

MACMANIA

WWW.MACMANIA.COM.BR



ANO 6
Nº 64
1999
R\$ 5,00

G4 O ESMAGA PENTIUM

- PowerBook G3
- Kodak DC240
- Photoshop 5.5:
pronto para a Web
- Internet a jato
no seu Mac
- Aprenda a queimar
CDs para Mac e PC
- Como animar o seu site com
GIF animado, Flash e DHTML
- Sharewares para MP3



ISSN 1414-4395



64



9 771414 439007



As Cartas Não Mentem

PowerPoint no Mac

Vira e mexe, recebo arquivos de imagem salvos em PPT. Não tenho PowerPoint no Mac (nem sei se existe), gostaria de saber se é possível converter esse tipo de arquivo para ser aberto em algum aplicativo gráfico no Mac (Photoshop, FreeHand, Illustrator, Corel, whatever...).

Jackson Franco raja@rio.com.br
Negativo. O jeito é comprar o Office para usar o PowerPoint (que é um ótimo programa para se fazer apresentações, por sinal) como mero conversor de arquivos. Mas já aviso que as opções que ele traz para conversão de imagens são bem fraquinhas. A Microsoft tem um programa chamado PowerPoint Viewer, que serve apenas para visualizar os arquivos. Talvez ele lhe sirva para algo.

Sujeira no mouse

Eu gostaria de limpar o mouse do meu iMac, mas não sei como abri-lo. Tenho medo de forçar e quebrá-lo. Poderiam me ajudar?

Sueli D'Almas sdalmas@uol.com.br
O mouse do iMac tem uma tranca que pode estar impedindo você de abri-lo. Empurre gentilmente um clipe no furinho que tem na tampa, enquanto a gira para abrir. Depois é só tirar a bola e limpá-la com água e sabão. Aproveite para tirar a craca que se acumula nas roldanas com o clipe. Seu mouse funcionará como novo.

Índice

- 4 Cartas
- 8 Tid Bits
- 12 Macintosh G4
- 18 Anime seu site
- 26 @Mac: Internet a jato
- 30 Bê-A-Bá: Caracteres
- 37 Simpatips
- 38 Sharewares: MP3
- 44 Câmera Kodak
- 46 PowerBook G3
- 48 Workshop: Queimando CDs
- 51 MacPRO
- 58 Photoshop 5.5
- 60 iCab
- 66 Ombudsmac

SCSI para USB

Tenho um Zip Plus (paralelo/SCSI) e um iMac. Já tentei em tudo quanto foi canto encontrar um conector para ligar o Zip ao iMac. Onde encontrar esse conector ou como montar um?

Mario Lucio next@nouveau.com.br
Ainda não testamos os novos conectores USB-SCSI que estão começando a chegar para o iMac. A Newer afirma que o seu µSCSI funciona, mas apenas se o Zip está no meio da cadeia SCSI. Por outro lado, a Iomega não recomenda usar o Zip Plus com outros aparelhos SCSI, ou seja, é uma bela confusão. Acho que o melhor é você se conformar e trocar seu Zip SCSI por um USB.

iMac travado

Sou leitor assíduo desta magnífica revista e olhe que não sou proprietário de um Mac, (mas por pouco tempo). O problema é o seguinte: fui à casa de um amigo que possui um iMac e, ao tentarmos instalar o drive de impressora da Epson 740, o computador travou. Não havendo outro jeito, foi feito um reset pela lateral. Bastou isso para que o computador não voltasse a funcionar. Sempre que iniciava, dava pau, dizendo que não foi possível ao Disk First Aid recuperar fragmentos de arquivos. Tentamos de tudo, até restartar sem as extensões. Bootamos a máquina pelo CD e só assim conseguimos retornar ao sistema. Não houve outro jeito senão reinstalar o sistema pela instalação limpa. Logo após, houve o restart, mas apareceu um ícone de disquete com uma interrogação no meio e uma pasta azul com a cara do Mac feliz piscando; e os programas que estavam instalados pararam de funcionar assim com a Internet. Pergunto:

- 1) O que significa esse ícone de disquete e como fazê-lo sumir (a mesma pergunta para a pasta azul)?
- 2) Como faço para que todas as configurações voltem a funcionar normalmente, bem como todos os programas? Segundo a revista, basta jogá-los no System Folder, correto?
- 3) O Norton Utilities teria evitado todo esse trabalho?
- 4) O que significa "zapear a PRAM" e o que ela contém? Devo zapear de quanto em quanto tempo?
- 5) A reconstrução do desktop deve ser uma prática corriqueira?
- 6) Aqui em Recife, onde posso estudar para ser técnico em Macintosh?

Ailson Leal de Carvalho Junior alcj@mailbr.com.br
1) O ícone do disquete significa que o Mac não está encontrando o sistema, por algum problema no disco ou no próprio OS. O procedimento correto é esse mesmo que você realizou: reinstalar o sistema a partir do CD. A pasta azul pisca durante algum tempo no startup do iMac enquanto ele carrega sua ROM, que está no disco, para a memória RAM.
2) Quase isso. Alguns programas vão precisar ser reinstalados, podendo pedir novamente o número de série. Mas faça isso com cuidado, principalmente em relação às extensões. O melhor é instalá-las em pequenos grupos e restartar, para evitar conflitos.

3) Talvez.

4) O Zap na PRAM (restartar segurando as teclas **⌘OptionP(R)**) zera alguns parâmetros básicos do sistema. É uma espécie de terapia de choque, só devendo ser usada quando seu Mac está realmente baleado. Seria o caso, por exemplo, se mesmo depois da reinstalação do sistema seu Mac continuasse sem funcionar.

5) Há várias opiniões a respeito. A nossa é: "se não estiver quebrado, não conserte".

6) Procure se informar com o pessoal da Login, 81-441-0022.

FileMaker ou não?

Estive lendo a reportagem do Sr. Roberto Conti sobre o banco de dados FileMaker Pro e acho que é isso que estou procurando, mas preciso de umas respostas primeiro; se vocês puderem me ajudar, ficarei muito grato.

- 1) Tenho vontade de desenvolver sistemas comerciais para Mac. Como anda o mercado nessa área, é uma boa opção hoje?
 - 2) Tenho procurado um banco de dados para Mac. Dizem que o FileMaker é o melhor. Verdade ou existe outro?
 - 3) Posso desenvolver programas comerciais englobando sistemas financeiros, emissão de nota fiscal, cadastro de clientes, controle de estoque etc. no FileMaker Pro?
 - 4) O FileMaker trabalha com que tipo de linguagem, SQL ou outro?
 - 5) Existe algum representante no Brasil do FileMaker?
- Dependendo de suas respostas, vou ou não comprar um Mac. É lógico que é meu sonho ter um Mac, e estou juntando dinheiro para isso, mas preciso de algo que me dê retorno, pois estou querendo prestar serviço nessa área para engordar meu orçamento. Se a resposta for positiva, onde posso encontrar literatura do FileMaker no Brasil para que eu possa começar a estudar?

Ricardo de Sousa amaralnet@amaralnet.com

- 1) O mercado de desenvolvimento para Mac por aqui está praticamente virgem. Dá para contar nos dedos os profissionais que conhecem FileMaker.
 - 2) Com certeza é uma boa, pois o programa é uma ferramenta muito amigável, poderosa e cross-plataforma. No entanto, existem outros, como o 4th Dimension, por exemplo. Consulte o Apple Guide (www.appleguide.com), que com certeza irá encontrar outros.
 - 3) Nos EUA e na Europa, ele é muito usado em empresas de pequeno e médio porte. Ele também está sendo usado na Internet, no Brasil. Os sites da Caps (www.caps.com.br) e da AppleStore (www.applestore1.com.br) são feitos com FileMaker.
 - 4) Ele não trabalha diretamente com SQL, mas permite usar ODBC para conectá-lo a outra base de dados.
 - 5) Não. Atualmente a FileMaker está sem distribuidor no Brasil. A Magna e a Pars, que distribuíam o produto por aqui, só possuem algumas cópias dele para PC. É triste constatar que nem mesmo uma empresa de software controlada pela Apple acredita no mercado brasileiro.
- Em relação à literatura, tudo o que você precisa vem com o produto. Livros, somente

Get Info

Editor: Heinar Maracy

Editores de Arte:

Tony de Marco e Mario AV

Conselho Editorial: Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Rainer Brockerhoff, Ricardo Tannus

Gerência de Produção: Egly Dejulio

Gerência Comercial: Francisco Zito

Contato: Kátia Regina Machado

Gerência de Assinaturas: Rodrigo Medeiros, [\(011\) 253-0665, 253-3176, 284-6597](mailto:fone/fax)

Gerência Administrativa:

Clécia de Paula

Fotógrafos: Andréx, Edilson G. de Oliveira, J.C. França, Hans Georg, Ricardo Teles, Tony de Marco

Capa: Idéia – Tony de Marco
 Photoshop – Mario AV

Redator: Márcio Nigro

Revisora: Danae Stephan

Assistente de Arte: Pavão

Colaboradores: Alberto Alerigi Jr, Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Celso Reeks, Daniel de Oliveira, David Drew Zingg, Dimitri Lee, Douglas Fernandes, Everton Barbosa, Fargas, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C. França, João Velbo, Luís Carlos Zardo, Luiz F. Dias, Marcello Gaú, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Nêria Dejulio, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Rabelo Zouain, Roberto Conti, Rodrigo Martin, Silvia Richner, Tibo, Tom B, Viviane Rocha.

Fotolitos: Postscript

Impressão: Copy Service Ind. Gráfica

Distribuição exclusiva para o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. – Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000 – Rio de Janeiro – RJ – Fone (021) 575-7766

Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

Find...

Macmania é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda. Rua Itatins, 95 – Aclimação – CEP 01533-040 – São Paulo/SP

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:

editor@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br
assinatura@macmania.com.br

Macmania na Web:
www.macmania.com.br

O Mac na mídia: Especial Dia das Crianças

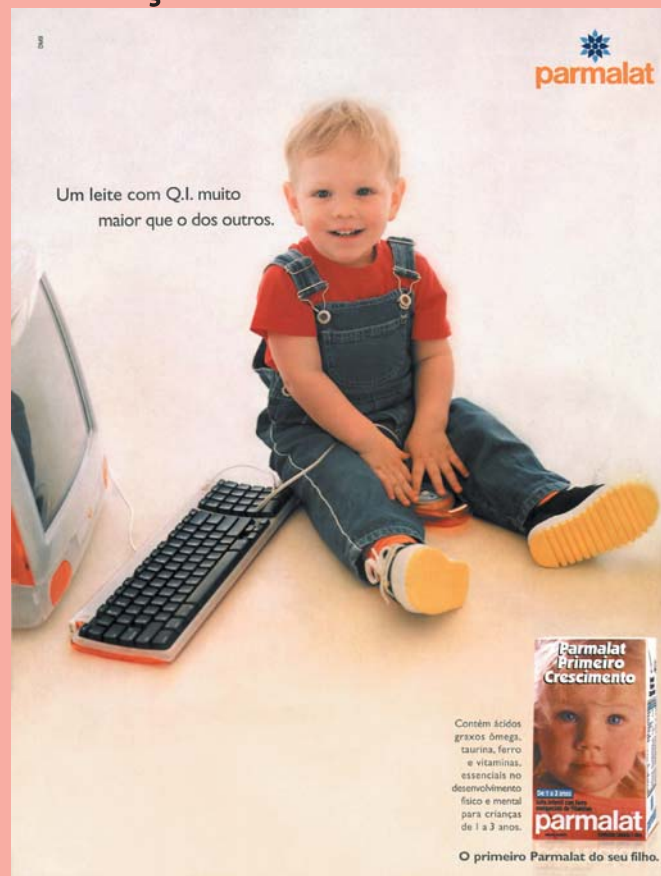


À esquerda: A newsletter da Compaq não deixa dúvidas: se você quer escapar do “terrível” Bug do Ano 2000, deve esquecer os PCs e comprar um Mac, mesmo que seja um Performa 630.

À direita: Depois dos famosos “Bichinhos da Parmalat”, chegou a vez dos “Nerdinhos da Parmalat”. O garoto esperto não bobeou e pediu para o papai comprar um iMac tangerina. Quando crescer, ele quer ser que nem o Steve Jobs.

À direita: O sabão em pó Ariel garante: O Macintosh é o computador que lava mais branco e ganha fácil do Windows no teste da “janela”.

ARIEL
Roupas
impecavelmente
limpas,
menos trabalho
para você e muito
mais tempo para
sua família.



em inglês, na Amazon (www.amazon.com). Um bom começo seria o FileMaker Bible. Boa sorte.

Roberto Conti lucca@pobox.com

Xadrez profíqua

Amigos da Macmania, gostaria de saber se há algum bom programa de xadrez, com pelo menos 2400 de rating FIDE, para Macintosh. Se houver, como faço para comprar? É possível rodar o Chessmaster 6000 usando um emulador de Windows sem que este perca muito em desempenho?

Jailson A. B. Nobre

jailson.nobre@muangole.zzn.com

Existe o Chessmaster 4000 (www.mindscape.com) para Mac. Até o momento, não há notícias sobre uma versão mais nova. Mas com o interesse renovado que as empresas de games vêm tendo com o iMac, ou a Mindscape apronta logo a nova versão ou algum outro desenvolvedor vai acabar passando a perna nela.

Sugestão para o iMac

Que tal um drive de CD-R nos novos iMacs? Resolveria o problema de transporte de arquivos e backup e deixaria os peccistas roxos de inveja...

Oswaldo Schaukoski Junior

schauk@iname.com

Bom, os G4 já estão vindo com DVD-RAM. Talvez fosse o caso da Apple deixar os usuários montarem seu iMac com o drive óptico que quiserem. Como logo deve sair um novo modelo de iMac, o jeito é torcer...

À espera do iMac

Tenho dúvidas:

- 1) Estou pensando em comprar um iMac, mas seria melhor esperar um pouco por novidades da Apple, como por exemplo um "Revision D"?
- 2) A pior das perguntas: qual é a origem do nome Macintosh?
- 3) O maravilhoso acorde de sol maior que escutamos ao ligar o Mac fica gravado aonde?

Ariel Vido arielf@zaz.com.br

1) Revision D são os iMacs 333. O próximo deverá ser Revision E, codinome Kibeí. Sobre ele, muito pouco se sabe. Mas não deve demorar muito, porque o Natal já está chegando...

2) McIntosh é um tipo de maçã. Apple = maçã. Percebeu a relação?

3) No chip de som. Não adianta, que não tem como tirá-lo de lá ou modificá-lo. E nem sempre é sol maior: varia de acordo com o modelo.

Textos sem acentos

Tenho um iMac 233, Revision B, com o sistema 8.5 em inglês instalado. O problema é que não consigo acentuar as palavras no Word (Office 98) e nem em outros aplicativos. No iMac 333 da minha irmã, com o 8.5.1 em inglês, também acontece a mesma coisa! O que devemos fazer? É algum problema no layout de teclado ou falta alguma extensão ou painel de controle específico para ele funcionar direito? Pois no meu Performa, também com o 8.5 em inglês instalado, isso não acontece!

Leandro R. Latorre llatorre@iq.usp.br

Você deve estar com o layout de teclado errado. Experimente com os que temos em nosso site. Ou crie o seu com o ResEdit; ver Macmania 61.

Comprimindo CD

Tenho um gravador de CD e já consigo gravar minhas faixas de músicas preferidas, o que aprendi com a Macmania. Converto-as em arquivos AIFF, que ocupam muito espaço em meu CD. Queria saber se posso comprimir e gravar essas faixas em um CD, para tocar no meu aparelho de som em casa. Ouvi falar que consigo gravar mais de 100 faixas de músicas em um CD, se eu comprimir.

Xandão claudiobranco@uol.com.br

Você está confundindo as coisas. Comprimindo suas faixas em formato MP3, você pode colocar mais de dez horas de música em um CD, mas só poderá ouvi-las no computador, em programas como os que apresentamos na seção Shwares da Hora desta edição.

Já existem alguns walkmen para ouvir MP3, como o Rio, da Diamond, mas aparelhos de som compatíveis com o formato não estão disponíveis no mercado brasileiro. Ainda.

Auréliu para Mac

A Macmania publicou que o dicionário Auréliu para Mac estava saindo, mas até agora nada, conforme a homepage da editora que, aliás, nem sabe de nada... Afinal, existe mesmo esse "próximo" release ou outro dicionário em português para Mac?

Eduardo Galvão galvs@conex.com.br

Boa pergunta. Ninguém melhor que o pessoal da Lexikon para responder. Você e outros indignados com a demora de mais de dois anos na entrega desse produto, tão importante para a plataforma Apple, podem entrar em contato com eles pelo telefone 21-509-3434, ou pelo email (cam1@novafronteira.com.br ou felix@lexikon.com.br).

Upgrade para G3

Possuo um Power Mac 7200/75 MHz e estudo alguma maneira de fazer um upgrade para G3 ou qualquer coisa que seja mais rápida... Já me disseram que a alternativa mais econômica seria comprar um iMac, mas para mim não é muito jogo, pois tenho vários periféricos SCSI, 96 MB de RAM e um utilíssimo monitor de 17". O pessoal da Apple Line me falou sobre um "pente" de upgrade para G3, que é plugado no slot de cache. O Mac passaria a ignorar o processador antigo (que é soldado) e a trabalhar com esse "pente" novo. Gostaria de saber se isso funciona mesmo, se vale a pena e quanto custa. Ficaria muito grato se vocês pudessem me informar, ou pelo menos indicar quem possa.

Marcos Castilha rgbopmsc@uol.com.br

O tal "pente", também conhecido como placa de upgrade G3, realmente existe. No Brasil, um dos únicos modelos que você vai encontrar é o da Newer Technology. As placas funcionam muito bem (ver Macmania 63) mas, infelizmente, são caras, custando entre R\$ 2.200 e R\$ 3.300, dependendo se forem de 300 ou 400 MHz. A distribuidora da Newer no país é a Passport (61-344-0550). Dá uma ligada e vê se os preços não baixaram.

iMac na Internet

Tenho um Performa 6230CD, que tenho vontade de aposentar. Pensei no iMac. Mas aí tem uma dúvida: estão surgindo alternativas para linha telefônica no acesso à Internet. Cabo, microondas, sei lá. O iMac está preparado para isso? Se precisar de um modem especial para isso, encontraria facilmente no Brasil? Sem mais, agradeço a atenção, que sempre foi muito boa.

Antonio Sergio – João Pessoa (PB)

calhau@zaz.com.br

Sim, ele está. Leia tudo na seção @Mac desta edição.

Bomba do Leitor



Estou enviando essa bomba que deu na minha máquina. Tenho um G3 DT 300 com 8.6 e estou tendo uns paus que nem o meu antigo 6100 dava!!!

Luiz Ribalta lribalta@zip.net

Sim, mas os paus agora vêm muito mais rápido!



