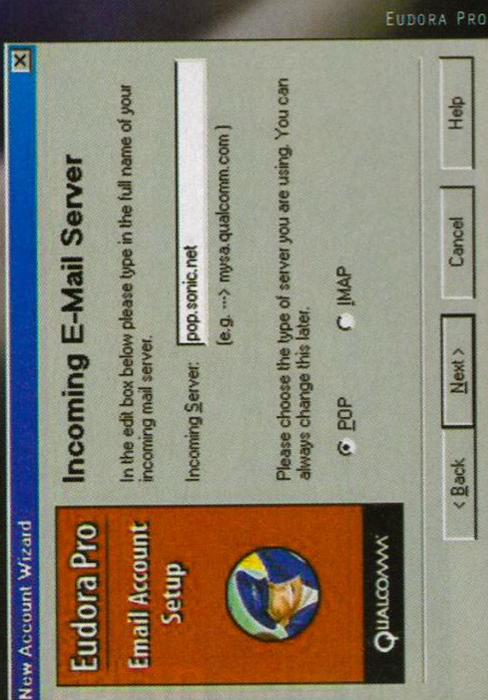
O IMPORTANTE É SABER, NA HORA DE CADASTRAR - SE NUM SERVIÇO DE E-MAIL, QUAIS SÃO OS RECURSOS DO PROVEDOR EM QUESTÃO

Softwares
Assim como os protocolos

de comunicação têm avançado, os softwares para leitura e envio de correios também. Há poucos anos, acessar ou enviar um e-mail era quase um ritual, tudo era feito via linha de comando. Hoje, já não é assim. Mesmo o PINE do Unix, que é pobre visualmente, é bem mais acessível que os parâmetros do comando mail. E

softwares como o **Eudora Pro** agilizam a leitura (pré-visualização) e a catalogação (dividindo os e-mails em pasta) das suas "cartas eletrônicas". O Messenger, presente no pacote **Netscape Communicator** também é uma escolha sem arrependimentos.

Confira os programas Eudora Pro e Netscape Communicator no CD Geek#8



Apesar de tudo, o melhor

O emprego do correio eletrônico é quase norma nas empresas, isso porque aumenta a produtividade e reduz custos. Ainda que existam problemas com a comunicação via e-mail, ela conquistou os profissionais de quase todos os ramos.

Entre as principais vantagens do e-mail para os negócios, podemos enumerar:

1 Comunicação assíncrona

Ao contrário do telefone, que exige a presença de ambos os interlocutores, as conversas por e-mail não ocorrem em tempo real. Fica a critério do receptor o momento mais apropriado para lê-las e respondê-las. Ao mesmo tempo, você evita que seu cronograma sofra desvios e tem tempo para elaborar bem as respostas.

2 Velocidade

Ao contrário dos correios, o tempo de espera entre envio e chegada do e-mail é quase inexistente.

3 Custo

Um e-mail para o exterior ou mesmo para outro estado não custa o que é cobrado pelo impulso telefônico. Além disso, você pode transmitir uma quantidade imensa de informação num só segundo, algo que seria impossível numa ligação telefônica pela própria característica da comunicação verbal.

4 Flexibilidade

Num e-mail, além da mensagem escrita, dá para anexar (ou "atachar", no neologismo moderno) qualquer tipo de arquivo, como gráficos, documentos formatados, áudio e vídeo.

Listas de discussão: uma nova utilidade para o e-mail

Originalmente, o correio eletrônico servia para criar um elo entre duas pessoas – como o telefone. A necessidade de compartilhar a informação e o interesse crescente em criar fóruns de debate originou uma extensão do e-mail: as listas de discussão.

As listas são comunidades virtuais agrupadas em função de um tema. Todo e-mail destinado

à caixa postal da lista é reenviado para todos seus membros.

Na prática, funciona assim: existe um servidor para onde todas as mensagens são remetidas. Esse computador guarda as contas de todos os usuários que se inscreveram no serviço e assim que recebe um e-mail, o redistribui para as contas cadastradas através de softwares de gerenciamento conhecidos como processadores de lista.

As listas podem ser com ou sem moderação. Na primeira modalidade, existe a figura de um censor (moderador), que lê cada e-mail antes de repassá-lo aos demais integrantes, para evitar excessos dos internautas.

Geralmente, o cadastro numa lista de discussão é feito enviando-se um e-mail

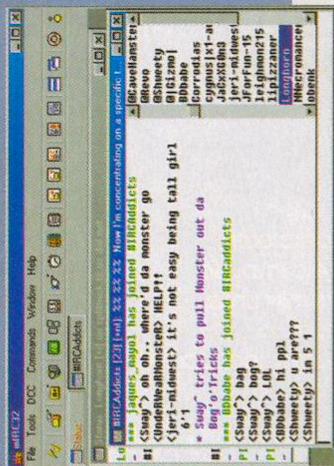
para o servidor com uma mensagem como subscribe ou algo assim (cada lista segue um padrão).

Uma boa dica se você não conhece listas de discussão é visitar o site www.surftrade.com.br/Listas_de_Discussao. Nessa página, você tem diversas listas classificadas de acordo com o assunto, enfocando desde sistemas operacionais até ocultismo e wicca (!?!). Apesar do caráter underground, a aceitação das listas cresce cada vez mais, por ser um meio fácil e rápido de trocar conhecimento. Mas antes de assinar uma lista, você deve estar ciente do volume de dados que ela gera diariamente. Algumas batem centenas de e-mails por dia, o que pode não ser muito agradável, dependendo da sua conexão à web.

IRC Internet Relay Chat

Bate-Papo Retransmitido pela Internet

MIRC



Nos início da net, um comando dado no Unix ganhou fama. Com uma sintaxe simples, o talk permitia que dois usuários trocassem textos em tempo real.

O sucesso foi arrasador. O chat era divertido e atraía todo tipo de pessoa – afinal, a graça estava em poder conversar com gente de todo o mundo.

Esse método rudimentar de chat logo evoluiu para algo mais encorporado. Em 1988, Jarkko Oikarinen inventou, na Finlândia, o Internet Relay Chat.

O funcionamento do IRC também está baseado no modelo client-server: existem redes espalhadas pelo mundo que alojam as conversas dos internautas. Cada canal corresponde a uma "sala" – cada sala tem um título ou subject.

Não

imagine, porém, que a maneira de usar o IRC é igual à das salas de chat. Os canais de IRC são mais amplos, suportando tranqüilamente cerca de 300 usuários; e o método de operação, mais difícil e complexo, amplia alternativas de ação e expressão.

Para participar de um bate-papo via IRC, é preciso um software cliente IRC instalado na

máquina – o **mIRC** é o mais usado, embora existam outros, como o **vIRC** e o **dIRC**. Ao entrar no programa,

escolhe-se uma rede de IRC. No Brasil, são famosas a BrasIRC, BrasNet e BrasilNet. Na atual versão do mIRC, elas e outras redes já estão listadas.

Depois de ligar-se a uma rede e definir seus atributos pessoais (nome, apelido, e-mail), você pode verificar quais canais estão abertos e em qual deseja entrar.

Começa a aventura

Aqui começam as primeiras dificuldades para quem está acostumado ao chat via web. Todas ações, como enviar mensagens e arquivos, são realizadas por comandos (vide Box na pág. seguinte).

Dentro do canal existem algumas figuras diferentes: o operador, identificado com um sinal de arroba precedendo seu nickname é um "xerife" do canal. Ele tem privilégios de acesso para expulsar usuários (kick) ou até impedir que eles voltem a conectar-se. Alguns operadores, dizem os usuários, não são imparciais.

Também encontramos os *bots*, termo que deriva de *robots*. Eles não são usuários, são softwares programados para simular um e dependendo das habilidades de seu programador, podem simular até uma personalidade. Os *bots* são importantes para: que o canal não seja extinto (o que acontece se nenhum usuário restar nele), proteger o operador do canal e evitar o

uso de outros *bots*, principalmente aqueles construídos por crackers para causar problemas. Por padrão, aos *bots* são reservados os nicks W e X. É

fácil detectar os iniciantes no IRC, pois é comum eles tentarem falar com os *bots*...

Princípios

Algumas características marcantes do IRC:

- Você pode estar conectado em mais de um canal simultaneamente;

- A qualquer momento, é possível partir para uma conversa reservada;

- Um opção chamada DCC (Direct Client to Client) agiliza a transferência de arquivos e diálogos sem necessidade do servidor como intermediário;

- É notória a automatização de tarefas pelo uso de scripts, rotinas pré-programadas que guardam múltiplas instruções.

Só usuários mais avançados usam os scripts. Interessados podem visitar a página

www.cade.com.br/inibateircsc.htm.

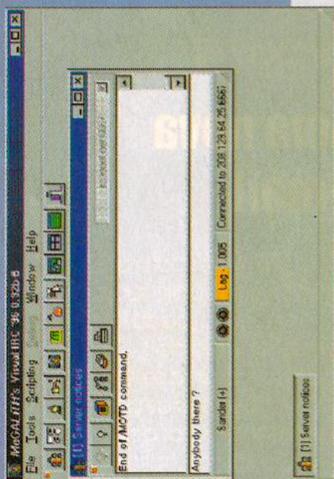
Com tantos recursos, criou-se uma legião internacional de vIRCiados, que gastam madrugadas e mais madrugadas à espreita de gente interessante, inteligente ou só para liberar sua natureza associativa.

PARA PARTICIPAR DE UM BATE-PAPO VIA IRC, É PRECISO UM SOFTWARE CLIENTE IRC INSTALADO NA MÁQUINA

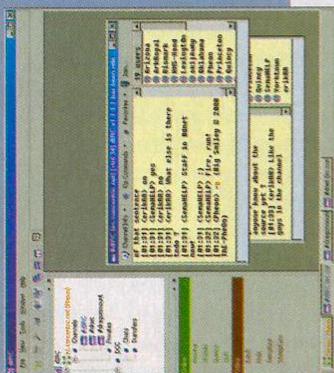
Confira os programas mIRC, vIRC e dIRC no CD Geek#8



vIRC



dIRC



Algumas expressões usuais no IRC:

Netsplit – complicação comum que acontece quando algum problema de conexão ocorre no servidor. Então todos os usuários são desconectados do canal.

Lag – é o intervalo que a mensagem demora no caminho do emissor para o receptor. Quando a demora está beirando o insuportável, então diz-se que a pessoa está aLOGada.

Flood – é a repetição de uma mensagem várias vezes feita por iniciativa de um usuário.

Considerado um mau procedimento.

Kick – quando o operador julga que o usuário está atrapalhando o andamento do bate-papo, e exclui o indivíduo da conversa.

Banimento – certos usuários são tão chatos que não basta chutá-los do canal, porque eles reconectam e voltam a perturbar. Então, usa-se o banimento para evitar que esse pessoal conecte novamente.

Eggdrop – um *bot* de IRC Unix.

6667 – é a porta padrão utilizada pelo IRC para habilitar a comunicação.

Comandos da Madrugada

Alguns dos principais comandos para IRC

/list – Usado para saber quais os canais presentes no servidor.

/join #canal – entra no canal definido.

/msg #canal ou nick mensagem – envia uma mensagem para o canal ou para um usuário somente.

/names #canal – mostra quem está no canal.

/nick novonickname – altera seu atual apelido no IRC para novonickname

/whos nickname – Mostra informações mais completas sobre um usuário.

/whowas nickname – mostra informações detalhadas de

alguém que acabou de sair do canal.

/exit – Sair do mIRC.

/quit mensagem – sai do canal. Opcionalmente, você pode enviar uma mensagem de despedida.

/dcc send nickname

arquivoxx – Envia um arquivo de sua máquina para o nickname escolhido.

/dcc chat nickname – estabelece uma conversa particular e direta com outro usuário.

/query nickname – estabelece conversa particular através da rede IRC.

GOPHER

O gopher é um sistema de localização e indexação de informações na Internet.

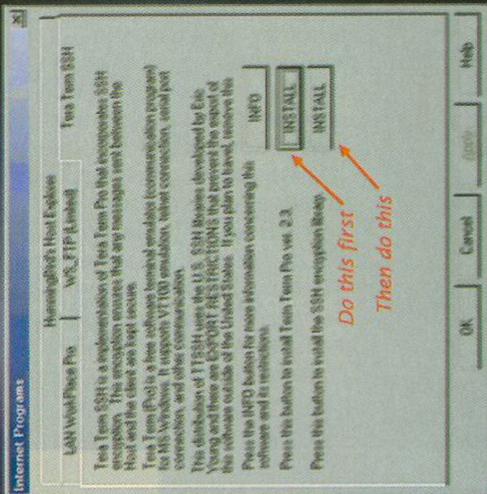
Criado pelos alunos da Universidade de Minnesota, que batizaram o serviço

dessa forma em homenagem ao mascote da universidade, uma espécie de roedor, gopher também é um trocadilho com as palavras inglesas go for.

O gopher trabalha como um conjunto de menus integrados e organizados numa forma hierárquica, partindo dos tópicos genéricos para os específicos. Toda informação

do gopher consiste em texto, apesar de ele também armazenar referências de documentos http e ftp. Com a arrancada dos mecanismos e sites de busca na Internet, o gopher está tomando o caminho dos dinossauros. É hoje mais uma referência histórica do que uma ferramenta da qual podemos nos valer.

TELNET



Serviço para controlar computadores à distância. O Telnet oferece o controle remoto de máquinas, como se você estivesse com as mãos no teclado do computador acessado.

Através de

um terminal qualquer, você pode abrir um cliente de Telnet (o próprio do Windows, ou mais elaborados graficamente, como o **TeraTerm Pro**). Aí basta ligar-se ao computador remoto e executar comandos no mesmo. Claro que para isso, o computador sob controle precisa necessariamente estar ligado à rede e configurado para aceitar chamadas de Telnet. Você também precisa

de uma conta (login) e permissão de acesso para realizar qualquer operação no micro conectado.

O Telnet já foi vastamente usado para acesso a bases de dados, mas hoje seu uso se restringe a acessar um computador à distância, aliviando a vida de técnicos e administradores de rede.

Confira o programa **TeraTerm** no CD Geek#8



USENET

A ideia central da Usenet ou dos newsgroups é formar núcleos de debate e informação sobre assuntos específicos.

No momento em que você "assina" um

newsgroup, você abre sua máquina para que o servidor do grupo descarregue o conteúdo existente lá para seu computador. Existem newsgroups destinados à discussão e outros meramente informativos; os primeiros estão abertos à subscrição das opiniões dos assinantes, enquanto os fechados ou informativos limitam-se a retransmitir o material que gerenciam.

Se tecnicamente, há uma disparidade funcional entre as listas de discussão e os newsgroups, na prática eles são bem semelhantes.

Nos sites abaixo, você encontra mais de 30.000 newsgroups do Brasil e exterior. É possível acessá-los pelo **Netscape Communicator**, que já vem com um newsreader, acessado pelo menu Communicator.

www.arthusonews.cjb.net

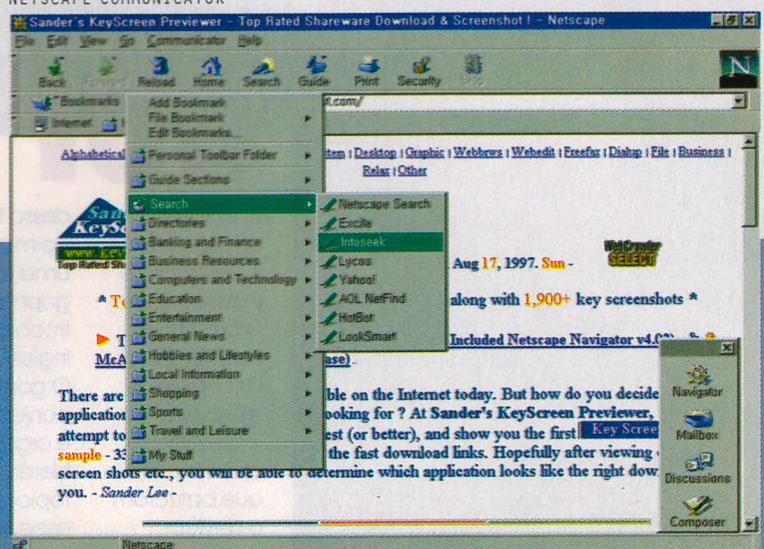
www.liszt.com/news

Newsgroups com personalidade

Assim como na WWW, em que o domínio indica a finalidade da página e sua procedência, a composição nominal do grupo na Usenet também tem sua razão de ser:

- alt** – representa os newsgroups alternativos, hoje são os mais populares e numerosos
- biz** – newsgroups sobre negócios
- comp** – Assuntos relativos à computação, hardware e software
- news** – notícias
- soc** – temas sociais (Direito, Filosofia etc.)
- misc** – newsgroups com temas dúbios ou sem um tema claro
- sci** – assuntos científicos

NETSCAPE COMMUNICATOR



WWW World Wide Web

Rede Mundial

Finalmente chegamos ao fenômeno mais mainstream da net. A World Wide Web é sem dúvidas o serviço mais requisitado pelo usuário final, não sem motivos. A WWW é intuitiva, simples de acessar e esteticamente convincente.

Quando Tim Berners Lee começou a tirar o projeto da prancheta em 1991, a Internet era só texto e não entusiasmava muito a massa. Dois conceitos balizaram a WWW: o hipertexto e a hipermídia, duas idéias antigas, tiradas de um distante 1945 por Lee. O hipertexto concerne à não-linearidade do

conteúdo das páginas. Os objetos e tópicos na tela variam de acordo com a seqüência criada pelo usuário, que guia sua leitura pulando de link a link sem uma seqüência rígida. Esses saltos de página é que justificaram o termo "navegar".

O segundo pilar da WWW, hipermídia, coincide com o significado do hipertexto, mas também admite outros tipos de conteúdo em contraposição ao texto – imagens, sons e animações.

Com o tempo, a hipermídia sobressai na WWW – quem não conhece os famosos sites em Macromedia Flash?

À medida que a largura de banda e os softwares aumentam de qualidade, isso também contamina a apresentação dos sites. Imagens mais belas e pesadas, áudio de primeira e vídeos digitais começam a ser inseridos em websites. Muitos admitem que o caminho da web seja o requinte da parte visual.

Entretanto, o futuro da WWW aponta para outras direções. As novas linguagens, como o XML (que gerou o programa **XML Spy**, programa de validação e

edição de códigos XML), o ColdFusion e o ASP, estão facilitando o desenvolvimento de aplicações online – que não só exibem objetos, mas também compreendem processamento de dados.

Um bom exemplo é o site <http://babelfish.altavista.digital.com>, que faz o serviço de tradução de textos online sem que o usuário tenha ao menos que baixar o programa. Da mesma forma existem vacinas online e aplicações diversas para e-commerce envolvendo processamento.

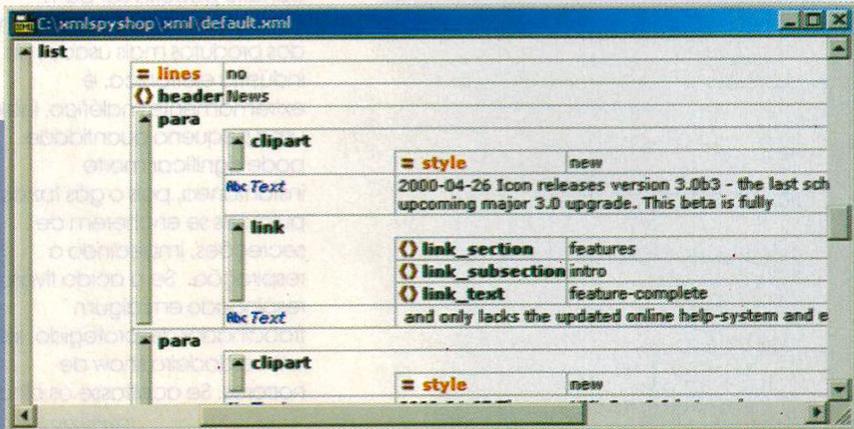
A expansão de publicações na WWW não deve parar, especialmente pela facilidade dos programas visuais de construção de páginas, como o **LiveSite**, que tornam fácil para qualquer usuário sem experiência publicar trabalhos online.

A World Wide Web foi uma aposta no dinamismo, na estética e na funcionalidade. Ela só perderá sua coroa se alguma tecnologia derivada do que hoje é o WAP (Wireless Application Protocol) chegar num nível multimídia semelhante, favorecendo a Internet móvel sem sacrificar os recursos que a rede hoje possui.

Confira o programa **LiveSite** no CD **Geek#8**



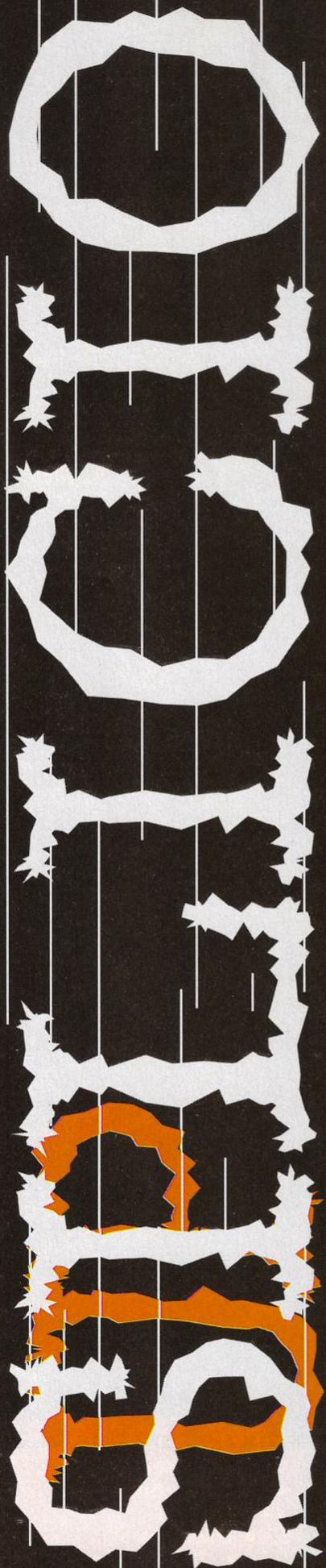
Confira o programa **XML Spy** no CD **Geek#8**



Na Geek #9

Mais informações sobre :

- BOTs e scripts de IRC;
- Netiqueta
- Emoticons
- Desenvolvimento para web



Nos bastidores do Vale do Silício, berço da Indústria tecnológica americana, uma história de horrores desenrola-se. No roteiro: envenenamento químico, câncer, chips e circuitos

**“SE POR ACIDENTE
ALGUÉM ENGOLISSE O
PRODUTO, LITERALMENTE
VOMITARIA AS VÍSCERAS”**

Em 16 de Abril, no prédio 3 da MMC Technology, uma fábrica de CD-ROMs em San Jose, California, a tampa de um tambor explodiu, liberando uma nuvem tóxica e vários litros de ácido nítrico. A divisão especial de acidentes tóxicos do corpo de bombeiros evacuou o prédio e isolou a área. Os trabalhadores,

vestidos como cirurgiões, em macacões esterilizados, fugiram do prédio assim que as ambulâncias

chegaram.

Dezessete empregados da MMC foram parar na emergência de três hospitais nas proximidades. A MMC não quis comentar o acidente. A explosão de 16 de abril provavelmente aconteceu porque o ácido foi misturado com algum produto incompatível, segundo as investigações dos bombeiros.

O risco de acidentes existe em qualquer indústria, isso é fato. Mas o acontecido na MMC esfregou na cara da população americana uma inesperada conta a pagar pela comodidade tecnológica. A assepsia aparente dos produtos de alta tecnologia mostrava seu preço.

Show de horrores

Os funcionários da fábrica de CDs ficaram em observação por uma noite e foram liberados, sãos e salvos, na manhã seguinte. Mas o cenário poderia ser bem diferente. O ácido nítrico, um dos produtos mais usados na indústria eletrônica, é extremamente maléfico. Inalar uma pequena quantidade pode significar morte instantânea, pois o gás faz os pulmões se encherem de secreções, impedindo a respiração. Se o ácido tivesse respingado em algum trabalhador desprotegido, seria um verdadeiro show de horrores. Se acertasse os olhos,

(Continua na pág. 42)



RECEITA DO HORROR

Os venenos e seus efeitos

Abaixo estão alguns dos produtos químicos mais usados na produção de chips, placas de circuitos e monitores, e seus efeitos nos seres humanos, segundo levantamento realizado pela Environment Protection Agency:

Ácido nítrico e compostos de nitratos.

Ácido nítrico é letal. Destroi a carne quase instantaneamente. Cheirar um pouco é mortal. Agências de proteção para operários sugerem que trabalhadores que tenham contato com ácido nítrico façam testes anuais para detectar envenenamento dos pulmões e corrosão dos dentes.

Éter Glicólico. Diversos estudos indicam relação com interrupção de gravidez. Exposição prolongada compromete o sistema nervoso, o fígado e rins. A indústria garante estar diminuindo o uso dessa substância.

Cobre e compostos de cobre.

Não é particularmente venenoso quando puro, mas reage quando misturado. Por exemplo: sulfato de cobre é um ácido explosivo, que é geralmente misturado com chumbo e níquel.

Xilênio. Pode causar defeitos em fetos, incluindo hidrocefalia em bebês gerados por mães expostas à substância. Também está ligado a deformações da medula, estômago e pernas, além de induzir abortos e hemorragias.

Ácido hidroclorídrico. Contato direto com a pele provoca seu imediato derretimento. O corpo pode entrar em choque. Se for ingerido, os tubos do sistema digestivo rompem-se.

Compostos de chumbo. Provável cancerígeno e notório detonador de tecido cerebral. Exposição prolongada causa danos ao sangue, rins e sistema nervoso.

SILICON VALLEY TOXIC COALITION



Organização não-governamental americana que atua no controle e combate à exposição de pessoas e do meio-ambiente às substâncias tóxicas geradas pela indústria tecnológica.

www.svtc.org



Fotos: <www.svtc.org>

o efeito seria impressionante. O olho ferve, solta vapores e depois resseca. Se acertasse algum músculo a pele morreria instantaneamente, ficando preta e ressecada, resultado da necrose que afetaria o músculo por baixo também. Se por acidente alguém engolisse o produto, literalmente vomitaria as vísceras. Parece pesado, mas é a mais pura verdade.

Proteção para o produto, não para o produtor

Ao contrário das indústrias comuns, que normalmente emitem ruidos e sempre exibem chaminés fumacentas, as indústrias de tecnologia tem uma imagem mais limpa. Quem não se lembra dos garotos-propaganda da Intel, vestindo roupas de proteção prateadas e divertindo-se numa moderna e asseada linha de montagem de chips? Se há alguma verdade nos comerciais da empresa, ela restringe-se à roupa e à limpeza da salas de produção. A ironia é que tanto a roupa quanto a higiene do ambiente servem para proteger o produto e não a pessoa que o produz.

As salas, chamadas de "clean rooms" parecem seguras porque são espécies de "bolhas", onde as condições climáticas (pressão, temperatura, umidade relativa etc.) e a circulação de partículas (poeira, resíduos orgânicos etc.) são estritamente controladas. Se não for assim, não há condições de fabricar os chips. Mas é nesse ambiente, à princípio seguro, que são manipuladas substâncias químicas altamente perigosas como gálio, cobre, bário e cerca de outros 35 componentes.

Já as roupas funcionam bem contra o fogo e evitam que os funcionários sujem o ambiente com pó, mas são completamente inúteis contra os produtos químicos, pois ficam encharcadas e permeáveis.

Biohazard!

Existe muito lixo por trás dos engenheiros que criam as inovações tecnológicas. A indústria de tecnologia usa mais recursos naturais, consome mais produtos letais e gera muito mais poluição que as indústrias da década de 70.

Produtos tóxicos são largamente usados. Um monitor de tubo vem equipado com alguns quilos de chumbo. Telas de cristal líquido, que

CRAIG BARRETT, PRESIDENTE DA INTEL
 "HÁ RISCOS EM QUALQUER COISA QUE VOCÊ FAZ. O QUE FAZEMOS É TENTAR MINIMIZAR ABSOLUTAMENTE OS RISCOS"

BRENDA SANDERS, MÃE DE NICOLE SANDERS, MORTA HÁ SEIS ANOS DE CÂNCER DE COLÓN, ANTES DE COMPLETAR 25. NICOLE TRABALHOU NA CLEAN ROOM DA IBM.

"ESTOU HORRORIZADA, TRISTE E ME SINTO CULPADA POR TER INCENTIVADO MINHA FILHA A TRABALHAR EM CONDIÇÕES COMO ESSAS. EU ACHEI QUE ERA UM LUGAR SEGURO PARA MINHA FILHA TRABALHAR. E ISSO FAZ EU ME SENTIR MAL!"

LEE NEAL, DIRETOR DE SAÚDE E SEGURANÇA DA SEMICONDUCTOR INDUSTRY ASSOCIATION

"SE PUDÉSSEMOS FAZER ISSO COM ÁGUA, FARIAMOS COM ÁGUA. MAS NÃO PODEMOS FAZER SEMICONDUTORES SEM PRODUTOS QUÍMICOS."

A SALA LIMPA E A PRODUÇÃO DOS CHIPS

A produção de chips é sempre feita nas chamadas "clean rooms", lugares tão limpos e livres de pó que ganham até mesmo das salas de operações em hospitais. As vestimentas dos funcionários servem para que resíduos de pele, cabelos e o ar exalado pela boca não contaminem os chips.

Na parte superior da sala, nos dutos colados no teto para produtos químicos e abaixo do assoalho para os dejetos, corre um verdadeiro rio químico. Mais de 60 substâncias tóxicas incluindo gases, solventes e ácidos são usados na produção. Eles gravam circuitos microscópicos nas placas de silício em sucessivas etapas. O contato humano com esses produtos vem sendo reduzido a cada ano, mas ainda não é zero.

O processo de fabricação de um chip começa, de acordo com fontes da indústria, com a elaboração de uma espécie de sanduíche de cobre-plastificado, que é laminado e coberto de oficinas onde serão montados alguns componentes e onde serão formados os caminhos para eletricidade. Esse "sanduíche" é mergulhado em um taque com produtos químicos, depois lavada com solventes e ácidos. É coberto de cobre e novamente lavado com solventes e ácidos. Padrões de circuitos são desenhados usando fotolitografia e depois, nova sessão de limpeza química. Os últimos circuitos são impressos e acontece uma lavagem com água. A placa é colocada numa banheira com solda de estanho e chumbo fundido. O excesso de solda é removido com óleo quente ou ar. Tudo é limpo novamente para que os capacitores e outros componentes sejam soldados na placa. Vem então uma última enxaguada.

"NOS DUTOS COLADOS NO TETO PARA PRODUTOS QUÍMICOS E ABAIXO DO ASSOALHO PARA OS DEJETOS, CORRE UM VERDADEIRO RIO QUÍMICO."

Uma história sem final feliz...

Em março de 1999, Sherron Loanzan completou 50 anos. Ele comemorou muito, especialmente sua promoção para o setor de negócios da IBM, após vários anos lidando com produtos tóxicos na "sala limpa" da linha de produção de HDs. A vida era boa. Mas um dia, quando foi almoçar no refeitório, ele descobriu que algo ia mal. Muito mal. Ele estava perdendo a sensibilidade das mãos e o controle muscular do braço. Ele foi ao médico, e descobriu ter vários tumores no cérebro. Nesse ponto, suas mãos tremiam involuntariamente. Depois de duas cirurgias, um tumor do tamanho de um limão foi extraído do cérebro, mas voltou a aparecer, deixando terríveis seqüelas. Em janeiro desse ano, ele havia morrido. O motivo: os produtos químicos com os quais ele lidava, dia após dia. As recomendações da empresa apenas atestavam possíveis náuseas e tontura devido ao uso dos produtos, mas nada fora informado em relação a câncer.



equipam de laptops a celulares, são cheias de gases que causam o efeito-estufa. Fabricantes de circuitos usam grande quantidade de solventes nocivos à saúde. Centenas de toneladas de lixo altamente tóxico envenenam todo ano nosso ar, nossa água e nossa terra. Quinze por cento de todo lixo tóxico americano é gerado no Vale do Silício.