Apple ataca piratas do design

Sofrem processo três fabricantes de PCs que copiaram o iMac



Embora os japoneses digam que nenhuma peça do e-One copia a Apple, o slogan (*abaixo*) já é uma prova do crime, porque confronta diretamente o iMac



Prepare-se para agüentar os pecevistas mal-informados chamando coisas feias como o E-Power de "revolucionárias" e "pioneiras"

Primeiro foi a Future Power, fabricante do E-Power, depois a eMachines, com seu e-One. Agora a Apple está chegando ao terceiro processo contra empresas que estão fabricando PCs inspirados (quando não descaradamente copiados) no iMac. A japonesa **Sotec**, designer do e-One, também levou um peteleco da Apple. Apesar de não ser uma cópia tão lavada do iMac como o E-Power, o e-One também traz um design monobloco e gabinete de plástico transparente azul e branco, além de



outras semelhanças. Está sendo vendido no Japão praticamente pelo mesmo preço do iMac e tem previsão de chegada nos EUA para setembro.

Analistas e advogados acreditam que a Apple possa vir a ganhar esses processos, pois segundo eles a identidade visual de um produto pode ser defendida sem contestação, inclusive no caso de gabinetes de computadores.

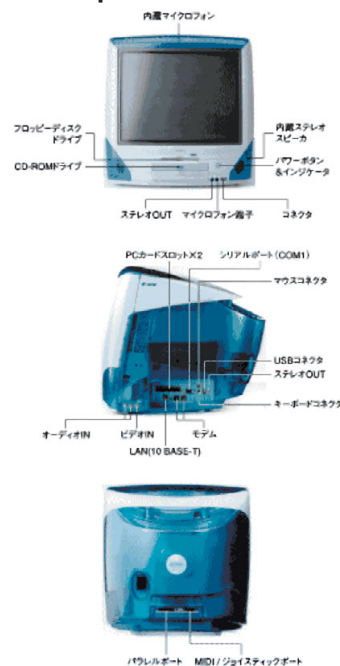
Mas a tendência de PCs coloridinhos é inevitável. Muitos acham que isso venha a representar a queda do faturamento da Apple.

Mas é difícil acreditar que os cabeças de Cupertino não tenham previsto que uma hora iriam começar a pipocar PCs imitando o iMac. Resta saber o que eles têm guardado na manga para diferenciar ainda mais o iMac da concorrência.

Sotec: <http://e-one.sotec.co.jp>

Future Power:

www.futurepowerusa.com



Traduzindo: gabinete azul e branco translúcido, alta, USB, teclado reduzido com teclas pretas, conectores na lateral direita, chip Celeron 433... opa, como é que é? Celeron? Isso não é um iMac?

Microsoft investiga bug do Hotmail

Hackers divulgam receita para invasão de contas do serviço de email mais utilizado no mundo

Depois de ter descoberto uma séria falha de segurança, que permitiu a um grupo de hackers ter acesso às contas dos mais de 40 milhões de usuários do Hotmail, a Microsoft resolveu abrir investigações sobre a origem do problema. O grupo que assumiu a autoria da descoberta da falha no sistema de email gratuito da Microsoft se auto-intitula Hackers Unite (Hackers, Uni-Vos).

Segundo informações colhidas na imprensa internacional, o grupo é formado por oito programadores que queriam chamar a atenção do

mundo para os problemas de segurança dos produtos da gigante dos softwares.

Acessando sem senha

A falha de segurança permitia que, por meio de uma URL específica, contas dos usuários do Hotmail fossem acessadas sem necessidade de senha. Esse endereço foi publicado em uma página da Internet na Suécia.

Rapidamente, a notícia se espalhou e o endereço foi copiado várias vezes, indo parar em vários sites da Inglaterra e EUA, junto com informações sobre como usar

a URL para acessar qualquer conta do serviço de email gratuito.

O vexame para a Microsoft foi ainda maior porque, para resolver o problema, a empresa teve que fechar o serviço por mais de duas horas. A brecha foi fechada somente depois que a equipe de engenheiros da companhia desenvolveu um novo código para sobrecrever o bug.

Falhas de segurança

A Microsoft afirmou que o problema foi definitivamente resolvido, mas especialistas do mercado de segurança afirmaram que, se a

falha de segurança foi consertada em apenas um servidor, a invasão poderá acontecer novamente.

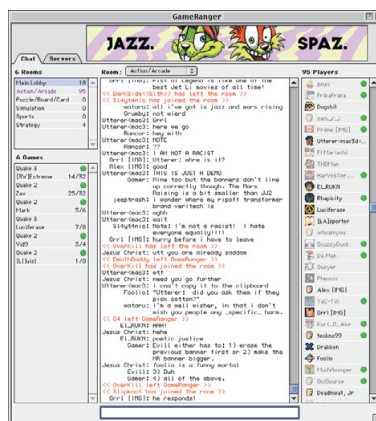
Este é mais um incidente na série de quebras de segurança que vem atingindo os produtos e serviços da maior fornecedora de software do mundo. Somente neste ano, brechas no Internet Explorer 5, no Office 2000 e no novo sistema de mensagens instantâneas (MSN Instant Messenger) foram descobertas e divulgadas no mundo todo, o que está obrigando a Microsoft a fazer a lição de casa, revisando os seus produtos.

Procure no GameRanger

Utilitário para Mac facilita a vida dos gamemaniacos

Chega de jogar jogos online dominado por pecevistas. O **GameRanger** é uma revolução no que diz respeito a jogos em rede para Macintosh. Com ele, os macmaníacos têm seu próprio caminho para encontrar outros jogadores dispostos a competir ou trocar informações. O produto oferece ambiente amigável e completamente personalizável para encontrar oponentes à sua altura, organizar e participar de jogos e fazer intercâmbio de dicas e idéias. Os recursos do GameRanger incluem contas para jogadores,

salas de chat (até mesmo por voz), zonas de jogos e listas de servidores, entre outros. De saída, ele oferece suporte para 11 jogos multiusuário bem conhecidos dos macmaníacos: Civilization II Gold, Dark Vengeance, FutureCop, L.A.P.D., Jazz Jackrabbit 2, Quake 1, Quake 2, Quake 3 Test, QuakeWorld, Railroad Tycoon 2, Unreal e Warcraft II. O software ainda está em fase beta, mas já pode ser baixado livremente. **GameRanger:** www.gameranger.com

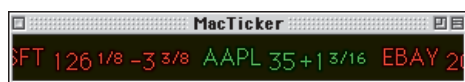


Ache os seus oponentes na Web com o GameRanger

Informações financeiras no seu desktop

A Aladdin Systems anunciou a aquisição e o lançamento do **MacTicker**, software que antes era da Galleon Software. O programa trabalha em background, colhendo informações sobre portfólios de ações, fundos e outros índices dos principais sites financeiros. Os dados são entregues na forma de

uma tira com barra de rolagem, que pode ser colocada em qualquer lugar de seu desktop. O MacTicker pode atualizar as informações em intervalos de até um minuto, armazenando uma grande variedade de dados.



O programinha permite que o usuário o configure para suas necessidades específicas. Alertas sonoros notificam o investidor quando determinadas ações estão em alta ou em baixa, por exemplo. O registro do MacTicker custa US\$ 29,95. Sem isso, ele funciona por um período de apenas 30 minutos. **Aladdin Systems:** www.aladdinsys.com

Um editor de imagens de outro planeta

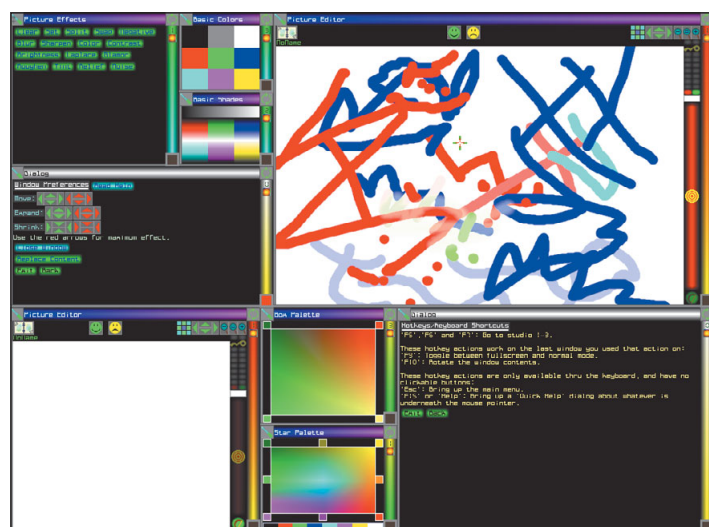
Rainbow Painter: você nunca viu nada igual

A Addiction Interactive atualizou o **Rainbow Painter**, seu shareware para pintura, que chega à versão

1.2. O update resolve alguns bugs e adiciona alguns novos recursos, como a nova ferramenta Spray e os

efeitos Split e Blur, além de tutorial, manual e QuickHelp estendidos. A única coisa que falta resolver é justamente a mais importante: a interface. Tudo no programa — desde o funcionamento das janelas até as teclas de atalho — é tão absolutamente estranho e diferente das convenções do Mac OS que você se pergunta se o autor ficou louco ou está rindo da nossa cara. O download tem só 230 kB; vale baixar pela curiosidade.

Addiction Interactive:
www.addiction.se



Para quem fica reclamando da interface mutcholocada do KPT, tá: o Jared dos editores de imagem

Novo instalador do QuickTime 4

A Apple disponibilizou em seu site um instalador do **QuickTime 4** que não necessita de conexão à Internet e deve resolver as dificuldades que alguns usuários estavam tendo. Até agora, quem queria instalar o QuickTime 4 em um Mac sem acesso à Rede precisava fazer uma trabalhosa transferência de arquivo de um Mac para o outro, que nem sempre funcionava.

Apple: www.apple.com

Placas de upgrade Newer mais baratas

Boas notícias para quem está querendo comprar uma placa de upgrade G3. A Passport, representante no Brasil da Newer Technologies, reduziu os preços da linha **MAXpowr**. Mesmo com a alta do dólar, algumas reduções foram significativas, principalmente para os modelos topo de linha. A versão de 400 MHz, por exemplo, baixou de R\$ 3.976 para 3.420 - um desconto de R\$ 556! Dando uma choradinha com o revendedor, quem sabe você não consegue diminuir ainda mais esse preço? O site da Passport tem uma lista com os preços de todos os modelos disponíveis. **Passport:** 61-344-0550

Bungie atualiza Myth II

A Bungie acaba de lançar o **Myth II 1.3**. Essa atualização otimiza vários recursos para jogos online ou em rede e ainda inclui novas ações de mapeamento, possibilitando que o criador do mapa saiba qual versão de *patch* um jogador está usando e quantos jogadores ou times estão na partida. Um novo parâmetro de controle de unidade também permite determinar que certas unidades sejam dadas a jogadores específicos. Além disso, há ainda mais uma opção para jogos multiusuário, o Deathmatch, onde o objetivo é matar todo mundo. Carnificina total! **Bungie:** www.bungie.com

IBM incentiva Linux no PowerPC

Motherboard está disponível para quem quiser vender máquinas com LinuxPPC pré-instalado

O chip PowerPC pode estar ganhando um importante aliado para sua popularização: o Linux. A IBM liberou o uso do projeto de uma *motherboard* (placa-mãe) padrão PowerPC para outros fabricantes de hardware montarem computadores baseados nessa tecnologia. A idéia é incentivar empresas que queiram vender máquinas com o LinuxPPC pré-instalado. A IBM estará disponibilizando todas as informações necessárias para que os fabricantes produzam suas próprias placas-mães com o chip, e fornecerá ajuda caso eles queiram modificar algo no projeto.

Segundo a IBM, as empresas

que estiverem dispostas a investir nisso o mais rápido possível poderão ter seus primeiros computadores prontos no primeiro trimestre do ano 2000, já que a tecnologia em questão não é nenhuma novidade e os fabricantes poderão usar peças que já estão no mercado.

Rodarão Mac OS?

Até agora, não há notícia de nenhum acordo oficial, mas diversas companhias estão sondando a IBM e não deve demorar muito para ouvirmos notícias sobre novas linhas de PowerPC rodando Linux.

Mas se você está pensando em comprar uma máquina

PowerPC baratinha (provavel-

mente beje) para depois instalar o Mac OS, pode tirar o cavalo da chuva. Uma máquina dessas não vai poder rodar o Mac OS sem muito trabalho adicional de compatibilização. Mas não é impossível, ainda mais com a chegada do Mac OS X, que é construído sobre uma base (o kernel BSD) *open source*.

No final das contas, a notícia é positiva para a Apple, porque pode aumentar o número de servidores PowerPC e acabar reduzindo o custo dos chips para a Apple. E se aparecerem uns clonezinhos G3 a preço de banana, nenhum usuário deverá reclamar.

IBM: www.ibm.com



Odigo para Mac vem aí

ICQ anabolizado faz sucesso no PC

A NovaWiz anunciou que o seu programa de mensagens instantâneas pela Internet, **Odigo**, estará disponível para Mac em breve.

Ele tem a mesma função do ICQ, mas tem algumas firulas interessantes. Além da tradicional lista de con-

tatos e do chat, o programa interage com seu browser e detecta se outras pessoas que também usam o Odigo estão navegando no mesmo site. Daí o usuário pode conversar com essas pessoas e, se quiser, adicioná-las à sua lista de conta-

tos. O programa também encontra pessoas com os mesmos interesses que os seus, além de fornecer listas de sites mais visitados, divididos em categorias, e permitir postar comentários sobre os sites por onde passou.

Odigo: www.odigo.com

Um dos recursos mais inspirados do Odigo é o "radar" que identifica outros freqüentadores do site em que você está, podendo contatar somente os que têm interesses semelhantes aos seus

Mesmo sofrendo um prejuízo da ordem de US\$ 20 milhões em seu último trimestre fiscal, uma reestruturação interna e a demissão de seu CEO, a Iomega continua tentando

manter a liderança no mercado de removíveis com o lançamento de novos produtos. Agora é a vez do upgrade de seu **Zip USB translúcido**, que dos atuais 100 MB deve pular para

250 MB, a mesma capacidade de seu irmão SCSI. Também há rumores de uma futura versão PCMCIA (PC Card) do Zip, dirigida a usuários de notebooks.

Iomega: www.iomega.com

A bateria que dura 15 horas

A IBM desenvolveu uma bateria de 15 horas para notebooks, que poderá ter uma versão para PowerBooks. Batizada de **Electrofuel PowerPad**, a bateria é uma peça retangular de 1 kg que é acoplada na base do laptop e será vendida aos usuários de ThinkPad por US\$ 499. A IBM conseguiu criar o produto aproveitando o maior espaço possível, graças a um superpolímero que libera quase todo o volume do equipamento para a pró-

pria bateria. Além disso, um processo químico próprio ajuda a aumentar a densidade da energia. Como o equipamento é ligado na entrada AC, poderá ser ligado em qualquer notebook sem qualquer problema. A IBM pretende disponibilizar o PowerPad para outros fabricantes por volta de setembro ou outubro e está desenvolvendo uma versão interna que deverá ser compatível com os PowerBooks.

IBM: www.ibm.com

PowerBook de Midas



Se você acha que o seu portentoso PowerBook G3 não é um símbolo de status caro o suficiente para ser ostentado por aí, não precisa mais se preocupar. A japonesa **Century Corporation** está vendendo tampas de teclas folheadas a ouro com um diamante incrustado, para substituir as tampas originais das

teclas **[F]** e **[J]** (**[D]** e **[K]**, em alguns modelos). Essas são as teclas com uma pequena saliência que serve para que datilógrafos experientes saibam onde posicionar os dedos. As teclas podem ser compradas pela bagatela de US\$ 80. Apenas mil unidades foram produzidas.

Century Corporation:
www.century.co.jp

Programa de animação grátis

O **Animation Stand**, um dos melhores programas de animação 2D, usado por gigantes como os estúdios Disney, ganhou uma versão gratuita. O Animation Stand Personal Edition vem com todos os recursos do programa profissional, só sendo limitado pelas dimensões das animações que podem

ser criadas (máximo de 256 x 192 pixels). Alguns de seus recursos incluem diversos ângulos de câmera, sombreamento 3D e edição de áudio, além de ser fácil exportar filmes para TV de alta definição, vídeo, QuickTime e outros formatos.

Animation Stand:
www.animationstand.com

A Luz Verde da Morte

Algo de sinistro anda rondando alguns iMacs das séries A e B. Apelidado de "Luz Verde da Morte" (*Green Light of Death*), esse estranho fenômeno faz com que alguns iMacs que estão em sleep simplesmente travem. Costuma acontecer assim:

- O iMac entra no modo sleep.
- A luzinha não muda para laranja, continuando verde.
- Na hora de voltar à ativa, o iMac continua em sleep com a luzinha verde acesa; então é necessário arrancar o computador da tomada e ligá-lo novamente. Até agora só se conhecem dois modos de evitar esse problema: desabilitando o sleep no painel Energy Saver ou dando a máquina de volta para a Apple para trocar uma placa e a fonte de energia. A primeira solução parece ser a mais simples. Mas é o fim da picada.

Word 98 por US\$ 99

Para conquistar os usuários de iMac e iBook, a Microsoft lançou uma versão especial do seu processador de texto. O **Word 98 Special Edition** traz uma versão completa do programa, 100 templates de cartões comemorativos, milhares de imagens em clip art e Internet Explorer 4.5 e Outlook Express 4.5. O pacote está sendo vendido nos EUA por US\$ 99.

Escreva no Mac usando o Pilot

WriteHere é um pacote com programas para Mac, Palm e Newton que permite usar um desses palm-tops como base para reconhecimento de escrita. É só conectar o PDA à porta serial do Mac e sair escrevendo. O WriteHere Server roda em background no Mac e transmite o texto escrito no PDA para qualquer programa que estiver aberto. Segundo o fabricante, também é possível utilizar o PDA como controlador de games. Uma demo do programa pode ser baixada do site da Foundation Systems. A versão completa custa US\$ 19,95.

Foundation Systems:

www.tow.com/software/writehere

Tão poderoso que pode até ser proibido... conheça o

arma

por Heinar Maracy

letal



Supercomputador pessoal! Essa é a definição dada por Steve Jobs ao novo Power Mac G4, lançado pelo próprio durante a Seybold, um dos mais importantes eventos mundiais de Desktop Publishing, ponto de encontro anual dos profissionais do principal mercado da Apple. E o melhor é que,

desta vez, ninguém pode acusar Steve de estar usando seu famoso Campo de Distorção da Realidade. Segundo os próprios números do governo americano (já meio ultrapassados, temos que reconhecer), o G4 tem um desempenho 50% superior ao de máquinas encaixadas na categoria

dos supercomputadores. É claro que a Apple utilizou isso em sua estratégia de marketing. Bastou aliar a marca G4 aos adjetivos "supercomputador" e "esmaga-Pentium" para dar um novo impulso às ações da Apple, que já vinham numa ascensão meteórica. Dois dias após seu lançamento, elas explodiram, chegando a superar a marca dos US\$ 73.

Assim que Jobs mostrou a nova máquina para uma platéia eufórica e deslumbrada, ficou claro por que a Apple não tinha feito um G3 preto translúcido, combinando com um design digno de uma máquina profissional. Afinal, seguindo estritamente o raciocínio quadrangular das linhas de produtos da Apple, produtos para consumidores domésticos (iMac, iBook) são coloridos. Então, o Mac de mesa profissional

deveria ser preto e sóbrio como os PowerBooks, certo?

Agora ele é. O Power Mac G4 calou a boca de quem ainda reclamava

Agora o Mac profissional tem um visual que sugere um produto mais poderoso (ou, ao menos, mais caro). A alça em plástico transparente como cristal contém a antena (indicada pela seta) para a interface de rede sem fio AirPort – a mesma do iBook



o incrível Power Mac G4



alguma coisa do design multicolor da Apple. Bastou trocar o azul do G3 por um cinza grafite e alças totalmente transparentes para dar ao G4 uma imponência que faz jus ao seu superchip.

Este é o anúncio de TV que a Apple está veiculando: (voz de narrador de noticiário da 2ª Guerra Mundial e marcha militar ao fundo) "Pela primeira vez na história, um computador pessoal foi classificado como arma pelo governo americano. Com o poder de realizar mais de um bilhão de cálculos por segundo, o Pentágono quer garantir que o novo Power Macintosh G4 não caia em mãos erradas. Quanto aos PCs Pentium... bem... eles são inofensivos."

Superchip

Tudo no chip G4 é superlativo. Ele é, em média, três vezes mais rápido que o Pentium III, consumindo quase quatro vezes menos energia. Isso segundo testes de benchmark da própria Intel, comparando um G4 de 500 MHz com um Pentium III de 600 MHz. Em alguns tipos de cálculo, ele chega a ser seis vezes mais rápido que o Pentium III. Segundo a Apple, o G4 roda o Photoshop duas vezes mais rápido que o Pentium III. Ele chega a ser 65% mais rápido que um G3 e tem quatro vezes a velocidade de um Power Mac 9600. É bom lembrar que esses resultados derivam em muito do Velocity Engine, nova tecnologia que exige modificações de código para que os programas tirem proveito dela.

Só para variar, Steve Jobs rebatizou a tecnologia AltiVec, transformando-a no Velocity Engine. Encarado durante um certo tempo como a resposta da Motorola ao MMX do Pentium, o AltiVec (ops, Velocity Engine) é muito mais do que isso. Ele é uma unidade de processamento nova, com 162 instruções para trabalhar com registros de 128 bits. Já o MMX (ou melhor, sua versão atual, o SSE, integrado aos Pentium III) traz 70 instruções de 64 bits, com um resultado bem menos eficiente.

Qualquer coisa que envolva cálculos complexos será automaticamente acelerada, mas programas otimizados para tirar proveito do Velocity Engine deverão mostrar um desempenho até quatro vezes superior, principalmente no que se refere a edição de imagem, compressão de áudio e vídeo, visualização de dados científicos e encriptação de dados.

No CD do sistema do G4 já virá um plug-in para compatibilizar o Adobe Photoshop com o Velocity Engine. Várias outras empresas já anunciaram que suportarão a tecnologia em seus programas, entre elas a Casady &

Desempenho superior

Benchmarks (fornecidos pela Apple) indicam que o G4 atinge o dobro da velocidade do G3, o triplo do Pentium III e o quádruplo do Power Mac 9600

Cálculo matemático com processamento vetorial

(Um ciclo de análise de dados do SETI@home)

G4 a 500 MHz		6 horas
G3 a 400 MHz		12 horas
PIII a 550 MHz		25 horas

Benchmark de Photoshop (MacBench 5)

G4 a 500 MHz		86
PIII a 600 MHz		172

Velocidade de acesso ao HD (MacBench 5)

G4 a 500 MHz		2079
G3 a 400 MHz		1427
9600 a 300 MHz		913

Velocidade gráfica (MacBench 5)

G4 a 500 MHz		4594
G3 a 400 MHz		2785
9600 a 300 MHz		1074

Design superior

Isto é para os pecevistas que acham os chips da Intel o estado da arte



	PowerPC G4	Pentium III
Transistores	10,5 milhões	9,5 milhões
Área da pastilha	83 mm ²	130 mm ²
Consumo	abaixo de 12 W	40 W
Técnica de construção	0,22 microns, cobre	0,25 microns, alumínio



O equivalente do G4 seria um PC com um chip Pentium

Greene (SoundJam) e a Terran Interactive (Media Cleaner Pro).

Um nome, duas placas

O Power Mac G4 de 400 MHz já está à venda nos EUA, pelo preço de US\$ 1.599, mas na verdade é somente uma adaptação da motherboard atual dos G3 com o novo chip. A diferença mais notável na placa é a ausência da porta ADB.

Esse modelo teve o codinome *Yikes*, interjeição que poderia ser livremente traduzida para Iau!

A expressão pode ter sido escolhida para demonstrar o susto dos engenheiros da Apple ao verem que não ia dar tempo de entregar o G4 no prazo estipulado.

De qualquer forma, esse modelo intermediário cumpriu dois objetivos: permitiu o lançamento do G4 ainda no início de setembro e trouxe um modelo com o mesmo preço do G3 de 350 MHz – e com muito mais poder de fogo. Ele deverá ter um incremento de velocidade com a chegada de um modelo de 450 MHz. Iau!

Mas a coisa vai pegar mesmo a partir de outu-

bro, quando chegam os modelos baseados na nova placa-mãe (codinome *Sawtooth* ou *Dente-de-Serra*). Os dois modelos topo de linha trazem um bus de 100 MHz que permite uma taxa de transferência de 800 MB/s (megabytes por segundo!), o dobro dos G3 atuais, eliminando um dos principais gargalos para a máquina aproveitar todo o desempenho do chip. O slot PCI de 66 MHz foi substituído por um AGP 2X de 133 MHz, onde foi encaixada uma placa ATI RAGE 128 AGP/2X com 16 MB de RAM.

O AGP (*Advanced Graphics Port*) é um formato padrão de PC para placas gráficas, que oferece o dobro da velocidade da placa PCI dos G3, permitindo que a motherboard se comunique com a placa gráfica a espantosos 533 MB por segundo.

Segundo a Apple, bastará existir o driver para Macintosh para qualquer placa de PC poder ser instalada nos G4. O caminho está aberto para a chegada das placas Riva e TNT ao Mac, o que fará os gamemaniacos pularem de alegria. O poder do G4 permite que a decodificação MPEG-2 necessária para assistir filmes em



A nova ordem

Com o G4, Steve Jobs completa a sua reestruturação da linha de produtos da Apple em quatro categorias bem definidas

	Doméstica	Profissional
Desktop		
Portátil		

DVD seja feita em software, dispensando placas adicionais.

Completando a configuração mastodôntica dos G4 high-end, vem um disco Ultra ATA/66, duas vezes mais rápido que o disco embutido nos G3 e superior à grande maioria dos discos SCSI. Controladores independentes para cada uma das portas USB permitem melhor desempenho dos periféricos plugados nessas portas. Os G4 high-end vêm com duas portas FireWire externas e uma interna e capacidade para mais de 1,5 giga de RAM. Outra característica emprestada do iBook foi a antena embutida na alça superior do G4, para conexão sem fio via tecnologia AirPort (*ver a Macmania nº 63*), bastando para isso adicionar a plaquinha AirPort de US\$ 99. Melhor ainda, o G4 pode funcionar como um *AirPort hub*, conectando vários iBooks à Internet sem a necessidade da base do AirPort.

Upgradear, não pode

O G4 de 450 MHz deverá começar a ser vendido em meados de setembro, por US\$ 2.499. O de 500 MHz chega em outubro, por US\$ 3.499. Todos os modelos G4 têm cache nível 2 de 1 MB, duas portas USB, duas FireWire e discos de 10 GB a 27 GB. As mídias ópticas vêm em progressão nas configurações padrão: o modelo de 400 MHz vem com CD-ROM, o de 450 com DVD-ROM e o de 500 com DVD-RAM – a primeira vez que tal equipamento é embutido em um computador pessoal.

Um novo sistema de gerenciamento de energia (semelhante ao do iBook) permite que os novos G4 possam ser utilizados indefinidamente, praticamente dispensando o uso do comando Shut Down. Na verdade, o consumo de energia no mais baixo de seus quatro modos de energia (6 watts) é menos da metade do estabelecido pelo Energy Star, conselho que determina mundialmente regras de consumo de energia.

Inventário da munição do G4

Clock do processador	400 MHz	450 MHz	500 MHz
Bus (barramento)	PCI, 64 bits, 100 MHz, throughput 800 MB/s		
Ethernet	10/100Base-T (RJ-45)		
Placa de vídeo	ATI RAGE 128, 16 MB de SGRAM em um slot dedicado (PCI 66 MHz ou AGP 2X de 133 MHz)		
Saída de vídeo	Conector mini D-Sub VGA de 15 pinos		
Áudio	Uma entrada e uma saída de 44,1 kHz a 16 bits		
Slots PCI	Três de 64 bits a 66 MHz		
Consumo máximo	200 W (excluindo o monitor)		
Peso (médio)	13,6 kg		
Memória RAM	Quatro slots PC100 SDRAM DIMM de 168 pinos, 3,3 V		
Memória RAM máxima	1,5 GB (máximo de 999 MB por aplicativo no Mac OS)		
Memória incluída	Uma placa de 64 MB	Uma placa de 128 MB	Uma placa de 256 MB
Cache Backside L2	1 MB a 200 MHz	1 MB a 225 MHz	1 MB a 250 MHz
HD	10 GB Ultra ATA/33	20 GB Ultra ATA/66	27 GB Ultra ATA/66
Drive óptico	CD-ROM 24x	DVD-ROM, toca DVD-Video	DVD-RAM de 5,2 GB, toca DVD-Video
Modem 56K interno k56flex/V.90	Sim		Opcional
Rede sem fio (AirPort)	Não	Placa AirPort; base opcional	
Portas FireWire	Duas de 400 Mbps	Uma interna e duas externas de 400 Mbps	
Portas USB	Duas de 12 Mbps	Duas de 12 Mbps (total 24 Mbps)	
Zip Drive	Não	Sim	
Economia de energia Energy Star/Blue Angel	Não	Sim	

...tium III de 1000 MHz... se isso existisse

Tela de cinema



Filmes DVD em tela cheia sem a incômoda tarja preta em cima e embaixo da imagem. Fazer DTP com duas páginas de revista inteiras lado a lado, sem barras de scroll. Espaço para todas as paletas e janelas imagináveis num único monitor. Todos esses sonhos agora são realidade com o deslumbrante Apple Cinema Display, o maior monitor de cristal líquido atualmente disponível, com 22 polegadas e resolução de milhões de cores a 1600 x 1024 pixels na proporção 8:5, semelhante à de TVs de alta definição, e sinal de imagem totalmente digital.

Ele também acaba com o preconceito de quem acha que monitores LCD não servem para design, com cores consistentes e

visualização perfeita em virtualmente qualquer ângulo de visão (amplitude de 160 graus na vertical e na horizontal, segundo a Apple). O design adapta para a tela plana o estilo "monitor com pernas", lançado pela Apple com sua última linha azul e branca. O Cinema Display decididamente não é para qualquer um. Ele custará US\$ 3.999 nos EUA e será vendido inicialmente apenas em conjunto com um dos Power Macs G4 mais velozes; ou seja, por menos de US\$ 6.500 você não levará o bichinho pra casa. Ele será produzido em poucas quantidades e o site da Apple só começará a aceitar encomendas a partir de outubro. Mas não precisa se desesperar, achando que seu



G4 ficará sem um monitor com design compatível. Os atuais monitores da Apple também estarão disponíveis na cor grafite dos G4.

Repare em quanta coisa cabe na tela do Cinema Display (acima)! Dele sai só um cabo que leva a uma peça em forma de rosca, onde ele se separa nas vias de força, sinal de vídeo digital e USB.

Para os menos abastados, a Apple oferece o monitor tripé (ao lado e abaixo) nas mesmas cores do G4



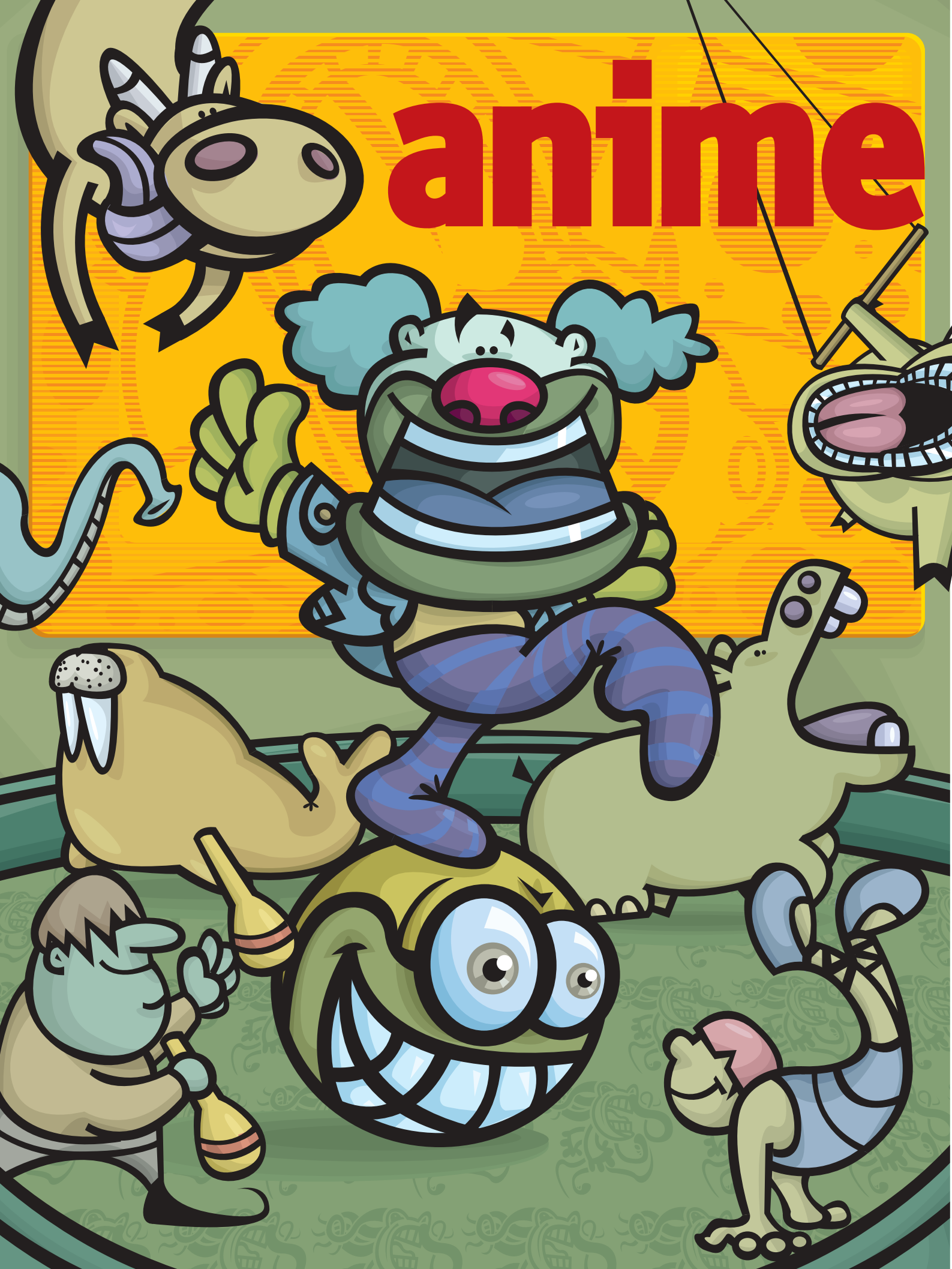
Os brasileiros terão que esperar um pouco mais pela chegada dos G4, mas não muito. É bem provável que essas máquinas já estejam sendo vendidas por aqui em meados de outubro, quando se realiza a feira AppleWorld em São Paulo. A grande dúvida será escolher entre o modelo "popular" e os high-end, que deverão chegar aqui custando os olhos da cara. Quem pensa em comprar um G3 azul na baixa, para depois upgradeá-lo para G4, deve tomar cuidado. Logo após o anúncio do G4, todos os fabricantes de placas de upgrade (Newer, PowerLogix, Sonnet e XLR8) já estavam anunciando uma série de modelos para

Power Macs antigos, incluindo os G3 beges. Mas ficou pairando uma dúvida sobre a possibilidade de upgradear os G3 azuis para o G4. O motivo seria um update no firmware dos G3 azuis (Firmware Update 1.1) que impediria essas máquinas de darem o boot com um chip G4. Um dos fabricantes acusou a Apple de ter feito isso para impedir que as placas de upgrade comessem mercado das novas máquinas. A Apple não se pronunciou sobre o assunto. É possível que surja um novo update, habilitando as placas, a qualquer momento. Até o fechamento desta edição, não houve um desfecho para o problema.

Os novos Power Macs G4 são só o começo. É bem provável que o G4 venha recebendo novas versões cada vez mais rápidas, até chegar a velocidades de 1 GHz (gigahertz) ou mais. Ao contrário do G3, o G4 foi pensado desde o começo visando o multiprocessamento; ou seja, daqui a um ano poderemos muito bem estar pilotando Macs com dois ou quatro chips G4 rodando em paralelo. Isso, aliado ao Mac OS X, um sistema operacional sem as limitações do atual e mais compatível com o G4, promete uma distância cada vez maior entre o Mac e os PCs. **M**

HEINAR MARACY

anime



Texto e ilustrações Tibo

O seu site!



Para animar sua festa, você pode chamar desde o palhaço barbudo que vende balão de gás na esquina até o Mister M. Conheça aqui algumas opções para tornar seu site mais interessante e funcional

É manhã na terra das flores e, ao acordar do seu sono repousante, você percebe alguma coisa estranha no seu site. As pessoas pararam de vir, tudo anda jogado meio às moscas, e entre uma pilha e outra de informação antiga e gráficos jurássicos, você ainda consegue achar alguma coisa interessante, mas é bem pouco. Chegou a hora de mudar o site, usar novas tecnologias, editar o conteúdo, enfim, jogar

quase tudo no lixo e começar de novo. Uma das maiores dúvidas que se apresentam nesse momento decisivo na vida de qualquer pessoa é que tecnologia usar. Essa questão era simples de ser respondida há quatro anos, mas hoje em dia está razoavelmente complicada. Entre layers DHTML, Flash, Shockwave, Java e outros milhares de plug-ins desconhecidos e obscuros, é preciso pensar muito bem em como o site será construído, para não criar algo totalmente inacessível ou simples demais.

Quanto mais particular for a função do seu site, mais complexa poderá ser a sua realização. Afinal, um grupo específico de pessoas provavelmente tem um interesse grande em ver esse conteúdo. Mas, se o seu site de venda de sapatos for inacessível para a maioria dos usuários, eles simplesmente comprarão sapatos em outro site. Da mesma forma, caso seu site de web-arte-protesto contra a destruição do habitat natural do besouro batateiro precise do Netscape 5 beta 9 com 47 plug-ins para ser visto, todas as duas pessoas interessadas em vê-lo vão procurar instalar o software necessário.