Cobaias

Apesar do nome, as "clean rooms" são caldeirões tóxicos, com seus solventes e ácidos. Mesmo quem sofre exposições menores que o legalmente aceitável, ao passar dos anos inevitavelmente desenvolverá alguma doença, como provam vários números das próprias empresas.

Pior: a indústria de tecnologia avança numa velocidade assustadora, exigindo novas soluções técnicas a cada instante. Como pesquisas detalhadas sobre os perigos no processo de produção demorariam muito, todos esquemas para preservar a saúde dos trabalhadores é puramente teórico. O contato constante com substâncias como cloreto de metileno, freon, querosene e acetona, indispensáveis na confecção das finas placas de silício que recebem os circuitos, causa danos ainda não totalmente estudados. Os operários do setor acabam sendo espécies de "cobaias" - para a indústria, para mim e para você.

Em média a produção de uma placa de silício de 8 polegadas usa o seguinte;

- 121,92 cm cúbicos de gases pesados
- 11,36 litros de água contaminada
- 10 quilos de substâncias químicas
- 883 cm cúbicos de gases venenosos
- 3,35 kg de dejetos venenosos
- 11,35 litros de água desionizada

Se uma fábrica produzir 5.000 placas de silício (baixa média semanal), a quantidade de elementos usados ficaria mais ou menos assim:

- 35 bilhões de metros cúbicos de gases pesados
- 390 bilhões de litros de água contaminada
- 271 mil toneladas de produtos químicos
- 240,5 mil km cúbicos de gases venenosos
- 94 mil toneladas de dejetos venenosos
- 314 bilhões de litros de água desionizada

Dos 54 produtos químicos mais utilizados na produção de chips, circuitos e monitores, 15 são ou suspeita-se que sejam cancerígenos; 14 são metais pesados, ou seja, toxinas biológicas.



Foto: <www.srfc.org>



o sEXo É aRMA dE sEdUçãO tAMBÉM na cOMUnIdaDE unDErRoUND. os hACKERs nãO rESISTEM. as hACKERs ODeiam. MAS NINGUÉM POdE Ignorar as CIBERvAdias

CYBERWHORES



AA
GG
AA
BB
AA
SS



Fotos: Arquivo

As convenções hackers, como a DefCon e a 2600, sempre contam com muitas mulheres. Algumas são hackers de verdade e merecem ser respeitadas pelos seus conhecimentos, assim como qualquer hacker. Outras não.

Entre as mulheres que apenas desfilam pelos corredores das grandes convenções hackers mundo afora, existe um grupo muito específico, mas que de tão atuante e perceptível acabou chamando a atenção. Essas mulheres geralmente têm um visual agressivo, mas usam roupas provocantes e sensuais. Elas são a raça mais odiada pelas hackers: as cybervadias.

Cyber-vadias, segundo as hackers, são aspirantes a hackers que utilizam de seus dotes femininos para conseguir conhecimento com os hackers masculinos mais avançados. Elas desfilam pelas convenções a bordo de generosos decotes e oferecem-se para fazer sexo virtual em salas de bate-papo da net e de IRC. Em troca, exigem saber os segredos da elite. Algumas vão até mais longe, oferecendo sexo real em troca de códigos e segredos. É comum os lugares que abrigam convenções terem os elevadores fora de serviço durante algum

tempo, pois as cybervadias sempre usam o local para suas práticas "tecnosensoriais".

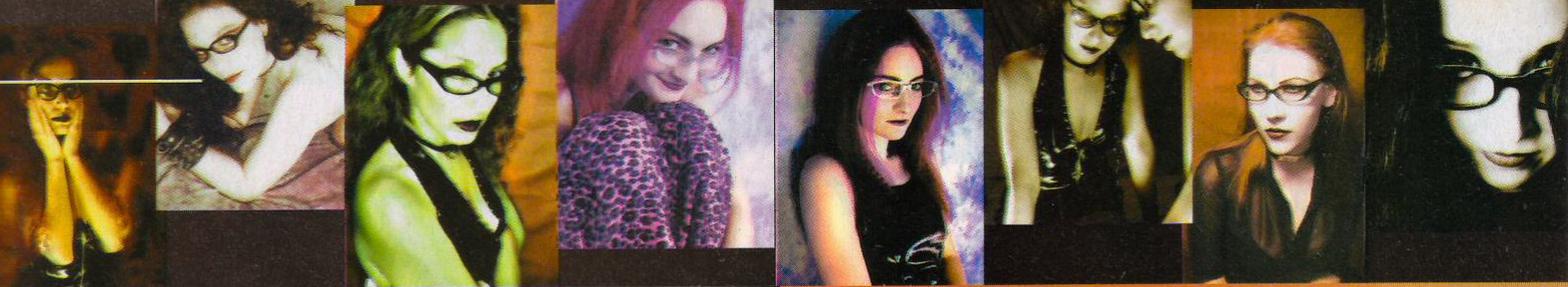
As hackers condenam furiosamente as cybervadias. Para elas, tudo o que as cybervadias representam vai contra a filosofia hacker. Além de que, usando os atributos femininos para conseguir vantagens, as cyberwhores invalidam toda a luta feminista.

**USANDO OS ATRIBUTOS FEMININOS
PARA CONSEGUIR VANTAGENS,
AS CYBERVADIAS INVALIDAM
TODA A LUTA FEMINISTA**

Algumas sedutoras de hackers, como a americana ^ Kitten, aliciam uma pequena legião de calouros e os comandam, como um pequeno exército de scripters. Para ela, isso é poder. Mas muitas não acreditam que usar os dotes femininos tenha algo a ver com a

cultura hacker.

A cultura underground é baseada na mente, não no sexo. O poder de um hacker, seja ele homem ou mulher, está baseado no conhecimento que é adquirido por esforço, por pesquisa e genialidade. As mulheres hackers odeiam as cybervadias porque elas usam de armas injustas para alcançar conhecimento. Além do que, como acreditam as hackers, anos e anos de luta feminista vão para o ralo.



Hacker Girls

o OUTRO Lado da MOEDA

Elas são bonitas, inteligentes e principalmente, são honradas membros da 311t3. Tome cuidado.

Apesar do sorriso meigo, elas podem saber muito mais que a maioria dos hackers mal-encarados que você conhece.

Conhecimento é poder. Se esse conhecimento é temperado com charme, habilidade e muita consciência social, é imbatível. É isso que faz as mulheres hackers tão especiais: a condição essencialmente humanista de suas almas.

Elas são assim, em parte porque não competem umas com as outras, como a maioria dos hackers masculinos fazem. Para elas, não importa quem sabe mais. Importa o que se faz com esse conhecimento. Não afogar-se em testosterona, como a maioria dos homens, ajuda a manter a perspectiva das coisas.

É raro ver uma hacker girl não engajada em uma atividade importante. A proteção dos direitos da comunidade digital, o combate à pornografia infantil, a luta contra a banalização da mulher são algumas das bandeiras que elas carregam.

Isso acontece em grande parte pela natureza feminina delas. Enquanto um hacker homem segue seu instinto de invadir, penetrar, uma hacker segue sua natureza de abraçar, acolher, proteger. É como se a âlma presente nas almas femininas se manifestasse em forma digital.

Engana-se quem acredita que elas sejam o sexo frágil. No mundo digital, o sexo não importa, pois é a mente que faz diferença.

Vivam as mulheres hackers!

É RARO VER
UMA HACKER
GIRL NÃO
ENGAJADA EM
UMA ATIVIDADE
IMPORTANTE

HACKERGIRLS:

- Normalmente disfarçam-se com nicks masculinos nas salas de IRC para conseguir conhecimento sem serem molestadas ou cantadas.
- Nunca fogem de assuntos técnicos durante os papos
- Chamam atenção geralmente pelos cabelos coloridos, às vezes pirciengs ou tatuagens. Mas não expõem o corpo sem pudores.
- Defendem causas humanitárias e preferem estudar a invadir
- Escrevem programas e ferramentas
- Querem chegar ao nível elite
- Odeiam as cybevagabas



CYBER VAGABAS:

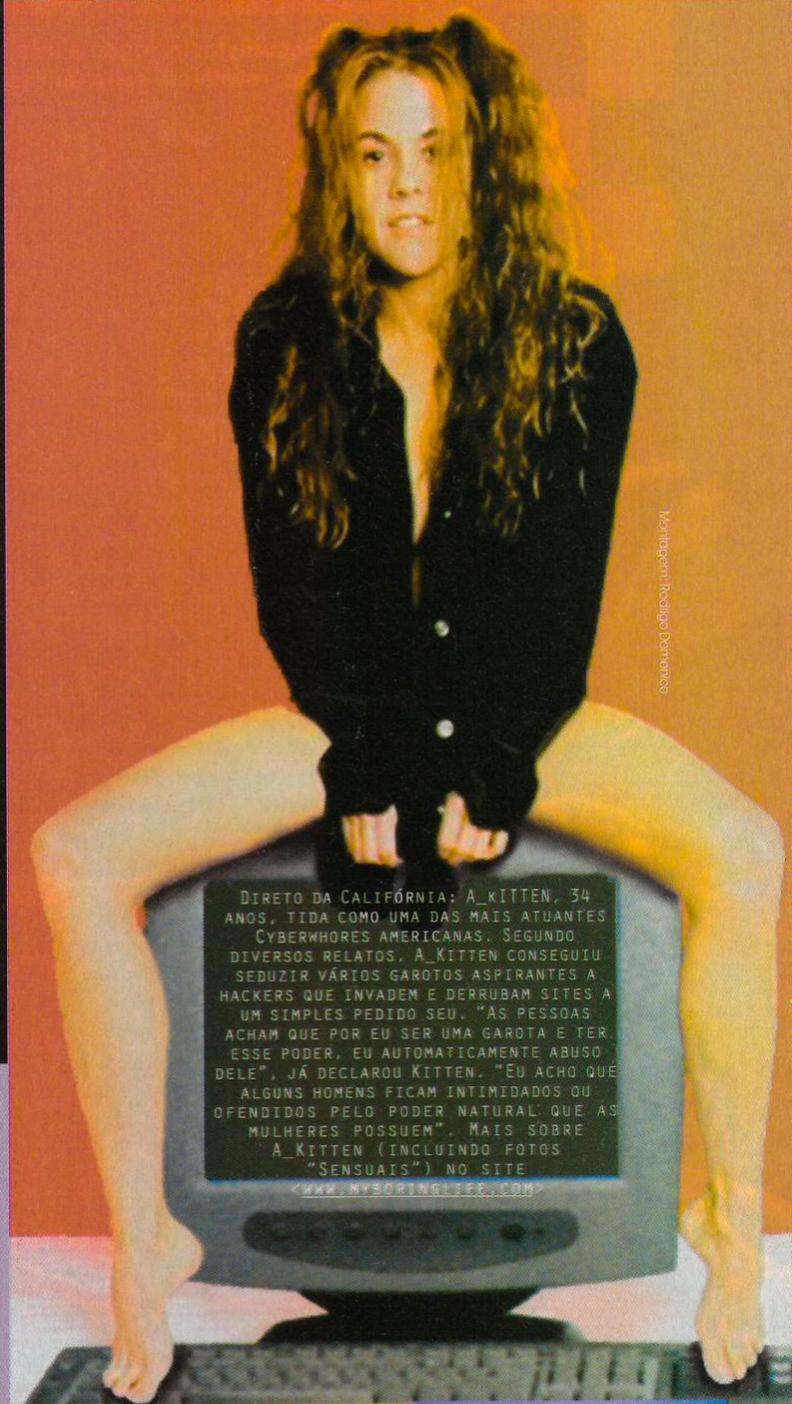
- Fazem questão de aparecer nas salas de IRC, com nicks sensuais e provocantes
- Oferecem sexo virtual nas salas para conseguir conhecimento
- Fazem questão de chamar atenção para seus dotes femininos, abusando de decotes, saias curtas, tops & cia
- Gostam de invadir e aterrorizar, para demarcar território
- Mandam novatos apaixonados escreverem scripts simples
- Querem seduzir e escravizar elites
- Se acham hacker girls

Conheça alguns sites de hacker-girls:

www.antichildporn.org/

www.condemned.org/

www.geekgirl.com.au/



Mistigueti / Rodrigo Dornelles

DIRETO DA CALIFÓRNIA: A_KITTEN, 34 ANOS, TIDA COMO UMA DAS MAIS ATUANTES CYBERWHORES AMERICANAS. SEGUNDO DIVERSOS RELATOS, A_KITTEN CONSEGUIU SEDUZIR VÁRIOS GAROTOS ASPIRANTES A HACKERS QUE INVADEM E DERRUBAM SITES A UM SIMPLES PEDIDO SEU. "AS PESSOAS ACHAM QUE POR EU SER UMA GAROTA E TER ESSE PODER, EU AUTOMATICAMENTE ABUSO DELE", JÁ DECLAROU KITTEN. "EU ACHO QUE ALGUNS HOMENS FICAM INTIMIDADADOS OU OFENDIDOS PELO PODER NATURAL QUE AS MULHERES POSSUEM". MAIS SOBRE A_KITTEN (INCLUINDO FOTOS "SENSUAIS") NO SITE WWW.MYSORINGLIFE.COM/

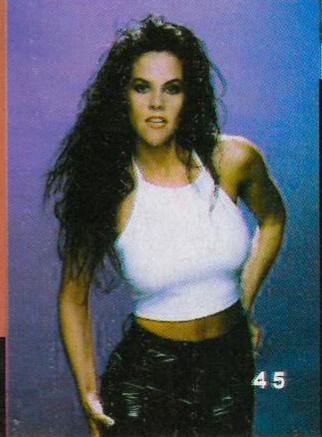


Foto: Reprodução

Hackers Fisgados!

O site Securityfocus jogou a isca, os hackers mordeam e revelaram suas táticas e motivações

Não é difícil descobrir como os hackers agem. Se você quiser tentar, basta seguir o exemplo do site Securityfocus.

Alguns técnicos do site desenvolveram o Honeynet Project, cujo objetivo era criar um sistema conectado à internet, deixá-lo vulnerável, atrair um ataque hacker e ficar observando os passos dos invasores.

No começo de junho, eles configuraram um sistema Solaris 2.6 e deixaram-no tal qual um pote de mel esperando as abelhas.

No dia 4 de junho, voilá! Aplicando o exploit `rpc.ttdserv`, um dos mais conhecidos e utilizados do mundo, alguns hackers fizeram a abordagem a partir do Paquistão.

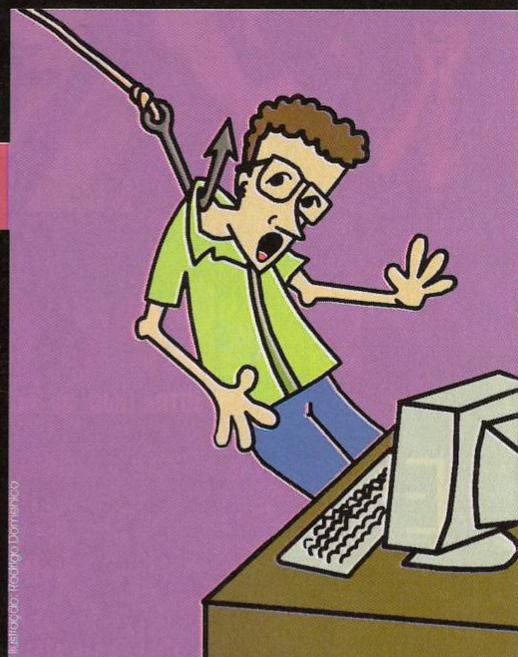
O que os observadores do Securityfocus testemunharam foi o seguinte: os hackers primeiro escanearam a rede atrás de sistemas com brechas de segurança. Ao encontrar um deles, comprometeram seu funcionamento e instalaram um rootkit com www.securityfocus.com ferramentas básicas de script. A seguir instalaram um bot para assegurar acesso a um canal de IRC.

Os invasores ainda tentaram usar o sistema Solaris para fazer a ponte em um DoS (Denial of Service), mas a configuração dele não tinha essa brecha.

O surpreendente foi a utilização dos canais de IRC, nos quais os hackers passaram duas semanas conversando e expondo todas suas táticas e motivações para o pessoal do Securityfocus, que é claro, esbaldou-se.

Do lado, você confere transcrições de algumas das conversas mais interessantes.

Para conhecer passo a passo as técnicas que os hackers empregaram, cada configuração utilizada, vá ao site do Securityfocus e busque por "Honeynet Project". O material é obrigatório, pois mostra o quanto é fácil invadir sistemas e como as habilidades dos hackers são, muitas vezes, limitadas.



```
(...)  
:Sp07 :did you deface onghome.com  
:D1ck :no  
:Sp07 :deface yahoo.com  
:D1ck :its not my box  
:D1ck :J4n3  
:Sp07 :and people will respecty ou  
(...)
```

```
(...)  
:J4n3! :u know some hackphreak guy took over  
deathace's nick 2 weeks ago  
:J4n3! :with his bot with ip *  
:D1ck! :yep in know i dossed him 2 times  
:D1ck! :he is linuxsex ka guy  
:D1ck! :;;)  
:D1ck! :yup  
:J4n3! :hahah lol  
:J4n3! :i dossed him from 9 rewtts  
:J4n3! :he went down for 7 hours  
:J4n3! :lol  
:J4n3! :all his domain example.com was down  
:D1ck! :wow  
:D1ck! :HAHAHAHAHAHAHAHA  
:D1ck! :;;)  
:J4n3! :haha yeahh  
:J4n3! :i got his nick back u can see it in  
#k1dd13  
:D1ck! :cool cool  
(...)
```

“O SURPREENDENTE FOI A UTILIZAÇÃO DOS CANAIS DE IRC, NOS QUAIS OS HACKERS PASSARAM DUAS SEMANAS CONVERSANDO E EXPONDO TODAS SUAS TÁTICAS E MOTIVAÇÕES”

```
(...)  
:J4n3! :i did that synscan from j0e's box  
:D1ck! :yep and?  
:J4n3! :and he got emails from all edu's and too many  
severs  
:J4n3! :shit he's wondering who did it  
(...)  
:J4n3! :i removed all directories from there  
:J4n3! :hehehe  
:D1ck! :worldtel would be flooded with mailks  
:D1ck! :user 'shahvez'  
:D1ck! :user' d4v3'  
(...)
```

Rastreamento de IP & Métodos de Invasão &

Quer invadir um micro e não sabe nem por onde começar? Eis aqui o mais básico dos métodos

TCP/IP é um protocolo, um conjunto de regras usadas na Internet para organizar a transferência e recebimento da informação. Cada computador online recebe um número de IP, que funciona como se fosse o

endereço da máquina na rede. Em máquinas servidoras e empresas, esse número é geralmente invariável,

ao passo que para o usuário doméstico, o IP muda a cada conexão com seu provedor (dinâmico).

Com uma conexão simples (Point to Point) é muito fácil invadir computadores online

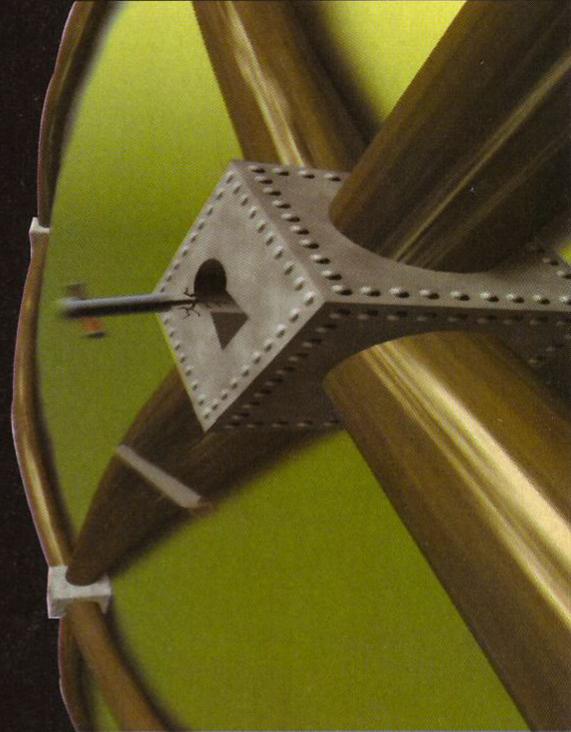
rodando Win 95/98, pois a segurança padrão do sistema é muito vulnerável. Pelo Windows, você pode achar computadores compartilhados através do WINS e do LMHOSTS. O WINS localiza computadores com IP fixo, enquanto o LMHOSTS rastreia IP dinâmicos. Para configurar ambos, clique no ícone "Rede" do Painel de Controle,

selecione "Protocolo TCP/IP" e clique no botão "Propriedades". Acione a opção que permite ativar WINS. Você vai precisar indicar o número de um servidor WINS também. Use 204.118.34.11, é um servidor gratuito. Para configurar o LMHOST, crie um arquivo-texto simples com nome LMHOST, onde ficarão os números de IP dos computadores acessados.

Um método para você localizar o IP do servidor onde está hospedado um site é dando o comando ping <www.site.com> na linha de comando. Também existem programas para localizar IPs, alguns deles nem são hackers. O ICQ, por exemplo, abre sua máquina e permite que seu IP seja descoberto facilmente. Sabendo o IP do computador

"remoto", clique em "Iniciar", "Localizar Computador na Rede" e indique o IP da vítima. Voilà, agora dá para acessá-lo como se fosse um terminal de sua rede. Esse é o mais rudimentar método de invasão. Computadores minimamente protegidos podem facilmente barrar invasões desse tipo. O método serve apenas para brincar um pouco. Na próxima edição traremos outras técnicas mais refinadas e menos óbvias de rastreamento de IP e mais métodos de invasão via FTP.

O ICQ, POR EXEMPLO, ABRE SUA MÁQUINA E PERMITE QUE SEU IP SEJA DESCOBERTO FACILMENTE



Kw1kZZZ

Atraia sua vítima como um predador. Chame-o para um bate-papo num software de comunicação instantânea ou algo assim. Depois disso, vá até o prompt do DOS e digite "arp -a". Você terá a lista do IP de todas as máquinas em contato com a sua.

Invadindo um FTP

Abra o prompt do DOS e digite FTP, seguido do endereço a ser acessado. Depois que conectar, digite "quote cwd~root". Na senha (password) digite "quote pass ftp". Você entrará no FTP (pelo menos, nos mais desprotegidos).

As senhas estão no diretório/etc, mas se você quiser subtraí-las do FTP, vai precisar de um software que quebre a criptografia dos arquivos para lê-los.

Troque o papel de parede da vítima

Primeiro use o método de invasão via IP para ter acesso ao computador remoto e depois, mapeie o drive C:\ dessa máquina como unidade de rede. Escolha um papel de parede para surpreender sua vítima, em formato BMP (que tal um do Village People? Heheheh...), e copie para o diretório Windows da máquina acessada. Depois, com o bloco de notas, edite o arquivo WIN.INI, também no diretório Windows da máquina remota e altere os parâmetros "Wallpaper=alguma coisa.bmp" para "Wallpaper=C:\WINDOWS\ARQUIVONOVO.BMP".



"Ao término de um período de **DECADÊNCIA**, sobrevém o ponto de **MUTAÇÃO**.

A luz poderosa que fôra banida ressurgue.

O movimento é

natural,

surge *espontaneamente.*

Por essa razão,

a **TRANSFORMAÇÃO** do antigo torna-se fácil.

o velho é descartado e

o **NOVO** é introduzido.

Ambas as medidas se harmonizam com o tempo,

não restando daí, portanto,

nenhum dano."

O texto aí ao lado é parte dos ensinamentos milenares do I Ching. Apesar da idade, pode nos ajudar a compreender as sucessivas transformações a que a indústria do entretenimento vem assistindo nos últimos tempos. Como convulsões, as mudanças não estão se processando de modo ordenado ou suave, mas sim forçando os magnatas do setor a rever posturas que por décadas bastaram ao mundo.

O epicentro desse terremoto é a abertura de novos canais na distribuição da cultura. Antigos formatos, como o livro impresso, o CD de áudio e o DVD já possuem alternativas técnicas que comportam seu conteúdo. Esses novos formatos são mais baratos, portáteis e populares, descentralizados das grandes corporações. O download de músicas e a aceitação do formato MP3 são o melhor exemplo.



SHAWN FANNING, O CRIADOR DO NAPSTER

Napsteriza

da Cult

Tecnologias recém-criadas, como o DivX e o Napster, traçam novos horizontes na ligação artista-público, espalhando seus tentáculos na música, no cinema, nas artes e na literatura.

Efeito Bumerangue

Ou como dar um tiro no próprio pé...

O Gnutella, programa similar ao Napster, mas sem administração central (o que virtualmente impede sua eliminação) foi criado pela Nullsoft, divisão da poderosa América Online, atual proprietária da gravadora EMI, que por sua vez se opõe ao intercâmbio de MP3 pela Internet.

Parece piada, mas os executivos da AOL não estão rindo.

www.gnutella.co.uk

Confira o programa Gnutella no CD Geek#8



Napster & MP3: O primeiro movimento

O primeiro sintoma da decadência no atual modelo comercial de distribuição do entretenimento foi o MP3. As músicas convertidas em formato digital, com qualidade fiel ao áudio de CD e em média doze vezes menores que os antigos arquivos Wave começaram a flutuar pela rede e logo atraíram a cobiça do internauta. A indústria fonográfica reagiu com desconfiança à novidade e a princípio tentou combater o que chamou de "instrumento para a pirataria musical". Após fechar alguns sites e levar internautas ao tribunal, surgiu um pesadelo terrível para os chefões do setor: o Napster.

Você já deve estar cansado

www.napster.com



Confira o programa Napster no CD Geek#8



de ler a respeito desse programa, criado por Shawn Fanning, um americano de 19 anos. O Napster estabelece conexão entre os computadores dos usuários e um servidor de arquivos, que lista os sons em MP3 que existem em todas as máquinas rodando o programa. O toque final é um protocolo de comunicação para a procura e transferência de músicas entre os usuários conectados.

O incrível é que o Napster não representa nenhuma inovação técnica, apenas reúne recursos que já estavam bem consolidados na Net – o Internet Relay Chat e suas comunidades virtuais

"O MAIOR MÉRITO DO NAPSTER É O FENÔMENO QUE GEROU"

são exemplos.

A Associação da Indústria Fonográfica da América (RIAA) também processou a empresa responsável pelo programa, mas não conteve a idéia disseminada.

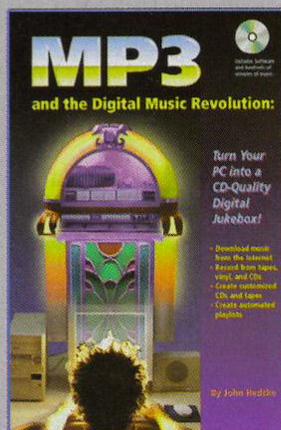
O maior mérito do Napster é o fenômeno que gerou: hoje existe um número incrível de programas no estilo, como o Gnutella, com as mesmas capacidades de seu inspirador, porém sem a necessidade de um servidor de arquivos, o que elimina as chances de ser inutilizado por qualquer decisão judicial.

Outros softwares criados a partir da mesma concepção do Napster ampliaram o leque de arquivos compartilháveis, não se restringindo somente aos MP3, como o Scour Exchange e Wrapster. Combatidos pelas gravadoras, esses softwares estão na mira de processos judiciais e no centro de uma das maiores polêmicas da era digital.

ção

por Mahandas Ck

tura



O LANÇAMENTO MACIÇO DE LIVROS FOI UMA DAS CONSEQUÊNCIAS DA REVOLUÇÃO DO NAPSTER E DO MP3



Confira os programas Scour Exchange e Wrapster no CD Geek#8

www.scour.net



DeCSS: a segurança dos DVDs é quebrada

Quando começou a produção de filmes em DVDs, as preocupações com a pirataria levaram os estúdios de gravação e fabricantes de players ao desenvolvimento de um código para evitar a replicação de filmes: o Content Scrambling System (CSS), que embutido nos leitores de DVD, pode reconhecer a procedência do disco. Se o DVD não for original, sua reprodução é negada.

Porém, alguns usuários do sistema operacional Linux, irritados pela falta de suporte dos DVD players à plataforma, conseguiram elaborar um software para neutralizar a ação do CSS. Mais uma vez hackers destruíam as pretensões da indústria.

Jon Johansen, um norueguês de 16 anos, responsável pela implementação do DeCSS dava ao mundo a oportunidade de fazer o que os

estúdios de filmagem temiam – copiar filmes a partir do DVD.

Outra vez, a Justiça foi acionada, mas assim como no episódio MP3, foram esforços inócuos. Uma vez na Internet, é impossível localizar e destruir a informação.

DivX: Hollywood em inferno astral

A indústria das empresas gravadoras da América ainda tentava digerir o DeCSS, quando recebeu outro golpe. Agora pela mão de dois hackers que atendem pela alcunha de "MaxMorice" e "Gej". Os dois codificaram há pouco tempo, um algoritmo de compressão de vídeos batizado de DivX (nenhuma referência ao finado formato alternativo ao DVD), uma tecnologia que combina a compressão usada nos vídeos MPEG-4, patenteada pela Microsoft e o layer de compressão de áudio MP3.

O resultado do trabalho é

impressionante: gravações em DVD gigantescas ficam com 15% do tamanho original, apesar de manter qualidade SVHS, em tela cheia e com som estéreo de CD (48 kHz, 96kBits). Passando pelo crivo do DivX, um filme que antes só caberia num DVD-ROM agora pode ser gravado em um CD-ROM normal (veja pág. 48).

Em testes realizados com um trailer do filme "Os Bons Companheiros", do diretor Martin Scorsese, notamos que restam poucos bugs de sincronização a corrigir, algo que já está sendo providenciado pelos hackers, ao mesmo tempo batalhando na tentativa de substituir a tecnologia da Microsoft empregada no codec para evitar problemas jurídicos. O novo codec tem o nome de 3ivx.

Se o DivX pode, por um lado, esboçar a

www.3ivx.com



Confira o codec Divx e programas relacionados a ele no CD Geek#8

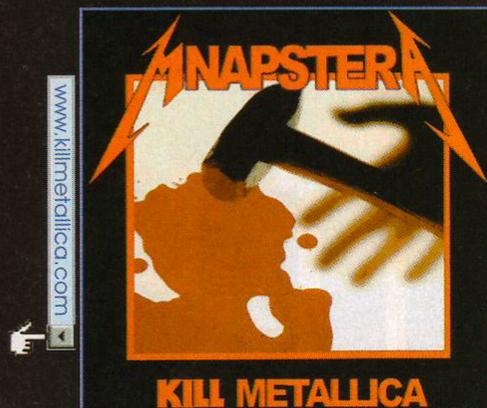


certidão de óbito do DVD, por outro pode estar gerando o mesmo efeito do MP3, leia-se uma troca intensa de filmes pela Net através de softwares como o Napster.