Depois de pensar muito, estamos todos felizes e contentes, decididos a fazer um sitezinho batuta, cheio de firulas, animações e tudo a que se tem direito. Entre o descomunal leque de opções que se abre frente à nossa decisão, mais questões se apresentam. Mas, como já

dizia algum monge chinês de nome incompreensível: "Se o problema é achar a resposta, simplesmente não pergunte." A seguir, analisaremos algumas das soluções mais conhecidas e acessíveis ao público.

GIF animado

O que usar

GifBuilder

<http://iawwww.epfl.ch/Staff/Yves.Piguet/clip2gif-home/GifBuilder.html>

Animation Maker

<http://vse-online.com/AM1.html>

Macromedia Fireworks

www.macromedia.com

O bom e velho GIF animado é a lanterna mágica da animação na Web (animação em ASCII é café com leite), e apareceu como uma evolução do formato GIF (*Graphic Image File*), desenvolvido pela Compuserve. O GIF animado não passa de uma sequência de imagens (*frames*), que podem ser colocadas na ordem e na velocidade desejadas. Sua principal vantagem é a facilidade de realização: a maioria dos programas de animação de GIFs é simples de usar, e salvar as imagens no formato final também não é complicado. Você pode pegar uma sequência desenhada à mão e animá-la com poucas mudanças. Além disso, este é um dos poucos

Alguns exemplos de sites animados

Flash e Shockwave

Macromedia: www.shockwave.com

Dirk Rullkötter: www.rullkoetter.iok.net/english/main.html



Melon Design:

www.melondesign.com

Dennis Interactive:

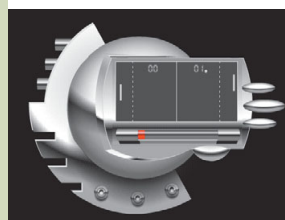
www.dennisinter.com/di/disite.html



Kimble: www.kimble.org



David Gary: <http://home.mpinet.net/dgarystudios/>



Aeroclube Plaza Show:

www.aeroplazashow.com.br



Hyperactive: www.hyperactive.co.nz/indexFlash.htm

GIF

Doodie: www.doodie.com

Hampster Dance:

www.hampsterdance.com



DHTML

MetaLondon:

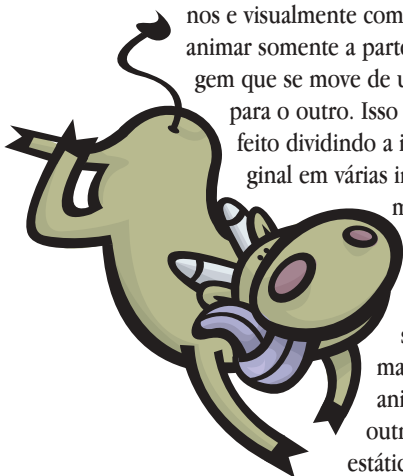
www.metadesign.co.uk/main_fix.html#



O GIF animado é limitado, mas muito compatível

tipos de animação que pode ser visto com a maioria dos browsers antigos sem variação. Por outro lado, seu resultado é limitado. Os arquivos finais geralmente são grandes e a limitação do número de cores (máximo de 256 ou 216 se houver a preocupação de produzir um arquivo *web safe*) pode ter um efeito desagradável na arte original.

Uma saída para criar arquivos menores e visualmente complexos é animar somente a parte da imagem que se move de um frame para o outro. Isso pode ser feito dividindo a imagem original em várias imagens menores e colocá-las em uma tabela, sendo alguma delas GIFs animados e outras GIFs estáticos. Outra



possibilidade é, no próprio GIF animado, colocar somente o estritamente necessário em cada frame que se sobrepõe. Em ambos os casos, é importante que todas as imagens tenham a mesma paleta de cores, o que evita pequenas variações que podem tornar sua animação uma colcha de retalhos.

Shockwave Flash

O que usar
Shockwave Flash
www.macromedia.com

O Flash é uma ferramenta da Macromedia para animação que trabalha principalmente com imagens vetoriais, o que traz uma quantidade enorme de vantagens para a utilização

Fique ligado

Bitmap – Imagem formada por uma matriz de pontos coloridos. Exemplos: GIF, JPEG, TIFF e BMP.

Vetor – Imagem construída com linhas de contorno descritas geometricamente. Exemplos: arquivos de FreeHand e Illustrator.

Frame – Cada imagem componente de uma animação.

Web safe – Cores que reproduzem corretamente em qualquer browser em Mac e em PC.

Mouseover (rollover) – Efeito em que uma imagem muda quando o cursor do mouse passa sobre ela. Cafona, mas muito usado na Web.

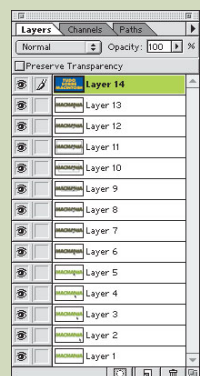
Alpha channel (canal alfa) – Informação adicional em uma imagem que define o contorno do seu recorte e as áreas transparentes, se houverem.

na Web. A primeira, e mais evidente, é o tamanho reduzido do arquivo final, muito menor do que as animações padrão bitmap como o GIF animado. Isso acontece por diversos fatores, entre eles o fato de que a animação não é construída como uma sequência de imagens que se sobrepõem, e sim como a movimentação de objetos geométricos em uma linha de tempo. Outra razão é a simplicidade do formato vetorial, que costuma ser menor do que o bitmap. O Flash também permite alguns tipos de programação simples, como links e *mouseovers*, mas não se aproxima da sofisticação

GifBuilder em quatro etapas

Uma boa dica para diminuir o tamanho dos seus GIFs animados é mudar somente a parte da imagem que é realmente animada. Alguns programas, como o Adobe ImageReady, fazem isso automaticamente. Na maioria das vezes, o resultado ainda é melhor de isso for feito à mão. Veja aqui como fazer:

1 Crie a sequência que você deseja animar em um programa como o Photoshop ou Illustrator. Procure fazer com que alguns elementos, como o fundo, mantenham-se os mesmos em todas as frames.



2 Separe em layers os objetos que vão mudar de posição em sua animação. É recomendável criar um layer para cada transição.

3 Salve cada frame como um arquivo, convertendo as cores para a paleta Web Safe (216 cores). É importante lembrar que o arquivo final terá apenas uma paleta;

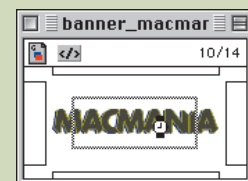
então, ao salvar os arquivos separados, é mais prático e seguro convertê-los tendo como base a mesma paleta. Isso reduz o risco de ter um mesmo objeto com cores diferentes em dois frames em um GIF animado de poucas cores.

4 Importe seus arquivos para um programa de animação, como o GifBuilder, já na ordem desejada. Aqui você vai escolher o tempo de cada frame, a forma como eles vão se sobrepor e quantas vezes a animação vai passar.

FRAMES					
Frame	Length	Size	Position	Step	Delay
1	120x60 (0, 0)	8	160	-	-
2	120x60 (0, 0)	8	2	-	-
3	120x60 (0, 0)	8	2	-	-
4	120x60 (0, 0)	8	2	-	-
5	120x60 (0, 0)	0	10	-	-
6	120x60 (0, 0)	8	20	-	-
7	120x60 (0, 0)	8	5	-	-
8	120x60 (0, 0)	8	3	-	-
9	120x60 (0, 0)	8	3	-	-
10	120x60 (0, 0)	8	3	-	-
11	120x60 (0, 0)	8	3	-	-
12	120x60 (0, 0)	8	40	-	-
13	120x60 (0, 0)	8	20	-	-
14	120x60 (0, 0)	0	220	-	-

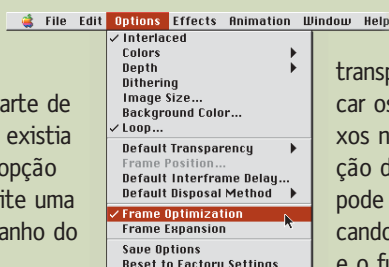
Nas animações em que parte de cada frame repete o que existia o frame anterior, ligar a opção Frame Optimization permite uma grande economia no tamanho do arquivo final.

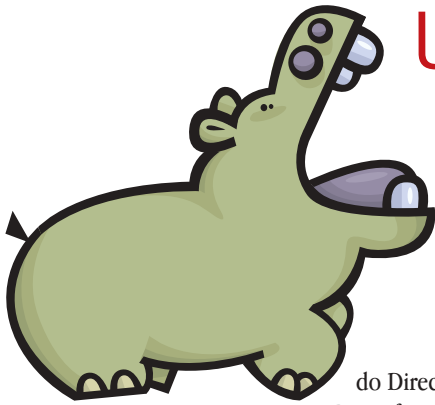
Quanto mais cores e elementos visualmente complexos sua animação tiver, maior será o seu tamanho. É possível conseguir um bom efeito com poucas cores. Lembre-se sempre da equação “complexidade da ilustração versus complexidade da animação”, ou seja, se você se preocupa em ter um arquivo final pequeno, inevitavelmente terá que valorizar uma coisa em detrimento da outra.



Uma outra boa solução para suas animações em GIF ficarem pequenas é integrá-las com o fundo (background) da página. Se você sabe exatamente a posição onde elas vão ficar, pode deixar alguma parte do GIF

transparente e deixar para colocar os elementos mais complexos no fundo. Com a popularização do DHTML, você também pode utilizar esse recurso, colocando a animação em um layer e o fundo em outro.





Um site inteiro pode ser construído e

Macromedia Director

O que usar

Macromedia Director

www.macromedia.com

do Director.

Dessa forma, um site inteiro pode ser construído em Flash, utilizando-se o HTML somente como suporte.

Para que seu arquivo em Flash fique pequeno e ágil, preste atenção a duas regrinhas simples:

- **Sempre transformar todos os objetos em símbolos.** Se um objeto não for um símbolo, ele se repetirá a cada frame da animação e, dependendo da sua complexidade, pode aumentar muito o tamanho final do seu arquivo.

- **Colocar cada objeto diferente em um layer.** Se isso não for feito, os objetos somem ou ficam parados quando a animação é gerada. Mesmo com tantas vantagens, o Flash também oferece algumas limitações. A primeira delas é a dificuldade em criar uma animação “tradicional”.

Suas ferramentas são um pouco desajeitadas, e muitas vezes não oferecem a liberdade de um programa como o Macromedia Director. Outro problema é a dificuldade de utilização de imagens bitmap em uma animação gerada pelo Flash. Como a animação é gerada no computador da pessoa que está vendo, muitas vezes imagens grandes e formas muito complexas tornam esse processo muito lento.

De qualquer forma, o Flash é uma das melhores soluções para a animação na Web, principalmente porque, depois de sua popularização, o plug-in passou a ser distribuído com o Netscape e com aquele outro browser. Além disso, o Flash está bem integrado com o Director, permitindo que animações sejam utilizadas em formato vetorial em conjunto com programação mais complexa.

Outra novidade são os plug-ins que exportam animações 3D para Flash, que estão entrando com força no mercado nesta segunda metade do ano.

Fique ligado

Plug-in – Extensão do browser que permite manipular vários tipos de conteúdo além do HTML. Existem plug-ins para QuickTime, RealAudio, Shockwave Flash etc.

JavaScript, VBScript – Métodos de programar ações a serem executadas automaticamente pelo browser de quem acessa o site.

Java applet – pequeno programa na linguagem Java, podendo rodar dentro de uma janela do browser ou separadamente.

Style Sheets – Informação, embutida no código de um site, que define a padronização da aparência das suas páginas.

Editor WYSIWYG – Editor de páginas Web que procura mostrar o conteúdo do site com a mesma aparência que ele deverá ter em um browser.

Velho conhecido dos desenvolvedores de software, o Director chegou à sua sétima versão com várias modificações que o deixaram mais apto a funcionar na Web. Uma das mais importantes é a integração com o Flash, trazendo novos comandos em Lingo e fazendo com que o Flash Xtra seja default no download do plug-in, o que permite diminuir consideravelmente o tamanho dos arquivos finais e melhorar bastante a qualidade dos recortes das imagens.

O Director tem ferramentas de programação avançadas que utilizam o Lingo, uma linguagem de programação literal que consegue resultados surpreendentes. A única desvantagem do Lingo é que, embora simples para quem trabalha com programação, ele é razoavelmente complicado de aprender para quem não tem familiaridade com o meio.

O tutorial que acompanha o programa é bom e a maioria das funções simples, como *mouseovers*, links e *actions*, são fáceis de se realizar ou vêm prontas em *behaviors*.

Como ferramenta de animação, o Director costumava ser completo mas muitas vezes deixava a desejar no que se refere à qualidade das ima-

gens, principalmente se for levado em conta o fato de que os arquivos preparados para a Web devem ser compactos e relativamente simples. A nova versão permite importar GIFs, JPGs e fazer transparências (seja com máscara ou *alpha channel*), o que melhorou muito esse aspecto. Algumas funções simples de animação também são mais complicadas de realizar que em outros programas, e por essas razões o Director não é uma boa opção para criar animações ou interações simples, sendo mais indicado para criar jogos e outras funções mais elaboradas. Há outro fator que pesa na equação: o plug-in do Director é bem grandinho, mais de 1,5 MB. Comparado aos 300 K do Flash, é muita coisa.

DHTML

O que usar

Macromedia Dreamweaver

www.macromedia.com

Adobe GoLive

www.adobe.com

DHTML é a versão bombada do bom e velho HTML. Sua sigla significa *Dynamic Hypertext Markup Language*. Como o próprio termo indica, a diferença entre as duas linguagens é o fato da segunda ser dinâmica, o que na prática significa permitir o uso de layers, animações e funções complexas de programação.

Do ponto de vista técnico, o DHTML é um pacote que contém HTML, layers, posicionamento com Style Sheets, JavaScript e VBScript (somente no Explorer). Apesar das maravilhas que promete, essa linguagem ainda tem muitos problemas. Os principais são que ela funciona somente em browsers versão 4 e tem muitas variações de padrão, o que causa todos os tipos de erros possíveis e imagináveis quando uma versão desenvolvida para um browser é visualizada em outro. O fato do DHTML não precisar de plug-in é uma vantagem que também tem seu lado negativo, pois quem não tiver a última versão de um browser não consegue ver nada, e nesse caso a versão mais nova do browser é como um plug-in de 20 megas que o infeliz tem que baixar.

Se você estiver trabalhando com uma plataforma fechada, um público muito conhecido e puder usar o DHTML, as vantagens são muitas. A primeira delas é a economia, pois suas animações podem ser construídas com poucas imagens e scripts que já estão presentes no próprio browser. A complexidade das animações acompanha a complexidade da programação, que se distancia cada vez mais do HTML clássico e se aproxima de uma mistura medonha e muitas vezes incompreensível para quem não tenha uma boa familiaridade com a linguagem.

Sempre resta a opção de utilizar um editor WYSIWYG, que utiliza uma interface gráfica similar à de programas de diagramação para construir sua página. O maior problema desse tipo de programa é a incongruência do projeto com o resultado final:



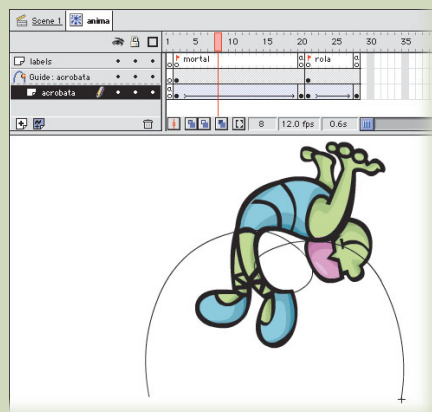
m Flash, utilizando o HTML apenas como suporte

Domine o Flash em 15 minutos

O Flash pode parecer uma ferramenta simples, mas é possível fazer muitas coisas interessantes explorando alguns recursos mais escondidos do programa. Um dos mais interessantes é o tell target. Com o tell target você pode acionar várias ações diferentes presentes em um movie clip sem precisar fazer acrobacias em seu timeline principal. Esse é um exemplo de como várias animações em um mesmo movie clip podem ser acionadas por diferentes botões.

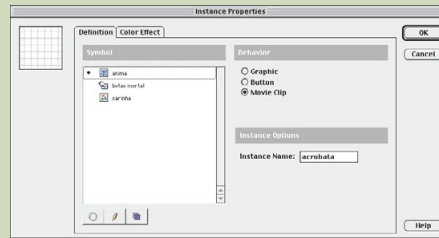
1 Crie as animações em um movie clip, se desejar que ele seja transparente em um primeiro momento no arquivo final deixe os primeiros key frames vazios e crie um action "stop" no primeiro frame.

2 Escolha quais momentos da animação correspondem a cada botão que você mantém no timeline. Crie um layer somente para seus labels e coloque um label para cada



posição que você deseja que seja acionada.

3 Coloque seu movie clip no timeline e dentro da caixa de "definition" (duplo-clique sobre o objeto) dê um nome à sua instance. A instance será o índice utilizado pelo comando do tell target para localizar em qual movie clip ela deverá agir.



4 Defina as actions em seus botões. Elas deverão ser aproximadamente assim:

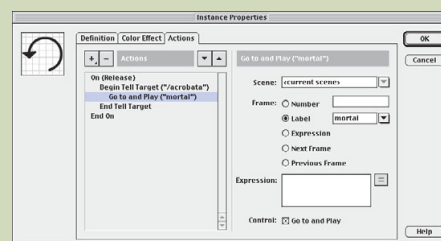
On (colocar aqui a posição do mouse em relação ao botão: release, rollover, rollout etc.)

Begin Tell Target (escolha uma instance no menu ao lado deste)

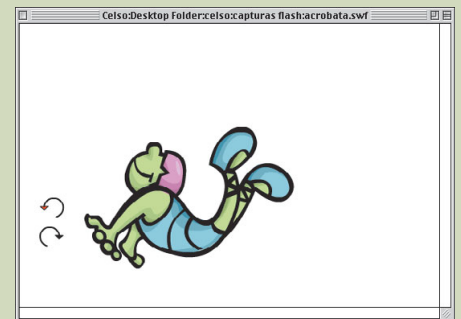
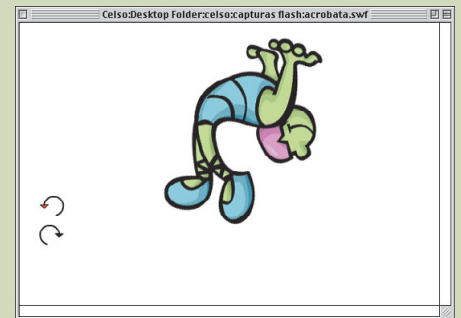
Go to and (play ou stop)
(preencha no menu do lado o label desejado dentro do movie clip)

End Tell Target

End On



5 Você também pode fazer com que diferentes ações sejam acionadas por diferentes relações do usuário em relação ao botão. Uma animação pode ser acionada no rollover, outra no rollout e outra no release. Dessa forma, você pode usar um tell target acionado pelo rollout para fazer o movie clip voltar para a situação na qual a animação acionada pelo rollover começou, dando mais fluidez à sua interface.



No exemplo acima, o usuário clica no botão de cima para a figura dar um salto para a frente e no botão de baixo para ela rolar para trás.

na maioria das vezes, o que você vê na tela do programa não tem nada a ver com o que aparece no browser.

De qualquer forma, alguns programas como o Macromedia Dreamweaver ou o Adobe GoLive realizam várias funções DHTML de forma fácil. Você tem a vantagem de poder utilizar tanto GIF quanto JPEG para animar. Mas ainda há uma relativa falta de recursos: troca de imagens, movimentação de imagens por um *path* (caminho) preestabelecido e interações simples exigem pouco esforço, mas fazer mais do que isso é complicado. É sempre bom lembrar que, dependendo da complexidade do que você quiser realizar, as soluções mais simples podem ser as mais indicadas.

Outros métodos

Existem centenas de outras formas de criar movimento em seu site: algumas conhecidas, como o JavaScript ou Java applets, e outras mais obscuras, como plug-ins que permitem colocar animações fora do browser do usuário ou animar um texto palavra por palavra. O JavaScript é um código inspirado pela sintaxe da linguagem Java, desenvolvida pela Sun. Ele lida com objetos dos browsers, sendo interpretado à medida que é executado. Faz parte de todos os browsers modernos e tem a vantagem de não depender de plug-ins (apesar das diferenças de padrão entre o Netscape e aquele outro browser), mas não permite realizar nada muito complexo. Mouseovers, troca de ima-

gens e interação entre conteúdo de frames são alguns de seus usos mais comuns.

O Java applet funciona como uma espécie de aplicativo que roda no browser. Ele utiliza objetos externos e pode realizar funções mais complicadas que o script; você tem a liberdade de construir seus objetos.

O applet é uma solução complicada pois, embora seja versátil, costuma ocupar muita memória para o processamento, o que muitas vezes resulta em redraws lentos e até na não visualização do que você produziu. **M**

THIAGO B'ODHOURS (Tibo)

É designer da Organic e já quebrou o nariz três vezes.



Chega de Internet lesma! Chega de World Wide Wait! Até o final do ano, vários provedores estarão oferecendo velocidades de conexão bem maiores que os 56 kbps teóricos dos modems de hoje. Modems a cabo, rádio, ISDN, ADSL... As tecnologias são várias e, obviamente, mais caras, mas oferecem velocidade de três a trinta vezes maior que a obtida atualmente.

O bom é que, ao que parece, o usuário de Mac não será esquecido nessa virada tecnológica. A maioria das tecnologias necessita de aparelhos que são conectados à porta Ethernet, existente em todos os Macs fabricados atualmente.

Internet a jato

De olho nos internautas mais apressados, a TVA (televisão por assinatura do Grupo Abril) lançou recentemente o @Jato, primeiro serviço a usar comercialmente a rede de TV a cabo para acesso rápido à Internet no Brasil. Nos Estados Unidos, o sistema já existe comercialmente há cinco anos. Seu crescimento inicial foi lento, mas hoje estima-se que mais de meio milhão de casas americanas estejam conectadas dessa forma. A TVA garante que a velocidade de acesso para o usuário será no mínimo quatro vezes e meia mais rápida que os teóricos 56 kbps dos modems atuais (que na prática che-

gam a uns 40 k e olhe lá!), mas ela pode chegar a 1500 kbps fora dos horários de pico. Um avanço e tanto. Quem já assina o serviço de TV paga da empresa desembolsará R\$ 40 de taxa de instalação e R\$ 65 de mensalidade; para não-assinantes, a instalação sai por R\$ 120 e a mensalidade, R\$ 79. O tempo de acesso é ilimitado. Para sair na frente pelo mercado de conexão via cabo, o @Jato teve que lançar seu serviço somente no modo unidirecional (os downloads chegam via cabo e os uploads vão por modem convencional, via linha de telefone), já que o bidirecional (no qual downloads e uploads são via cabo) ainda não está regulamentado. O problema desse sistema é justamente o inconveniente de ocupar a linha telefônica.

A TVA vem oferecendo a Internet via cabo desde julho para usuários de PC, prometendo oferecê-la para Macs a partir de setembro, quando chegariam ao país os primeiros modems a cabo externos compatíveis com o sistema, fabricados pela 3Com. Existem dois modelos desses modems: o simples custa R\$ 600 e o que vem com um modem 56k embutido sai por R\$ 700. Segundo Amilton de Luca, diretor da @Jato, os modems externos deverão chegar em outubro e os modelos USB até o final do ano. Entretanto, ao ligar para o serviço de assinatura, fomos informados que o @Jato não estava disponível para Mac e que, para termos mais informações sobre os modems a cabo, deveríamos consultar a página da Apple (!).

Outra empresa que já está oferecendo há algum tempo o acesso à Internet via cabo é a Interlink, do Espírito Santo. A grande vantagem é que ela é um provedor totalmente baseado em Macintosh, o que significa um suporte de primeira para os macmaniácos. Sorte dos capixabas. A TVA faz questão de frisar que oferecerá acesso bidirecional assim que for permitido pela Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações). Deverá entrar enfrentando concorrência pesada. A Globocabo, associada à Microsoft, também oferecerá o serviço através da Net (*ver box*). Enquanto a regulamentação não é aprovada, os únicos a poderem usar o sistema são os moradores de Sorocaba (SP), que participam do projeto piloto do sistema da empresa, o Virtua.

Surfando as ondas do rádio

Enquanto as operadoras de cabo vão travando batalha nos bastidores, um outro tipo de acesso à Internet vem crescendo no país. É o sistema de transmissão de dados por rádio, que já existe há algum tempo, mas seu uso era limitado principalmente por conta dos custos de implantação. O tipo de rádio mais comum até agora é o de microondas, cujas antenas em formato de painéis tampadas se multiplicaram como cogumelos nas grandes cidades brasileiras. Esse sistema é bastante confiável e pode ter altíssima performance, mas depende sempre de torres altas, porque é preciso haver uma linha de visão desobstruída entre as antenas do provedor e as

A Internet vem de cima

No sistema via rádio, o sinal do provedor pode ser dividido entre apartamentos



Confira os marcos da história da transmissão de dados

Primeiros modems analógicos. Velocidade: 300 bps

Primeiros modems de 1,2 kbps

Companhias telefônicas lançam o DDS (*Digital Data Service* ou Serviço Digital de Dados), uma conexão dedicada que acelerava as transmissões para cerca de 56 kbps

Velocidade dos modems analógicos dobra para 2,4 kbps

Ano do lançamento do RDSI

Introdução das linhas T1; alcançam 1,5 Mbps

■ De novo, os modems analógicos ficam mais rápidos: agora eles foram para 9,6 kbps

■ RDSI passa a ser largamente utilizado nos EUA

1962

70

78

82

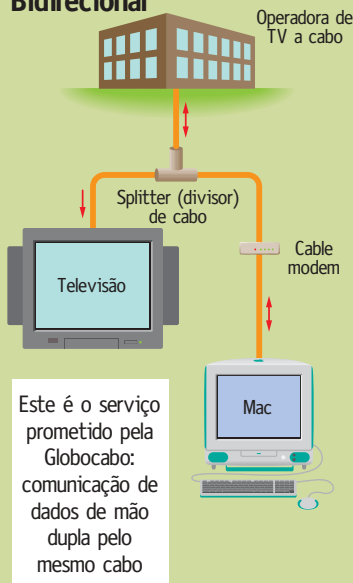
83

84

86

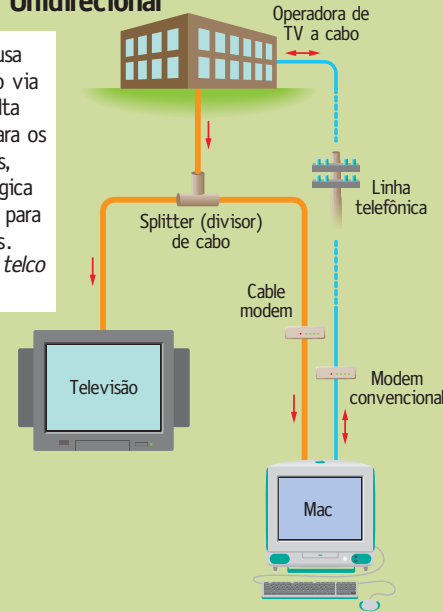
Os tipos de serviços de cable modem

Bidirecional



Unidirecional

O @Jato usa uma conexão via cabo, de alta velocidade, para os downloads, e uma analógica convencional para os uploads. É o chamado *telco return*



dos usuários. Essas exigências acabam encarecendo muito as conexões por microondas, que por isso são praticamente de uso exclusivo de grandes empresas e provedores de acesso. Felizmente, outras formas de acesso sem fio, mais baratas, estão chegando. No Brasil, as iniciativas de provimento de acesso *wireless* (sem cabo) estão espalhadas em alguns pontos do país. A NetDados, de Aracaju (SE), a DirectNet, em São José dos Campos (SP) e a Com-domínio, em São Paulo, são provedores especializados em acesso via rádio de baixo custo. Eles oferecem acesso a grupos como moradores de um edifício ou condomínios fechados, com preços em torno de R\$ 200 para cada residência e taxa de transferência de até 2 Mbps. O sistema compreende a utilização de uma rede interna no edifício, compartilhada pelos moradores. Essa rede comunica-se com um modem especial que troca sinais de rádio com o provedor. Os dados são recolhidos graças a uma antena coletiva instalada no topo do prédio.

A volta dos que não foram

Rede Digital de Serviços Integrados, ou RDSI, é o nome em português do sistema conhecido em inglês como ISDN, ou Integrated Services Digital Network. É uma tecnologia que existe há quase vinte anos. Começou a ser desenvolvida nos laboratórios da divisão Bell da AT&T em 1980, nos EUA. O ISDN é uma linha telefônica digital dividida em dois canais de 64 kbps e um terceiro canal, de 16 kbps, reservado para informações de controle da transmissão. Os dois canais principais podem ser combinados para formar um canal agregado de dados com 128 kbps de velocidade real (ou seja, cerca de três vezes mais rápido que os 42 kbps máximos atingidos por um modem V.90). Ou então, um dos canais de 64 kbps pode ser usado para fazer ligações telefônicas de voz enquanto o outro fica conectado à Internet. É oferecido hoje. As companhias telefônicas (Telemar, Tele Centro Sul e Telefônica, entre elas) cobram impulsos de até 12 centavos a cada 4 minutos nos horários de

WebTV chega ao Brasil

Uma boa notícia para aqueles que sonhavam com o dia em poderiam usar a TV para navegar pela Internet, ou usar a Internet para ver TV. A Globocabo acabou de receber uma injeção de 126 milhões de dólares da Microsoft, num acordo que prevê a futura exploração da WebTV no Brasil. A WebTV é um sistema de televisão interativa que combina recursos do computador à tela do televisor. Com ela, dá para escolher assistir a um filme enquanto você pega seus emails, por exemplo, tudo no mesmo aparelho. Sua velocidade de acesso, porém, é baixa, semelhante à de um modem convencional.

A Microsoft vem promovendo esse sistema nos EUA há alguns anos, com êxito limitado. Agora quer tentar a sorte no maior mercado de Internet da América Latina: nós. De certa forma, foi uma escolha natural, já que foi a mesma empresa que desenvolveu a plataforma usada pelo Virtua, a Commercial Internet System.

Microsoft por trás da Globocabo

Por ora, a Globocabo deve usar o dinheiro para abater parte de sua dívida de US\$ 596 milhões com o mercado. Segundo informações do setor, grande parte dessa dívida foi assumida para a construção de sua extensa rede de cabos, que hoje tem 22 mil km instalados nas principais cidades do país. Pelo acordo firmado, a empresa de Bill Gates ficará com 11% das ações da companhia do grupo Globo; essa participação poderá aumentar nos próximos meses.



A WebTV é uma alternativa barata e de baixa performance de acesso à Internet sem micro para quem tem TV a cabo. Os decodificadores são fabricados pela Sony e pela Philips

14,4 kbps é o novo pulo dos modems analógicos

Velocidade dos analógicos vai para 28,8 kbps

Primeiros testes de linhas ADSL oferecem 1 Mbps

Testados os primeiros cable modems nos EUA e no Canadá

A evolução dos modems analógicos continua: 33,6 kbps é o novo padrão

Cable modems introduzidos em regiões limitadas dos EUA e Canadá. Velocidades variam de 1 a 3 Mbps

ADSL lançado comercialmente, com downloads de 7,1 Mbps

Começa a briga sobre o padrão de 56 kbps dos modems analógicos, a exemplo da luta pela padronização dos cable modems. Nesse mesmo ano, as linhas DSL começam a se espalhar nos EUA

90

92

93

94

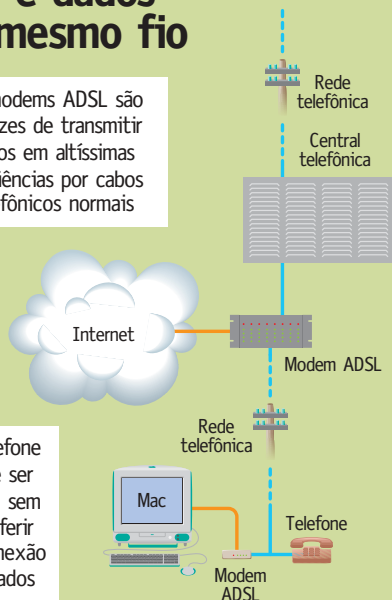
95

96

98

Voz e dados no mesmo fio

Os modems ADSL são capazes de transmitir dados em altíssimas frequências por cabos telefônicos normais



tarifa normal, o que equivale a R\$ 1,80 por hora, um valor um tanto salgado nesses tempos de acesso ilimitado por R\$ 20 a 30 ao mês. Faça as contas: se você usar umas duas horas de Internet por dia, vai pagar no fim do mês mais de R\$ 100. De fato, assim como o cabo unidirecional,

o ISDN não vale a pena para quem quer usar a Internet por longos períodos de tempo. Diante das velocidades oferecidas por conexões via cable modem e rádio, os 128 kbps do ISDN parecem mesmo muito pouco. Para dar uma resposta à altura desses novos concorrentes, as teles estão começando a implantar um outro meio de acesso, a ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line, ou Linha Digital Assíncrona para Assinantes). Com ela, as telefônicas podem oferecer acesso à Internet a uma velocidade máxima teórica de 9 Mbps sem ter que trocar a fiação da sua casa ou da rua. Na prática, essa velocidade pode ficar bem abaixo disso (mas ainda por volta de alguns megabits por segundo), devido a interferências eletromagnéticas, qualidade da linha e, especialmente, distância até a central telefônica. Ela funciona modulando em frequências altas (não utilizadas pelas linhas de telefone convencionais) os sinais que chegam pelo par de fios comum, permitindo que voz e dados trafeguem simultaneamente pela mesma linha, sem perda de performance. O "A" significa apenas que os dados de download trafegam numa velocidade maior que os de upload. Ainda é cedo para falar em custos, por tratar-se de um sistema relativamente novo, até nos EUA.

Para mais informações

Cable modem

@Jato: 0800-16-65-05

RDSI

Telemar (MG, BA): 0800-31-40-80

Tele Centro Sul: 0800-48-35-35

Telefônica (SP): 104 + prefixo do telefone

Rádio

NetDados: 79-213-0855

DirectNet: 12-346-3555

Com-domínio: www.com-dominio.net

Conclusão

Para quem não está com tanta pressa assim para turbinar a sua conexão, nosso conselho é esperar mesmo até o final do ano, quando todas as tecnologias já deverão estar competindo pelo mercado de cerca de 4 milhões de internautas brasileiros. Agora, se o seu desejo por velocidade é urgente, a melhor opção é o acesso via cabo unidirecional do @Jato.

Mas não se esqueça de se informar sobre os planos desse provedor, para facilitar o upgrade do sistema atual para o bidirecional assim que ele for regulamentado. **M**

ALBERTO ALERIGI JR.



Talvez você seja daqueles que vivem tentando abrir em seu Mac documentos de texto criados em programas de PC que vêm com a acentuação toda zoneada — isso sem falar nos emails em que acontece a mesma coisa. E você deve se perguntar frequentemente por que raios isso acontece.

O primeiro grande problema da conversão de textos entre plataformas reside em algo chamado ASCII, termo que significa American Standard Code for Information Interchange (código padrão americano para intercâmbio de informações). Trata-se de um sistema de código padronizado utilizado nos computadores e impressoras para letras, números, sinais de pontuação e caracteres invisíveis como Return, Tab,

Backspace etc. O ASCII é o que permite o intercâmbio de informações entre programas e computadores diferentes. O problema é que ele padroniza os caracteres ocidentais utilizados na

Problemas de acentuaÁ,,o?

Como evitar a via crucis da conversão de textos entre Mac e PC

língua inglesa, o que significa que os acentos ficaram meio de fora do padrão. Ou seja, ele não é um padrão internacional de fato para acentuação, de modo que Mac, Windows, DOS

e outros sistemas interpretam os acentos de formas não equivalentes.

Existem outros padrões adotados por diferentes plataformas, como os ISO-8859, que foram adotados pelo mercado PC e por todos os protocolos modernos de troca de dados via Internet. Há também o todo-poderoso Unicode, que compreende caracteres não-ocidentais. Embora esteja sendo gradativamente adotado, ele ainda deve demorar para ele entrar efetivamente em prática.

É claro que você não terá nenhum problema se possuir a versão Mac do Microsoft Word instalada. Sendo o Word o processador de textos dominante na plataforma Windows, é quase certo que qualquer documento de texto que você receber de um usuário de PC terá sido feito nele. E aí basta passar o documento de uma máquina para outra no formato .DOC, mesmo, que ele vai abrir com todos os acentos no lugar. Mas quem não tem o Word, o que faz?

Obviamente, a solução mais fácil — e cara — seria comprar o Office 98. Mas, se você está contente com seu AppleWorks, comprar o Office só para converter arquivos não é muito sensato. Então, o que fazer?