Rich Taylor, porta-voz da MPAA (Associação das Empresas Cinematográficas da

<http://divx.ctw.cc>

TELA INICIAL DE UM DOS SITES CONTRA O METALLICA, INIMIGO N°1 DO NAPSTER



América) afirmou www.mydivx.com que a explosão do DivX está programada para daqui a 1 ano aproximadamente, já que os filmes, embora menores, não ficam com menos de 600 ou 700 MB. Até lá, a associação se mobilizará para abafar o movimento.

Nesses casos a tecnologia surpreende sempre. Poucas horas após Taylor dar essa declaração, nossa redação conseguiu encontrar, sem dificuldades, o filme "Mars Attack" para download com ajuda do programa Scour Exchange. E a evolução das conexões, provendo taxas de transferência cada vez mais velozes, colabora para o sucesso do DivX.

O exemplo de Stephen King

A Internet também está contribuindo para que escritores de todo o planeta ingressem no mercado editorial sem percorrer a via crucis da edição no papel, algo totalmente sujeito aos caprichos das editoras e da avaliação "financeira" das obras.

Os e-books são uma alternativa barata e bastante usada aqui e no exterior. Há também, uma outra opção, que são os ibooks (com i de Internet), publicações online no formato de página da Internet. Nesse padrão, você não precisa nem de software específico para leitura, nem de qualquer outro aparelho especial. Basta acessar a página do autor para visualizar o texto no seu

programa de navegação na Net. Esses modelos já deram origem a editoras virtuais e caíram nas graças do rei dos romances de horror, Stephen King.

Depois de publicar "Riding the Bullet" somente na Internet em parceria com uma editora, houve um imprevisto que mudou o rumo de seu trabalho. Um leitor, constrangido por ter lido sem pagar pelo livro de King, enviou um cheque ao autor no valor de US\$ 2,50. Ele percebeu que poderia descartar a editora do processo e tratar diretamente com os leitores. Sua nova obra, "The Plant", será

disponibilizada para os leitores na web mediante o pagamento de US\$ 1,00 por capítulo.

King pode estar rompendo uma tradição secular de edição e decretando a plena autonomia do autor. Sem os custos do papel, da distribuição e sem editora, a tendência é a libertação e democratização da literatura, hoje tratada como artigo político de luxo.

O estigma da ilegalidade

Pensar que esse turbilhão de modificações será aceito sem oposição é hipocrisia ou inocência em excesso. Tanto em relação ao Napster, ao MP3, ao DeCSS quanto ao DivX, está sendo travada uma guerra ideológica em dois fronts bem claros: os hackers e as grandes empresas de entretenimento.

Dessa vez não são os artistas que carregam a bandeira do desarranjo e da

"DESSA VEZ NÃO SÃO OS ARTISTAS QUE CARREGAM A BANDEIRA DO DESARRANJO E DA CONTESTAÇÃO. SÃO OS HACKERS."

contestação. São os hackers.

Todo impulso para mudar a maneira oligárquica como são exercidos os direitos autorais deve-se a conquistas técnicas envolvendo a Internet, realizadas muitas vezes por garotões imberbes em suas garagens.

Todo esse frenesi sugere um rompimento com certos dogmas do mercado. Pouco a pouco, gravadoras e editoras estão perdendo o inabalável poder de anos a fio. Os canais de comunicação começam a fluir com mais desenvoltura novamente, porque não é mais impossível editar um livro, divulgar o trabalho de sua banda ou mesmo divulgar seu curta-metragem.

A estratégia da indústria rejeitando os novos formatos e tentando arremessá-los aos porões da ilegalidade (sempre sob o pretexto da pirataria) pode ser um tiro pela culatra. Para sobreviver, a indústria

Por que?

Os fatores que nos trouxeram ao meio da tempestade

São três os principais fatores que concorrem para a revolução.

Primeiro culpado: a Internet, possibilitando uma via de mão dupla para a permuta de material digital entre seus usuários é a protagonista principal da história.

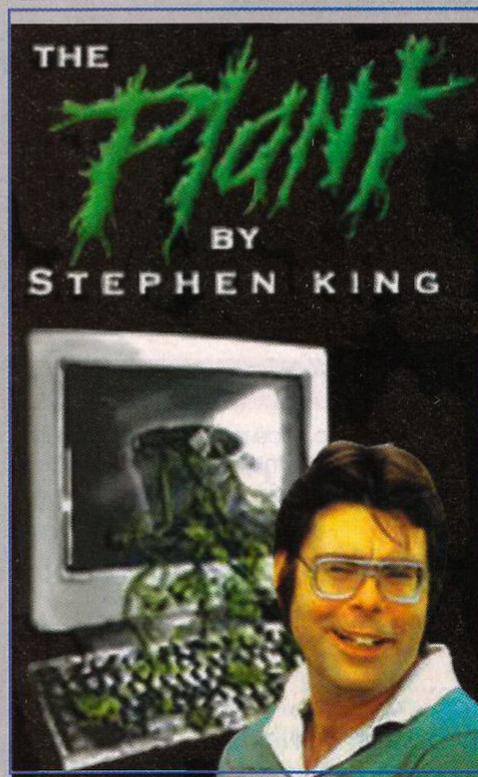
Segundo culpado: os codecs, softwares com a tarefa de organizar o armazenamento dos bits nos arquivos. Devido ao refinamento dessas ferramentas, os arquivos que guardam sons, imagens e animações ficam cada vez menores - detalhe básico para que possam transitar pelas conexões nem sempre ágeis da net.

Terceiro culpado: o conceito plantado pelo Napster e seguido por inúmeros programas análogos: a criação de uma interface amigável para o compartilhamento de arquivos entre máquinas remotas.

vai precisar se harmonizar com o novo modelo, adaptando seus produtos aos anos digitais.

Caso contrário, mesmo com todo seu dinheiro e pompa, ela corre o risco de ser esmagada pela grande máquina de moer tiranos: as impiedosas engrenagens da História.

STEPHEN KING: PUBLICANDO O ROMANCE "THE PLANT" DIRETAMENTE NA WEB, SEM INTERMEDIÁRIOS



A mente hacker triunfa mais uma vez, abrindo novas possibilidades de acesso a uma das formas de entretenimento mais difundidas no planeta: o cinema. O novo formato de vídeo DivX pode ainda não ser o "MP3 do vídeo", como vem frequentemente sendo chamado, mesmo porque um codec de compressão mais poderoso para imagem e som já está em desenvolvimento. Mas é possível traçar paralelos entre eles (veja na pág. ao lado). Por enquanto, o DivX é o início de uma revolução na distribuição de vídeo. Para você tomar seu posto de guerrilheiro digital, indicamos os passos básicos.

Tocando um filme "DivX"

Para visualizar um filme codificado com o DivX, no Windows, basta abrir a interface gráfica (*geek.exe*), ir até a seção de vídeo e proceder à instalação do **DivX Codec**. Se você tiver o Windows Media Player instalado corretamente, clique, ainda no menu gráfico da Geek sobre o vídeo "Reaper Madness". Esse curta-metragem é um exemplo de um vídeo DivX. Ele foi capturado a partir de uma fita VHS. Para visualizar no Linux o vídeo, você pode usar o XMPS, um tocador de filmes MPEG-1. Para suportar a tecnologia DivX, você precisa adicionar, na seção de plugins, os arquivos DLL do codec. Para o MacOs e o BeOS, existem codecs no CD, que funcionam de forma semelhante ao do Windows.

Confira o DivX Codec e o filme "Reaper Madness" no CD Geek#8



Convertendo vídeos

Para testar a compressão DivX, você pode converter arquivos AVI com outra compressão. Para fazer isso, você vai precisar do programa **VirtualDub** (acesse o site na área especial de leitores da Geek <www.geek.com.br/geek8 - senha e login: geek008). Dentro do programa, clique no menu "File", "Open Video File" e indique o arquivo a ser convertido.

Na seção "Video", selecione "Compression" e indique que você deseja a compressão DivX (note que é preciso ter o codec instalado).

Ainda em "Compression", configure as opções de gravação: quadros por segundo, bitrate etc. Clique em "Full Processing Mode". Se o vídeo possui áudio, clique no menu referente e selecione a compressão MPEG-3.

Na seção Áudio, clique em "Full Processing Mode" para acionar as mudanças. Por último, vá ao menu "Save Extended AVI" e escolha o nome do arquivo a ser gerado.

Sites com vídeos DivX para download

Nos sites abaixo, você pode encontrar trailers de filmes como Matrix, A Múmia e muitos outros. Confira.

<http://divx.ctw.cc/Trailers.html>

www.mydivx.com/trailer.htm

www.divx-digest.com/movies/index.html

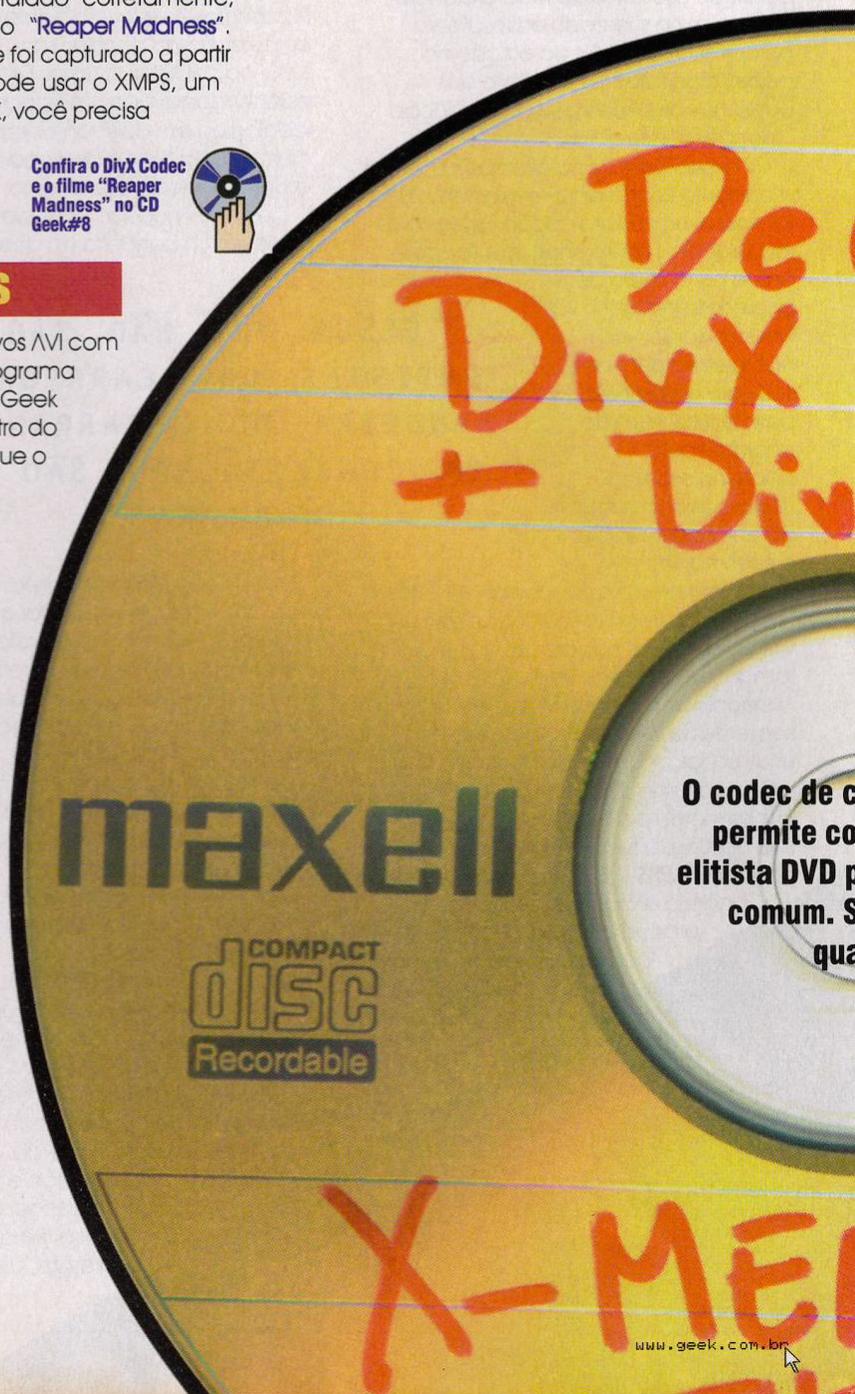
Programas para achar e compartilhar vídeos na web

Wrapster + Napster,
Scour Exchange, FileFury
iCaster, Honeycon

Confira todos esses softwares no CD Geek#8



DivX o MP3



O codec de vídeo permite compartilhar vídeos elitista DVD por meio de um formato comum. Saiba mais em www.geek.com.br

DivX do vídeo

DivX Vs. MP3

- O MP3 é um sistema de compressão de áudio cujo maior feito foi diminuir o espaço ocupado pelas músicas em disco sem mexer na qualidade. O DivX é um sistema de compressão de vídeo que reduziu o espaço ocupado pelos vídeos mantendo a qualidade original.

- Tanto o MP3 como o DivX nasceram de normas de padronização idealizadas pelo MPEG (Motion Picture Expert Group), um subcomitê da Organização Internacional de Padronizações (ISO).

- O codec do MP3 foi gerado por um instituto científico, sem qualquer parceria ou interferência dos empresários da música. O DivX é uma versão hacker de tecnologia patenteada pela Microsoft. Foi criado por dois rapazes que não têm interesses comerciais.

- O MP3 foi acolhido com uma saraivada de protestos da indústria gravadora e gerou polêmica. Sofreu inclusive ameaça de ser extinto. O DivX tira o sono da indústria de filmes, que recebe a pirataria pela Internet. Usa o mesmo argumento que um dia foi usado contra o MP3.

- Até o mais leigo usuário é capaz de ouvir músicas em MP3, converter as trilhas de seus CDs e compartilhar os arquivos na Internet. O DivX também não é privilégio dos nerds. Basta instalar algumas bibliotecas para conseguir assistir aos vídeos. O codec é reconhecido por todos softwares ligados à reprodução e edição de vídeo (como o Windows Media Player). Por isso, para converter ou capturar um vídeo em DivX, bastam pequenos ajustes no seu software de uso habitual.

- O MP3 é multiplataforma, possui ferramentas para a maioria dos sistemas operacionais usados. O DivX idem. No CD, você confere players e o codec para Windows (**DivX Player**, **DivX Codec**, **GDM**, **Windows Media Player 7**), para Linux (**XMPS**), para Macos (**MacDivX**) e para BeOS (**BeDivX**).

DivX: A Ficha Técnica

RESOLUÇÃO DE VÍDEO: VARIÁVEL, MAS O PADRÃO É 640 X 480

TAXA DE COMPRESSÃO: PROPORÇÃO APROXIMADA DE 90 MINUTOS DE GRAVAÇÃO PARA 650 MB

QUALIDADE DE VÍDEO PADRÃO: 5VHS/ DVD

QUALIDADE DE ÁUDIO: ÁUDIO CD (48 KHZ, 96KBITS, ESTÉREO)

TEMPO DE CONVERSÃO: 2 A 4 FRAMES POR SEGUNDO NUM PENTIUM II 350 COM 32 MB RAM

Não perca!!

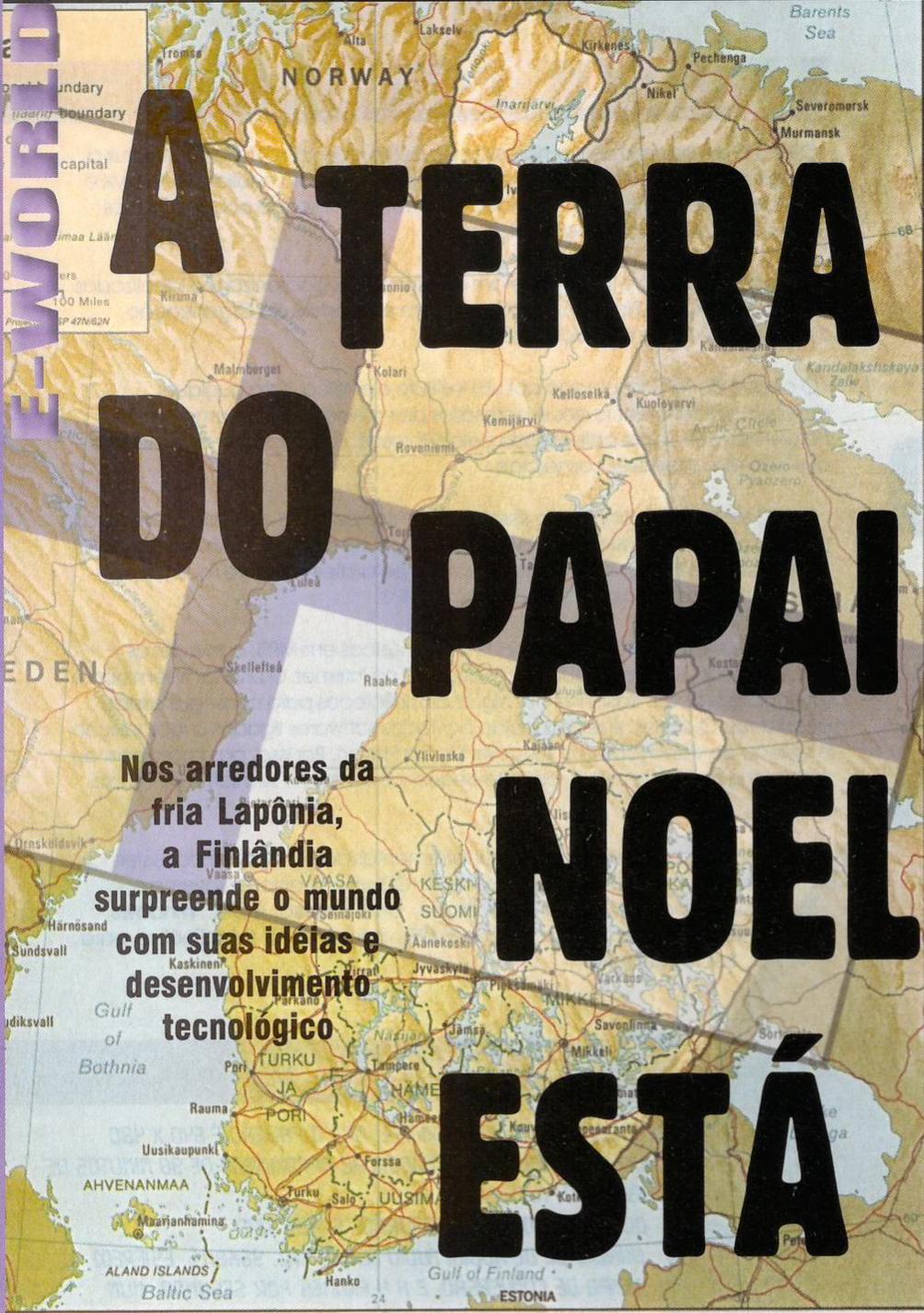
Na área reservada aos leitores de nosso site, preparamos um tutorial completo de como converter um filme de DVD para CD-ROM. Nesse endereço, feito sob medida para nossos leitores, existe também um CD virtual com alguns dos programas mais polêmicos para vídeo, como o DeCSS.

< www.geek.com.br/geek8 >
senha e login: geek008.

Compressão DivX
filmes do
um CD-ROM
perda de
de

CD-R74
CD RECORDABLE
74 min. 650 MB

MADE IN JAPAN



A TERRA DO PAPAÍ NOEL ESTÁ

Nos arredores da fria Lapônia, a Finlândia surpreende o mundo com suas idéias e desenvolvimento tecnológico

É bem provável que um amigo tenha comentado com você algo sobre o novo celular de uma tal Nokia, enfatizando a tonicidade da última sílaba. Um nome como esse naturalmente passaria como japonês, afinal, ninguém duvida que o Japão é um dos principais produtores de tecnologia no mundo. Mas a Nokia - palavra paroxítona - vem mesmo da Finlândia, um país europeu próximo à Rússia e à Suécia, com cerca de 5 milhões de habitantes.

Quando o assunto é tecnologia de ponta envolvendo Internet e telefonia, a Finlândia deixa para trás grandes potências econômicas na corrida tecnológica e é uma séria candidata à capital da Internet no mundo. A criatividade finlandesa, desproporcional a seu pequeno número de habitantes, chama a atenção de qualquer um ligado à tecnologia. Vamos aos fatos.

Direito Cibernético

Um em cada três CDs de música consumidos na Finlândia é pirata, especialmente por conta do Napster e do contrabando de CDs das repúblicas bálticas.

O ministro da cultura Suví Linden reuniu-se ano passado com os representantes da indústria fonográfica e anunciou que seu parlamento estuda novos diplomas legais regulamentando os direitos autorais na era eletrônica. Os demais membros da comunidade européia (e provavelmente o resto do mundo) aguardam o desfecho da história para inaugurar um novo corpo de leis adaptado à Internet.

Mas o ministro já avisou: os finlandeses não promulgarão qualquer lei impedindo o desenvolvimento de programas ou da tecnologia para satisfazer o comodismo dos empresários da música.

ONLINE

Telefone celular: um estilo de vida

Nas ruas de Helsinque, capital do país, o desfile de celulares é notável. A Finlândia tem o maior número de telefones móveis per capita no mundo e seu uso é uma verdadeira moda entre os jovens. O sucesso deve-se em parte ao estímulo que a Nokia, maior empresa do país, trouxe a seus cidadãos. O celular está hoje incorporado à cultura finlandesa mais do que em qualquer outro país. Ao lado da Nokia, existem inúmeras empresas de serviço com foco para soluções via celular, alimentando a simpatia pelo aparelho.

Curiosamente, não são as conversas que ocupam os celulares finlandeses; é a Internet. Do volume de dados que trafega pelos aparelhos, apenas 30% se compõe de chamadas telefônicas comuns. Todo o restante utiliza os serviços via Net.

As empresas que trabalham nesse setor enriquecem incrementando o conteúdo acessível e transformando os celulares em opções populares para o escritório e para a diversão. O emprego do protocolo WAP (Wireless Application Protocol) é intenso. Uma empresa chamada Iobox criou o WAPgotchi

(<http://wap.iobox.com>), bichinho virtual para o celular; a Wizbang (www.wizbang.fi/products/wap) investiu, com sucesso, em jogos de tabuleiro via celular. Outra companhia, a WapIT mostrou sistemas de chat, horóscopo, compras e roteiros locais, tudo no celular. Além disso, todos os principais serviços de informação estão conectados (o país também ostenta a marca de segundo maior consumidor de jornais e revistas do

mundo, ficando atrás apenas da Noruega). A Finlândia, através da Nokia,

está no grupo que lidera a homologação dos padrões da tecnologia 3G (a Terceira Geração). Com velocidade de transmissão muito superior aos atuais padrões, a 3G representa a evolução do WAP e vai unificar a telefonia celular com a própria computação. As aplicações disponíveis podem até ameaçar o reino dos PCs de desktop. 2001 é a data marcada para a implantação inicial da tecnologia.

Ao lado da Itália e do Japão, a Finlândia será um laboratório do que promete ser mais uma grande revolução em nossas vidas.

DO VOLUME DE DADOS QUE TRAFEGA PELOS APARELHOS, APENAS 30% SE COMPÕE DE CHAMADAS TELEFÔNICAS COMUNS

Confira programas para WAP no CD Geek#8



Figuras-chave

A Internet convencional e as ciências da computação também são áreas de destaque em um país onde cerca de metade da população está online. Dentre os frutos que a Finlândia produziu para o mundo está o Internet Relay Chat, criado na Universidade de Oulu por Jarkko Oikarinen em 1988.

Outra celebridade digital é Johan Helsingius. Foi ele quem inventou o serviço de e-mail anônimo, modelo de referência para o resto da comunidade.

O criador do Linux também saiu da Universidade de Helsinque. O exemplo de Linus Torvalds e seus compatriotas no desenvolvimento do Linux é sintomático. O compartilhamento de informação e o flerte com as regras do software livre são parte marcante da alma finlandesa.



JARKKO OIKARINEN

Foto: Reprodução

Stalin

Não se pode explicar o que promove um país sem antes pesquisar sua história. E no caso da Finlândia, a história tem muito a dizer. O país viveu sob jugo sueco e depois tomou-se grã-ducado da Rússia czarista. Em 1939 e 1944, Stalin tentou sucessivas incursões para tomar Helsinque e anexar a Finlândia ao território soviético. Mas a guarda branca, o exército nacional, milagrosamente sobreviveu e conseguiu manter a independência do país. Tudo isso embutiu no finlandês um nojo incrível do autoritarismo, refletindo inclusive no seu modo de fazer negócios e viver.

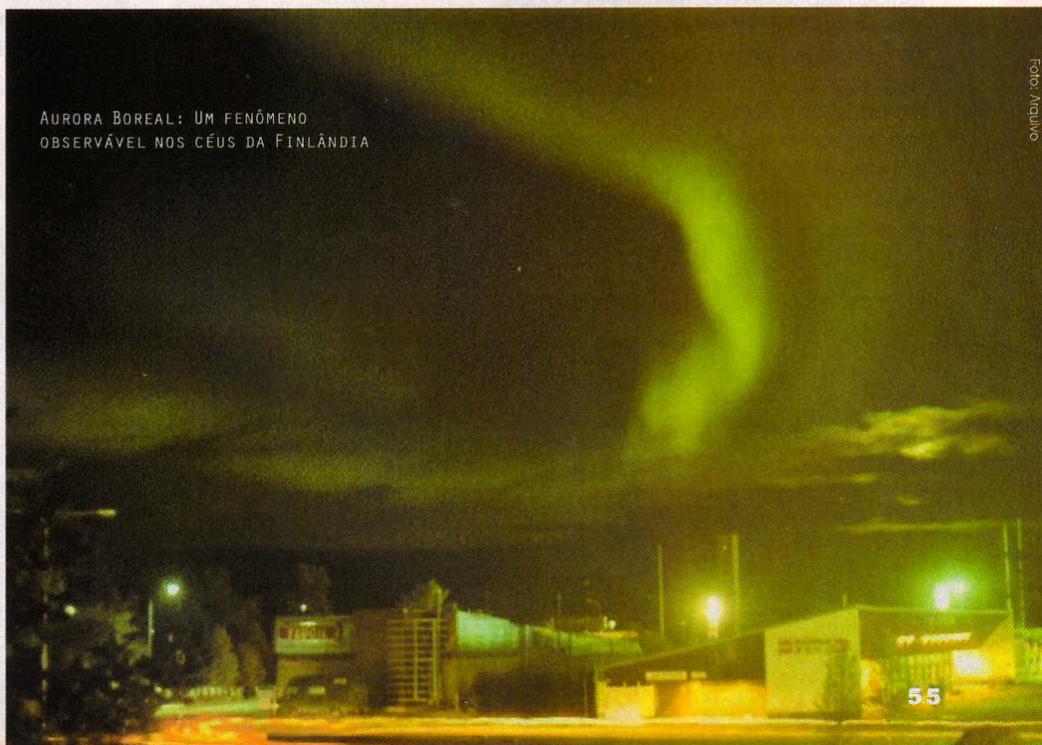
O finlandês médio sente imenso orgulho de dizer que seu país foi o primeiro no mundo a garantir direitos políticos plenos às mulheres (1906) e o único na Europa a manter as instituições democráticas em atividade durante a Segunda Guerra. Junto com esse sentimento de democracia, o finlandês assimilou paixão por tudo que é livre e compartilhável: a telefonia é um exemplo. Na Finlândia e em outros países nórdicos, as redes telefônicas e serviços relacionados se desenvolveram com padrões abertos e multiplicidade de empresas, ao contrário do resto do mundo onde os serviços se concentraram na mão de cartéis ou monopólios estatais.



JOSEPH STALIN

Foto: Reprodução

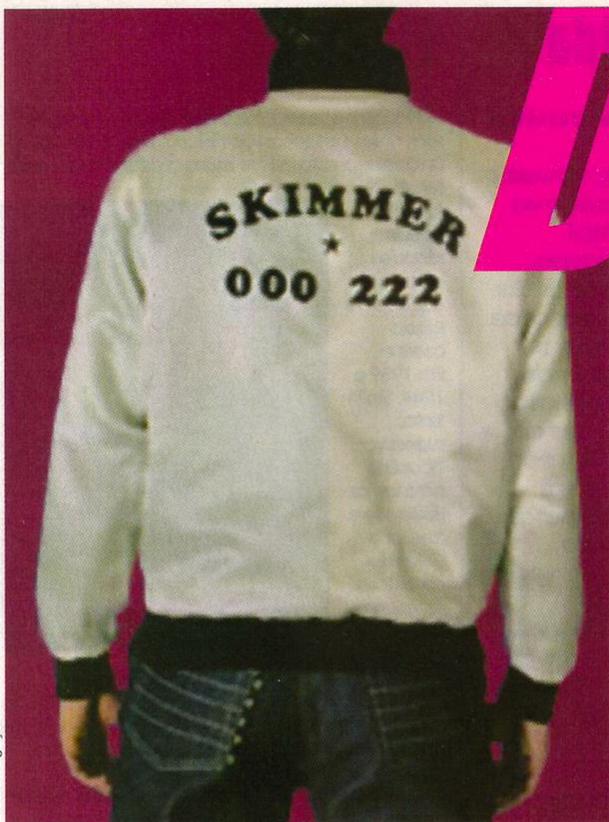
AURORA BOREAL: UM FENÔMENO OBSERVÁVEL NOS CÉUS DA FINLÂNDIA



Dress-Fo

Esqueça a calça de brim, a camisa xadrez com canetas no bolso e o óculos fundo de garrafa. Já é possível ser um fashion-geek

Fotos: Divulgação



Roupa = E-mail

Skim é exclusivo

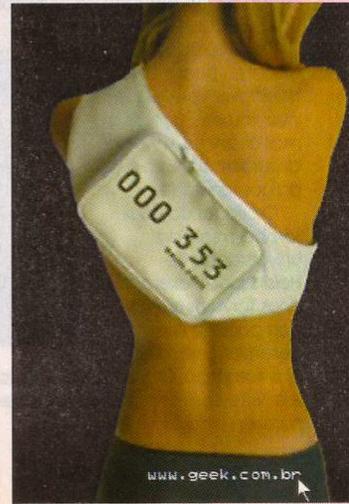
Vem da Suécia essa marca, idêntica a centenas de outras que ditam tendências baseadas na moda de rua, explorando tecidos especiais e cortes diferenciados.

Mas um pequeno detalhe coloca as roupas da Skim em posição de destaque. Todas peças da grife vêm com um número exclusivo gravado. Esse número é o prefixo de um e-mail de extensão skim.com.

O comprador de uma jaqueta pode entrar no site da Skim e conferir se alguém que viu o número da sua roupa mandou alguma mensagem. Da mesma forma, qualquer um pode

mandar e-mails para quem estiver usando uma roupa da marca. Já pensou, não ter que pagar o mico de chegar naquela garota, pedir o telefone e levar um fora? Basta olhar e anotar o número da roupa ou acessório. Que abram logo uma filial da Skim aqui no Brasil!

Jaquetas - US\$ 146,26
 Calça - US\$ 93,40
 Pochete - US\$ 69,90
 Camiseta - US\$ 81,55
 No site: <www.skim.com>



Print-Code

Geek Básico

ThinkGeek é cool

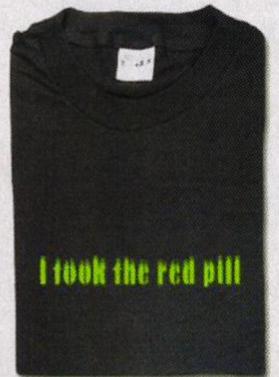
Tão básico quanto um mouse plugado no micro é uma camiseta cobrindo o torso. Melhor ainda se a camiseta disser um pouco sobre a personalidade de quem a usa. Nessa especialidade, o site ThinkGeek (belo nome, hem) é nota dez.