Bem, mudar para os Estados Unidos e escrever só em inglês não é a saída mais prática nem barata (sem contar que é preciso o visto do consulado). Voltar para a máquina de escrever também parece estar fora de cogitação. Assim, a primeira coisa a se fazer é aprender

Na figura, as linhas de 0 a 7 correspondem à tabela ASCII. Nas demais linhas os caracteres pretos pertencem à tabela ISO-8859-1 (Latin-1), os vermelhos são os caracteres exclusivos do Mac, e os azuis só existem no Windows.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	a	b	c	d	e	f	
0	0 00 NUL	1 01 SOH	2 02 STX	3 03 ETX	4 04 EOT	5 05 ENQ	6 06 ACK	7 07 BEL	8 08 BS	9 09 HT	a 0a LF	b 0b VT	c 0c FF	d 0d CR	e 0e SO	f 0f SI	0
1	10 10 DLE	11 11 DC1	12 12 DC2	13 13 DC3	14 14 DC4	15 15 NAK	16 16 SYN	17 17 ETB	18 18 CAN	19 19 EM	20 1a SUB	21 1b ESC	22 1c FS	23 1d GS	24 1e RS	25 1f US	1
2	32 20 !	33 21 "	34 22 #	35 23 \$	36 24 %	37 25 &	38 26 '	39 27 (	40 28)	41 29 *	42 2a +	43 2b ,	44 2c -	45 2d .	46 2e /	2	
3	48 30 0	49 31 1	50 32 2	51 33 3	52 34 4	53 35 5	54 36 6	55 37 7	56 38 8	57 39 9	58 3a :	59 3b ;	60 3c <	61 3d =	62 3e >	63 3f ?	3
4	64 40 @	65 41 A	66 42 B	67 43 C	68 44 D	69 45 E	70 46 F	71 47 G	72 48 H	73 49 I	74 4a J	75 4b K	76 4c L	77 4d M	78 4e N	79 4f O	4
5	80 50 P	81 51 Q	82 52 R	83 53 S	84 54 T	85 55 U	86 56 V	87 57 W	88 58 X	89 59 Y	90 5a Z	91 5b [	92 5c \	93 5d]	94 5e ^	95 5f _	5
6	96 60 ,	97 61 a	98 62 b	99 63 c	100 64 d	101 65 e	102 66 f	103 67 g	104 68 h	105 69 i	106 6a j	107 6b k	108 6c l	109 6d m	110 6e n	111 6f o	6
7	112 70 p	113 71 q	114 72 r	115 73 s	116 74 t	117 75 u	118 76 v	119 77 w	120 78 x	121 79 y	122 7a z	123 7b {	124 7c 	125 7d }	126 7e ~	127 7f	7
8	128 80 À	129 81 Á	130 82 , Ç	131 83 f É	132 84 ñ Ñ	133 85 ... Ò	134 86 † Û	135 87 ‡ á	136 88 ^ â	137 89 % ã	138 8a Š ä	139 8b < å	140 8c Œ Æ	141 8d ç	142 8e é	143 8f è	8
9	144 90 ê	145 91 ë	146 92 ,	147 93 ì	148 94 í î	149 95 ï ï	150 96 — ñ	151 97 ó	152 98 ~ õ	153 99 TM	154 9a Š š	155 9b > ù	156 9c œ	157 9d û	158 9e ü	159 9f ÿ	9
a	160 a0 †	161 a1 i °	162 a2 ¢	163 a3 £	164 a4 ¤	165 a5 ¥	166 a6 ¦	167 a7 §	168 a8 ¨	169 a9 ©	170 aa ª	171 ab «	172 ac ¬	173 ad -	174 ae ®	175 af ¯	a
b	176 b0 °	177 b1 ±	178 b2 ²	179 b3 ³	180 b4 µ	181 b5 ¶	182 b6 ·	183 b7 ¸	184 b8 ¹	185 b9 º	186 ba »	187 bb ¼	188 bc ½	189 bd ¾	190 be ¿	191 bf	b
c	192 c0 À	193 c1 Á	194 c2 Â	195 c3 Ã	196 c4 Ä	197 c5 Å	198 c6 Æ	199 c7 Ç	200 c8 È	201 c9 É	202 ca Ê	203 cb Ë	204 cc Ì	205 cd Í	206 ce Î	207 cf Ï	c
d	208 d0 Ð	209 d1 Ñ	210 d2 Ò	211 d3 Ó	212 d4 Ô	213 d5 Õ	214 d6 Ö	215 d7 ×	216 d8 Ø	217 d9 Ù	218 da Ú	219 db Û	220 dc Ü	221 dd Ý	222 de Þ	223 df ß	d
e	224 e0 à	225 e1 á	226 e2 â	227 e3 ã	228 e4 ä	229 e5 å	230 e6 æ	231 e7 ç	232 e8 è	233 e9 é	234 ea ê	235 eb ë	236 ec ì	237 ed í	238 ee î	239 ef ï	e
f	240 f0 ð	241 f1 ñ	242 f2 ò	243 f3 ó	244 f4 ô	245 f5 õ	246 f6 ö	247 f7 ÷	248 f8 ø	249 f9 ù	250 fa ú	251 fb û	252 fc ü	253 fd ý	254 fe þ	255 ff ÿ	f
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	a	b	c	d	e	f	

a salvar os textos que vão do seu Mac para um PC e vice-versa.

Você já deve saber que quase todos os processadores de texto oferecem a opção Save As (Salvar Como) no menu File. Se você vai mandar um documento para alguém que usa Windows, é bem provável que essa pessoa use ou pelo menos tenha o Word 95 ou 97, da Microsoft (alguém usa outro processador de texto no Windows? O Notepad não vale). Caso tenha certeza de que a pessoa vai abrir o arquivo no Word, a melhor coisa a fazer é salvar o documento nesse formato. Se você não possui o Office 98 e nem está a fim de comprá-lo, o negócio é utilizar o AppleWorks 5.0 (sucessor do ClarisWorks), que vem no CD dos iMacs. Para fazer isso no AppleWorks, basta selecionar Save As e, na janela que aparece, selecionar no menu pull-down inferior a opção Microsoft WinWord. Acredite, testamos as várias opções desse menu e essa foi a que deu mais certo. Não se esqueça de nomear o arquivo com a extensão .DOC, para que o Windows identifique o arquivo como um documento de Word. Evite também usar acentuação em nomes de arquivos, afinal, para que complicar?

Formatos alternativos

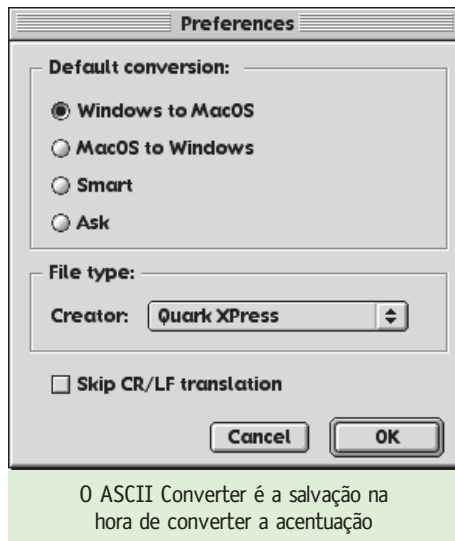
Porém, poderá haver ocasiões em que será necessário passar um texto para alguém que vai abri-lo em outro processador de textos ou programa de editoração eletrônica que não consiga importar documentos do Word.

Aí existem duas alternativas mais comuns: os formatos RTF (Rich Text Format) e TXT (Text). Este último não é o mais recomendável, pois ele utiliza o padrão ASCII, e os acentos não serão mantidos na hora de fazer a troca entre as plataformas.

Já o RTF foi desenvolvido pela Microsoft como um meio “universal” de trocar arquivos entre programas de diferentes plataformas, preservando a aparência do texto, como fontes, cores, negrito, itálico etc. Também retém as informações referentes ao layout dos parágrafos (margens, espaçamento de linhas e estilo). Ele funciona frequentemente para passar arquivos de Mac para PC, mas não é tão “universal” quanto diz a Microsoft, e pode não funcionar em alguns casos.

Do PC para o Mac

Mas a questão se complica mesmo quando falamos em arquivos de PC que têm de ser abertos num Mac sem Word. Tentamos, aqui na redação, abrir no ClarisWorks o mesmo texto gerado no Word 97 de Windows e gravado em três formatos diferentes: DOC, TXT e RTF. Resultado: o formato DOC nem abre e os outros apresentaram problemas com acentuação.



A situação é difícil, mas não há motivo para desespero. Para resolver esse impasse, uma alternativa simples é baixar o ASCII Converter, um shareware (US\$ 10) bem prático e funcional que faz a conversão de acentos nos arquivos de PC para Mac OS e vice-versa. Você ainda pode selecionar o tipo de arquivo que vai ser gerado depois da conversão, sendo possível escolher entre Word, Excel, SimpleText, BBEdit, Nisus Writer, QuarkXPress, PageMaker e vários outros. Basta arrastar um ou mais documentos para o ícone do ASCII Converter e pronto! Os acentos estarão todos no lugar certo.

É claro que existem alguns inconvenientes. Você talvez tenha que limpar vários caracteres estranhos que podem aparecer antes e/ou depois do texto convertido (coisa comum, principalmente quando se converte arquivos tipo DOC). Além disso, o texto vai perder sua formatação original. Mas isso são apenas detalhes e, pelo menos, você não terá que corrigir todos os acentos na unha.

Se você tiver email, uma outra solução – menos adequada – é pedir para a pessoa lhe mandar o texto no corpo da mensagem de email, para que você possa depois copiá-lo e colá-lo em um documento do ClarisWorks, por exemplo. No entanto, esse processo também implica em perda da formatação de texto, e também corre-se o risco de ocorrer erros na conversão dos acentos, caso alguma das máquinas por onde passa a sua mensagem pela Internet não faça a conversão de caracteres. Além disso, as mensagens de email costumam vir com as linhas quebradas. Para corrigir isso, o melhor é usar um shareware como o TextSoap, que limpa todos os caracteres esquisitos que costumam aparecer em mensagens de email. Resumindo: mesmo sem o Word é possível sobreviver à selva da acentuação, onde cedilhas e vogais acentuadas tomam formas esquisitas. Em último caso, comece um abaixo-assinado

para abolir a acentuação da língua portuguesa. Daí, todos esses problemas vão ser, enfim, resolvidos. É difícil, mas pode ser mais barato que comprar o Office 98.

ISO ou aquilo?

Cada tabela definida no padrão ISO-8859 contém até 256 caracteres, incluindo os 128 da tabela ASCII básica, atendendo às necessidades de alguns idiomas que utilizam escritas alfabéticas (mas não ideogramas). Por exemplo, a tabela ISO-8859-2, chamada de “Latin-2”, é usada em países como Polônia e Eslováquia, que adotam o alfabeto latino com letras e acentos especiais; a ISO-8859-5 contém o alfabeto cirílico, usado na Rússia e outros países da Europa oriental. O padrão Unicode define uma megatabela que poderá ter até 65.536 caracteres, incluindo todas as tabelas do padrão ISO-8859, os alfabetos não-latinos de idiomas como árabe, hebraico e sânscrito, e milhares de ideogramas chineses, japoneses, coreanos etc. Enfim, todas as principais línguas usadas no mundo são representadas no Unicode. Pena que, por enquanto, ainda sejam raros os sistemas operacionais, e mais raros ainda os aplicativos, que “entendem” a codificação Unicode. O Mac, por exemplo, está no meio do caminho. O Mac OS tem suporte ao Unicode desde o Mac OS 8, mas os programas ainda não o suportam.

A tabela de caracteres padrão usada pelos browsers de Mac, PC ou Linux, em todo o mundo, é a ISO-8859-1, ou “Latin-1”, que contém os caracteres acentuados do português e de todas as línguas da Europa ocidental. Há vários anos o Windows adotou uma tabela, chamada pela Microsoft de “Codepage 1252”, que inclui todos os símbolos da ISO-8859-1 e mais 24 símbolos especiais como “bullet”, TM (trademark) e travessão. Infelizmente a Apple, por ser pioneira no mercado de DTP, teve que resolver o problema da acentuação antes de surgir o padrão ISO-8859, e adotou uma tabela incompatível com essa norma. **M**

MÁRCIO NIGRO

mnigro@matrix.com.br

Acha que os acentos são como as multinacionais: tão aí e não dá para negar.

Onde encontrar

ASCII Converter

www.geocities.com/SiliconValley/Network/7185/software.html

TextSoap

www.unmarked.com/textsoap.html

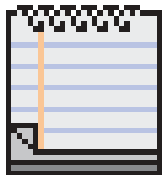


Busca fácil



Se você usa o Microsoft Internet Explorer para fazer buscas na Web pelo Yahoo! e já está cansado de ter que digitar yahoo, esperar o site aparecer e aí fazer sua busca, saiba que há um jeito muito mais simples. Basta digitar um ponto de interrogação seguido das palavras que você procura. Surgirá então uma tela com os resultados de sua busca.

Cadê a página?



A última versão do Notepad tem algumas melhorias e recursos novos. Em primeiro lugar, ela acaba com o limite de 248 caracteres por página, não sendo mais necessário criar vários documentos para o mesmo texto.

Além disso, há umas boas dicas de como mudar facilmente de página. Clique uma vez no número de página localizado na base do programa, e aparecerá uma janela onde você pode especificar o número da página para a qual quer ir.

Para ir para a próxima página, aperte **⌘→**.

Para ir para a página anterior, **⌘←**.

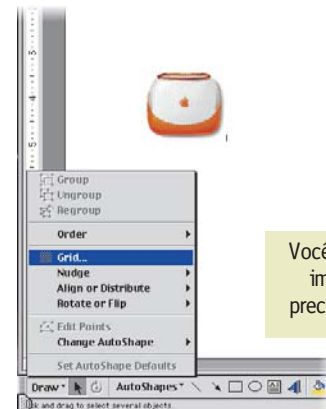
Para ir ao fim de um texto, **⌘↓**.

Para ir ao começo de um texto, **⌘↑**.

Movendo imagens no Word



Como você deve saber, o Word permite inserir imagens num documento. Mas você talvez não saiba que há duas maneiras de movê-las dentro do texto. Você pode simplesmente clicar na figura e arrastá-la pelo documento, ou também usar a opção de clicar enquanto segura o botão **(Shift)**, o que faz com que a foto se mova por um "grid" determinado. A princípio, esse "grid" está estabelecido em 0,1 polegadas, mas você pode mudar isso. Primeiro torne a barra de desenho visível, clicando no botão com o aquinho, o cubo e o cilindro, que fica embaixo do menu Work. Depois clique em Draw e selecione Grid no menu que irá surgir. Agora coloque lá os valores que quiser para espaçamentos horizontal e vertical.



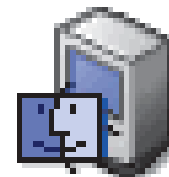
Você pode mover imagens com precisão no Word

Atarrachando no Eudora

Quer ter acesso rápido aos arquivos que vêm attachados no Eudora? É só segurar as teclas **(Control)⌘** enquanto clica no attachment. A pasta de attachments abrirá com o arquivo já selecionado.



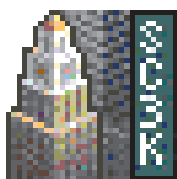
Integração com a Web



Há uma função do Mac OS 8.5 que muita gente desconhece, mas que é extremamente útil. Em certos programas, clicar uma URL apertando **⌘**

aciona o browser que abre direto no site determinado. Isso funciona com o ClarisWorks (AppleWorks), o Claris Emailer e o Nisus Writer, só para citar alguns. Também funciona em versões anteriores do sistema, desde que a extensão IceTee esteja devidamente instalada.

Precatórios em SimCity



A impunidade voltou à moda, então porque não ser um prefeito corrupto em SimCity 3000? Basta apertar **⌘(Option) (Shift)C** e digitar os seguintes códigos na caixa de diálogo:

I am weak - Construa qualquer coisa

caloteando as empreiteiras

Call cousin Vinnie - Um empresário amigo lhe dá uma bolada sem pedir nada em troca

Garbage in, garbage out - Todos os processadores de lixo ficam disponíveis

Power to the masses - Energia de graça

Water in the desert - Água pra todo mundo

UFO swarm - Selecione o desastre UFO para ver do que os aliens são capazes

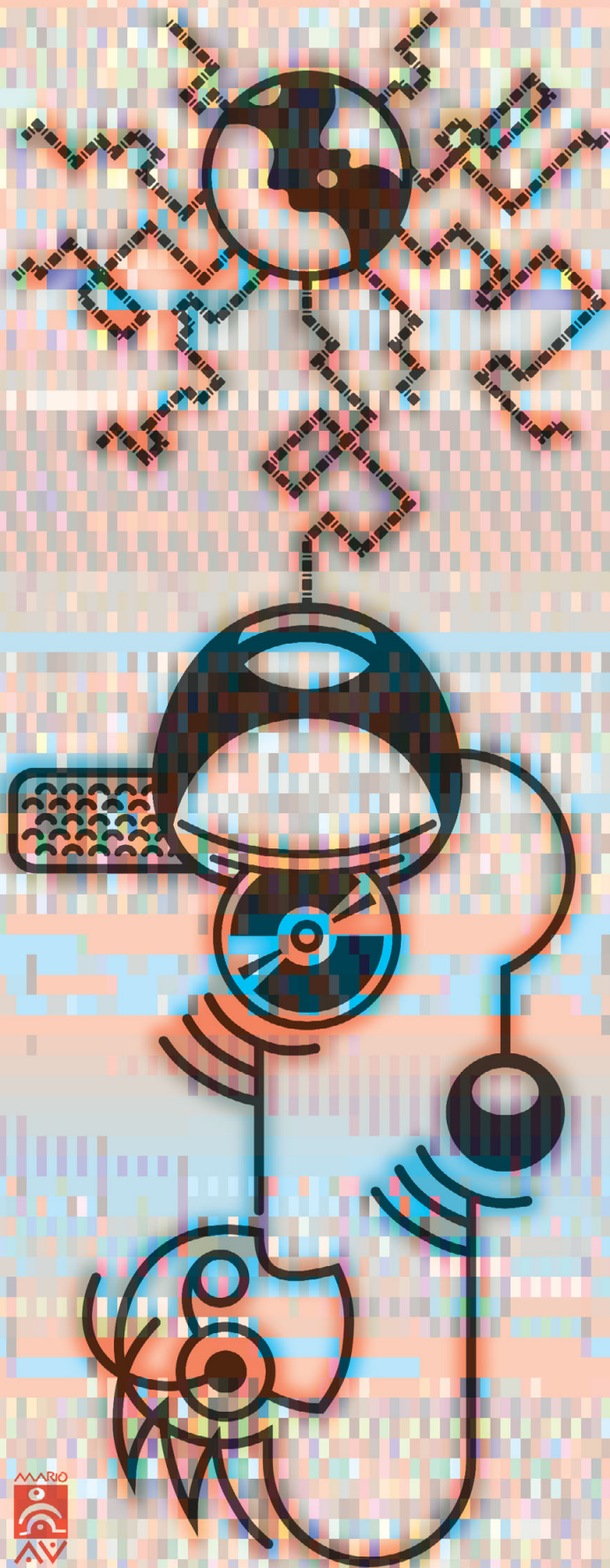
Nerdz rool - Bill Gates resolve montar sua sede em sua cidade

The birds - Os pássaros! Aaaaah! Os pássaros!

Faça como o Pitta: destrua a sua cidade



Mande sua dica para a seção **Simpatips**. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da **Macmania**.



MP3

o som da Internet

MP3 é a nova palavra de ordem para quem usa a Internet e gosta de música. Para quem chegou ontem de Marte e ainda não sabe, MP3 é um arquivo compactado de áudio, que permite reproduzir músicas com uma qualidade próxima à de um CD. Uma canção de três minutos e meio, que no formato AIFF ocupa cerca de 35 MB, no formato MP3 fica com míseros 3,2 MB. Um arquivo desse tamanho pode ser facilmente baixado da Internet e armazenado (cabem umas 300 músicas em MP3 em um CD normal), daí a sua rápida popularização. Hoje existem vários "acessórios" para os MP3, desde modelos de Walkman para ouvi-los até sites especializados em qualquer estilo musical, de onde você pode baixar a sua música favorita ou conhecer artistas que você não encontraria nas lojas de discos. E é claro, existem muitos sharewares para serem usados com MP3. Aumente o som e dê uma olhada.

Pegue em www.macmania.com.br os links para baixar os programas.

AMPCaster

Algumas rádios virtuais do mundo estão fazendo suas transmissões via Internet (*streaming*) com músicas



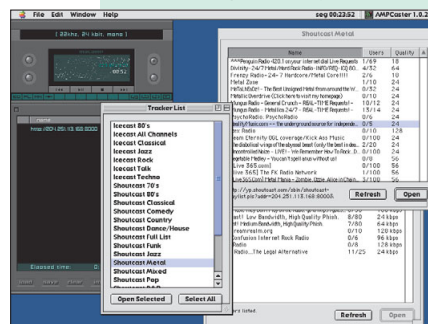
no formato MP3, e você pode receber essas transmissões em alguns players de

MP3. O AMPCaster ajuda a achar essas rádios na Internet sem abrir o seu browser e manda o endereço para o seu tocador (*player*) favorito, que se abre automaticamente e começa a tocar. A busca pela transmissão é feita em servidores Shoutcast e Icecast, que separam as rádios por estilo musical (rock, pop, clássico) e você pode escolher a sua "estação" de acordo com sua descrição, por quantos usuários estão conectados

Onde: www.vfxweb.com/rxx/ampcaster.html
Tamanho do download: 613 KB

ao mesmo tempo (muitos usuários podem deixar sua conexão lenta) e pela qualidade do som emitido. Bom programa para quem está sempre ligado na Internet e já cansou do seu repertório de MP3.

Ouça, direto da Internet, coisas que você nunca teria coragem de comprar em lojas



MacAMP 1.0 Preview Edition

O MacAMP foi o primeiro *player* de MP3 que apareceu para o Mac e merece muito respeito por ter criado vários padrões para os outros *players* que existem por aí e por nunca ter decepcionado com a sua simplicidade e versatilidade. Agora que o MacAMP está se tornando um programa maduro, existe uma versão freeware que funcionará até o dia 1º de outubro (a partir desse dia, será possível usar apenas a versão shareware de US\$ 25, chamada MacAMP 1.0). Essa versão de “amostra” que

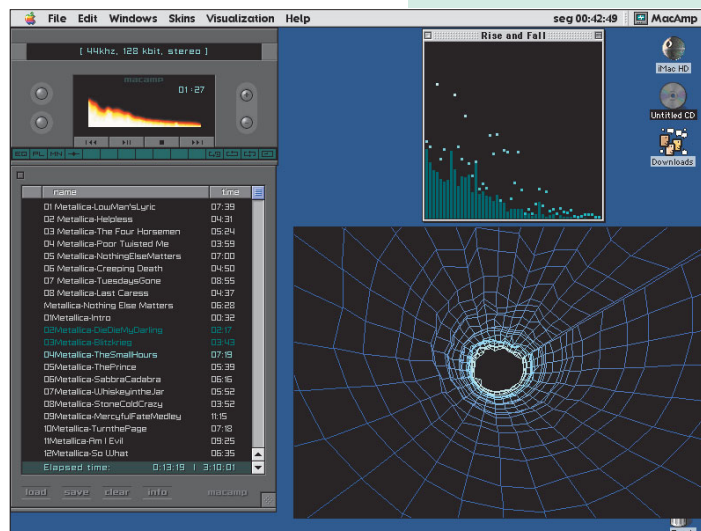


Onde: www.macamp.net/download.shtml
Tamanho do download: 2.083 KB

existe hoje é bem fiel ao que a versão definitiva deverá ser, trazendo algumas diferenças. Ela também toca CDs e faz *streaming*, traz alguns *skins* (extensões que mudam a aparência do *player*), que não são compatíveis com os *skins* das versões antigas (e vice-versa), e algumas opções de gráficos (na forma de *plug-ins*) que você pode escolher para ficarem na sua tela enquanto rola a música (um deles cria desenhos em 3D a partir da música – muito legal!). Além disso, os velhos recursos de equalização (ainda que severamente limitados em termos das frequências ajustáveis) e o *playlist* (lista de músicas) estão presentes. Mesmo agora, com várias ou-

tras opções de *players* de MP3, o MacAMP ainda é uma excelente escolha e com certeza vale a taxa de shareware.

MacAMP: o *player* de MP3 pioneiro no Mac e, para muitos, ainda o melhor



Audion

Excelente *player* de MP3, que também toca CDs e faz *streaming*. Como os outros, tem opção de



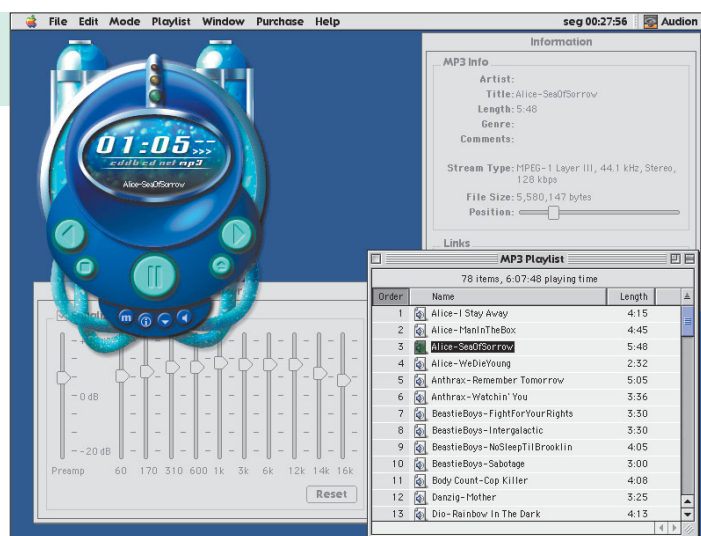
mudar a cara do *player*, tem equalizador e opções de criar vários *playlists* de músicas.

Para se diferenciar dos outros, possui vários *skins*, um mais maluco que o outro, incluindo efeitos de sombras e áreas transparentes que criam a ilusão de que o *player* realmente está pousado sobre a tela, na melhor tradição KPT. Só o visual já vale o download! Tem também conexão automática

Onde: www.panic.com/ppack/audion
Tamanho do download: 2.142 KB

Não mostramos os outros *skins* para não assustar. É um mais absurdo que o outro

com o CDDB (Compact Disc Database), um bando de dados universal com a identificação de milhões de CDs (*ver matéria na Macmania 52*). O Audion puxa os nomes dos artistas e das faixas enquanto começa a tocar o CD. O equalizador para MP3 de dez oitavas funciona de verdade, ao contrário do que vem com o MacAMP. Mas não rola com CDs, o que é uma oportunidade desperdiçada, pois qualquer Power Mac velho tem poder de processamento de sobra para equalizar o som em tempo real. O *playlist* de MP3 permite drag and



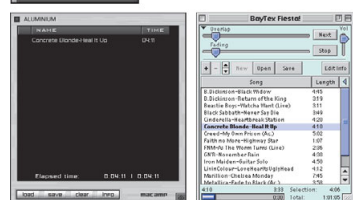
drop de pastas e até CDs inteiros de MP3. E ainda vem com uma lista de servidores de *streaming* de MP3, que também podem ser transforma-

dos em *playlists*. E a janela de Info das faixas dos CDs têm links diretos para o site da CDNow. Tudo isso pela bagatela de US\$17,95.

BayTex Fiesta!



Nome feio, intenção bacana: um programa que transforma qualquer mano sem pickup em um DJ



Sharewarezinho que pode dar uma mão a quem pretende dar uma festa tocando músicas em MP3. Tudo o que ele faz é dar um *fade* (abaixar o som lentamente) no final de cada música e fazer um *overlap* (sobreposição) do começo da próxima faixa.

Você define o tempo de *fade* e *overlap* e a lista de músicas que irão tocar e deixa o som rolar. Todo mundo vai pensar que você teve o trabalho de mixar música por música, mas é só o Fiesta! fazendo o seu trabalho. Ele funciona junto com o MacAMP e o duplica para poder fazer o efeito de tocar duas músicas juntas;

portanto, não estranhe quando você vir dois MacAMPs no seu Mac, com os nomes Left e Right. Divertido e de graça, mas ainda com muitos bugs.

Onde: <http://business.fortunecity.com/bronfman/204/BTF>
Tamanho do download: 486 KB

MegaSeg

O MP3 a serviço dos DJs de plantão. Não é uma má idéia para um DJ fazer a sua festa com um laptop e um hard disk cheio de músicas no formato MP3 e sem nenhum LP por perto.

Mas ainda não apareceu um programa que faça tudo o que um DJ



está acostumado a fazer manualmente, e o MegaSeg não é exceção.

Você pode definir uma lista de músicas com ele e tocá-las sem o auxílio de um player, e pode definir para cada uma das

Onde: www.megaseg.com/home.html

Tamanho do download: 1.513 KB

músicas um tempo de *fade* e de *overlap* para se misturar com a próxima música da lista. Mas é só. Se você não precisa mais do que isso para a sua festinha, esse shareware pode resolver a sua vida, apesar da sua cara meio estranha. Confira!

Outro programa para dar uma de DJ com o mínimo esforço, o MegaSeg é todo enfeitado, mas não faz realmente muita coisa



GrayAMP

Player para quem gosta das coisas simples da vida. Não tem nenhum atrativo, como efeitos visuais ou equalizadores, mas consome muito pouca memória e só tem os comandos básicos.

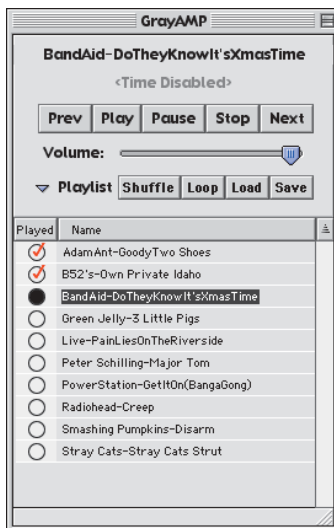
O GrayAMP é mais um de uma grande safra de players shareware



ou freeware que existem por aí, como o MP3-Voodoo, o QuickMP3 e o Vamp, por exemplo. Você pode baixar todos esses players e ver qual combina mais com você.

Onde: www.digithought.net/software/grayamp

Tamanho do download: 212 KB



Este player está sob medida para quem acha esse negócio de skins uma frescura

Guia rápido de MP3

Montando sua coleção de MP3

Existem basicamente dois jeitos de começar a sua coleção de MP3. Um deles é baixando os arquivos da Internet, a partir de sites especializados em música ou sites de busca, como por exemplo o Lycos. Mesmo se o MP3 tiver sido gerado em um PC, ele poderá ser lido pelo Mac normalmente. O outro jeito é converter músicas dos seus CDs para o formato MP3. Para isso, você precisa de um encoder, que é o programa que vai fazer essa conversão. Você pode usar o N2MP3 ou o SoundJam para fazer isso. A conversão é simples: basta escolher a música e mandar converter. Se possível, importe o som original em 44,1 MHz/16 bits e comprima com *bit rate* (taxa de transferência do som comprimido) de 128 kbps, que é mais ou menos o padrão para você ter um MP3 de qualidade. Algumas músicas com timbres mais delicados poderão exigir bit rates de 160 ou até 256 kbps, o que gera arquivos bem maiores mas preserva melhor a qualidade do som original.

Ouvindo MP3

Para ouvir um MP3, você pode usar o QuickTime Player 4 da Apple, mas não terá alguns recursos importantes que outros players têm, como equalização (o QuickTime Player 4 só tem controles de graves e agudos) ou playlists. Vale a pena baixar um dos muitos players que existem por aí (alguns deles descritos nesta matéria). Todos funcionam mais ou menos da mesma forma: você arrasta um punhado de arquivos para a sua janela de lista de músicas (playlist) e a partir daí usa os comandos como se fossem de um aparelho de som comum.

Recebendo transmissões em MP3 da Internet

Nos players mais novos é possível ouvir transmissões de rádios virtuais (*streaming*) com músicas no formato MP3. Você pode indicar um endereço da Internet para o seu player se conectar, ou pode usar algum programa que procure esses sites, como o AMPCaster. Funciona bem através de conexão de linha discada (às vezes o som dá umas paradinhas), mas pode ser incompatível com alguns tipos de acesso de dentro de uma rede local.

Transformando MP3 em som "de verdade"

Se você quer usar o seu MP3 em algum programa de edição de música ou de vídeo, ou para gravar um CD com músicas que possam tocar em qualquer aparelho de CD de áudio, você precisará convertê-lo para um formato mais comum, como o AIFF. Você pode fazer isso com o QuickTime Player 4 ou com o MPecker Drop Decoder, que, conforme é comentado no texto, é mais vantajoso. Depois de convertido para esse formato, você pode usá-lo no seu programa que vem junto com o gravador de CD e gravar as músicas normalmente. A qualidade final geralmente fica boa se a qualidade do MP3 for boa também.

A questão legal (ou: evitando ser preso por pirataria)

A indústria fonográfica morre de medo do MP3, porque ele traz um novo método de comercialização de músicas. Mas o MP3 não vai acabar com o CD, assim como a fita cassete não acabou com o LP. No entanto, as gravadoras estão gastando bilhões para encontrar um formato seguro para distribuir música pela Internet. Mesmo assim, você não precisa se preocupar. Transformar alguns CDs em MP3 para ouvir no seu computador não é pirataria, assim como gravar fitas cassete também não é. Só não vá colocar o último disco do Claudinho & Buchecha para download no seu site, pois a gravadora não vai gostar nem um pouco.

SoundJam

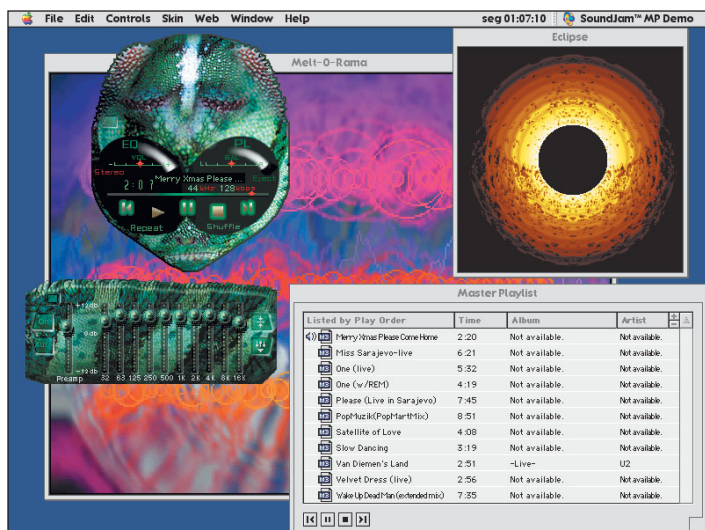
Versão demo do player da veterana Casady & Greene. Destaca-se por ter várias funções embutidas, como a de codificar e decodificar MP3, editar tags e trazer uma lista de sites de música. Como player, traz as funções que todo player tem: equalização, playlists e gráficos. Tem também alguns plug-ins com efeitos visuais que se formam



Onde: www.soundjam.com

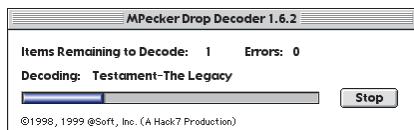
Tamanho do download: 3.229 KB

durante a execução da música, pode trocar o seu visual com skins e a qualidade do som é boa. Vale a pena como "Kit-MP3", mas é possível ter todo esse kit gratuitamente ou por um preço bem baixo, juntando outros programas.



Skin por skin, ainda não vimos nenhum tão estranho como esse

MPEcker Drop Decoder



O MPEcker Decoder é o instrumento de que você necessita para gravar CDs de áudio a partir de MP3

Como dá para entender pelo nome, basta arrastar um arquivo MP3 para o ícone desse freeware para convertê-lo em outro formato, como o popular AIFF, que é aceito por qualquer programa de gravação de CD. As opções são poucas, como colocar ou não o sufixo ".AIFF" em cada arquivo ou o aviso de erros que podem acontecer durante a conversão, mas são suficientes para cumprir a tarefa. O mais importante é que esse é um programa muito eficiente, que deixa você converter vários arqui-

vos de uma vez e trabalha bem enquanto você usa o computador para outras coisas; duas virtudes que o QuickTime Player 4 não tem. Se você pretende converter MP3 para AIFF, o MPEcker é o melhor que você pode usar. Seus autores distribuíam gratuitamente um extraordinário encoder para MP3, mas problemas com os detentores dos *royalties* sobre a patente do formato de compressão MP3 (Fraunhofer/Thomson Multimedia) fizeram com que eles retirassem o MPEcker Encoder do seu site. E as versões existentes já expiraram e não rodam mais, exceto se você alterar a data do Mac para "enganá-las". Mas eles afirmam que ele voltará em breve.

Onde: www.anime.net/~go/mpeckers.html

Tamanho do download: 269 KB

N2MP3



Onde: www.n2mp3.com

Tamanho do download: 1.502 KB

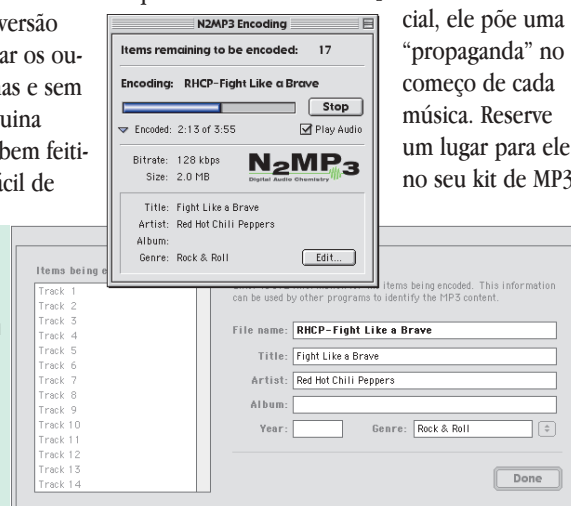
Demo de um programa que serve para converter músicas de um CD ou de um arquivo AIFF, por exemplo, em MP3. Pode-se editar o nome do arquivo e o seu *tag* (informações sobre o artista, ano de lançamento, nome do disco etc.) e ouvir a música enquanto ele converte o arquivo. Ele faz a conversão sem atrapalhar os outros programas e sem deixar a máquina lenta. Muito bem feito e bem fácil de

usar. Dá para acessar também informações sobre as músicas para colocar nos tags em sites especializados em bancos de dados de músicas, sem sair dele.

O único problema é que, enquanto você não compra a versão comercial, ele põe uma

"propaganda" no começo de cada música. Reserve um lugar para ele no seu kit de MP3.

Um encoder bem-feito, que não segura o seu Mac enquanto está convertendo as músicas e pode editar tags

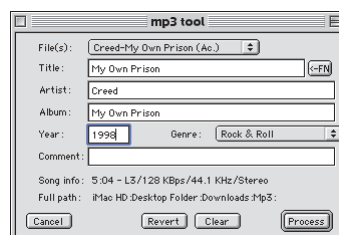


MP3 Tool

O MP3 Tool cria ou edita *tags* (etiquetas) em arquivos MP3. Tags são informações sobre a música, o artista, o ano do lançamento e outras coisas que você pode anexar ao MP3 para serem mostradas em certos players. Pode ser interessante se você gosta de manter tudo bem organizado, e pode ser uma boa idéia se você já tem um número considerável de MP3 dentro do seu Mac.