As roupas disponíveis não tem um décimo do "fator-fashion" das peças na página ao lado, mas passam o recado para quem é do meio.

Que tal a camiseta com a frase "I Took The Red Pill", fazendo referência à pílula vermelha do filme Matrix? O resto é detalhe...

Qualquer camiseta - US\$ 14,95
No site:

www.thinkgeek.com



Te esconderei...

Kosheen: drum n' bass para pouquíssimos antenados

Muita gente confunde drum n' bass com músicas bate-estaca sem vida ou originalidade. Ledo engano. Drum n' Bass tem personalidade, é pesado e suave ao mesmo tempo. Um perfeito exemplo é a música "Hide U", do grupo inglês Kosheen.

Difícil explicar o impacto que a canção causa. Tem uma levada breakbeat caprichada, mas ao mesmo tempo é feita para ouvir e relaxar. A letra composta de poucas frases é surpreendentemente envolvente. A cantora foge das irritantes vocais que por vezes aparecem em músicas eletrônicas. Pelo contrário, seu timbre e ritmo fascinam. A única coisa ruim desse single é que ele tem apenas 3 faixas.

Mas vamos lá: você provavelmente não vai encontrar um CD do Kosheen tão facilmente e mesmo que encontre, não vai sacrificar dezenas de reais só porque leu essa resenha. Então ponha o Napster para funcionar ou sintonize a rádio Energia 97 (<www.97fm.com.br>) via internet. Há boas chances de ouvir esse som e vale o esforço.

(J.A.)

Kosheen - Hide U
Moksha Records
US\$ 11,99
CD Now <www.cdnow.com>

Cotação: ✓ ✓ ✓ ✓

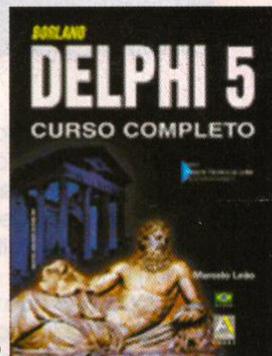


1.600 páginas de Delphi

Marcelo Leão é megalomaniaco quanto ao Delphi - para sorte de todos programadores

Conheço o trabalho de Marcelo Leão desde que me iniciei no Delphi, quando li um livro publicado para a versão 2.0 da ferramenta. Mas agora, o sujeito se superou. Nesse guia de 1.600 páginas sobre Delphi 5, estou reaprendendo Delphi (sim, ainda não passei nem do primeiro terço do livro), pois havia parado de acompanhar o Delphi na versão 3. Com o livro, estou recuperando o tempo perdido e absorvendo informações sobre os novos recursos da versão 5, especialmente a integração com XML, HTML e ActiveX. Agora licença que eu tenho que estudar esse exemplo aqui...

(M.Ck.)



Delphi 5 - Curso Completo (Leão, Marcelo)
Axcel Editora (<www.axcelbooks.com.br>)
R\$ 189,00

Cotação: ✓ ✓ ✓ ✓ ✓

O Homem das Sombras é terror e ficção científica inspirada num antigo tema

Não é de hoje que o ser humano sonha com o poder de tornar-se invisível. Que o diga H.G. Wells, autor do livro que disparou a fantasia no início do século XX.

O filme "Homem das Sombras" é uma atualização da história de H.G. Wells turbinada com recursos tecnológicos dos nossos tempos e capitaneada por Paul Verhoeven, mesmo diretor de "Robocop" e "O Vingador do Futuro".

A história: um time de jovens cientistas tenta descobrir um meio de tornar objetos invisíveis. Aplicando princípios físicos e químicos que parecem altamente plausíveis, conseguem atingir seu objetivo. Mas eis que Kevin Bacon resolve jogar pimenta no angu aplicando em si mesmo a tecnologia desenvolvida.

Nesse ponto a ficção científica encontra o o terror. Com direito até a invisibilidade chegando em fases ao corpo do cientista. Primeiro desaparece sua pele, depois as veias, os músculos... Tudo acompanhado da deterioração psicológica do sujeito. Pena que o filme fica chato depois da primeira hora. Eu resumo tudo no seguinte: a sensacional Elizabeth Shue é um delicioso motivo para assistir o filme. O resto, nem tanto.

(A.F.M.)

O Homem das Sombras (Hollow Man) EUA 2000
Direção: Paul Verhoeven. Elenco: Kevin Bacon, Elizabeth Shue
<www.spe.sony.com/movies/hollowman>
Nos cinemas

Cotação: ✓ ✓

Cadê o cientista que estava aqui?



Fotos: Divulgação

“Você está certo disso?”

O homem do baú ataca de novo - de olho nos seus dividendos

Pode-se dizer o que quiser de Sílvio Santos, menos que ele não leva jeito para os negócios. Depois de aumentar a dor de cabeça da concorrência com o programa Show do Milhão, ele encheu os bolsos lançando o CD-ROM Show do Milhão. Nunca um software 100% nacional vendeu tanto.

Como o Sílvio não é bobo nem nada, autorizou o lançamento do CD Show do Milhão Volume 2. E o que os compradores dessa pérola da tecnologia multimídia vão ter de diferente da primeira versão? Só as perguntas.

Agora temos mil questões inéditas para responder, o resto é a mesma coisa.

Tudo bem, é divertido entrar no clima do jogo, ouvir o Sílvio perguntando se você vai responder ou vai pedir ajuda das cartas, ser aplaudido e quem sabe chegar até o final. Mas depois de uma semana, no máximo, a brincadeira enjoa.

E para completar, o homem do baú realizou mais uma mágica empresarial: ao invés de concorrer a um milhão de reais, como no programa de TV, você gasta R\$ 29,90 e não ganha um tostão. É ou não é coisa de gênio?

(A.F.M.)

Show do Milhão Volume 2

Abril

R\$ 29,90

Americanas <www.americanas.com.br>

Siciliano <www.siciliano.com.br>

Fera <www.fera.com>

E outros

Cotação: ✓ ✓



Imagem: reprodução

Idéia: 10. Execução: ZERO

Site Usina do Som não entrega o produto prometido

O princípio é sensacional: um site que funciona como uma super-rádio, com diferentes canais e oferecendo ao usuário a possibilidade de criar sua própria rádio. O internauta escolhe as músicas que vão tocar ou simplesmente seleciona um CD no acervo do site e deixa o som rolar. Para viabilizar a mágica basta um computador conectado à net e com o Windows Media Player instalado. Essa é a teoria.

Na prática, o site Usina do Som foi uma frustrante experiência via internet. Fiz tudo o que era preciso, passei até pelo teste oferecido pelo site para saber se meu PC estava pronto para tocar as músicas. Tudo OK, mas som que é bom, nada. Tentei de novo. Nada. Perguntei aos meus amigos de trabalho o que poderia estar errado e obtive a mesma resposta: eles

nunca conseguiram ouvir nenhuma música no site Usina do Som. Pedi para minha namorada tentar e o resultado foi o mesmo.

Prefiro achar que o problema foi comigo e com meus conhecidos, pois seria uma pena um idéia tão simpática quanto a do Usina do Som ser realmente uma verdadeira furada - como foi...

Usina do Som
<www.usinadosom.com.br>

Cotação: ZERO

Proteja-se dos celulares

X-Ion, um produto contra efeitos nocivos dos celulares (ou não...)

Bem, a utilidade desse produto é um pouco nebulosa...

O fabricante afirma que a pequena turmalina dentro da pastilha plástica do X-Ion remove os íons positivos do ar, filtrando a interferência gerada pelos aparelhos eletro-eletrônicos. Segundo os produtores, a alta concentração dos íons positivos está associada ao estresse, asma e bronquite. Além disso, o X-Ion filtraria as microondas emitidas pelos celulares, evitando as dores de cabeça que algumas pessoas sentem.

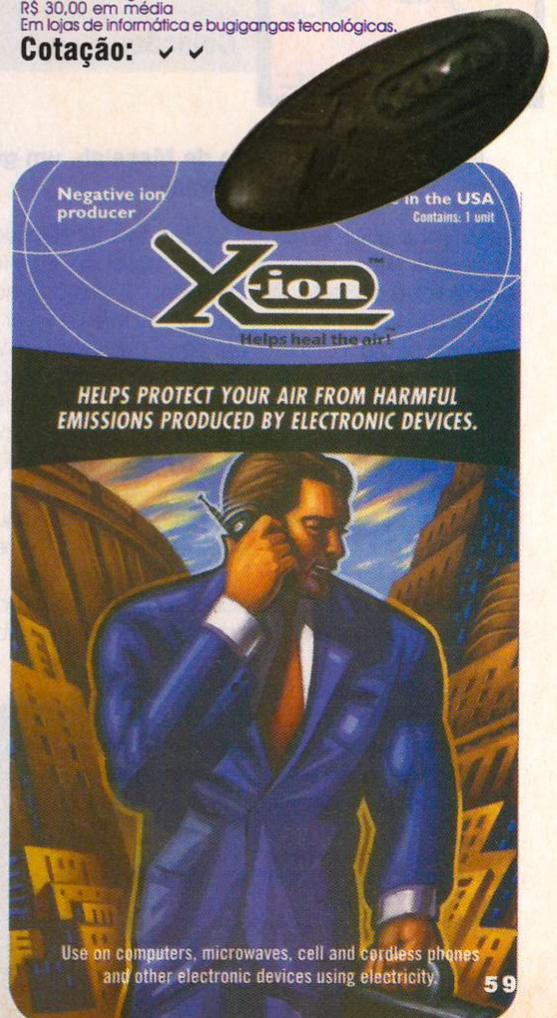
Sofro de forte enxaqueca devido ao uso do celular. Testei o X-Ion, colando-o no meu aparelho. A única coisa que consegui foi uma irritante interferência no sinal, sem nenhum alívio na dor de cabeça. E o pior do X-Ion: o preço.

Trinta reais por uma pastilhinha preta? Gracias señor...

(J.A.)

X-Ion
<www.x-ion.org>
R\$ 30,00 em média
Em lojas de informática e bugiangas tecnológicas.

Cotação: ✓ ✓



(A.F.M.)

Pirataria doméstica

O nome do programa já diz qual é o objetivo: Easy CD Creator

Vamos direto ao que interessa: vale a pena torrar cerca de R\$ 400,00 para comprar a versão oficial do programa Easy CD Creator Pro, para possibilitar e gerenciar a gravação de CDs?

Bem, vamos às contas: para que o Easy CD Creator funcione, você precisa de um gravador de CDs no micro. Os mais baratos custam cerca de R\$ 600,00, o que faz a conta bater nos R\$ 1.000,00.

Se você gastou R\$ 1.000,00 num gravador de CDs e num software profissional, não precisa tentar esconder. Sua intenção não é outra senão piratear CDs oficiais, sejam de música, de Playstation ou CD-ROMs.

Um CD de música custa cerca de R\$ 25,00. O retorno do investimento será obtido ao piratear cerca de quarenta CDs.

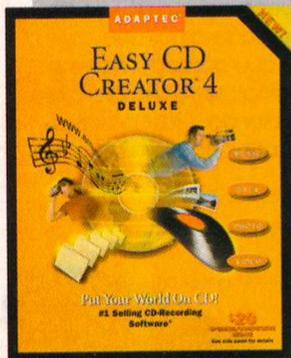
Um CD-ROM varia muito de preço, podendo passar dos R\$ 1.000,00 (ex: Corel Draw). Mas em média você precisará piratear uns 14 CD-ROMs que custem R\$ 70,00 para valer o investimento.

Moral da história: O Easy CD Creator é um excelente gerenciador para gravação de CDs e tem recursos que os outros não têm (gravações mistas, seleção de tracks do áudio CD etc.) Mas só um louco para gastar R\$ 400,00 num software que tem muitos similares, por vezes gratuitos, e que geralmente vêm junto quando você compra um gravador de CDs. Se vale a pena o investimento? Ora, tem louco para tudo...

(A.F.M.)

Easy CD Creator Pro
R\$ 399,00 em média
No Fera.com <www.fera.com>

Cotação: ✓ ✓



Bem vindo ao universo de Messiah, um game muito estranho...

Um anjinho pode ser cruel? Quem diria, em Messiah, ele pode sim. Nesse jogo a missão é clara: limpar a Terra da escória que a infesta. Para isso, Bob, nosso anjinho, tem o poder de entrar no corpo dos pecadores e fazer valer a vontade divina. Para isso, ele pode usar armas, magias e todo o tipo de violência que o corpo possuído puder aguentar. E quando esse corpo não suportar mais, basta deixá-lo, pegando outro mais forte que estiver no caminho. Destruição garantida para quem curte jogos em primeira pessoa.

De quebra, Messiah é um bom teste para ver a quantas anda sua máquina. Para exibir gráficos impecáveis, o jogo utiliza uma tecnologia que extrai o máximo de performance do computador. É imprescindível uma placa 3D decente para cobrir os polígonos bem construídos do jogo.

Apesar de existirem muitos jogos de primeira pessoa por aí, Messiah é uma excelente opção porque inova em vários pontos e os gráficos são bem melhores que os dos concorrentes.

(J.A.)

Messiah
Produzido por Shiny Entertainment
Distribuído no Brasil por Byte&Brothers
<www.bytebrothers.com.br>

Cotação: ✓ ✓ ✓ ✓ ✓

Motorola Time Port P8160: bonitinho, mas ordinário

Mulher bonita e gostosa que não é boa de cama não adianta...

O Motorola TimePort tem um design atraente e um certo estilo graças à sua cor prateada, mas há um grande problema: ele não é bom de WAP. Tudo começa com a limitação de 3 linhas na apresentação das páginas (o Nokia 7110 - vulgo Nokia Cabeção - traz 4).

A diferença pode ser pequena mas estamos falando de 25% a menos de conteúdo na tela.

Isso não é o pior, o que mais frustra é ele não apresentar figuras. Isso mesmo, o TimePort só mostra textos. Acessar um site com fotos de peladonas? As fotos ficarão só na imaginação. Nem ao menos um texto em negrito ou com fontes grandes ele mostra. O TimePort ignora estilos e mostra tudo numa fonte padrão. Com isso sua experiência Wap, que já não é lá essas coisas, tende a ser pior ainda.

(Nessandro Gerardi)

Motorola Time Port P8160
R\$ 899,00 em média
No Submarino <www.submarino.com.br>

Cotação: ✓ ✓



Ele está entre nós



Imagem: Reprodução



Evolua ou morra!



E não é que conseguiram fazer um bom filme com os X-Men!

Essa superprodução cinematográfica mostra um mundo onde os *Homo Sapiens*, os humanos comuns, têm que dividir espaço com os *Homo Superior*, ou mutantes, o próximo passo da evolução humana. Muitos mutantes têm poderes assombrosos. Alguns controlam o clima, outros mudam de forma. A humanidade teme que esses seres especiais saiam de controle e começam a segregá-los.

Um mutante, Charles Xavier, cria uma linha de defesa para humanos e mutantes contra ações extremas de ambos os lados. Ele cria os X-Men, mutantes com a missão de proteger um mundo que não os aceita. É Magneto, um mutante poderoso, quer acabar com os *Homo Sapiens* para por um fim na perseguição de sua raça.

X-Men é ação garantida para quem não conhece os mutantes. Delírio total para quem já acompanha os filhos do átomo nos quadrinhos. Goleada do diretor Bryan Singer. Assista.

(J.A.)

X-Men (X-Men) EUA 2000
Direção: Bryan Singer. Elenco: Halle Berry, Patrick Stewart, Ian McKellen, Hugh Jackman, Rebecca Romijn-Stamos, Famke Janssen
<www.x-men-the-movie.com>

Nos cinemas

Cotação: ✓ ✓ ✓ ✓ ✓



Foto: Divulgação

Me lambe!

Pirulito em forma de pé com pozinho explosivo, conhecido como Crazy Dips

Lembro do tempo bom em que eu me intoxicava com Dip n' Lik assistindo ao Bozo... Ah, as coisas mudaram (graças a Deus!). O sabor artificial do velho Dip n' Lik foi alterado, e sua toxicidade, infelizmente neutralizada...

Alguém ouviu minhas preces e lançou um doce tão artificial quanto foi o Dip n' Lik em seu tempo, mas sem a possibilidade de causar mutações.

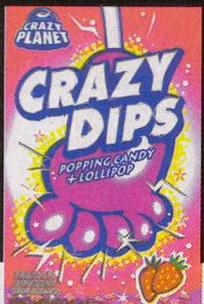
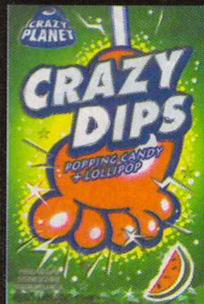
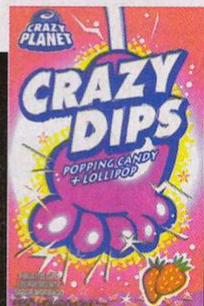
O Crazy Dips (R\$ 1,00, em bancas de jornal e docerias) acrescenta insanidade no velho conceito "lambe, molha, lambe". O pirulito, um pequeno pezinho, é perturbador. O sabor, açucarado e agradável, contrasta perfeitamente com o pó que o acompanha, ácido e explosivo. Sim, o pó libera gás carbônico quando entra em contato com a saliva, estalando de forma estranha. É como comer pólvora misturada com açúcar, mas sem o desconforto de morrer envenenado ou queimado.

Crazy Dips é ideal para aumentar o pique naquelas horas que o relógio anda mais rápido que a mente. Para ser ideal, faltava apenas a cafeína, mas por Deus, esse é um doce para crianças e você sabe, é melhor dar cafeína para coiotes famintos do que para crianças...

(J.A.)

Crazy Dips
R\$ 1,00 em média
Em docerias, bancas de jornal e budégas em geral

Cotação: ✓ ✓ ✓



Pirataria Doméstica II

Ter um gravador de CD já é bacana. Gravadores da Sony, então...

Poucas coisas inventadas para os computadores nos últimos anos me animaram tanto quanto os gravadores de CDs. No começo eles eram caros e os CDs virgens idem, mas agora a porteira está aberta.

Se você tiver alguns trocados a mais e quiser encaixar um gravador sólido no seu gabinete, pode apostar no CRX145E-B ou no CRX140S-EX. O primeiro é um drive interno no padrão IDE que atinge velocidade de até 10X na gravação, ideal para uso mais leve. O segundo é externo e é o único da Sony que funciona no padrão SCSI, atingindo até 8X em gravações. Apesar de ser mais lento, é robusto o bastante para aguentar trabalhos pesados, isso para não falar no simpático design. Ah, os dois vêm com o programa Sony CD-Extreme 2000 com amplo suporte a MP3, o que explica o título desse texto.

(A.F.M.)

CRX145E-B e CRX140S-EX
US\$ 485,00 e 680,00 respectivamente (preço sugerido)
Sony Informática: 0XX11 3613 9137

Cotação: ✓ ✓ ✓ ✓

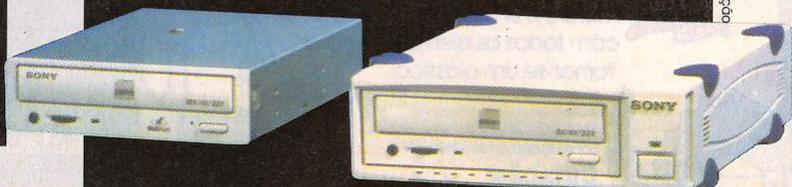
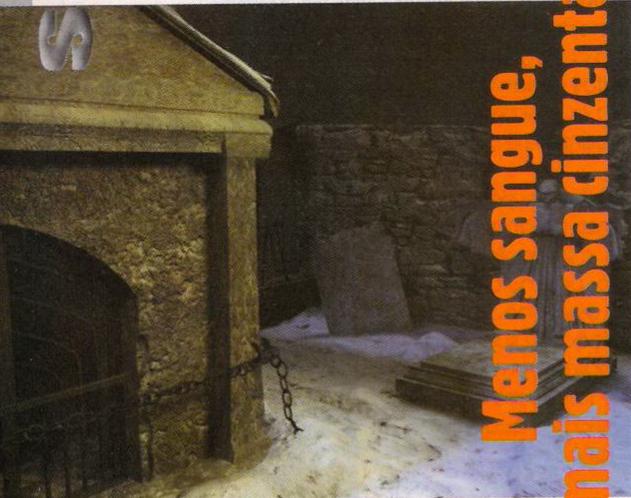


Foto: Divulgação



**Menos sangue,
mais massa cinzenta**

Drácula da Infogrames foge da ingenuidade dos jogos de vampiro

Enredo elaborado, personagens complexos e suspense são elementos constantes nas boas obras vampírescas da literatura. Dracula, produzido pela Infogrames, mistura jogo de detetive com aventuras na linha de Alone in the Dark. Não há sangue escorrendo a cântaros, nem ação tão intensa. O terror vem dos ambientes e a emoção está em juntar as peças de um imenso quebra-cabeça. Há animações intercaladas aos desafios e as texturas são de impressionar. Os personagens misteriosos e expressivos – com os quais você precisa interagir – completam a cena.

Eu que completei todos os níveis do jogo posso dizer que não é fácil, nem recomendado para crianças. Palmas para a adaptação feita para português – decepciona nas primeiras falas, mas ao fim, você percebe que o resultado ficou uniforme e convenceu.

Vale a pena para quem gosta dos estratégicos, mas se você pensa em algo como Thief, fuja.

(M.Ck.)

Drácula
Infogrames (<www.infogrames.com.br>)
R\$ 79,00 em média (2 CDs)

Cotação: ✓ ✓ ✓

**A vida corporativa
como ela é**

**Dilbert em versão desenho
animado**

Quem ainda não leu as divertidas tiras de Dilbert, o engenheiro atormentado que tem que lidar com o corporativismo idiota que domina sua empresa?

Dilbert vive em seu cubículo, tentando fazer seu computador funcionar, ao lado de seus colegas de trabalho. Ele sempre se envolve em situações insólitas, levado quase sempre pela liderança de seu superior estúpido. Quem não conhece alguém que trabalha num lugar parecido?

O desenho animado Dilbert consegue passar o mesmo humor inteligente dos quadrinhos, com a vantagem que as situações e histórias se desenvolvem melhor, ficando muito mais engraçadas. A técnica de animação usada é semelhante a de Futurama, pois mescla computação gráfica de qualidade com animação tradicional. O resultado dessa mistura é um excelente desenho, com todos os elementos para tornar-se um clássico.

Dilbert
As Sextas, 20:30
Sony Entertainment Television.

Cotação: ✓ ✓ ✓ ✓ ✓



(J.A.)

Infogrames: Fox

Office Antivírus

O nome é McAfee Office. O objetivo é proteger seu micro

A Symantec é líder mundial no mercado de softwares para proteção de PCs. Mas há vida além dos best-sellers e a McAfee vem tentando mostrar isso.

O pacote McAfee Office 2.0, apesar de já ter cerca de um ano de vida, continua sendo uma boa alternativa aos pacotes de programas com a grife Norton. Estão incluídos 8 programas de proteção e manutenção de sistemas:

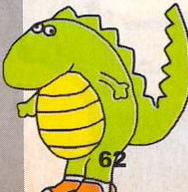
- McAfee Virus Scan - potente antivírus que além de proteger de vírus conhecidos, monitora alterações nas configurações do sistema, que podem ser causadas por vírus novos;
 - McAfee Utilities - checa HDs, agiliza backups, gerencia configurações de sistema etc;
 - McAfee First Aid 2000 - ajuda a recuperar danos de instalações complicadas e configurações mal executadas;
 - McAfee Uninstaller - ajuda a desinstalar programas e deixar instalações pesadas mais enxutas;
 - McAfee Y2K Survival Kit - verificador de conflitos envolvendo o Bug do milênio;
 - McAfee Oil Change - escanea sites atrás de atualizações de softs;
 - McAfee Guard Dog - monitora invasões e emissões de dados não-autorizadas via internet;
 - PGP Security Suite - utilitário para criptografar informações.
- Pelo preço, é uma aquisição da qual você não se arrependera (tirando o ridículo soft para o bug do milênio...)



McAfee Office 2000
R\$ 95,00
Na Brasofware <www.brasofware.com.br>

Cotação: ✓ ✓ ✓ ✓

(A.F.M.)



Santa Erva!

Mais um extrato herbal conquista usuários de micros

Suas idéias estão travando como o Windows 98? Hora de passar um defrag.

Nossa equipe testou o mais novo sucesso da homeopatia, uma erva sino-japonesa, vinculada à cultura budista. É a ginkgo biloba, lá no oriente chamada de *gingki gotu kola*.

A propriedade que colocou o extrato entre os cinco suplementos mais vendidos nas farmácias americanas é o auxílio que ela dá na circulação sanguínea. A ginkgo ajuda na irrigação de áreas periféricas do organismo, contornando problemas gerados pela má circulação, entre os quais cefaléia, perda de memória e tonturas. Seu efeito antioxidante também é indicado para retardar a velhice.

A versão da ginkgo que testamos é o extrato 24%. Não indicamos fórmulas sintetizadas em laboratório (40 e 80 mg), indicadas para casos crônicos de má circulação.

Mas não se esqueça: evite a automedicação e se estiver interessado em tomar o produto, consulte um médico.

Ginkgo Biloba
R\$ 10,00 a R\$ 25,00

Cotação: ✓ ✓ ✓ ✓ ✓



(M.Ck.)

Sonic Youth Novo? Que beleza!

E o CD ainda pode marcar primeira vinda da banda ao Brasil



Lançado há pouco tempo no Brasil, com o tradicional atraso em relação ao país de origem, *NYC Ghosts & Flowers* segue o caminho iniciado por *A Thousand Leaves*, o disco anterior do SY.

Assim como o antecessor, o álbum não economiza no experimentalismo e inovações, itens quase obrigatórios em qualquer coisa que os novalquirinos façam. Músicas como *Free City*

Rhymes, *Renegade Princess* e *Nevermind (What Was it Anyway)*, além da faixa-título, mostram que a banda ainda tem o que dizer, apesar dos quase 20 anos de estrada. Mas a certeza de que as guitarras esquizofrênicas do SY não devem nada às do passado vem com *Small Flowers Crack Concrete*, que traz pela primeira vez Thurston Moore, Kim Gordon e Lee Ranaldo cantando juntos.

(Rodrigo De Domenico)

NYC Ghosts & Flowers - Sonic Youth
R\$ 25,00 em média
<www.submarino.com.br>

Cotação: ✓ ✓ ✓ ✓

PEÇA OS NÚMEROS ATRASADOS DA GEEK!



1
cód. G1

+CD Softmala



2
cód. G2

+ CD Eudora Lights



3
cód. G3

+CD Linux



4
cód. G4

+CD Pacote Adobe



5
cód. G5

+CD Star Office 5.1



6
cód. G6

+CD Winlinux 2000



7
cód. G7

+CD Corel Linux



Especial
cód. GE1

+CD Mais de 2000 Softwares



Especial
cód. GE2

+CD Tudo sobre MP3



Especial
cód. GEMac

+CD Dream Weaver 3

Assinale aqui as referências e quantidades que deseja receber

<input type="checkbox"/> Cód. G1	<input type="checkbox"/> Cód. G6
<input type="checkbox"/> Cód. G2	<input type="checkbox"/> Cód. G7
<input type="checkbox"/> Cód. G3	<input type="checkbox"/> Cód. GE 1
<input type="checkbox"/> Cód. G4	<input type="checkbox"/> Cód. GE 2
<input type="checkbox"/> Cód. G5	<input type="checkbox"/> Cód. GEMac

Nome: _____
 Endereço: _____
 Cidade: _____ Estado: _____ Cep.: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA SOFTWARE FACTORY LTDA. Rua Padre Benedito de Camargo, 315 - Penha - S.Paulo - Cep. 03604-010. Maiores informações: F.(0xx11)6191-2434. Você recebe em sua casa sem nenhuma outra despesa.

Você pode também fazer seu pedido via Internet no endereço: www.superlojas.com.br/digerati

Tr@vessia

por Rita Elisa*

O inexplicável não tem hora para acontecer e nem maneira certa de manifestar-se

Nada melhor numa madrugada gelada do que escrever. Ficar plugada no computador. Digitando idéias. O frio cortante era amenizado pelo chocolate quente. A luz branda da telinha do micro mal iluminava o ambiente.

O silêncio só era quebrado pelo tequeteque das teclas.

A inspiração está fluindo. As lembranças são armazenadas no documento - a vida digital de um micro. O frio aumenta. O chocolate acaba.

O sono pede socorro para o corpo cansado. A mente ágil, pede um café.

Fui até a cozinha. Preparei um forte, doce e sagrado capuccino. Voltei para o quarto. A xícara fumegante transbordava no pires. Sentei-me. Para minha surpresa, na telinha, palavras e mais palavras incoerentes.

Meu coração acelerou. Teria perdido todo meu trabalho?

Tentei mudar a página. Subi barra, desci barra. O Word ficou na mesma. Notei duas palavras juntas - "nunca mais". Um arrepio mortal percorreu meu corpo.

Imediatamente passei o antivírus. Nada foi constatado. Desliguei o computador. Relaxei. Resolvi recomeçar...

Estava terminando a primeira crônica. Os olhos

ardiam. O sono persistia. Precisava de mais café...

Esquentei a água. Coloquei o pó. Adocei. Pronto - adeus sono.

De volta, saboreava o restinho do líquido. Olhei a telinha - repleta de "nunca mais". Minhas mãos tremeram. O café amargou na boca. Engoli em seco.

Desesperada tentei aplicar um Ctrl Alt Del no computador. Uma mancha preta apareceu na tela. As palavras "nunca mais" - agora enormes - dissolviam

como asfalto quente. A impressora começou a vomitar folhas com manchas pretas.

"OLHEI A TELINHA - REPLETA DE 'NUNCA MAIS'. MINHAS MÃOS TREMERAM. O CAFÉ AMARGOU NA BOCA. ENGOLI EM SECO."

Imagem tal qual um vulto de pássaro.

As caixas acústicas emitiam um som horrendo - o piar agudo de um pássaro.

Tento desconectar o computador pela tomada. Está grudada.

Corro até o telefone. Está mudo. Busco a porta da rua. Está trancada. Desespero. Penso em gritar. Minha voz não sai. Fico pasma.

O som do vento batendo na janela me tira do torpor. Vou até lá. Puxo a cortina. Um trovão corta o céu. Clareia a visão. Junto à janela um pássaro negro me espreita.

Entrei em pânico. Fechei a cortina, tremendo, bati no busto de Minerva. A estátua fragmentou-se no chão.

Lembrei-me do alarme de incêndio. Isso iria resolver. Corri...

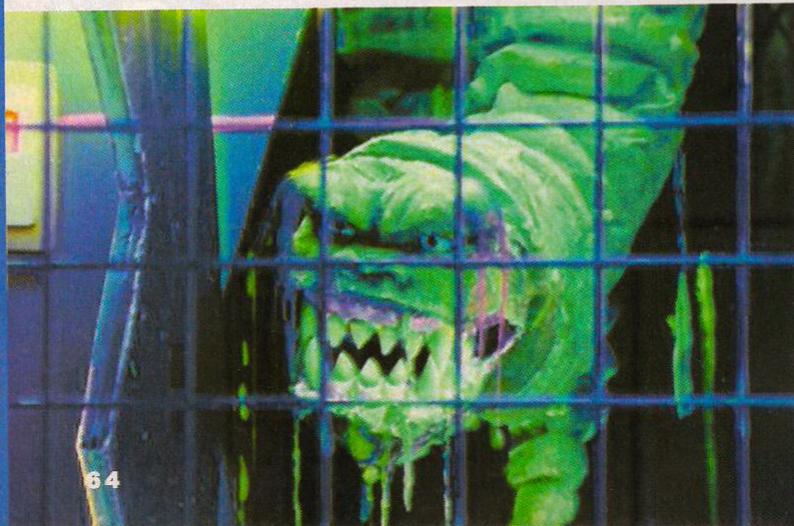
No caminho escutei um grito agudo e penetrante: LENORA (1)...



Confira um texto de Edgard Allan Poe no CD Geek#8

(1) Lenora sempre aparece na obra de Alan Poe como a amada inesquecível que a morte levou. A mais

célebre citação sobre Lenora aparece no texto "O Corvo", que foi uma das inspirações para a autora de "Tr@vessia". (veja no CD, o original em inglês "The Raven" e mais textos de Edgar Allan Poe)



* Rita Elisa é leitora da revista Geek e escreveu esse texto inspirada na matéria "Medo@Poltergeist.com" (Geek 7)

CD Geek 8

Indicação dos softwares incluídos no CD-ROM Geek 8

Napster e relacionados

No CD - Pasta: /napster

FileFury: Compartilha arquivos entre usuários conectados à Net
Napster: Ache, faça download de MP3s e compartilhe seus arquivos com outros internautas
Wrapster: Plugin para o Napster suportar o compartilhamento de vários tipos de arquivo
Napster Fast Search: Busca simultânea em todos os servidores Napster
Napigator: Obtenha dados da velocidade de servidores de arquivos
Nap/Amp: Plugin para o Winamp
Gnutella: Software de transferência de MP3 que prescinde de servidor
Hotline Connect: Crie protocolos de comunicação para copiar arquivos
HoneyCon: Mais um software de intercâmbio de arquivos
Scour Exchange: Alternativa ao Napster bastante popular
IMesh: Software para copiar MP3 pela rede
Knapster: Napster para KDE (Linux)
Gnapster: Napster para GNOME (Linux)
ICaster: Software de comunicação instantânea, intercâmbio de vídeo e áudio
MP3 Exchanger: Intercâmbio de MP3 pela Net
N-Dream: Plugin para criar e compreender listas no Napster
Shoutcast: Ouça MP3 em tempo real através da tecnologia streaming
FreeBase: Comunidade virtual que compartilha free soft, músicas independentes, vídeos e livros
Rapster: O famoso software braçuca similar ao Napster (Mac)
Macster: Napster para o Macintosh
Napster para BeOS

Programação

No CD - Pasta: /programacao

Centenas de editores, compiladores, bibliotecas, códigos, arquivos e softwares variados para programadores

Linguagem C No CD - Pasta: /programacao/c

Java/ Java Script No CD - Pasta: /programacao/java

Clipper No CD - Pasta: /programacao/clipper

Delphi/ Pascal No CD - Pasta: /programacao/java

Perl No CD - Pasta: /programacao/perl

Visual Basic No CD - Pasta: /programacao/vb

COBOL No CD - Pasta: /programacao/cobol

Vídeo

No CD - Pasta: /video

AVI2MPG	ABC Video Roll
GDRG DivX Maker	DivX Player
AVIEncoder	DVD Subtiller
DivX Codec	Personal AVI Editor
I-Media MPEG2 to AVI	Ulead Video Editor
SubRipper	My Flix
SubRipper Converter	DivX Player para Mac
GDivX Player	DivX Player para BeOS
Media Player 7	XMPS para Linux

MP3, E-Books e iMovie

No CD - Pasta: /gfm3s

- Capital (por Vancrei) MP3
- Ninguém (por Vancrei) MP3
- True Love (por DayDreamer) MP3
- The D_Project (por DayDreamer) MP3
- Masked Waiters (por DayDreamer) MP3
- Sinistar Crunch (por The Coil) MP3
- The Raven e contos (por Egard Allan Poe) E-Book
- Contos e textos avulsos (por Franz Kafka) E-Book
- Macário (por Álvares de Azevedo) E-Book
- Lira dos Vinte Anos (por Álvares de Azevedo) E-Book
- Poemas Malditos (por Álvares de Azevedo) E-Book
- Noite na Taverna (por Álvares de Azevedo) E-Book
- Reaper Madness (por Phillip Snyder e Robert Snyder) iMovie

OBS: Por absoluta falta de espaço, esta é uma **relação indicativa** do conteúdo do CD-ROM Geek#8.

Para conferir uma **lista completa** dos softwares no CD, abra o arquivo **README** incluído no **diretório raiz** do CD. Também há uma relação completa do conteúdo do CD **no site da revista**, na seção reservada aos leitores (<www.geek.com.br>). para acessar essa área use "geek008" como senha e login.

OBS II: A descrição de cada um dos softwares do CD e de seus recursos está no próprio CD, no arquivo **README**.

Especial Internet p/ Windows

No CD - Pasta: /Internet

Navegadores variados (inclusive para FTP, gerenciadores de e-mail, turbindores, softs para criar sites (inclusive WAP)

Navegadores e Plug-ins No CD - Pasta: /Internet/navegadores

Programas para FTP No CD - Pasta: /Internet/ftp

Programas p/ Telnet No CD - Pasta: /Internet/telnet

Programas para E-Mail No CD - Pasta: /Internet/email

Programas para Chat e IRC No CD - Pasta: /Internet/chatirc

Programação p/ web No CD - Pasta: /Internet/desenvolvimento

Programas p/ WAP No CD - Pasta: /Internet/wap

Utilitários Variados No CD - Pasta: /Internet/utills

Encriptação

No CD - Pasta: /encriptacao

3eee

EncDec

Programas para Macintosh

No CD - Pasta: /macos

MusicMatch Jukebox
SoundJam Free

MINIX (UNIX para Macintosh)

Sistemas Operacionais

No CD - Pasta: /plan9

Plan 9
V2 OS
Minix

/V2os
/minix

Ferramentas Hackers

No CD - Pasta: /hackers

Agressor (Windows)	fssetup (Windows)
ayspy10 (Windows)	vetescan (Unix)
ip-tools (Windows)	Fprint (Multiplataforma)
insteeim (Windows)	nMApp (Unix)

E AINDA:

Emulador de PalmOS No CD - Pasta: /palmos

Softs para WinCE No CD - Pasta: /wince

Softs Para BeOS (26, incluindo drivers) No CD - Pasta: /beos

O equipamento básico para rodar os softs do CD Geek 7 é um PC Pentium 100, 16 Mb RAM ou Mac Power PC 233, 16 MB RAM com MacOS 8.

Se tiver dúvidas quanto ao CD-ROM:

Suporte ao leitor por e-mail

info@geek.com.br

Tranquem as portas, desconectem o micro da rede, desfragmentem o disco e bebam água benta! Eis o lugar onde o estresse tecnológico impera:

MUNDO ESTRANHO!

Olá, leitores e leitoras! Estamos de volta trazendo mais situações estranhas e inusitadas envolvendo nossa amiga tecnologia.

Antes de começar, gostaria de agradecer a atenção dos leitores. Um deles foi tão atencioso que me

mandou um "presentinho" especial, feito por um cachorrinho. Se eu descobrir quem me mandou aquela

caixinha, vou instalar o Windows 3.11 no computador dele.

Minha vingança será maligna! Ah, se alguém quiser dar um presente desses e não quer fazer o serviço sujo, veja o site <<http://dogpoo.com>>. Eles entregam no mundo

inteiro, e acredite, é uma surpresa inesquecível para quem recebe o regalo cheiroso...



A comunicação confusa pode causar transtornos sem tamanho. Vejam a situação enfrentada por um amigo meu, atendente de uma loja de informática.

Uma senhora, ligando de um celular, fez um pedido no mínimo estranho:

- InfoMania, boa noite.
- Boa noite. Ai, que vergonha... Sabe, nunca liguei para um lugar desses...
- Em que posso ajudá-la?
- Sabe, o meu <bzzzzz> está devagar, meio derrubado...
- Senhora, a ligação está cortada. Pode repetir?
- O <bzzz> do meu <bzzzzz> não dá conta! Queria um novo, mais confiável.
- Como? O processador não dá conta? Que tipo a senhora quer?
- Ah, nada muito grande...
- Um Pentium III?

- Ih, eu quero só um! Um <bzzzz> resolve.
- K7 ou Athlon? Certo. Alguma configuração em especial?

- Ah, eu queria aquele da Hello Kitty. Uma amiga minha tem, é tão lindinho!
- Computador da Hello Kitty? Acho que não

temos...
- Computador? Ai não é da

NinfoMania?

- Não senhora. Aqui é InfoMania.
- <dududududu>
- Aiô? Aiô?



E você? Tem uma história estranha que quer compartilhar? Mande seu e-mail para mundoestranho@geek.com.br. As melhores histórias ganham um CD cheio de jogos.

(Jocelyn Auricchio)

É UMA PUBLICAÇÃO DA



DIGERATI EDITORIAL

Divisão da

Software Factory Ltda.

Rua Padre Benedito de Camargo, 315 - Penha

CEP 03604-010 - São Paulo - SP

Fone/ Fax: (0xx11) 6191 2434

Internet:

www.geek.com.br

e-mail:

info@geek.com.br

Diretores:

Alessandro Gerardi ale@softtiori.com.br

Luis Afonso G. Neira afonso@softtiori.com.br

Assistente da diretoria:

Bianca Anzeloti de Souza bianca@softtiori.com.br

Editor:

Alessio F. MeloZO alessio@softtiori.com.br

MTB 026412

Editor Assistente:

Mohandas CK mohandas@softtiori.com.br

Redator Chefe:

Jocelyn Auricchio jj@softtiori.com.br

Direção de Arte:

Patricia Barboni patricia@softtiori.com.br

Diagramação/ Arte:

Rodrigo Campos De Domenico rodrigo@softtiori.com.br

Publicidade:

info@softtiori.com.br / (0xx11) 6191 7346

Operações externas:

Fábio Alves da Silva

Controle de qualidade:

Júlio César Saraiva

Colaboradores:

Cristiane da Silva Fontes, Luis Fernando G. Neira, Daniela O. Venerando, Renata Maurano, Cassio Oliveira, Ricardo Celeguin, Milton Xavier, Patricia Maurano Auricchio e todas as divinas Forças da Luz.

Contatos:

Fones: (00xx11) 6191 2434

E-mail: info@softtiori.com.br

Impressão e Acabamento:

CL Artes Gráficas - Tel.: (0xx11) 7896-6544

GeeK não se responsabiliza pelas opiniões e conceitos emitidos em artigos assinados.

Distribuidor exclusivo para Bancas de todo Brasil.
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0xx21) 575-7766.

Melhor do que ter um bom site é
ter um bom site bem divulgado!

Acesse www.superlinks.com.br e
cadastre de uma só vez seu site
em mais de 60 serviços de busca
gratuitamente!!!



SuperLinks

DIVULGUE SEU SITE. EFICAZMENTE!

Geek 8

Confira alguns dos destaques do CD-ROM

100% VÍDEO

TUDO PARA TRANSFORMAR SEU MICRO NUMA ESTÚDIO DE PRODUÇÃO

Media Player 7: Atualização do Media Player do Windows
ABC Video Roll: Soft para adicionar efeitos especiais a vídeos
Personal AVI Editor: Captura e edição não-linear de vídeos
Ulead Video Editor: Principal concorrente do Adobe Premiere
My Flix: Programa para edição de vídeos no formato MPEG
E mais 13 programas para vídeo

Incluindo codecs e players para gerar e assistir vídeos em

DIVX - O "MP3" DO VÍDEO

ESPECIAL INTERNET

PROGRAMAS PARA POTENCIALIZAR SUA EXPERIÊNCIA NO CIBERESPAÇO

Internet Explorer 5.01 Patch: Corrige falhas do IE
Opera 4: Um browser alternativo fácil de usar e rápido
Neoplanet: Uma nova e interessante interface para o IE
Netscape Communicator 4.5 (português): O pacote de navegação mais completo e seguro do planeta

3DFTP: Cliente FTP-gráfico e personalizável

Cute FTP: Para navegar em sites FTP de maneira fácil
Smiley Face: Mais de 200 emoticons para suas mensagens

mIRC: O melhor e mais usado cliente de IRC

Go!Zilla: Reinicia downloads interrompidos

Microsoft Gif Animator: Crie GIFs animados para seus sites

LiveSite: Pacote de criação WEB para iniciantes

WAPtor: Programe e ponha no ar seu próprio site WAP

E mais turbinadores, gerenciadores de e-mail etc!



E AINDA:

UTILITÁRIOS PARA WINDOW

FERRAMENTAS HACKERS,

UM FILME COMPLETO,

MÚSICAS EM MP3,

E-BOOKS DE FRANZ KAFKA, EDGARD ALLAN POE E ÁLVARES DE AZEVEDO,

UNIX PARA MAC,

UTILITÁRIOS MP3 PARA MAC,

DEBIAN LITE (ATENÇÃO! exige o kernell do sistema - Debian)

SOFTS VARIADOS PARA BeOS e Win CE...

Todos os programas contidos no CD foram incluídos mediante autorização expressa de seus produtores e/ou distribuidores. Vedada a cópia ou reprodução sem autorização.

O equipamento básico para rodar os softs do CD Geek 7 é um PC Pentium 100, 16 Mb RAM.
Para Macs: Power PC 233, 16 MB RAM com MacOS 8.

NAPSTER & CIA

REVOLUÇÃO NA TROCA DE ARQUIVOS PELA INTERNET

Napster: Encontre MP3 em outros micros e baixe de graça
Wrapster: Para o Napster pegar qualquer arquivo, não só MP3
Napster Fast Search: Busca em todos servidores Napster
Gnutella: Um "Napster" sem servidor central
Scour Exchange: Alternativa ao Napster, troca vários arquivos
Knapster: Napster para KDE (Linux)
Gnapster: Napster para GNOME (Linux)
iCaster: Software para intercâmbio de vídeo e áudio
iMesh: Copiar MP3 pela web
File Fury: Outra alternativa idêntica ao Napster
Rapster: Programa brasileiro estilo Napster, para Macintosh
Macster: Napster para o Macintosh
Napster para BeOS
E muitos outros softs, incluindo plug-ins p/ Napster

PROGRAMAÇÃO

A MAIS COMPLETA COLEÇÃO DE SOFTWARES PARA DESENVOLVEDORES

PARA PROGRAMADORES DE C:

BCX: Tradutor de Basic para C

DevC+: Compilador e ambiente de desenvolvimento

CCDL Source Code: Coleção de códigos-fonte de utilitários e compiladores

FuzzyLib: Código para criação de sistemas com lógica Fuzzy

Heretic e Hexen: Código-fonte dos famosos jogos da Raven

ZLib: algoritmo de compressão de dados - E MUITOS MAIS

PARA PROGRAMADORES DE JAVA:

BannerUp: Alternador randômico de banners em páginas web

Decafe Pro: Descompilador de programas em Java encapsulados

JavaTalk: Servidor de chat em Java

FreeJava: Ambiente de desenvolvimento integrado - E MUITOS MAIS

PARA PROGRAMADORES DE CLIPPER/ DBASE:

VGAtext.zip: Para manipular recursos visuais avançados

Smaker1.zip: Gerador de screensavers para Clipper

Seguro33.zip: Segurança contra pirataria de programas - E MUITOS MAIS

PARA PROGRAMADORES DE DELPHI/ PASCAL:

TBackupFile: Componente para backup e restauração de dados

Morphit 3d Engine SDK for Delphi: Para programar games em 3D

URL Controls: Componentes para HTTP, FTP e outros - E MUITOS MAIS

PARA PROGRAMADORES DE PERL:

Active Perl: Componente para backup e restauração de dados

SISTEMAS OPERACIONAIS ALTERNATIVOS

Plan 9: um sistema operacional recente para rede criado pela Bell Labs.

V2 OS: o mais veloz e menor sistema operacional do mundo.

Minix: um Unix para pequeno porte que inspirou a criação do Linux.

Geek:hip

CURSO DE FLASH 4 COMPLETO

MATERIAL OFICIAL DA MACROMEDIA

PARTE II DE II

ÍNDICE

Lição 2 (continuação): — pág. 2

- Rastreamento de Bitmaps, Importando arquivos Flash Player, Símbolos e ocorrências, Bibliotecas, Uso de arquivos Flash, Edição de Símbolos, Modificando ocorrências, Tarefa de seção

Lição 3: Animação — pág. 5

- Quadros-chave, Linha do tempo, Símbolos e ocorrências, interposição, Reprodução, Guia de movimento, Interposição de forma

Lição 4: Cenas, Ações e Botões — pág. 8

- Botões animados, Ação de botão etc.

Lição 5: Som — pág. 12

- Adicionando som ao filme, Linhas de envelope

Lição 6: Publicar — pág. 14

- Publicando em websites

Parte I

Se você perdeu a primeira parte do curso de Flash 4, vá até o site da Geek e faça o download do arquivo PDF contendo o curso completo.

www.geek.com.br/geek8

senha e login: geek8

RASTREANDO BITMAPS

Você pode criar efeitos interessantes rastreado um bitmap. Alguns bitmaps simples serão significativamente menores se você os rastrear como ilustrações vetoriais. Entretanto, bitmaps mais complexos serão maiores se rastreados com alguma precisão.

Para rastrear um bitmap:

1. Abra boat12.fla das pastas My Work ou Lesson2.

Verifique que a camada Beach esteja visível, desbloqueada e ativa. As outras camadas devem permanecer bloqueadas e invisíveis. A camada Beach deve ter um ponto branco e um lápis nas colunas Olho e Bloquear. As outras camadas deverão ter cadeados na coluna Bloquear e Xs vermelhos na coluna Olho.

2. Utilize a ferramenta Seta para desenhar uma moldura de caixa de seleção em volta da foto da praia para selecioná-la. Então, selecione Modificar > Rastrear bitmap.

A imagem é cercada por um retângulo listrado, mostrando que ela está selecionada.

A caixa de diálogo Rastrear bitmap se abre (Veja a Figura 2-15).

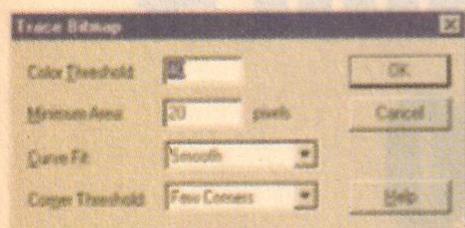


Figura 2-15
A caixa de diálogo Rastrear bitmap

3. Defina o Limite de cor em 50, a Área mínima em 20 pixels, o ajuste de curva em Smooth e Cantos em Few Corners. Então, clique em OK. Uma mensagem aparece, indicando que Rastrear bitmap está em execução.

4. Quando o rastreamento terminar, selecione a ferramenta Seta e cancele a seleção da imagem da praia para ver os resultados.

A ilustração agora se parece com uma pintura da cena da praia (Veja a Figura 2-16).

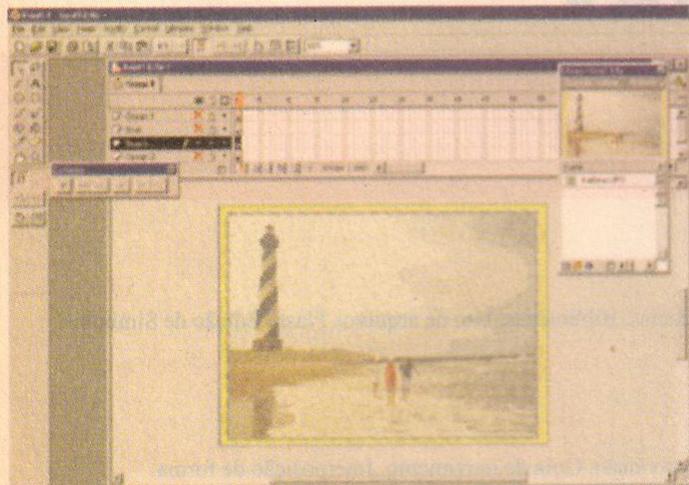


Figura 2-16
Uma ilustração vetorial criada com Rastrear bitmap

Agora, agrupe os elementos na imagem para que não possam ser selecionados individualmente.

5. Utilize a ferramenta Seta para desenhar uma moldura de caixa de seleção em volta da ilustração da praia para selecioná-la. Então, selecione Modificar > Agrupar. Selecione o modificador de Escala. Arraste os cantos da imagem para colocá-la em escala para que fique do tamanho do Palco. Utilize as alças centrais para efetuar pequenos ajustes à altura da imagem.

6. Bloqueie e oculte a camada Beach. Salve seu arquivo como boat13.fla na pasta de arquivos My Work.

No seguinte exercício você importará uma imagem JPEG de um pato e vai editá-la, removendo o fundo branco para que você possa posicionar o

pato no oceano.

Para editar um bitmap importado:

1. Abra boat13.fla da pasta My Work ou da pasta Lesson2.

2. Adicione uma camada e denomine-a de Duck. Certifique-se que esta é a camada ativa e que está visível (a camada ativa está realçada). Você deverá ver um ícone do Lápis na coluna Olho e um ponto branco na coluna Bloquear. Bloqueie e oculte todas as outras camadas. Você deverá ver um cadeado na coluna Bloquear e um X vermelho na coluna Olho.

3. Selecione Arquivo > Importar. Na janela Importar, defina os Arquivos do tipo como imagem JPEG (.jpg).

4. Procure na pasta Lesson2. Se você estiver trabalhando em um PC, você pode dar dois cliques em duck.jpg para importá-lo ou realçá-lo e clique em Abrir. Se você estiver trabalhando em um Mac, dê dois cliques em duck.jpg para adicioná-lo à lista Importar e, então, clique em Importar.

Para se desfazer do fundo branco da imagem, primeiramente você a desmembra (você deve desmembrar um bitmap antes que ele possa ser editado). Para selecionar toda a área branca, você poderá utilizar o Laço Polígono da ferramenta Laço para definir uma área de seleção bastante precisa.

Felizmente, com a figura do pato, o Laço Polígono não é necessário pois a cor do segundo plano é bastante diferente da cor do pato. A seleção inteligente de bitmaps da Vara de Condão da ferramenta Laço facilita a seleção de uma área por sua cor.

5. Selecione Modificar > Desmembrar (Veja a Figura 2-17) ou pressione Ctrl+B (PC) ou Cmd+B (Mac). O pato e seu segundo plano é selecionado e toda a imagem aparece pontilhada.

6. Cancele a seleção do pato clicando em um espaço vazio no Palco. Selecione a ferramenta Laço e clique no Modificador de Propriedades da Vara de Condão na parte inferior direita da barra de ferramentas. Na caixa de diálogo Definições da Vara de Condão, defina o limite para 120 e a Suavização para Pixels, seguindo o exemplo na Figura 2-18.

Obs.: Quanto mais alta for a definição do limite, mais abrangente será a seleção da Vara de Condão.

Com a definição padrão do limite em 10 e Suavização definido em Suave, você obterá uma linha branca borrada em volta dessa imagem pois sua fina área de borda de pixels brancos e coloridos misturados não seria selecionado e excluído. O pato estará boiando na água azul, portanto uma borda branca borrada seria visível e chamaria a atenção. A definição correta da Vara de Condão depende do tamanho e resolução da imagem. Experimentando, você encontrará a melhor combinação.

7. Selecione o Modificador de Vara de Condão (à esquerda do Modificador de Definições da Vara de Condão) e mova o cursor para o Palco. Quando estiver sobre a imagem, o cursor parecerá um bastão sinalizador.

8. Clique uma vez com a Vara de Condão em uma grande seção do fundo branco. A área fica realçada. Pressione a tecla Delete para excluir a área realçada.

9. Utilizando o cursor Vara de Condão, selecione as áreas brancas

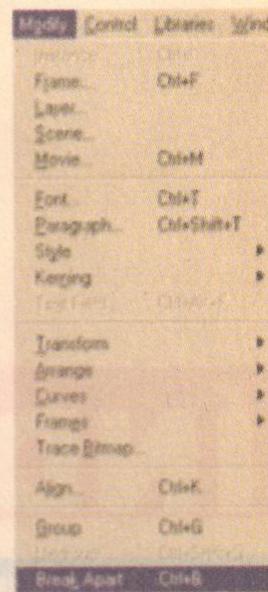


Figura 2-17
Preparando um bitmap importado para a edição.

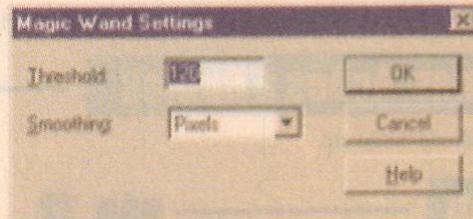


Figura 2-18
A caixa de diálogo Definições da Vara de Condão.

remanescentes e exclua-as (Veja a Figura 2-19). Se necessário, utilize as ferramentas Lupa e Mão em zero nas pequenas áreas onde o segundo plano é “transparente”. Com a ferramenta Laço e o Modificador de Vara

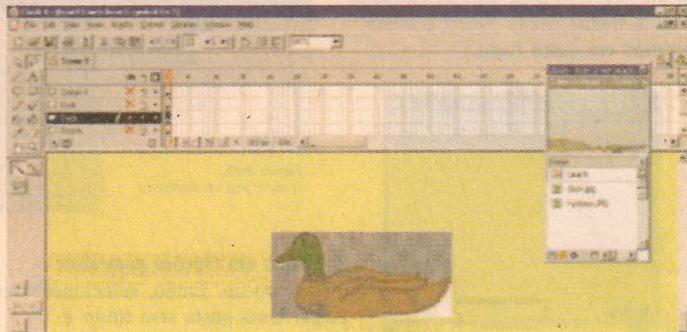


Figura 2-19 Usando a Vara de Condão para selecionar áreas do fundo branco.

de Condão ativos, realce e exclua cada uma dessas pequenas áreas. Obs.: As bordas da imagem parecerão irregulares depois que o fundo Branco tiver sido excluído, especialmente quando você aumentar a imagem com a ferramenta Lupa. Para verificar a imagem em tamanho 100%, selecione Visualizar > 100% ou pressione Ctrl+1 (PC) ou Cmd+1 (Mac). O Flash pode executar o Sem aliases na imagem quando você exportar o filme (sem aliases na imagem “borra” e suaviza as bordas da imagem).

10. Bloqueie a camada Duck e torne-a invisível.
11. Salve o arquivo como boat14.fla na pasta My Work.

IMPORTANDO ARQUIVOS FLASH PLAYER

O FreeHand da Macromedia pode exportar uma ilustração vetorial como um arquivo Flash Player (.swf). Esse é o melhor formato para exportar do FreeHand—uma ilustração entra no Flash lindamente, sem fundo branco. Apesar de importá-la como um arquivo Flash Player, o arquivo se comporta como uma ilustração. Você pode aumentar a figura, sem perder sua nitidez e sem aumentar seu arquivo de filme e você pode desmembrá-la, da mesma maneira que você desmembrou a imagem JPEG. No próximo exercício, você importará a imagem do pato em formato SWF. Como o pato foi criado originalmente como uma imagem vetorial, ele terá uma aparência melhor no formato SWF.

Ela também é bem pequena—somente 3KB.

Obs.: Você também pode exportar imagens criadas no Flash como arquivos SWF. Para importar um gráfico no formato Flash Player:

1. Abra boat14.fla da pasta My Work ou da pasta Lesson2. Certifique-se que a camada Duck esteja ativa. Utilize a ferramenta Seta para mover o pato JPEG para o lado direito do Palco. Utilize a ferramenta Lupa com o modificador Reduzir para ver o Palco inteiro.
2. Selecione Arquivo > Importar e selecione o formato Flash Player (.swf) na caixa Arquivar como tipo. Da pasta Lesson2, selecione duck.swf. A imagem entra nítida, sem segundo plano.
3. Arraste o pato JPEG ao lado do pato SWF e utilize a ferramenta Lupa para ver mais de perto desenhando uma moldura de caixa de seleção em volta dos dois patos. Observe que o pato SWF está visivelmente mais claro. Para um desenho de linha como esse pato, uma imagem vetorial é preferível a uma imagem de bitmaps.

Obs.: Este pato poderia ser facilmente criado com as ferramentas de desenho do Flash.

4. Exclua o pato JPEG do Palco.
5. Salve seu arquivo como boat15.fla na pasta My Work.

SÍMBOLOS E OCORRÊNCIAS

Um “símbolo” é um botão, uma animação ou uma imagem reutilizável. Por exemplo, digamos que sua animação mostre o veleiro em quase todas as quadros. O barco entra no Palco em um ponto e percorre uma trajetória até sair do Palco. No Flash, você cria um símbolo de barco e o armazena na Biblioteca de Símbolos.

Cada vez que você usar o barco na animação, o Flash recupera aquele símbolo e o reutiliza.

O resultado é um arquivo de filme bem menor que carrega, abre e reproduz

rapidamente.

Cada aparição de um símbolo no Palco ou aninhado dentro de outro símbolo é chamado de “ocorrência.” Você pode pôr quantas ocorrências do símbolo no seu filme quanto você desejar, sem aumentar significativamente o arquivo. Você pode utilizar Interposição de movimento (explicado na Lição 3) somente com símbolos.

Você pode criar símbolos de um trabalho ilustrativo que você cria no Palco dentro do Flash ou de um trabalho ilustrativo que você importar. O próximo exercício mostra como você pode criar um símbolo.

Para converter seu trabalho ilustrativo em um símbolo:

1. Abra boat15.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson2. A camada Boat deve estar ativa e desbloqueada. Agora você converterá a imagem do barco em um símbolo para que possa ser animada.
2. Com todo o barco realçado, selecione Inserir > Converter em Símbolo (ou pressione F8). A caixa de diálogo Propriedades do símbolo se abre (Veja a Figura 2-20).

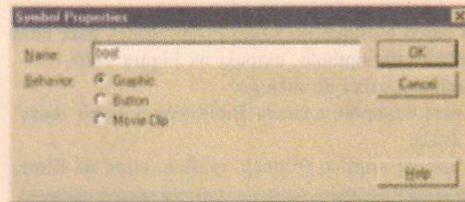


Figura 2-20 A caixa de diálogo Propriedades do símbolo.

3. Denomine o símbolo como Boat. Selecione Gráfico como o tipo de símbolo e clique em OK ou pressione Enter. O barco não aparece mais pontilhado. Ele é circundado por uma linha de seleção listrada e tem uma cruz

no centro.

4. Bloqueie a camada Boat e desbloqueie a camada Duck. Com o pato selecionado, pressione F8 para convertê-lo em um símbolo. Denomine o símbolo como Duck. Selecione Gráfico como o tipo de símbolo e clique em OK ou pressione Enter.
5. Desbloqueie todas as camadas clicando no Cadeado no topo da Linha de tempo. Torne todas as camadas visíveis clicando no Olho no topo do painel Camadas. Agora, clique no barco e arraste. Observe quão facilmente você pode selecionar e mover a imagem agora que ela foi convertida em um símbolo. Bloqueie e oculte todas as camadas exceto a camada Boat.
6. Selecione a ferramenta Apagador da barra de ferramentas de desenho e tente apagar o barco. Num primeiro momento parece que você o está apagando, mas ao liberar o cursor, você verá que o barco não pode ser apagado. Depois de ter convertida um objeto em um símbolo, você somente pode editar o objeto na janela edição de símbolo.
7. Salve seu arquivo como boat16.fla na pasta My work.

A BIBLIOTECA

A biblioteca do Flash fornece uma lista editável de todos os bitmaps e sons que você importar bem como dos símbolos gráficos, de botões e cliques de filme que você criar dentro do Flash. A biblioteca pode ser ordenada de várias maneiras, e você só precisa clicar em um item para visualizar no topo do painel da Biblioteca. Você pode até mesmo ouvir um som ou executar uma animação na janela de visualização.

A biblioteca também funciona como um porta malas para transportar todas essas propriedades para um novo filme. Usando o Abrir como um recurso da Biblioteca, você pode facilmente transportar todos os seus símbolos e propriedades para um novo arquivo Flash e usar qualquer um ou todos eles. Os que você coloca no seu novo filme se tornam parte da biblioteca daquele filme.

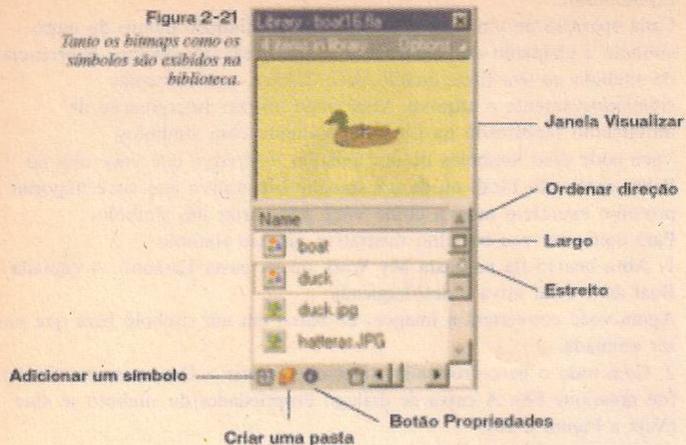
Para olhar dentro de sua biblioteca:

1. Em boat16.fla, selecione Janela > Biblioteca ou pressione Ctrl+L (PC) ou Cmd+L (Mac) para abrir a biblioteca. Aparecerá uma lista dos itens que você importou para o arquivo Flash e dos símbolos que você criou (Veja a Figura 2-21). O ícone Bitmap é uma árvore; o ícone do símbolo de ilustrações é o desenho de um círculo, um quadrado e um triângulo.

Observe que você tem o pato na biblioteca como bitmap (a imagem JPEG) ou como um símbolo gráfico. Você também tem a imagem JPEG da praia. Você não converterá a imagem da praia em um símbolo a não ser que você decida usá-la mais de uma vez no seu filme.

Obs.: O ícone para o arquivo Flash Player que você importou tem o ícone do símbolo de ilustrações pois você o converteu em um símbolo de ilustrações.

Figura 2-21
Tanto os bitmaps como os símbolos são exibidos na biblioteca.



2. Selecione o símbolo do barco e clique no botão Propriedades para abrir a caixa de diálogo Propriedades do símbolo, exibida na Figura 2-20. Selecione Cancelar para fechar a caixa de diálogo.
 3. Clique no ícone Largo para expandir a janela Biblioteca e exibir todas as colunas (Veja a Figura 2-22).
- A coluna Tipo indica o tipo de arquivo (bitmap, gráfico, clipe de filme,



Figura 2-22
A janela Biblioteca expandida.

- som).
- A coluna Contagem de uso mostra quantas vezes o item de biblioteca é usado nesse filme.
 - A coluna Última modificação mostra a data na qual o item de biblioteca foi modificado pela última vez, que pode ser de auxílio no controle de versão. Se você sabe que o bitmap ou o som de origem foi editado desde que foi importado, você pode utilizar a função Atualizar no menu pop-up Opções para atualizar um arquivo importado.

ORGANIZANDO SUA BIBLIOTECA

Com a janela Biblioteca expandida, você pode ordenar sua biblioteca por Nome, Tipo, Contagem de uso ou Data de modificação. Ordenar por Nome é útil para identificar arquivos duplicados desnecessários. Ordenar por Contagem de uso é útil para identificar quaisquer itens não usados que talvez sejam candidatos à exclusão. Você também pode selecionar todos os itens não utilizados com a função Selecionar itens não utilizados no menu pop-up Opções. Quando a biblioteca estiver organizada da maneira que você deseja, você poderá estreitar a janela novamente. Os seguintes exercícios o ajudarão a se familiarizar usando a biblioteca.

Para ordenar itens de biblioteca:

1. Clique no cabeçalho da coluna Tipo para ordenar os itens de biblioteca pelo tipo.
2. Clique no cabeçalho da coluna Contagem de uso para ordenar os itens de biblioteca pelo seu uso nesse filme.
3. Clique no cabeçalho da coluna Data de modificação para ordenar os itens de biblioteca pela data de modificação.
4. Clique no cabeçalho da coluna Nome para ordenar os itens de biblioteca pelo nome.
5. Clique no ícone Estreito para reduzir o tamanho da janela Biblioteca.

Para examinar e organizar sua biblioteca:

1. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou com o Cmd (Mac) em um item de biblioteca para abrir um menu pop-up pelo qual você pode renomear, duplicar ou excluir o item ou até movê-lo para uma nova pasta (Veja a Figura 2-23). Feche o menu clicando em outro lugar.



Figura 2-23
O menu pop-up Biblioteca

2. Clique em Opções para abrir o menu pop-up. Então, selecione Nova Pasta. Uma pasta sem título é adicionada à lista da Biblioteca.
 3. Dê dois cliques na nova pasta e denomine-a como birds. Arraste todos os itens do pato para a nova pasta.
- Agora você tem as bases de uma listagem hierárquica, como é visto na Figura 2-24.

USANDO IMAGENS, SÍMBOLOS OU SOMS

DE OUTROS ARQUIVOS FLASH

Se você desejar reutilizar propriedades importadas ou criadas para outro filme, você pode usar Abrir como biblioteca do menu Arquivo.

Para abrir como biblioteca:

1. Selecione Arquivo > Abrir como biblioteca. Da pasta Lesson2, selecione audiosync fla.
 2. Examine a Linha de tempo do seu filme depois de ter aberto audiosync fla como Biblioteca. Não foram adicionados novos quadros nem novas camadas ao seu filme.
 3. Observe que a Biblioteca Audiosync é uma janela Biblioteca separada, não é unida à sua Biblioteca Boat. Agora você tem acesso a toda propriedade na Biblioteca Audiosync.
- Obs.: Quando você exportar seu arquivo para um formato Flash Player (.swf), qualquer símbolo, bitmap e som não utilizados não serão exportados.

EDITANDO SÍMBOLOS

Você pode editar até mesmo um símbolo complexo, fazendo exclusões, adições e alterações. Você tem o uso da barra de ferramentas de desenho inteira na janela de edição de símbolo.

Alterar o símbolo alterará a cor de toda ocorrência no filme, a não ser que a propriedade Efeito da cor da ocorrência tenha sido alterada.

Nesse exercício, você alterará o barco na janela de edição de símbolo, colorindo o nome do barco na cor mogno escuro ao invés do verde oliva claro.

Para editar um símbolo:

1. Abra boat16 fla da pasta My Work ou da pasta Lesson2. Ative a camada do barco.
- Observe o ícone do Lápis ao lado do nome da camada. Uma ocorrência do barco aparece no Palco—a imagem que você converteu em símbolo, anteriormente na lição.
2. Selecione Arquivo > Biblioteca para abrir a biblioteca. Selecione o símbolo do barco. Pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta o símbolo até o Palco. Repita isso até que você tenha três ocorrências do símbolo do barco no Palco. O último barco que você arrastou para o Palco é selecionado. Ele tem um retângulo listrado em volta dele e uma cruz no centro.
 3. Para editar o símbolo do barco, selecione Editar > Editar símbolos ou pressione Ctrl+E (PC) ou Cmd+E (Mac).
- Você também pode clicar com o botão direito do mouse (PC) ou com o

Cmd (Mac) no símbolo e selecionar Editar.

A janela de edição de símbolo se abre. Observe que você agora tem duas guias no topo do painel Camadas: Cena 1 e Boat. A guia Boat está realçada porque você está editando o símbolo do barco.

4. Utilize a ferramenta Seta para clicar no Palco de edição de imagem para cancelar a seleção do barco. Depois, ainda usando a ferramenta Seta, clique no nome do barco. Selecione a ferramenta Texto (T) e clique no modificador de Cor de preenchimento para abrir a paleta de Cores. Selecione a cor mogno. A cor do texto mudará para a cor mogno.
5. Volte ao Palco selecionando Editar > Filmar, pressionando Ctrl+E (PC) ou Cmd+E (Mac) ou clicando na guia Cena 1 (Veja a Figura 2-25).

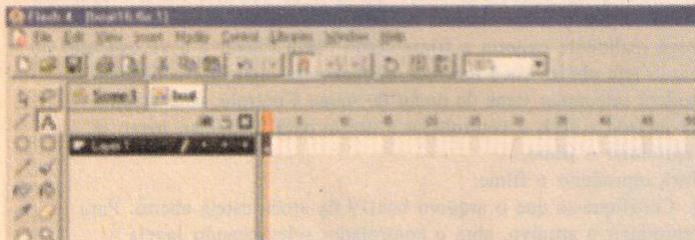


Figura 2-25

Clique na guia Cena 1 para fechar a janela de edição de símbolo.

Agora todas as três ocorrências do símbolo do barco têm um texto marrom ao invés de um texto verde. Exclua os dois outros barcos.

6. Salve o arquivo como boat17 fla na pasta My work.

MODIFICANDO OCORRÊNCIAS

Cada ocorrência pode ser alterada. Nesse exercício, você fará dois patinhos diminuindo duas ocorrências do pato.

Para modificar uma ocorrência:

1. Abra boat17 fla da pasta My Work ou da pasta Lesson2.
2. Ative a camada Duck. Selecione Janela > Biblioteca para abrir a biblioteca ou pressione Ctrl+L (PC) ou Cmd+L (Mac).
3. Arraste mais dois patos para o Palco. Lembre-se de escolher o símbolo do pato e não a imagem JPEG de bitmaps. Com a ferramenta Seta, arraste uma moldura de caixa de seleção em volta dos dois patos para que ambos sejam selecionados. Selecione o modificador de Escala.

Um retângulo de alças quadradas circunda os dois patos.

4. Utilize uma das alças de canto para colocar os patos em escala proporcionalmente. Faça-os pequenos o bastante para parecerem filhotes. Libere o botão do mouse.

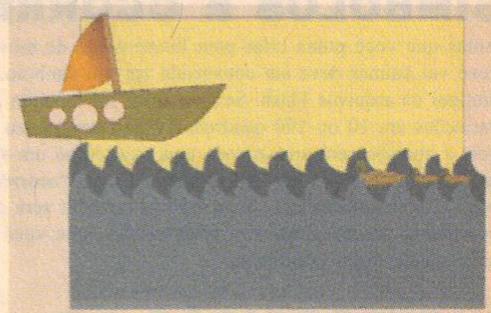


Figura 2-26

Posicionando seus patos em linha.

5. Torne visíveis o barco e as camadas do oceano, mas deixe-as bloqueadas.

Posicione o pato no lado direito do Palco, com os dois patinhos atrás dele (Veja a Figura 2-26). Agora você tem uma família passeando.

Obs.: A camada Duck deverá estar acima da camada Ocean 2 e abaixo da camada Boat. Se ela não estiver na posição correta, selecione a camada Duck e arraste-a até sua posição correta. (Você poderá precisar rolar para baixo para ver a camada Ocean 2. A barra de rolagem está na extrema direita da Linha de tempo.)

6. Salve seu arquivo como boat18 fla.

TAREFA DA SEÇÃO

- Crie uma camada Sky. Mova-a para trás das outras camadas colocando-a no fim da pilha.
- Crie uma camada Bird. Desenhe um pássaro e empoleire-o no topo do mastro. A camada Bird deverá estar acima da camada Sky.
- Crie uma camada Lighthouse. Importe um arquivo do farol no formato PNG e converta-o em símbolo. Posicione-o no Palco.
- Ordene a Biblioteca por tipo de arquivo.
- Exclua o bitmap hatteras da biblioteca.
- Crie uma nova pasta para a biblioteca.
- Posicione uma ocorrência do símbolo do farol no Palco e coloque-o em escala até que esteja da metade do tamanho. Selecione o tamanho que você deseja para sua cena e exclua a outra ocorrência.

LIÇÃO 3:

ANIMAÇÃO

OBJETIVOS

Quando você terminar essa lição, você entenderá:

- arquitetura de Linha de tempo
- a diferença entre quadros-chave e Quadros de interposição
- a finalidade da Interposição de movimento e Interposição de forma
- como as Guias de movimento definem uma trajetória para o movimento de um objeto e você terá aprendido:
- como usar ocorrências de um símbolo em um filme
- como criar quadros-chave para cada camada
- como gerar quadros entre quadros-chave com Interposição de movimento
- como criar uma Guia de movimento
- como testar um filme

ANIMAÇÃO

Uma animação é uma série de quadros. No tempo em que as animações não eram feitas em computador, os estúdios tinham duas classes de artistas. Os principais artistas desenhavam as poses essenciais (quadros-chave) que definiam um personagem ou objeto e a maneira daquele personagem ou objeto se mover.

Para criar a ilusão de movimento suave, vários quadros adicionais tinham de ser desenhados para mover o personagem ou objeto de uma pose para a outra. O desenho dos “in-betweens”, como eram chamados esses quadros adicionais, era visto como um trabalho pouco qualificado. No Flash, você desenha, importa e compõe um trabalho ilustrativo para os quadros-chave. Usando a Interposição, o Flash, então, gera os quadros in-between automaticamente, de acordo com suas

instruções.

QUADROS-CHAVE

Um bom escritor dá vida a um personagem com a narração de alguns detalhes. Os animadores não devem ser apenas ótimos observadores de como as coisas e as pessoas se movem, eles também devem desenhar algumas poses que capturem a essência de uma ação ou personagem. Essas poses essenciais são os quadros-chave para a animação. Os outros quadros são Interposições—transições de uma pose para outra.

A LINHA DE TEMPO

Você usa a Linha de tempo no Flash para organizar os quadros que compõem seu filme. Cada quadro no filme aparece na Linha de tempo, que parece com uma tabela no topo da janela principal do Flash. Cada camada ocupa uma linha da tabela e cada coluna da tabela representa um quadro. Observe que os quadros estão numerados em múltiplos de 5 no topo da Linha de tempo. Os quadros-chave estarão marcados com um ponto preto quando tiverem conteúdo e com um ponto branco quando estiverem vazios. A Figura 3-1 mostra a Linha de tempo

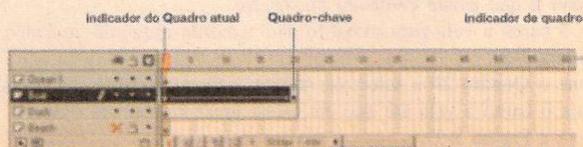


Figura 3-1

A Linha de tempo com quadros-chave nos Quadros 1 e 20.

Barra de rolagem da Linha de tempo

com o indicador do Quadro atual no Quadro 1.

SÍMBOLOS E OCORRÊNCIAS

Antes que você possa criar uma Interposição de movimento, a arte que você vai animar deve ser convertida em um símbolo. Essa exigência diminui os arquivos Flash. Se a imagem for repetida com pequenas variações em 10 ou 100 quadros, o Flash terá pouco overhead adicional pois a imagem será armazenada uma vez, como um símbolo, e usada repetidamente. Cada uso em separado é uma "ocorrência". Toda vez que você alterar um símbolo, a ocorrência também será alterada. Cada ocorrência tem suas próprias propriedades, que você poderá modificar para aquela única ocorrência.

INTERPOSIÇÃO DE MOVIMENTO

A utilização da interposição de movimento gera automaticamente os quadros de interposição necessários entre dois quadros-chave. O Flash somente executará a interposição de movimento se um símbolo for utilizado nos quadros-chave. Nos exercícios seguintes, você animará o barco a vela primeiramente posicionando dois quadros-chave na Linha de tempo. Depois, em cada quadro-chave, você posicionará uma ocorrência do barco a vela.

No primeiro quadro-chave, o barco a vela será posicionado na borda esquerda do Palco, pronto para fazer sua entrada. No segundo quadro-chave, que você colocará no Quadro 20, o barco a vela parecerá exatamente igual mas será movido para uma posição do outro lado do Palco.

Você poderia criar a animação quadro por quadro, criando os quadros de 1 a 20 copiando, colando e movendo a imagem. Ao invés disso, você usará a Interposição de movimento no exercício seguinte, para rapidamente gerar os quadros in-between que movem o barco a vela, em linha reta, de sua posição no Quadro 1 para a posição no Quadro 20.

Você pode refinar seus resultados adicionando ou subtraindo quadros e adicionando outros quadros-chave para as alterações intermediárias de posição.

EXERCÍCIOS

Para animar o barco a vela:

1. Abra boat18 fla da pasta Lesson3. Desbloqueie a camada Boat e torne-a visível e ativa, se necessário. Todas as camadas, exceto a camada Beach, deverão estar visíveis.

Em seguida, você estenderá a Linha de tempo para as camadas Ocean 1 e Ocean 2.

2. Clique no Quadro 20 da camada Ocean 1. Selecione Inserir > Quadro para inserir um quadro. Na camada Ocean 1, os quadros de 1 a 20 estarão tingidos de cinza para indicar que são quadros estáticos. Cada quadro, agora, contém a imagem Ocean 1. O barco a vela desaparece pois o Quadro 20 da camada Boat ainda está vazio.

3. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou Cmd (Mac) no Quadro 20 da camada Ocean 2. Selecione Inserir quadro do menu pop-up. Na camada Ocean 2, os quadros de 1 a 20 estarão tingidos de cinza para indicar que são quadros estáticos. Cada quadro, agora, contém a imagem Ocean 2.

4. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou Cmd (Mac) no quadro 20 da camada Duck e selecione Inserir quadro do menu pop-up. Na camada Duck, os quadros de 1 a 20 estarão tingidos de cinza para indicar que são quadros estáticos. Cada quadro, agora, contém a imagem dos patos.

Obs.: Quando seu indicador de quadro estiver posicionado no Quadro 20, o barco não estará visível, pois ainda não existem quadros na camada Boat no Quadro 20. Agora, você posicionará o barco em dois quadros-chave.

5. Selecione Quadro1 na camada Boat. Você poderá ver o barco a vela e as duas formas de oceano.

Obs.: O primeiro quadro na Linha de tempo é sempre um quadro-chave. Observe que o ponto preto já está no Quadro 1, indicando que ele é um quadro-chave e que existe conteúdo no quadro.

6. Arraste o barco a vela para movê-lo para a borda esquerda do Palco (Veja a Figura 3-2).

7. Selecione o Quadro 20 e selecione Inserir > Quadro-chave (ou pressione F6). Arraste o barco a vela até que ele esteja prestes a sair do Palco à direita (Veja a Figura 3-3).

8. Selecione Quadros 1-20 e selecione Inserir > Criar interposição de

movimento.

O Flash gera os quadros de interposição. Cancele a seleção dos quadros e observe que os quadros de interposição são azuis-claros para que você possa reconhecê-los facilmente. Uma seta se estende do quadro-chave 1 até o 20, mas o barco não se moveu (Veja a Figura 3-4).

9. Salve seu arquivo como boat19 fla, mas não o feche.

Parabéns! Você acabou de criar seu primeiro filme Flash.

REPRODUZINDO SEU FILME

Não só você poderá criar um filme no Flash, como você também poderá visualizá-lo ou executá-lo como um teste no formato Flash Player. Na visualização, o filme executa na área de trabalho. No teste, você realmente exporta o filme como Flash Player e o vê executar no modo tela cheia. Você tem três opções para controlar o filme: você poderá selecionar itens de menu do menu Controle, usar atalhos de teclado e abrir o controlador e usá-lo para rebobinar, parar e reproduzir o filme.

Para reproduzir o filme:

1. Certifique-se que o arquivo boat19 fla ainda esteja aberto. Para reproduzir o arquivo, abra o controlador selecionando Janela >

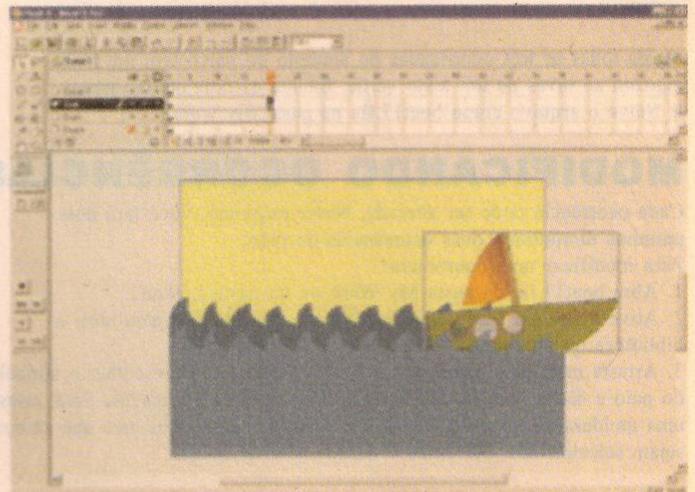


Figura 3-3

No Quadro-chave 20, o barco a vela está na borda direita do Palco.

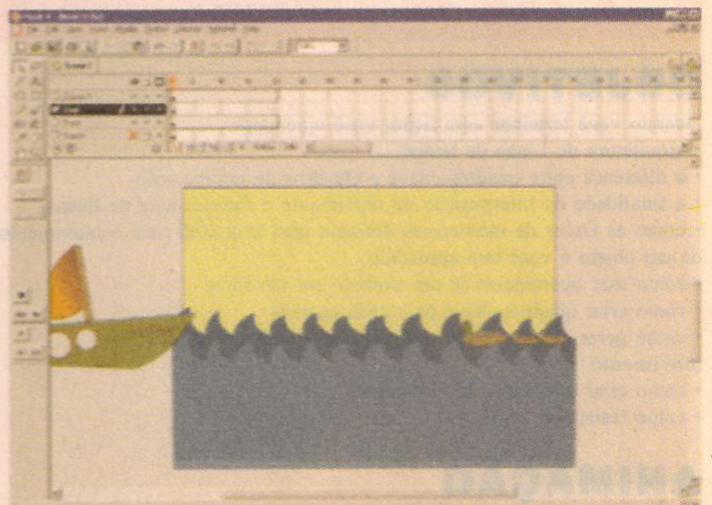


Figura 3-2

No Quadro-chave 1, o barco a vela está na borda esquerda do Palco.

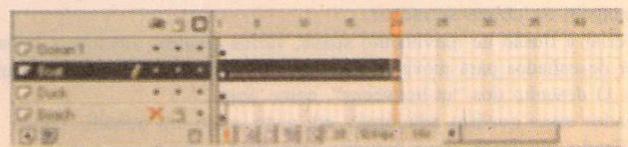


Figura 3-4

Sua Linha de tempo parecerá assim após o uso da Interposição de movimento.

Controlador. O controlador aparecerá no Palco ou acima da barra de ferramentas. Arraste o controlador para um lugar conveniente na borda do Palco (Veja a Figura 3-5).

Como um vídeo, seu filme deverá ser rebobinado antes de você reproduzi-lo. Rebobinar o filme redefinirá o indicador do Quadro atual para Quadro

Figura 3-5

Use o controlador para rebobinar, reproduzir e parar seu filme.



1. Clique no botão Rebobinar no Controlador para rebobinar o filme. Você também pode pressionar Ctrl+Alt+R (PC) ou Cmd+Opt+R (Mac). Observe que o indicador do Quadro atual voltou para o primeiro quadro da Linha de tempo.
 3. Clique no botão Reproduzir no controlador para reproduzir o filme. Você também pode usar Controle > Reproduzir ou pressionar Enter (PC) ou Return (Mac).
- O barco se move da esquerda do Palco (seu primeiro quadro-chave) para a direita do Palco (seu quadro-chave no Quadro 20). Viva!
4. Agora pressione Enter (PC) ou Return (Mac) para parar o filme se ele estiver reproduzindo repetidamente.
 5. Feche boat19 fla.

CRIANDO UMA GUIA DE MOVIMENTO

Você pode usar uma Guia de movimento para tornar o movimento de uma imagem mais interessante ou realista. Uma Guia de movimento cria uma trajetória pela qual a imagem se moverá. A trajetória fornece uma Guia para o posicionamento da imagem nos quadros gerados quando você usa Interposição de movimento.

Ao invés de se mover em linha reta, você deseja que o barco a vela suba e desça as ondas. A primeira coisa a fazer é usar Papel de transparência para exibir vários quadros no Palco.

Para criar uma guia de movimento:

1. Abra boat19 fla na pasta My Work ou na pasta Lesson3.
2. Selecione o Quadro 20 da camada Boat. Clique em Editar vários quadros, o quarto ícone da esquerda para a direita, abaixo dos quadros na Linha de tempo. Clique no ícone Papel de transparência, o segundo ícone da esquerda para a direita, abaixo dos quadros na Linha de tempo. No indicador de quadro no topo da Linha de tempo, dois marcadores papel de transparência aparecem.
3. Arraste o marcador Papel de transparência da esquerda para o Quadro 1 e o marcador Papel de transparência da direita para o Quadro 20. Você pode ver toda a série de quadros. Os quadros-chave nos quadros 1 e 20 são opacos e os outros quadros são transparentes (Veja a Figura 3-6).
4. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou Cmd (Mac) na camada Boat e selecione Guia de

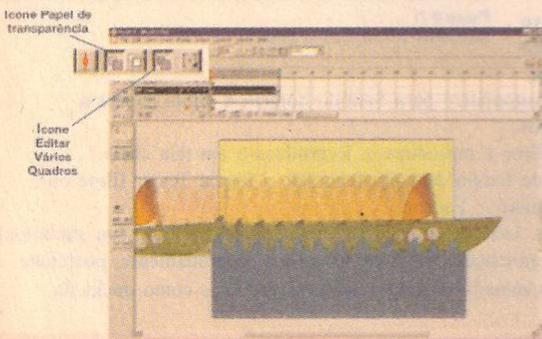


Figura 3-6
Veja vários quadros com Papel de transparência.

movimento do menu pop-up.

Uma nova camada é criada acima da camada Boat. Observe as linhas tracejadas entre as duas camadas (mostrando que elas estão vinculadas) e o ícone Guia de movimento (um arco azul com um ponto laranja).

A camada é automaticamente nomeada : Boat.

5. Selecione o primeiro quadro da camada da guia e selecione a ferramenta Lápis da barra de ferramentas de desenho. Pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta para desenhar uma linha em ziguezague, do centro de uma ocorrência do barco ao centro da outra. (Sua animação pode se deslocar um pouco, indicando que as duas imagens de quadro-chave se encaixaram na Guia.)

6. A procissão de barcos agora se move para cima e para baixo ao longo do ziguezague (Veja a Figura 3-7).
Obs.: Sua Interposição de movimento está ativa e altera conforme você efetua alterações

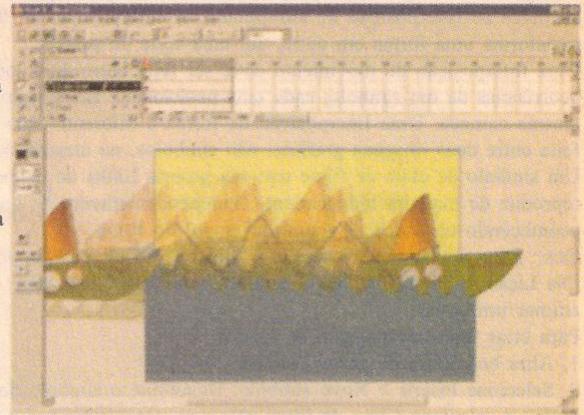


Figura 3-7
Alterando a trajetória do barco a vela.

para a Guia de movimento ou seus quadros-chave.

7. Ative a camada Boat. A ocorrência do barco à esquerda do Palco é selecionada. Selecione a ferramenta Seta e o modificador Girar da barra de ferramentas de desenho. O retângulo de seleção que agora circunda o barco tem oito círculos ocios ou alças.

8. Quando você posicionar seu cursor sobre uma das alças, ela muda para setas circulantes. Arraste as setas circulantes no canto do retângulo para girar o barco a vela até que ele esteja melhor alinhado com a trajetória da Guia de movimento.

9. Selecione a ocorrência do barco à direita e use a ferramenta Girar para girar a ocorrência até que ela esteja melhor alinhada à trajetória (Veja a Figura 3-8).

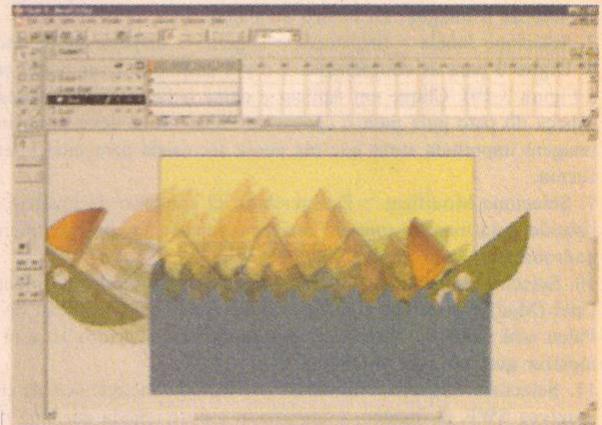


Figura 3-8
Girando o barco para alinhar à trajetória.

10. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou Cmd (Mac) em um dos quadros de interposição e selecione Propriedades.

A caixa de diálogo Propriedades do quadro se abre.

11. Selecione a guia de Interposição e clique para selecionar Orientar à direção da trajetória. Isso fará a linha da base do seu barco ficar paralela à trajetória da Guia de movimento. Clique em OK para fechar a caixa de diálogo.

A orientação do barco segue a trajetória de movimento mais de perto porque você selecionou Orientar à trajetória.

12. Clique nos ícones Papel de transparência e Editar vários quadros para desativar esses recursos.

13. Para reproduzir o filme em modo Tela cheia, selecione Controle > Testar filme. O Flash exporta seu filme como um arquivo Flash Player (.swf) e o reproduz. Observe que você não vê a guia de movimento. Não é ótimo poder controlar a trajetória do barco?

14. Para parar o filme, pressione Enter. Para voltar ao arquivo .fla, clique no botão Fechar (X) no lado direito superior da janela na qual o filme foi reproduzido. (Não clique no botão Fechar acima dele para não fechar o Flash.)

15. Salve seu arquivo como boat20 fla na pasta My Work e feche o arquivo.

CRIANDO UMA INTERPOSIÇÃO DE FORMA

Uma Interposição de forma faz a transição (transforma) de uma forma em outra. No próximo exercício você converterá um símbolo gráfico em um símbolo de clipe de filme e o animará, usando Interposição de forma ao invés de Interposição de movimento. A Interposição de forma transforma uma forma em outra, em uma série de passos.

Uma Interposição de movimento deve ser feita entre duas, ou mais, ocorrências de um símbolo, cada uma posicionada em um quadro-chave na mesma camada. Uma Interposição de forma é diferente—ela deve ser feita entre duas imagens gráficas, não símbolos, na mesma camada. Um símbolo de clipe de filme tem sua própria Linha de tempo que reproduz de maneira independente, independentemente do que está acontecendo na Linha de tempo principal do filme.

Obs.: Para ganhar tempo você usará ilustrações preparadas para essa lição. Na Lição 4, “Cenas, Ações e Botões”, você usará esse clipe de filme para animar um botão.

Para criar uma Interposição de forma:

1. Abra boat20.fla da pasta Lesson3.
2. Selecione Inserir > Novo símbolo. Denomine o símbolo duck head button e selecione Clipe de filme para seu comportamento. Clique em OK (Veja a Figura 3-9). A janela de edição de símbolo se abre. O Palco está vazio exceto por uma cruz no centro.
3. Dê dois cliques no nome da camada (Camada 1) e digite Tween para renomear a camada. A camada exibe o ícone do Lápis para mostrar que está ativa.
4. Selecione o primeiro nome. Observe que, como sempre, o primeiro quadro é sempre um quadro-chave.
5. Selecione Arquivo > Importar. Do menu pop-up Arquivos do tipo, selecione Flash Player (.swf). Da lista de arquivos, importe duckhead.swf. A imagem é posicionada no Palco.
6. Selecione a imagem desenhando uma moldura de caixa de seleção em volta dela com a ferramenta Seta. Use o Inspetor de objetos para posicionar a imagem no centro do Palco.
7. Selecione Janela > Inspetores > Objeto. O Inspetor de Objetos se abre.
8. Digite 0 para as coordenadas x e y e selecione Usar ponto central (Veja a Figura 3-10). Clique em Aplicar e deixe o Inspetor de objetos aberto. A cabeça do pato pula para o centro do Palco. Você deve desmembrar a imagem importada antes que ela possa ser usada para uma Interposição de forma.
9. Selecione Modificar > Desmembrar. O contorno da imagem está listrado para mostrar que ela está selecionada. Os preenchimentos estão padronizados com pontos.
10. Selecione o Quadro 10. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou Cmd (Mac) e selecione o quadro-chave em branco do menu de atalho. O Palco está vazio. O círculo do quadro-chave no quadro 10 está vazio para mostrar que não tem conteúdo.
11. Selecione Arquivo > Importar e selecione encircle.swf da lista de arquivos SWF. A imagem é importada e posicionada em uma nova camada.
12. Desenhe uma moldura de caixa de seleção com a ferramenta Seta para selecionar a imagem. Pressione Ctrl+X (PC) ou Cmd+X (Mac) para cortar a imagem.
13. Selecione o quadro-chave em branco na camada Tween. Pressione Ctrl+V (PC) ou Cmd+V (Mac) para colar a imagem circundada. O círculo no quadro-chave está preenchido para indicar que agora tem conteúdo.
14. Com a imagem selecionada, selecione Usar ponto central no Inspetor de objetos e digite 0 para as coordenadas x e y. A imagem pula para o centro do Palco.
15. Selecione Modificar > Desmembrar para preparar a imagem para a Interposição de forma.
16. Selecione Quadros 1–10 da camada Tween. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou Cmd (Mac) e selecione Propriedades. A caixa de diálogo Propriedades se abre.

17. Clique na guia de Interposição, selecione Shape do menu pop-up Interposição

(Veja a Figura 3-11) e clique em OK. Os quadros ficam verdes para indicar a Interposição de forma. Uma seta cruza os quadros apontando para o Quadro 10.

18. No Controlador, clique no botão Rebobinar e depois no botão Reproduzir para reproduzir seu clipe de filme de interposição de forma. A cabeça do pato se dissolve na ilustração circundada.

19. Salve seu arquivo como boat21.fla na pasta My Work.

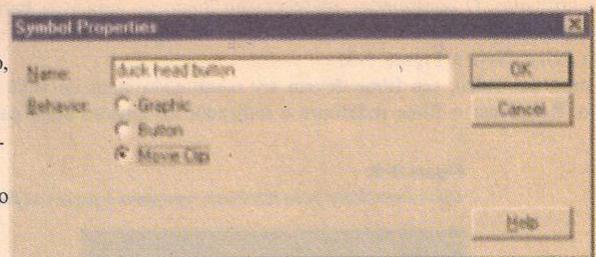


Figura 3-9
Criando um novo símbolo.

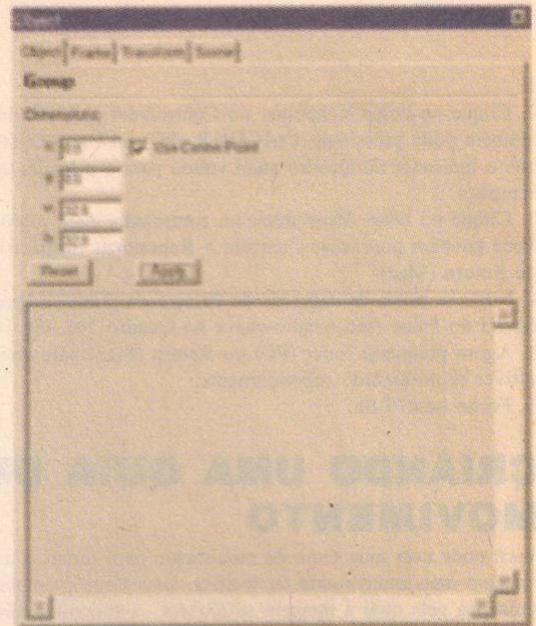


Figura 3-10
Centralizando uma imagem com o Inspetor de objetos.

TAREFA DA SEÇÃO

- Altere o filme para que o barco encontre turbulência. Dica: Na camada Boat, selecione um quadro entre os dois quadros-chave e selecione Quadro > Menu modificar. Altere Girar de Automático para Sentido horário e digite 3 para a quantidade de giros.
- Rebobine seu filme e reproduza-o. Reproduza-o em tela cheia.
- Traga a Linha de tempo de volta fechando a janela Testar filme ou selecionando Arquivo > Fechar.
- Anime os patos. Lembre-se de transformá-los em símbolo (ou símbolos) antes de fazer a animação. Se você animá-los separadamente, posicione cada um em uma camada separada. Salve os arquivos como ducks.fla.

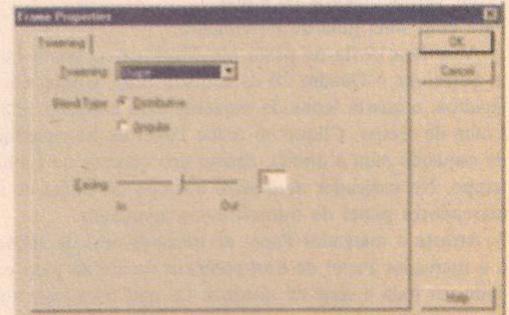


Figura 3-11
Selecionando a Interposição de forma.

LIÇÃO 4:

CENAS, AÇÕES E BOTÕES

OBJETIVOS

Quando você terminar essa lição, você entenderá:

- porque desmembrar um filme em cenas economiza tempo

- os quatro estados de botão
- como ações tornam botões interativos
- e você terá aprendido:
- como inserir uma cena

- como usar o Inspetor de cena
- como renomear uma cena e como alterar a ordem das cenas
- como anexar uma ação a um quadro
- como anexar uma ação a um estado de um botão
- como usar os comandos Parar e Ir para

EXERCÍCIOS - CENAS

Cenas fornecem uma maneira de dividir e dominar um grande projeto para que ele não fique fora de controle. Você pode usar cenas para organizar o filme tematicamente. Como cada cena tem suas próprias camadas e Linha de tempo, você trabalhará com trechos menores e mais manejáveis—especialmente importante quando você começar a revisar e a efetuar mudanças. Você pode facilmente ver quanto tempo desperdiçaria rolando por uma Linha de tempo com 1000 quadros ou mais de 50 camadas.

Cada cena também tem seu próprio trabalho ilustrativo, então, quando ele for compartilhado entre as cenas, certifique-se de usar símbolos. Sem símbolos, o trabalho ilustrativo deverá ser duplicado, tornando seu filme final maior e mais lento. Nesse exercício, você criará uma cena para a ilustração da praia que você rastreou na lição 2.

Para usar cenas para organizar um filme:

1. Abra boat21.fla da pasta Lesson4.
2. Selecione Inserir > Cena para criar uma nova cena. (Veja a figura 4-1).

A nova cena tem um Palco vazio com o segundo plano amarelo claro selecionado para o filme, uma Linha de tempo vazia e uma camada vazia. A Biblioteca está inalterada. No topo da Linha de tempo está uma guia com o nome de uma nova cena, Cena 2 (Veja a figura 4-2).

3. Selecione o ícone Editar cena. Está no canto superior esquerdo da sua tela, acima da Linha de tempo. Parece com as claquetes usadas para indicar Tomada 1 quando se faz um filme. Duas cenas

estão listadas no menu pop-up

Edição de cena:

Cena 1 e Cena 2.

4. Clique em Cena 1 no menu pop-up Edição de cena para voltar para Cena 1 (Veja a figura 4-3).

5. Arraste para baixo na parte inferior da Linha de tempo para expandi-la até que você possa ver todas as seis

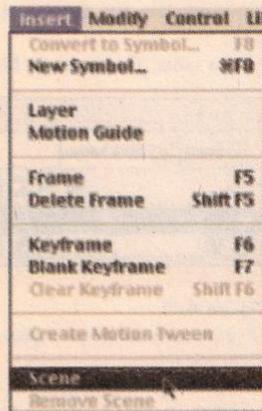


Figura 4-1
Criando uma nova cena.

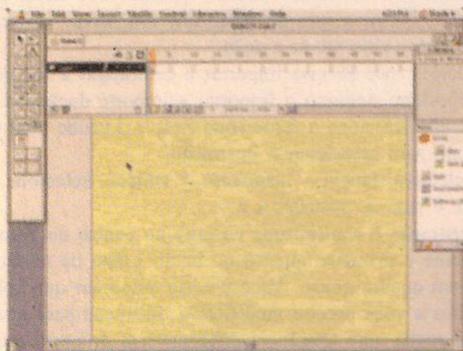


Figura 4-2
A nova cena tem uma Linha de tempo vazia e uma camada vazia.

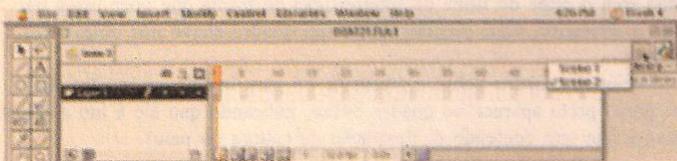


Figura 4-3
Clique em Cena 1 no menu pop-up Edição de cena para voltar para Cena 1.

camadas.

6. Clique no primeiro quadro da camada Beach.

7. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou com Cmd (Mac) no quadro realçado e selecione Copiar quadros do menu pop-up (ou selecione Editar > Copiar quadros).

8. Selecione Cena 2 no menu pop-up Edição de cena e selecione o primeiro quadro da Camada 1 (Veja a figura 4-4). Clique com o botão

direito do mouse (PC) ou com Cmd (Mac) e selecione Colar quadros (ou selecione Editar > Colar quadros).

9. Salve como boat22.fla na pasta My Work. Feche o arquivo.

Para limpar Cena 1:

1. Abra boat22.fla da pasta My Work ou da pasta Lesson4.
2. Selecione Janela > Inspetores > Cena. O Inspetor de cena se abre.
3. Selecione Cena 1 do Inspetor de cena e selecione a camada Beach. Clique na Lixeira, na parte inferior da Linha de tempo, para excluir a camada (Veja a figura 4-5). A camada Beach não será necessária na Cena 1. Obs.: Apesar da camada Beach estar bloqueada, você pode excluí-la.

4. Arraste a parte inferior da Linha de tempo para cima até que você veja somente cinco camadas da Linha de tempo.

5. Salve seu arquivo como boat23.fla na pasta My Work. Feche o arquivo. No próximo exercício, você renomeará as cenas e alterará sua ordem no Inspetor de cena. Quando um filme é dividido em cenas, elas são executadas na ordem em que aparecem no Inspetor de cena.

Para renomear cenas e alterar sua ordem:

1. Abra boat23.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson4.
2. Selecione

Janela > Inspetores > Cena e, então, realce a Cena 1.

3. Clique no botão Propriedades. A caixa de diálogo

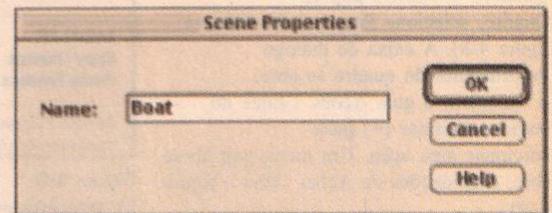


Figura 4-6
Digite Boat na caixa de texto Nome de Propriedades da cena.

propriedades da cena se abre. Digite o novo nome da cena em OK (Veja a figura 4-6).

O rótulo na guia acima das camadas que mover a caixa de diálogo rótulo).

4. No Inspetor de cena, realce a caixa de diálogo Propriedades beach, na caixa de texto Nome das camadas, exibe "Beach."

5. Posicione o cursor sobre "B" botão do mouse e mantenha-o o topo da lista (Veja a figura 4-filme. Você adicionará quadros Beach para que a imagem fique

6. Selecione Quadro 10 da camada: mouse (PC) ou com Cmd (Mac) e Quadro do menu Inserir).

7. Salve o arquivo como boat24.f

- AÇÕES

Se o divertimento, no Flash, está

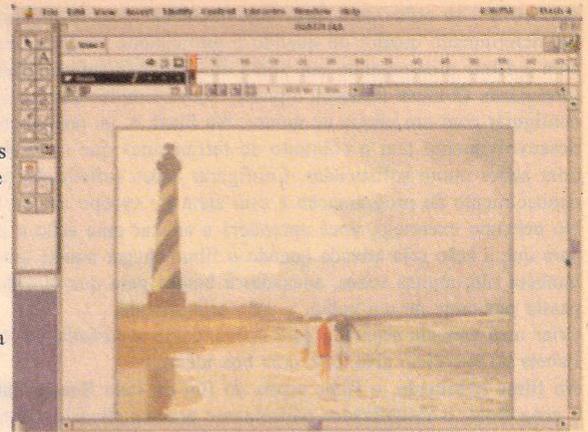


Figura 4-4
Selecione o primeiro quadro na Camada 1 de Cena 2.

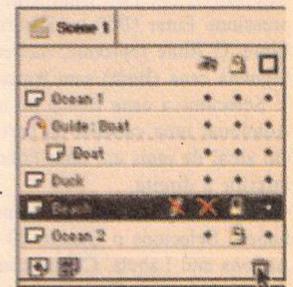


Figura 4-5
Clique no botão Lixeira para excluir a camada selecionada.

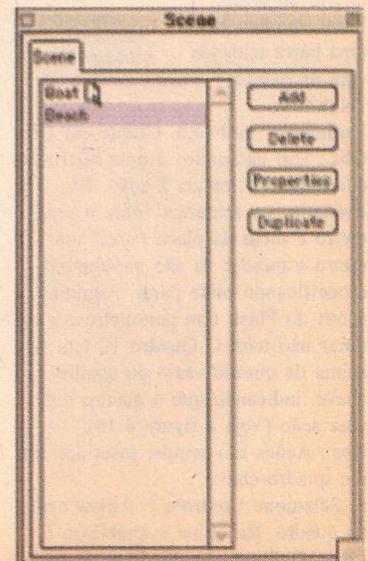


Figura 4-7
Arrastando a cena Beach para o topo da lista

nas ações. Use ações para fazer algo acontecer quando o filme chegar a um determinado quadro ou quando o participante visualizador interagir com o filme pressionando um botão ou digitando informações em um formulário. O Flash forneceu algumas ações simples que você pode configurar com um clique de mouse. No Flash 4, os profissionais de desenvolvimento têm o conjunto de ferramentas que necessitam para criar ações muito sofisticadas. Configurar ações sofisticadas exige conhecimento de programação e está além do escopo dessas lições.

No próximo exercício, você aprenderá a anexar uma ação a um quadro para que a ação seja ativada quando o filme chegar àquele quadro. Ações também são, muitas vezes, anexadas a botões para que quando o cursor passar por cima de um botão, a ação seja ativada.

Criar uma camada separada para ações, como a camada Actions and Labels no exercício abaixo, é uma boa idéia.

No filme terminado, o filme acaba no fim da cena Beach. Para reproduzir a cena Boat, o visualizador participante precisa clicar no botão Duckhead, que estará posicionado ao final da cena Beach. Nesse momento, seu filme não pára ao final da cena Beach, mas nesse exercício, você criará uma ação para parar o filme. Mais tarde você configurará o botão Duckhead para que ele inicie a próxima cena.

Para anexar uma ação a um quadro:

1. Abra boat24.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson4.
2. Selecione Controle > Reproduzir todas as cenas. Então, pressione Ctrl+Alt+R (PC) ou Cmd+Opt+R (Mac) para rebobinar o filme e pressione Enter (PC) ou Return (Mac) para reproduzir todas as cenas no filme. O filme reproduz, movendo da primeira cena (Beach) para a segunda cena (Boat) sem pausa.
3. Selecione a cena Beach do menu pop-up Cena. Clique no ícone Adicionar uma camada na parte inferior da Linha de tempo. Ele parece um sinal de mais em uma folha de papel com um canto dobrado na parte inferior à direita.

4. Dê um duplo clique no nome da camada e renomeie-a Actions and Labels. Selecione o Quadro 10 da camada Actions and Labels. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou com Cmd (Mac) e selecione Inserir quadro-chave (ou selecione Quadro-chave do menu Inserir).

5. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou com Cmd (Mac) no Quadro 10 (ou selecione Modificar > Quadro). Do menu pop-up Quadro, selecione Propriedades (Veja a figura 4-8). A caixa de diálogo Propriedades do quadro se abre.
6. Selecione a guia Ações. Clique no botão Adicionar (+) para adicionar uma ação. Um menu pop-up se abre, com opções de Ações (Veja a figura 4-9).

7. Selecione Parar. No painel Parâmetros, no lado direito da janela, Parar aparece em uma barra realçada com as palavras “Nenhum

Parâmetro” embaixo. Clique em OK. Obs.: Um parâmetro é uma instrução adicional adicionada à ação. Por exemplo, na sentença “Pare a um metro e meio da placa Pare,” um metro e meio da são parâmetros, especificando onde parar. Algumas ações do Flash têm parâmetros, a ação Parar não tem. O Quadro 10 tem um a acima do círculo vazio do quadro-chave, indicando que o quadro tem uma ação (Veja a figura 4-10).

Obs.: Ações são sempre inseridas em um quadro-chave.

8. Selecione Controle > Ativar ações do quadro. Rebobine e reproduza o filme. O filme pára no final da cena Beach (Quadro 10).
9. Salve seu arquivo como boat25.fla na pasta My Work. Feche a pasta.

- BOTÕES

Parar o filme anexando uma ação a um quadro foi fácil. Agora você deseja adicionar navegação ao seu filme para que o usuário possa escolher avançar para a próxima cena. Você está pronto para botões. No próximo exercício, você fará um botão de um símbolo gráfico existente. Então, você editará a ilustração para que o botão tenha uma aparência diferente quando você mover seu cursor sobre ele, quando você clicar no botão e quando você liberá-lo. Mais tarde você adicionará uma ação ao botão.

Primeiro você fará uma cópia do símbolo do clipe do filme Duckhead e alterará o comportamento do símbolo de clipe de filme para botão.

Para fazer um botão:

1. Abra boat25.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson4. A cena da praia é aberta.
2. Clique no ícone Adicionar uma camada na parte inferior da Linha de tempo à esquerda. Dê dois cliques no nome da camada para renomeá-la Duck Button.
3. Selecione Quadro 1 na camada Duck Button. Selecione Inserir > Novo símbolo. Denomine o novo símbolo como Duck Button e selecione Botão como seu novo comportamento. A janela de edição de símbolo se abre, exibindo uma nova Linha de tempo com uma camada e um quadro-chave. O botão Linha de tempo é diferente dos outros que você já viu. Ele tem quatro rótulos—Para cima, Sobre, Pressionado e Tocar—que correspondem aos quatro estados de botão, a seguir (Veja a figura 4-11).

- Para cima: O estado do botão quando ele estiver no Palco.

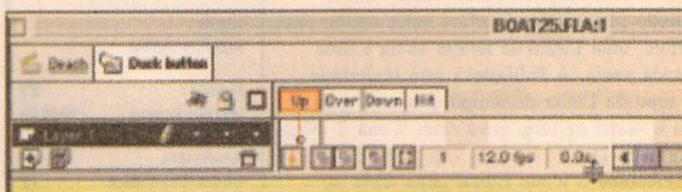


Figura 4-11

O botão Linha de tempo e quatro rótulos: Para cima, Sobre, Pressionado e Tocar.

- Sobre: O estado ativado quando rolar sobre o botão com o cursor.
 - Pressionado: O estado ativado quando você clicar no botão.
 - Tocar: Define a área do botão que está ativa—ou seja, a área que você pode clicar para ativar a ação.
- Primeiro, você precisa importar e centralizar a imagem duckhead.swf.
 4. Selecione Arquivo > Importar e importe duckhead.swf da pasta Lesson4. Selecione a ferramenta Seta e desenhe uma moldura de caixa de seleção para selecionar a ilustração.
 5. Selecione Janela > Inspectores > Objeto. Selecione Usar Ponto central e digite 0 para as posições x e y.

A ilustração é centralizada na cruz no centro do Palco. Somente o primeiro quadro no botão Linha de tempo, rotulado Para cima, tem um quadro-chave. Você precisa adicionar quadros-chave aos outros quadros e você precisa modificar a ilustração para que o botão tenha uma aparência diferente nos diversos estados. Você pode deixar a ilustração como ela está para o estado Para cima. Para o estado Sobre, você alterará a cor da ilustração nos próximos passos. Então, no próximo exercício, você anima o estado Pressionado do botão com o clipe de filme de Interposição de forma que você criou na lição 3. Primeiro, você precisa inserir um quadro-chave nos outros três quadros.

6. Selecione o quadro Sobre e pressione F6 para inserir um quadro-chave. Um ponto preto aparece no quadro Sobre, indicando que ele é um quadro-chave e que tem conteúdo (a ilustração da cabeça do pato).

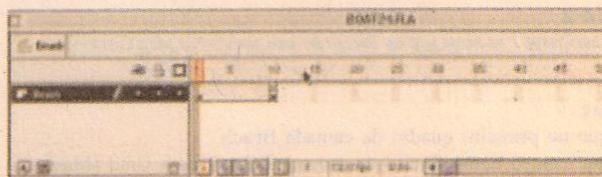


Figura 4-10

O a acima do ponto do quadro-chave mostra que o quadro contém uma ação.

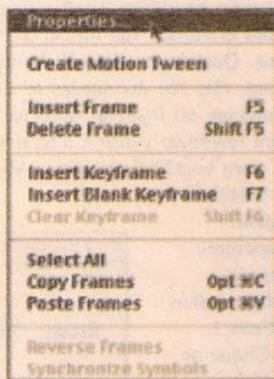


Figura 4-8
Do menu pop-up, selecione Propriedades.

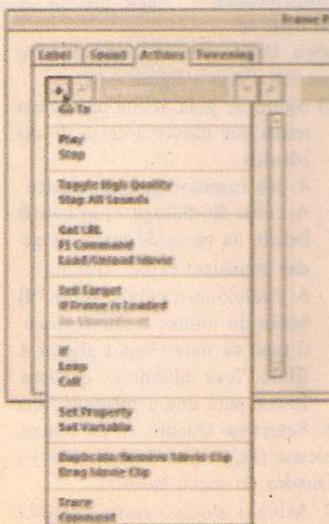


Figura 4-9
Clique no botão Adicionar (+) para adicionar uma ação.

7. Selecione o quadro Pressionado e pressione F6 para inserir um quadro-chave. Selecione o quadro Toçar e pressione F6 para inserir um quadro-chave. Agora você tem seus quadros-chave e cada um contém a ilustração Duck Button. Lembre-se que o quadro Toçar é diferente dos outros, ele define a área na qual você pode clicar para ativar a ação. Você define a área Toçar desenhando um retângulo um pouco maior que o botão no Palco.

8. Selecione a ferramenta Retângulo com o preenchimento atualmente selecionado e desenhe um retângulo no Palco um pouco maior que a ilustração do botão.

9. Selecione o quadro Sobre e selecione a Lata de tinta (U) da barra de ferramentas de desenho. Clique no modificador de Preenchimento e selecione um azul claro acinzentado da paleta de cores. A cor no modificador de Preenchimento altera para o azul que você selecionou.

10. Com a ilustração do pato selecionada, selecione Modificar > Desmembrar. O preenchimento está pontilhado e as linhas estão listradas.

11. Agora, utilize a Lata de tinta para alterar o preenchimento para azul. Essa ilustração é para o estado Sobre do botão; quando você mover o cursor sobre o botão, você verá o contorno do pato com um fundo azul (Veja a figura 4-12).

12. Agora você pode testar seu botão. Primeiro, feche a janela atual clicando na guia Beach, pressionando Ctrl+E (PC) ou Cmd+E (Mac) ou selecionando Editar > Filme.

13. Selecione Controle > Ativar botões (Veja a figura 4-13) e selecione o Quadro 10 da cena Beach. Mova seu cursor sobre o botão Duck. O botão se altera. O botão agora é um contorno da cabeça do pato com um fundo azul claro.

14. Selecione o menu Controle novamente e cancele a seleção de Ativar botões. Salve seu arquivo como boat26.fla na pasta My Work. Feche o arquivo. Obs.: Quando Ativar botões estiver selecionado, você não poderá selecionar e editar um botão no Palco.



Figura 4-12

A cor alterada do botão e do contorno para o estado Sobre.

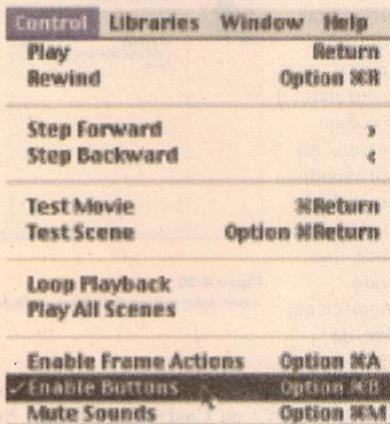


Figura 4-13

Selecione Controle > Ativar botões antes de testar seus botões.

CRIANDO UM BOTÃO ANIMADO

Agora que você modificou seu botão, você pode usar um símbolo de clipe de filme para adicionar animação ao seu botão. Essa é uma maneira relativamente simples de adicionar mais "tempero."

Nesse exercício, você usa o símbolo de clipe do filme Duckhead que você criou na Lição 3 para animar seu botão Duck em seu estado Pressionado. Para criar um botão animado:

1. Abra boat26.fla da pasta My Work ou da pasta Lesson4.
2. Pressione Ctrl+L (PC) ou Cmd+L (Mac) para abrir a Biblioteca (ou Selecione Janela > Biblioteca).
3. Clique no botão Editar símbolos na parte superior à direita da Linha de tempo. Clique no botão Duck para editar o símbolo Duck Button. A janela de edição de símbolo se abre.
4. Selecione o quadro Pressionado. Selecione a ilustração da cabeça do pato para excluí-la. A cruz para o símbolo permanece no centro do Palco.
5. Arraste o clipe do filme Duckhead da Biblioteca para o Palco (Veja a figura 4-14).

Obs.: É essencial que seu clipe de filme esteja precisamente alinhado com a cruz do símbolo Duck Button para que eles se alinhem perfeitamente quando o filme for reproduzido.

6. Para alinhar os dois símbolos, clique na cruz da ilustração do clipe de filme. Utilize as teclas de seta no teclado para mover a imagem um pixel por vez até que a cruz do símbolo Duck Button e a cruz do clipe do filme

Duckhead estejam alinhadas (Veja a figura 4-15).

Obs.: Para mover 8 pixels por vez, pressione a tecla Shift e mantenha-a pressionada enquanto pressiona uma tecla de seta na direção desejada.

7. Clique na guia da cena Beach para fechar a janela de edição de símbolo e volte ao Palco.

Para ver como o clipe de filme funciona, você deve testar o filme.

Clipes de filme não exibem quando você reproduz o filme no Palco.

8. Pressione Ctrl+Enter (PC) ou Cmd+Return (Mac) para testar o botão. Como você anexou uma ação Parar ao Quadro 10, o filme pára ao final da cena Beach.

- a. Olhe o botão antes de mover o cursor em sua direção. A cabeça do pato está verde e seu corpo marrom claro. Esse é o estado Para cima.
 - b. Role o cursor sobre o botão. A cabeça e o corpo do pato aparecem como contornos contra um fundo azul claro. Esse é o estado Rollover.
 - c. Clique no botão e segure. O clipe de filme é reproduzido. Esse é o estado Pressionado. O botão ainda não funciona porque ele não tem uma ação anexada a ele. Você anexará a ação no próximo exercício.
 - d. Libere o botão e afaste o mouse do botão. O botão está novamente em seu estado Para cima com o pato verde e marrom claro.
10. Salve o arquivo como boat27.fla na pasta My Work.

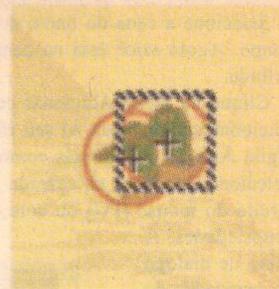


Figura 4-15

Alinhando as cruzes dos dois símbolos.

ADICIONANDO UMA AÇÃO DE BOTÃO

É claro que o real objetivo de botões é o de adicionar interatividade. No próximo exercício, você usará a ação Ir para configurar a navegação do último quadro da cena de Carregamento para o primeiro quadro na cena de Introdução. Enquanto o filme estiver precarregando, seu visualizador talvez olhe para outro lugar ou até mesmo vá embora. Você deseja que os visualizadores cliquem no botão Duck para começar a introdução de modo que você saiba que você tem sua atenção.

Para preparar para a ação, você adicionará um rótulo denominado Build ao Quadro 1 da cena Boat. Adicionar um rótulo é uma boa ideia para que você possa usar um rótulo ao invés de um número de quadro para especificar o quadro para o qual você deseja ir.

Usar um rótulo de quadro é frequentemente mais confiável porque as revisões acarretam alterações nos números dos quadros. Como o rótulo é exibido na Linha do tempo, você poderá facilmente diagnosticar e solucionar problemas de uma ação Ir para que seja desviada. Muitas pessoas acham o rótulo mais fácil para recordar com precisão, o que ajuda a prevenir erros de programação por descuido.

Depois de criar o rótulo, você configurará a ação na guia Ações da caixa de diálogo Propriedades. Ir para é um dos conjuntos de ações que você pode "programar" sem conhecer código algum, pois o Flash configurou opções de menu para ajudá-lo a construir o código passo a passo.

O Flash 4 contém um completo conjunto de ferramentas de ações para os profissionais de desenvolvimento usarem. Ações mais sofisticadas exigem que você conheça o básico de programação.

Para adicionar uma ação de botão:

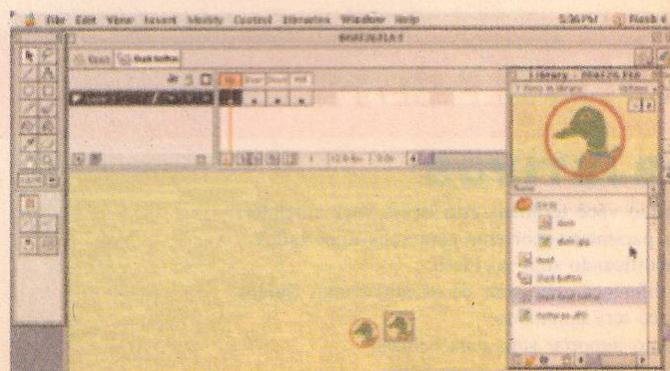


Figura 4-14

Arrastando um clipe de filme da Biblioteca para o Palco.

1. Abra boat27 fla na pasta My Work ou na pasta Lesson4.
 2. Selecione a cena do barco do menu pop-up Cena acima da Linha de tempo. Agora você está na cena Boat, com a Linha de tempo de Boat exibida.
 3. Clique no ícone Adicionar camada na base da Linha de tempo para adicionar uma camada ao seu rótulo. Dê dois cliques no nome da camada e digite Actions and Labels como o nome dela.

Selecione Quadro 1 na camada Actions and Labels e clique com o botão direito do mouse (PC) ou com Cmd (Mac). Do menu pop-up, selecione Propriedades. A caixa de diálogo Propriedades do quadro se abre.

4. Selecione a guia Rótulo e digite begin na caixa de texto Nome. Selecione Rótulo como o Comportamento e, então, clique em OK (Veja a figura 4-16). Uma pequena bandeira vermelha aparecerá no Quadro 1 e a palavra "begin" será exibida ao lado do quadro (Veja a figura 4-17).

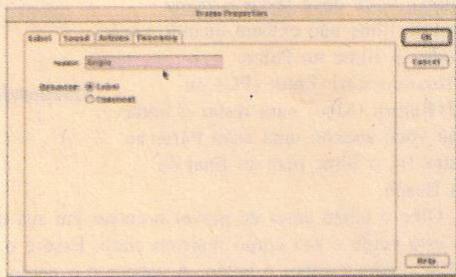


Figura 4-16 A guia Rótulo da janela Propriedades do quadro.

5. Clique na cena Beach no pop-up cena para abrir a Linha de tempo da Cena Beach. Selecione Quadro 10. Clique uma vez no botão Duck no Palco para selecioná-lo. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou com Cmd (Mac) no botão e selecione Propriedades do menu pop-up (ou selecione Modificar > Ocorrência). A caixa de diálogo Propriedades da ocorrência se abre.

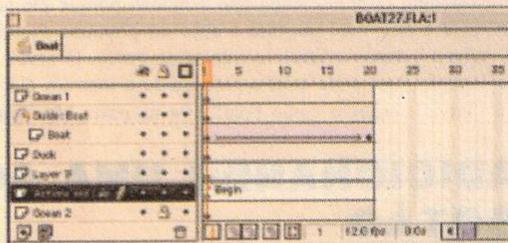


Figura 4-17 A Linha de tempo, exibindo o rótulo e a bandeira.

6. Selecione a guia Ações e clique no botão de mais (+). Do menu pop-up, selecione Ir para (Veja a figura 4-18). O Flash insere três linhas de código no painel Ações e parâmetros aparecem no painel Parâmetros (Veja a figura 4-19). O código parece assim: On (Release): essa linha de código significa "quando o botão estiver liberado." Go to and Stop (1): Essa linha de código significa "mover o indicador atual do Quadro para Quadro 1 e Parar." End on: Essa linha de código termina a ação.

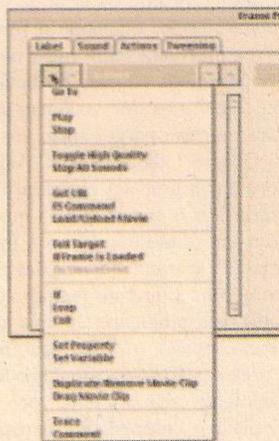


Figura 4-18 O menu pop-up para selecionar ações.

7. Localize Ir para e Parar (1) no topo do painel Ações. No painel Parâmetros, clique na seta para baixo ao lado da caixa de seleção de Cena e selecione Boat como o nome da cena para onde você deseja que a cena vá. No painel Ações, a segunda linha de código altera para Go to and Stop [Boat, 1], o que significa que você deverá ir para a cena Boat, quadro 1.
 8. Na área do Quadro do painel Parâmetros, selecione Rótulo e selecione Begin da lista de rótulos (é o único rótulo nessa cena). O código no painel Ações altera para Go to and Stop [Boat, "Begin"], o que significa que você deverá ir para a cena Boat, para o quadro rotulado "Begin".
 Obs.: As aspas em "begin" dizem ao programa que a palavra não é um comando de programação e sim, uma seqüência (nesse caso, uma seqüência de letras) que você digitou. Uma seqüência também pode ser uma série de números ou uma mistura de letras e números.
 9. Na parte inferior do painel Parâmetros, selecione a caixa ao lado de Ir para e Reproduzir. A segunda linha de código altera para Go to and Play [Boat, "Begin"] (Veja a figura 4-20). Isso é como programar com um amigo "soprando" o código correto no seu ouvido—ou melhor ainda, já que você não pode incorrer em erro de ortografia.
 10. Clique em OK para fechar a caixa de diálogo e, então, pressione Ctrl+Enter (PC) ou Cmd+Return (Mac). Seu filme reproduz a cena Beach e pára. Quando você clica no botão Duck, o filme navega até a cena Boat e a reproduz até o fim.
 11. Selecione Janela > boat27 fla para voltar ao arquivo Flash. Salve seu arquivo como boat28 fla na pasta My Work.

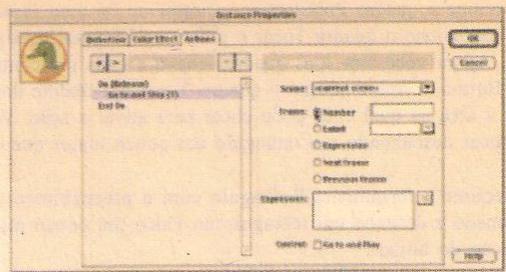


Figura 4-19 A guia Ações da caixa de diálogo Propriedades da ocorrência, exibindo três linhas de código.

Figura 4-20 A caixa Ações após você ter feito suas opções.

11. Selecione Janela > boat27 fla para voltar ao arquivo Flash. Salve seu arquivo como boat28 fla na pasta My Work.

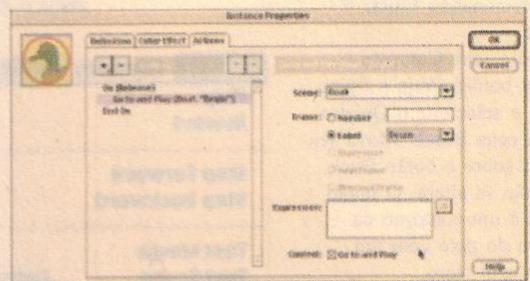


Figura 4-20 A caixa Ações após você ter feito suas opções.

TAREFA DA SEÇÃO

- Altere a ação da ocorrência Duck Button no Quadro 10 da cena Beach para que você vá para o último quadro da cena Boat quando você liberar o botão.
 - Altere a cor do estado Rollover do botão Duck.
- Obs.: Você deve estar com Controle > Ativar botões desativado antes que você possa selecionar e editar um botão.

LIÇÃO 5:

SOM

OBJETIVOS

Quando você terminar essa lição, você entenderá:

- os parâmetros corretos para sons importados
- modificando sons no Flash
- a diferença entre sons de eventos e sons fluidos e você terá aprendido:
- como importar sons para o Flash
- como adicionar som a um botão
- como definir opções no painel Som da caixa de diálogo Propriedades do quadro

- como fazer o som fluir

EXERCÍCIOS - ADICIONANDO SOM AO SEU FILME

Você pode trazer sons para seu arquivo Flash importando-os ou abrindo a Biblioteca de outro arquivo Flash que contenha os sons.

Arquivos Wave (WAV) são o padrão Windows para som descompactado. Arquivos AIFF são o padrão MAC. Você pode pensar em WAV e AIFF como o equivalente de som de um bitmap de imagem. Eles são grandes pois contêm muita informação sobre o som.

Você importa sons WAV (PC) ou AIFF (Mac) para o Flash, da mesma maneira que importaria qualquer outro tipo de arquivo. O Flash armazena sons na Biblioteca juntamente com bitmaps e símbolos.

Arquivos MP3 não podem ser importados para o Flash, mas o Flash faz bom uso do MP3 na hora de exportar.

O MP3 rapidamente se tornou o novo padrão para compactar arquivos de música pois ele entrega som de alta qualidade em um arquivo bastante compactado. Ele é análogo ao formato de compactação JPEG para imagens. Você importa sons para o Flash em um dos formatos de compactação (WAV or AIFF) e o Flash efetua a compactação de acordo com suas especificações. Você aprenderá sobre a definição de especificações na lição 6.

Sons exigem uma quantidade considerável de espaço RAM e de disco. Mantenha pequenos seus sons importando sons mono de 22kHz e 16-bits sempre que for possível (importar um som estéreo dobra os dados). O Flash pode importar tanto sons de 8- como de 16-bits em taxas de amostra de 11kHz, 22kHz ou 44kHz. Você poderá converter sons para taxas de amostra mais baixas quando você exportar.

Você só precisa de uma cópia de um arquivo de som na sua Biblioteca de arquivos Flash para usar aquele som de várias maneiras no seu filme.

No próximo exercício, você adicionará um som de gansos em uma lagoa que reproduzirá quando o visualizador pressionar o botão Duck e ativar o estado Pressionado. A ação do visualizador é chamada de "evento", e um som ativado por um evento é chamado "som de evento". Um som de evento é como um clipe de filme pois ele é inserido em um quadro e é reproduzido até terminar, independentemente do que mais esteja ocorrendo na Linha de tempo de filme. Ambos os sons que você importará são arquivos estéreo de 16-bits e 44kHz. Isso lhe dará uma série de opções na hora de compactar, que virá na lição Publicar a seguir.

Para adicionar som a um evento:

1. Abra boat28.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson5.
2. Clique no botão Lista de símbolos do lado superior direito da Linha de tempo e, então, clique no símbolo Duck Button. Uma nova janela se abre, onde você pode editar o símbolo.
3. Clique no ícone Adicionar camada para adicionar uma nova camada. Dê dois cliques na camada e nomeie-a sound.
4. Selecione a quadro Pressionado da camada do som. Pressione F6 para inserir um quadro-chave.
5. Selecione Arquivo > Importar. Se você estiver trabalhando em um PC, selecione WAV como o tipo de arquivo e abra o arquivo de som geese.wav. Se você estiver trabalhando em um MAC, selecione AIFF como o tipo de arquivo e abra o arquivo de som geese.aif. Nada altera no Palco, mas o som é adicionado à Biblioteca.
6. Pressione Ctrl+L (PC) ou Cmd+L (Mac) para abrir a Biblioteca. Com a quadro Pressionado selecionado, arraste o som geese.aif ou geese.wav e libere-o no Palco. Procure a onda sonora na quadro Pressionado. Ela parece uma linha reta.
7. Clique na guia Beach para voltar ao filme ou selecione Filme da lista Editar cena do lado superior direito da Linha de tempo. Pressione Ctrl+Enter (PC) ou Cmd+Return (Mac) para testar o filme. Quando o botão Duck for pressionado, o som será ativado. Seu botão animado tem uma aparência e som incríveis.
8. Salve seu arquivo como boat29.fla na pasta My Work. Feche o arquivo. O som que acompanha a cena Boat é tratado diferentemente. O som do oceano será "fluido" durante o download para que a primeira parte do som possa tocar enquanto o download do resto do som está sendo feito. Para adicionar um som fluido:

1. Abra boat29.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson5.

2. Selecione o ícone Lista de cenas do lado superior direito da Linha de tempo e selecione a cena Boat.
3. Prolongue o filme arrastando o último quadro de cada camada (exceto a camada Actions) para o Quadro 60. Para arrastar um quadro, clique para selecioná-lo, libere o botão do mouse e, então, arraste.

Observe que a Interposição de movimento está ativa e gera os quadros adicionais exigidos sem nenhum esforço da sua parte. Isso dará ao barco um pouco mais de tempo para navegar pelos movimentos um tanto extremos para cima e para baixo do guia de movimento.

4. Adicione uma camada. Então, dê dois cliques na camada e nomeie-a Sound.
5. Selecione Arquivo > Importar. Se você estiver trabalhando com um PC, selecione WAV como o tipo de arquivo e abra o arquivo de som

ocean.wav. Se você estiver trabalhando com um MAC, selecione AIFF como o tipo de arquivo e abra o arquivo de som ocean.aif.

6. Dê dois cliques em Quadro 1 para abrir a caixa de diálogo Propriedades do quadro. Clique na guia Som. Do menu pop-up Som, selecione ocean.wav (PC) ou ocean.aif (Mac).

Na caixa de diálogo Propriedades do quadro de som existem dois painéis exibindo o som: esses são os canais direito e esquerdo do som. Entre os dois painéis existe uma Linha de tempo que pode ser medida em quadros

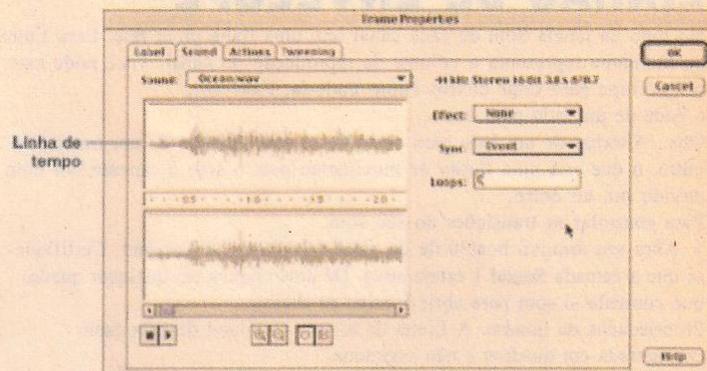


Figura 5-1
A Linha de tempo de som.

ou segundos (veja a Figura 5-1). Quando a Linha de tempo de Sound estiver definida em Quadros, ela corresponderá à Linha de tempo de Movie. No início e no fim da Linha de tempo existem barras verticais cinzas, os controles Tempo de entrada e Tempo de saída.

Obs.: O som começa no ponto de Entrada e termina no ponto de Saída. Os controles Tempo de entrada e Tempo de saída são usados para alterar o ponto de Entrada e o ponto de Saída do loop. Lembre-se que se você não pretende usar certas porções do som em qualquer lugar do filme, você deverá retirá-las antes de trazer o som para o Flash. Criar loop no som não aumenta significativamente o tamanho do arquivo.

7. Pare um minuto para familiarizar-se com o painel Som. reproduza o som. Clique no ícone Mais zoom para aumentar as ondas sonoras e, então, use a barra de rolagem para ir e vir. Esse som tem um pouco menos que um segundo de duração. Clique no ícone Quadros para alterar a exibição da Linha de tempo de segundos para quadros.

Esse som tem 45 quadros de duração.

8. Clique em OK e feche a janela Propriedades do quadro e volte para o filme.

9. Use a barra de rolagem na Linha de tempo para rolar até o fim dessa cena. A cena Boat tem 60 quadros de duração.

10. Rebobine o filme e reproduza a cena. A animação é mais longa que o som que você acaba de adicionar. Você precisa fazer o som durar mais tempo para que dure até o fim da animação.

11. Dê dois cliques na Quadro 1 da camada Sound 1 para reabrir o painel Som na caixa de diálogo Propriedades do quadro. Na caixa de texto Loops, digite 2. Isso fará o som reproduzir duas vezes dobrando seu tempo de reprodução. Seu som agora reproduzirá durante 90 quadros. Uma linha vertical aparece no início e no fim do gráfico de som em cada canal de som, indicando o local do último quadro da animação (veja a Figura 5-2).

Obs.: O som em loop está sombreado na exibição.

12. Clique no ícone Reproduzir para ouvir suas alterações. Quando o som chegar no seu ponto final, ele voltará para o começo e reproduzirá uma

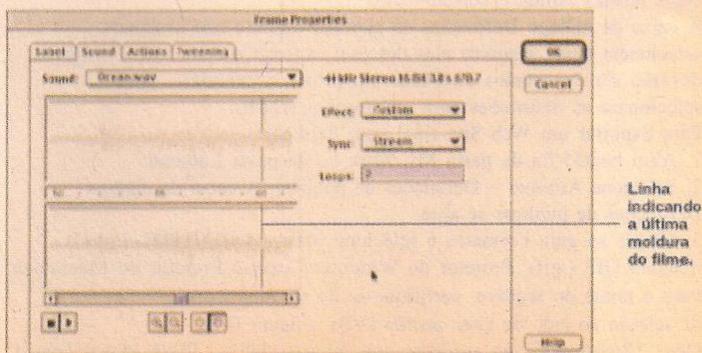


Figura 5-2
A forma da onda após você ter definido o som para criar loops duas vezes.

segunda vez.

Obs.: Cuidado—criar loop nem sempre funciona bem com sons que não foram criados para estar em loop.

13. Salve seu arquivo como boat30.flx na pasta My Work e feche o arquivo.

- TRABALHANDO COM LINHAS DE ENVELOPE

No topo da janela Som de cada canal tem uma linha preta fina. Essa Linha de Envelope representa o volume de reprodução do canal. Você pode usar o Envelope para criar efeitos como Fade-in, Fade-out, e Fade de um lado para outro.

Obs.: Alternar de um lado para outro faz o som alternar de um canal para outro, o que cria uma ilusão de movimento pois o som é captado ora num ouvido ora no outro.

Para controlar as transições do seu som:

1. Abra seu arquivo boat30.flx da pasta My Work ou Lesson5. Certifique-se que a camada Sound 1 esteja ativa. Dê dois cliques em qualquer quadro que contenha o som para abrir a caixa de diálogo

Propriedades do quadro. A Linha de tempo de Sound deveria estar configurada em quadros e não segundos.

2. Selecione Fade-out do menu pop-up Efeito. Olhe para a linha de envelope a 35 quadros. A linha começa a descer da alça do Envelope, alcançando seu ponto mais baixo no final do primeiro loop. O envelope continua em uma linha plana até o final do segundo loop. Você deseja iniciar o Fade-out mais tarde para que o som não desapareça completamente até o fim da sua animação.

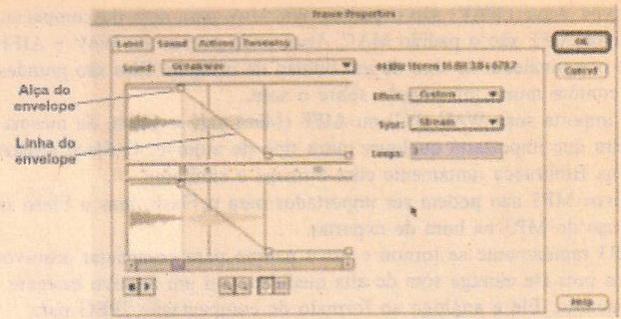


Figura 5-3
A linha do envelope, que indica volume.

3. Arraste uma das alças superiores do envelope para o início do segundo loop (talvez você tenha que diminuir para visualizar o segmento inteiro no qual você está trabalhando).

4. Arraste uma das alças inferiores do envelope para o final do segundo loop para criar um Fade-out que durará até o final da animação (veja a Figura 5-3). O Efeito altera para Custom quando você manipular o envelope.

5. Defina Sinc para Stream e clique em OK para fechar a janela.

6. Rebobine e reproduza o filme. Agora seu som dura tanto quanto a animação e, então, desaparece gradualmente.

7. Salve seu arquivo como boat31.flx na pasta My Work.

TAREFA DA SEÇÃO

- Anexe um som ao estado Sobre do botão Duck.
- Adicione um som ao primeiro quadro da cena Beach.

LIÇÃO 6:

PUBLICAR

OBJETIVOS

Quando você terminar essa seção, você entenderá:

- como publicar trabalhos na produção de um Web site e você terá aprendido;
- como usar Definições de publicar para exportar um arquivo HTML
- como exportar um arquivo projetor do Flash para PC ou Mac

EXERCÍCIOS - PUBLICANDO ARQUIVOS PARA SEU WEB SITE

O Flash 4 tem um novo e excelente recurso chamado Publicar que permite a exportação em lote de todos os arquivos necessários para entregar mídia do Flash em todos os lugares. Você pode exportar para HTML, usando os modelos fornecidos com o Flash ou usando modelos personalizados que você criar. Você pode exportar um arquivo projetor do Windows ou do Mac que contenha tanto o filme como o Flash Player em um pacote organizado. Você pode especificar como você deseja exportar sons e escolher se essas definições substituirão suas definições no Flash para arquivos individuais de som.

Você pode exportar para o Flash 4 ou para versões anteriores. Publicar fornece uma maneira flexível porém orientada a lotes de executar todas essas tarefas rápida e corretamente.

A caixa de diálogo Definições de publicar permite que designers selecionem quais arquivos eles desejam exportar e como esses arquivos deverão ser exportados do Flash. No próximo exercício, você selecionará as definições para um arquivo HTML.

Para exportar um Web Site final com Publicar:

1. Abra boat31.flx da pasta My Work ou da pasta Lesson6.
2. Selecione Arquivo > Definições de publicar. A caixa de diálogo Definições de publicar se abre.
3. Clique na guia Formatos e selecione Flash (.swf), HTML (.html), imagem GIF (.gif), Projetor do Windows (.exe) e Projetor do Macintosh. Para o nome do arquivo, certifique-se de ter uma marca de seleção ao lado de Usar padrão (Veja a figura 6-1).

Obs.: “Projetores” são arquivos que “empacotam” o Flash Player com o arquivo Flash Player (.swf) que você criou. Os arquivos são executáveis - o

visualizador simplesmente clica e o filme é reproduzido. Se você estiver distribuindo seu filme em disco ou mesmo por correio eletrônico, você não precisa especular se o visualizador tem o Flash 4 Player, pois você o incluiu. Esse formato também é útil para apresentações. Quando você selecionar a caixa Imagem GIF, uma guia GIF é adicionada às guias Definições de publicar. Suas escolhas na guia Flash determinarão as definições finais do arquivo Flash exportado (SWF).

Obs.: Quando você ativar a opção Usar padrão de nomes, o Flash denominará os arquivos que ele criar para exportação, baseado no nome do arquivo FLA. Por exemplo, se o arquivo Flash for nomeado boat31.flx, o arquivo GIF será boat31.gif.

4. Clique na guia Flash. selecione Gerar relatório de tamanho e Proteger de importação. Gerar relatório de tamanho fornecerá um relatório sobre o tamanho de cada elemento no seu arquivo Flash. Proteger de importação previne que outros “reimportem” o arquivo SWF para o Flash. A regra para definições de áudio é “testar e pesar”. Veja de que

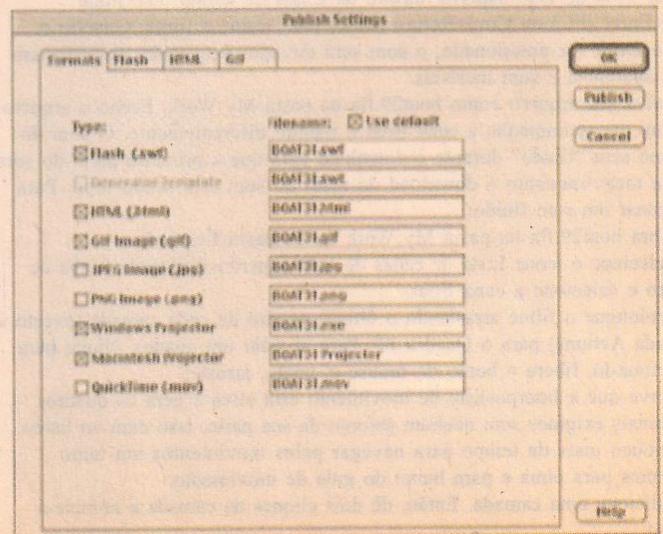


Figura 6-1
Selecione essas Definições de publicar na guia Formatos.

tamanho ficam seus arquivos quando você exporta em qualidade superior e, depois, em qualidade inferior. Olhe e ouça os resultados e, então, considere seus visualizadores, seus equipamentos e suas expectativas.

Teste seus arquivos em diversos sistemas. Se você estiver tentando alcançar uma ampla platéia domiciliar, você precisa assistir sua animação e ouvir seus arquivos em uma conexão de 28.8 em AOL

com um cartão de áudio SoundBlaster. Se você estiver vendendo entretenimento a um cliente bem equipado, não almeje o denominador comum mais baixo nem mesmo um meio termo imaginário. O Flash fornece as opções—você toma as decisões.

Você pode aprender bastante testando muitas opções e selecionando Gerar relatório de tamanho toda vez. O relatório fornece estatísticas para pesar juntamente com suas preferências estéticas.

5. Clique no botão Definir ao lado de Fluxo de áudio. A caixa de diálogo Definições de publicar se abre.

6. Na guia Flash, altere a Taxa de bits para 64 kbps e a Qualidade para Melhor e, então, clique em OK (Veja a figura 6-2).

Com as melhores definições de taxa de bits e qualidade, você obterá áudio de melhor qualidade; você também levará mais tempo para exportar e produzir arquivos maiores. Se você definiu opções de exportação para arquivos individuais de som, você poderá substituir as definições individuais de som selecionando Substituir definições de som.

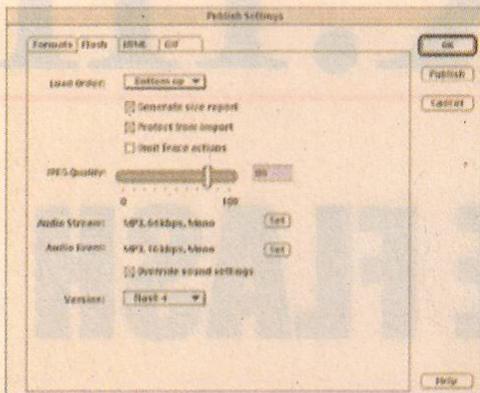


Figura 6-2
Selecione essas definições para a guia Flash.

contrário, as definições que você selecionar em Publicar se aplicarão somente aos arquivos para os quais você não selecionou definições. Você tem a flexibilidade para definir especificações para arquivos individuais de som, para processar em lote todos os arquivos com Publicar ou para substituir especificações anteriores e processar em lote em Publicar com novas definições.

7. Clique para selecionar Substituir definições de som.

Obs.: Se você estiver usando o Generator da Macromedia, você deverá exportar para o Flash 3 até que o Generator 2 seja lançado. Flash 3 Players não podem reproduzir arquivos Flash 4 Player. Por outro lado, os novos recursos do Flash 4 serão anulados se você exportar para Flash 3.

8. Selecione a guia HTML para personalizar os parâmetros HTML para reprodução de filme Flash dentro de um navegador. Do menu pop-up Modelos, selecione Flash 4 com Imagem. Essa opção incorpora códigos no seu código HTML para detectar automaticamente se um visitante de Web Site tem o Flash 4 Player instalado e, se não tiver, para servir um GIF alternativo.

9. Clique no botão Info para ver uma descrição do que o modelo fará (Veja a figura 6-3). Então, clique em Cancelar para fechar a descrição. Obs.: Você pode personalizar os modelos HTML fornecidos com o Flash 4 ou adicionar seu próprio modelo personalizado que instrui o Flash a escrever HTML personalizado quando você publica um arquivo.

10. Publicar exporta uma imagem GIF que pode ser exibida a visualizadores que ainda não têm o Flash Player em seus sistemas. Clique na guia GIF para ajustar definições para a imagem GIF alternativa exportada do filme Flash. Por enquanto, aceite as definições padrão (Veja a figura 6-4). Esse será um grande arquivo GIF; esse recurso funciona melhor com uma animação pequena.

11. Clique no botão Publicar para exportar os arquivos com as definições que você escolheu. Uma mensagem indica que a exportação está acontecendo. Os arquivos exportados serão colocados no mesmo diretório onde o arquivo Flash original estiver.

12. Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Definições de som. Então, salve seu arquivo como boat32 fla na pasta My Work.

13. Abra um dos projetores e assista seu filme no Flash Player. Basta clicar no nome do arquivo para iniciar o Flash Player “empacotado” no arquivo projetor.

Obs.: O projetor do PC terá uma extensão .exe e o projetor do MAC terá uma extensão .hqx. A extensão do arquivo talvez não seja exibida na sua lista de arquivos no MAC.

14. Use seu navegador para abrir e visualizar o arquivo HTML que você “publicou”. Teste o botão Duck.

15. Selecione Visualizar > Origem para ver o arquivo HTML que você gerou com Publicar. Observe que Publicar encontrou todo o texto no seu arquivo Flash e o incluiu no seu arquivo HTML para que possa ser encontrado por engenharias de busca. Essa é uma tarefa que você não se importará em deixar o Flash automatizar para você.

16. Viva!

TAREFA DA SEÇÃO

- Abra o relatório para ver as estatísticas sobre os arquivos que você exportou.
- Altere as opções de exportação de som e publique novamente. Abra o arquivo HTML e compare a velocidade de reprodução. Dê uma olhada nas novas estatísticas.

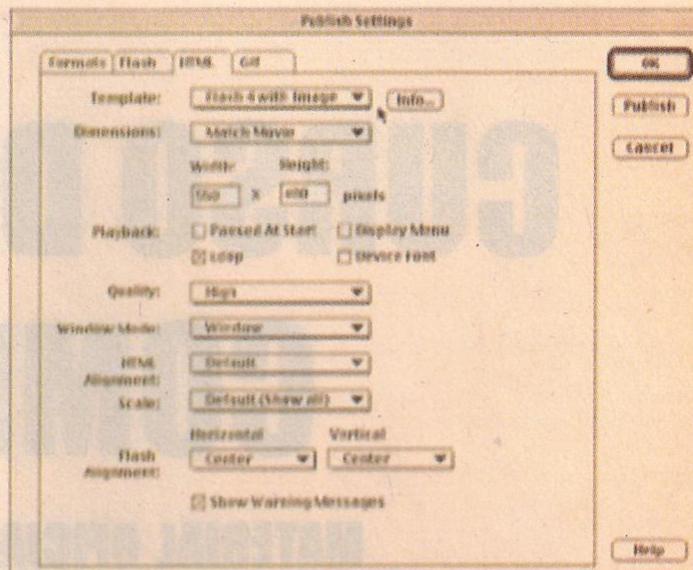


Figura 6-3
Selecione essas definições na guia HTML.

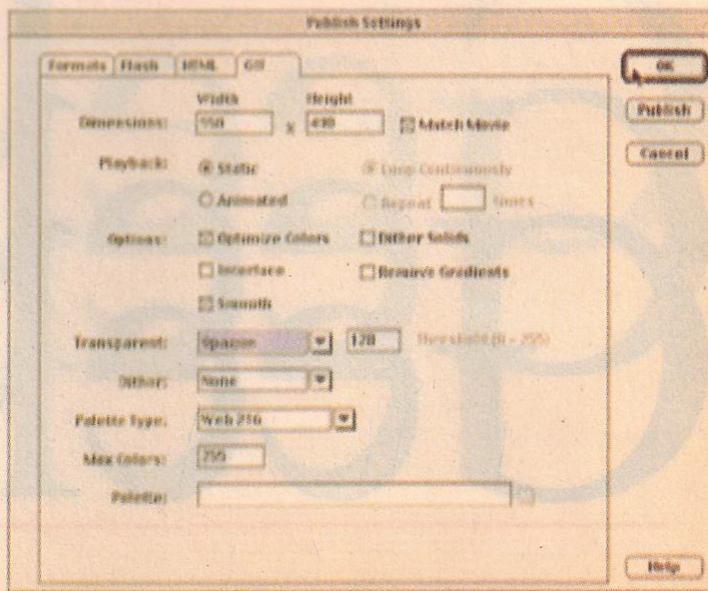


Figura 6-4
Aceite as definições padrão na guia GIF.

Geek:help
Geek:help

**CURSO DE FLASH 4
COMPLETO**

**MATERIAL OFICIAL DA MACROMEDIA
PARTE II DE II**

Geek:help
Geek:help