Onde: www.dtek.chalmers.se/~d2linjo/mp3/mp3tool.html

Tamanho do download: 64 KB



Dê nome aos bois com o MP3 Tool

O MP3 de que todo mundo está falando por aí ainda é uma coisa bastante nova no mundo da informática; portanto, espere para os próximos meses programas e aparelhos bem mais sofisticados e excitantes para serem usados com esse formato, queira a indústria fonográfica ou não. Mas o mais legal de toda essa história é que os melhores programas disponíveis para tocar ou gerar MP3 são todos sharewares de autores dos quais você nunca ouviu falar. Seria isso uma nova tendência no mundo dos softwares? Ou será que os grandes fabricantes de software estão muito lentos para perceberem os novos rumos da informática e do entretenimento? O tempo dirá. **M**

DOUGLAS FERNANDES

dougfern@diaddata.com.br

Não vê a hora de chegarem ao Brasil tocadores de MP3 para a casa e para o carro.



Você já teve a sensação de receber um presente que imaginava ser meia boca, daquele tio velho que não vê há anos, e ter uma grande e agradável surpresa?

Foi exatamente o que aconteceu comigo quando abri a caixa que veio da “Big Yellow” com esta pequena maravilha digital: a Kodak DC240. Logo de cara deu para perceber que por trás daquela aparência cosmética de moça bem comportada havia algo mais intenso, meio escondido. A embalagem, prolixa, não tenta colocar tudo apertadinho como numa lata de sardinhas; a câmera, acessórios e a documentação vêm muito bem embalados, com espaço suficiente para não ralar as mãos na tentativa ansiosa de tirar tudo logo para experimentar. CDs, cabos, manuais e a maquininha prateada já na mão, resolvo usar como teste o “approach” brasileiro: vamos logo ao que interessa, fingindo não ter manual nenhum. Aqui cabe um aparte: sou metódico, e depois de vinte anos fotografando profissionalmente, aprendi a apreciar a importância dos manuais na vida de quem quer aproveitar direito o equipamento que possui; a maioria das pessoas que conheço, porém, não pensa como eu, e detesta ler manuais.

Aponte e atire

Pois bem, decisão correta! A câmera é auto-explicativa, qualquer pessoa que já tenha fotografado com uma “point and shoot” dessas automáticas sabe logo o que fazer. Ergonômica na medida do possível (tenho mãos pequenas), a pegada é segura e confortável; tudo parece se encaixar naturalmente. Visor convencional, uma pequena tela de cristal líquido, disparador, flash embutido, botões de comando, botão de liga-desliga, bem fácil. Acompanhando o pacote, vem um carregador de pilhas e quatro baterias tipo AA, recarregáveis, mas preferi usar pilhas alcalinas para testar o gasto.



Parece que os designers de câmeras digitais em geral não se ligam muito em ergonomia. O painel traseiro é meio confuso

Kodak DC240

Uma câmera digital com zoom e tudo a que um bom fotógrafo tem direito



Andréx

Ao ligar a câmera, a objetiva (zoom de grande-angular à tele curta) se desloca para a frente, um LED verde acende e ela está pronta para disparar. O controle de zoom é bem localizado, e apesar de ter botões bem pequenos, não dificulta o fotógrafo nem tira a atenção do que se está enquadrando. Apesar de o visor digital ser mais preciso, por uma questão de hábito usei muito mais o visor convencional. Este, por ser um pouco distante demais da objetiva, cria um pequeno problema de paralaxe, onde os objetos enquadrados, quando fotografados, aparecem ligeiramente deslocados, já que o ângulo do visor e o da objetiva são diferentes; com um pouquinho de prática, porém, o problema é facilmente corrigido com uma pequena compensação no enquadramento. Primeiro disparo, resposta rápida, flash automático, imagem no visor digital. Aparece por alguns instantes um pequeno ícone de uma lata de lixo, bem parecido com o do Mac, que pode apagar a imagem se algo estiver errado; deixo ficar e



Existem câmeras que salvam em disquete, mas o Flash Card de alta capacidade permite um grande número de fotos de alta qualidade

tento outra sem flash. Um conveniente botãozinho na parte superior do corpo da máquina controla as opções do flash; desligo-o totalmente e faço a segunda foto, desta vez só com a luz de uma janela. Surpresa! A imagem é nítida, bela, com luz suave e de bom contraste.

Ligo o visor em modo Preview e observo as duas fotos, com cuidado.

Alternar entre as fotos gravadas no Flash Card de 8 MB é simples, usando as duas

pequenas setas abaixo do visor digital, que fazem a navegação. Decido apagar a primeira que fiz e, usando os comandos, todos intuitivos, levo poucos segundos para jogar a imagem no lixo.



Passados os primeiros momentos de empolgação, analiso os comandos com mais calma. O menu de opções é incrivelmente completo, com ícones bem desenhados, divertidos, e com algumas possibilidades que você só vai encontrar em câmeras muito mais caras, quase profissionais, e outras opções que eu nem imaginava!

Bordas, para que te quero

O que me chamou a atenção logo de cara foi a possibilidade de se corrigir a temperatura de cor da luz (tungstênio é amarelo, fluorescente é verde, luz do dia é azul etc.) tanto manualmente quanto automaticamente. Depois, as possibilidades de correção de exposição (mais escuro/mais claro), os efeitos especiais (sépia, branco e preto), os dois tipos de medição de luz pelo fotômetro através da objetiva, a possibilidade de se fazer macrofotografia e gracinhas como as bordas (muitas delas!), que podem ser aplicadas a qualquer foto que se queira. Gostei da borda chamada "Carefree", moderninha.

Pode-se gravar dados como data, hora etc., e o melhor: o menu vem com inúmeras alternativas de idioma, inclusive português, o que só facilita a vida do usuário. Resolvido que a coisa era melhor do que eu imaginava, levei a maquininha para

o estúdio, onde fotografei um produtinho simples como se fosse um layout fotográfico, com sucesso absoluto. O fato de se ter, em instantes, uma prova impressa de algo recém-fotografado facilita e adianta a vida de quem trabalha com criação, design e publicidade.

Próximo passo: tentar fazer um casting de modelos usando só a digital, substituindo a Polaroid normalmente usada nesses casos.

Primeiro, as meninas ficam muito empolgadas de poderem se ver em poucos segundos, o que aumenta, e muito, o prestígio do fotógrafo com as modelos; depois, a resolução é tão boa que, ao se comparar a imagem digital vista num monitor de 20" (tela cheia) com uma Polaroid 6 x 6 cm, esta literalmente desaparece.

Covardia pura!

Dia seguinte, sábado, levo a novidade para passear numa festinha infantil, que imagino ser um dos acontecimentos em que as pessoas mais gastam filmes. Tive que passar metade do tempo mostrando aos pais como aquilo era fácil e simples, e a outra metade fugindo das mães desesperadas para terem seus pimpolhos fotografados, já que podiam ver os resultados na hora. Gastei o que não podia com pilhas

aos montes, e depois gastei o dedo para apagar (quase) tudo. Um sufoco!

Uma vez editadas as imagens que eu queria guardar, e apagadas as inúteis, hora de transferir tudo para os computadores. A Kodak

manda junto com a câmera todos os softwares e cabos necessários para se realizar a transferência, tanto para Macintosh quanto para PC (Windows 95, 98 e NT). Vale destacar a possibilidade de se

montar um slide show na própria câmera, e através de um cabo de vídeo (NTSC e PAL), passar as fotos numa televisão comum, de forma muito simples e rápida, e sem ter que transferir nada.

Junto com os CDs da Kodak, a Adobe manda dois CDs (PC e Mac) com os softwares Adobe Photodeluxe 2.0 e Acrobat Reader 3.0. Instalo tudo no Mac direto, como faço em brasa cor-



A câmera captura as cores perfeitamente (esquerda), levando em conta a fonte de luz, e não só preserva detalhes finos que costumam sair borrados (centro) como consegue registrar corretamente a luz sob condições desfavoráveis (acima)

tando manteiga. No PC, tenho que brigar um pouquinho com portas seriais, Autorun do CD que não rola automaticamente, mas no fim tudo dá certo.

Os programas são diferentes para cada plataforma, sendo que a versão para Windows (chamada Kodak PictureEasy 3.1) é muito mais bonitinha e completa que a versão para Mac (chamada Kodak Picture Transfer Application). Mas, em compensação, o plug-in para Photoshop no Mac é um show! Completíssimo, permite não só escolher, transferir e apagar as imagens, como também controlar a câmera através do computador.

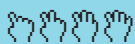
A transferência nas duas plataformas é rápida e simples, e os arquivos de foto são salvos num folder "Kodak" em formato JPEG, com aproximadamente 4 MB cada um. Uma vez transferidas, as fotos podem ser editadas normalmente no PhotoDeluxe ou em qualquer outro programa de manipulação de imagens, e impressas em papel fotográfico, em impressoras de jato de tinta, ou mandadas para separação de cores e fotolitos.

Como conclusão, posso dizer que a Kodak DC240 se presta não só ao uso pessoal, substituindo as câmeras automáticas convencionais, como também ao uso profissional, seja para capturar imagens para a Internet, substituir Polaroids em testes de modelos ou para layouts fotográficos. **M**

CLICIO www.clicio.com.br

É fotógrafo, faz umas rômpeigas e não clica mais homem pelado para a capa da Macmania.

KODAK DC240



Kodak: 0800-15-1000

Preço: R\$ 1.199



Pró: Design caprichado; definição e cores ótimas; zoom elétrico veloz; vem com todo tipo de cabo de conexão imaginável e software para Mac e PC, inclusive um plug-in para abrir as fotos direto no Photoshop

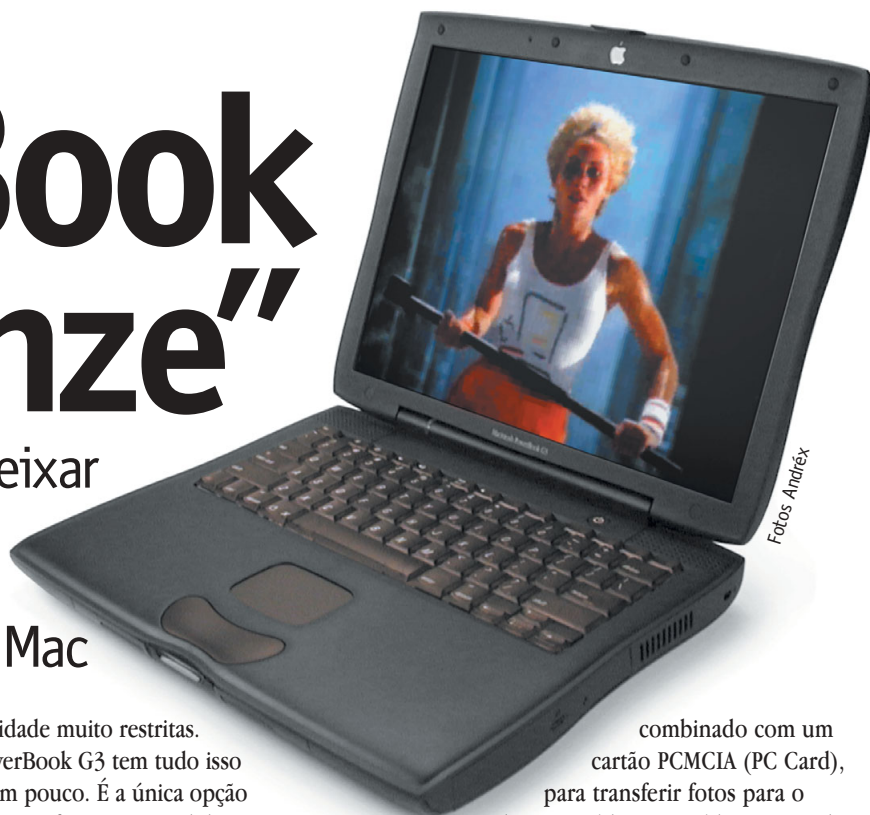


Contra: Cara; pesada; consome muita pilha; todo mundo a quer emprestada



PowerBook G3 "Bronze"

Se você faz questão de deixar translúcidos de inveja todos os pecezistas por onde passa, este é o seu Mac



Fotos Andréx

Com a chegada iminente do iBook, muita gente deve estar se perguntando: o que será dos PowerBooks, os modelos portáteis profissionais da Apple? Ao que tudo indica, continuarão vendendo muito bem. Segundo o próprio Steve Jobs, a Apple ainda não consegue atender a toda a demanda pelo "notebook mais rápido do mundo".

A verdade é que o iBook não é a solução apropriada para muita gente. E não estamos falando dos executivos que ficariam constrangidos ao sentar em uma mesa de reunião com um pouco discreto laptop abóbora. É preciso reconhecer: usuários profissionais precisam de uma máquina profissional. Você até pode usar um iMac como quebra-galho, mas se seu concorrente está utilizando um G3 azul, com certeza ele vai entregar o trabalho mais cedo. O iBook tem uma tela minúscula, não tem saída de vídeo e tem opções de expansão e

conectividade muito restritas.

Já o PowerBook G3 tem tudo isso e mais um pouco. É a única opção atual para profissionais que lidam com criação trabalharem em viagens, em casa ou onde bem entenderem. Vamos analisar isso, de acordo com a aplicação.

DTP e design

Com uma tela que suporta milhões de cores em uma resolução de 1024 x 768 pixels e

capacidade para até 384 MB de RAM, o G3 é máquina de sobra para quem mexe com editoração ou multimídia.

Repórteres fotográficos com câmeras digitais podem utilizar mídias compactas como o CompactFlash,

combinado com um cartão PCMCIA (PC Card), para transferir fotos para o disco, tratá-las e enviá-las por modem para a redação. Quem desconfia das cores apresentadas em telas de cristal líquido tem a opção de ligar seu PowerBook em um monitor de até 21 polegadas, mantendo seus milhões de cores.

Vídeo

O PowerBook G3 também é o primeiro a poder ser considerado uma ilha de edição portátil. Com uma placa FireWire opcional, como a FireWire 2 Go (US\$249), cartão PCMCIA da Newer, uma câmera DV e o Final Cut Pro ou o Adobe Premiere, você já tem todo o equipamento necessário para se meter na floresta e criar o novo Bruxa de Blair. Interessados em ver filminhos DVD no PowerBook devem optar pelo modelo de 400 MHz, o único que traz um chip decodificador de MPEG-2 na placa-mãe.

Áudio e multimídia

Apesar de ter apenas dois falantes laterais (com som excepcional-

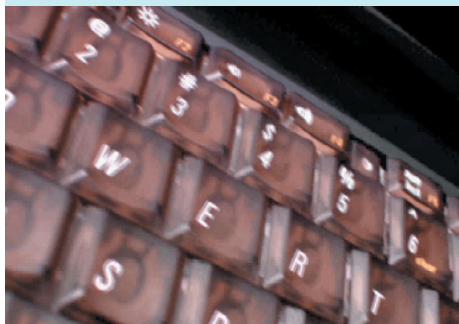


Pró: Deslumbrante; capaz de executar as mesmas tarefas de um G3 desktop

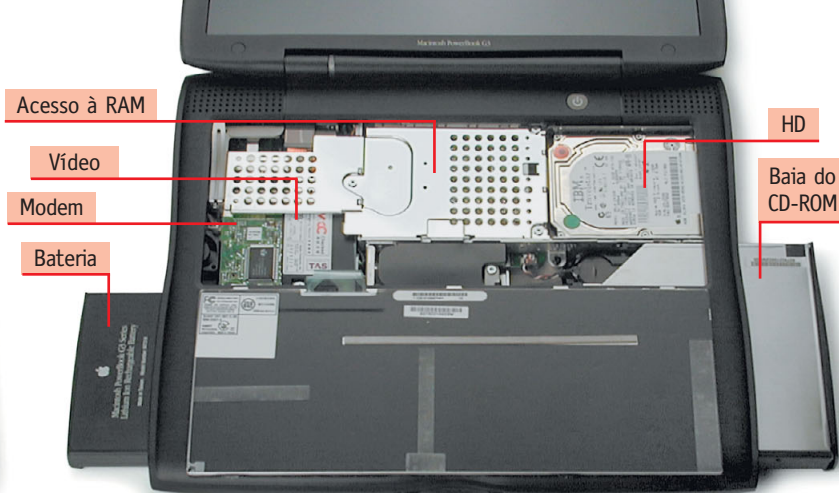


Contra: caro; caro; caro

O teclado translúcido e o gabinete preto formam uma combinação surpreendente



Externamente, o PowerBook Bronze (abaixo) é muito similar ao modelo antigo (acima). A diferença mais visível é que a maçã na tampa do Bronze brilha quando ele está ligado (é sério!)



Ficha técnica

Processador	PowerPC G3 de 333 ou 400 MHz
Cache nível 2	512K ou 1MB
Bus do sistema	66 MHz
RAM	64 MB (mínima) 384 MB (máxima)
SGRAM	8 MB
Disco	IDE de 4 GB ou 6 GB
CD-ROM	24x
Portas	2 USB, 1 SCSI, Ethernet, infravermelha, PCMCIA, S-video, VGA, áudio de 16 bits
Modem	56K V.90
Tela	TFT de 14,1 polegadas
Resolução	milhões de cores em 1024 x 768 pixels
Bateria	Íon de lítio
Tamanho	26,4 cm x 32,3 cm x 4,3 cm
Peso	2,68 kg (com CD-ROM e bateria)
Preço	R\$ 7.690 (333 MHz) R\$ 10.590 (400 MHz)

Para ter acesso ao interior do PowerBook, basta remover as abas de plástico (indicadas por círculos) e pronto

mente bom para o seu tamanho), o PowerBook G3 tem entrada e saída de áudio de 16 bits, o que o torna apto para quem mexe com áudio digital. Quem lida com multimídia vai gostar de saber que ele traz de volta uma função que sumiu dos PowerBooks desde o 5300. Você pode utilizar um segundo monitor em conjunto com a tela do PowerBook, colocando, por exemplo, as paletas de um programa em um e a janela com o filme em outro. Web designers, por exemplo, podem trabalhar no código em sua tela e ver o preview no browser no monitor.

Mais magro

Mas a característica mais alardeada do PowerBook G3 é o seu corpinho jóia. Com 2,7 kg, este é o laptop mais leve que a Apple já produziu, excetuando, é claro, os modelos Duo, que se encaixam na categoria de subnotebooks.

À primeira vista, ele não se difere muito do modelo anterior que, por sinal, também tem o nome de PowerBook G3. Para diferenciá-los, a Apple sugere que o novo seja chamado de PowerBook "Bronze", devido à cor de seu teclado, que lembra aquele plástico fumê de cafeteiras elétricas. Mas as diferenças existem,

para o bem e para o mal. O meio quilo a menos entre o velho e o novo PB G3 é a maior delas. A bateria também dura mais, quase chegando às 5 horas prometidas pela Apple. As alcinhas que expulsam as baías não causam mais tanto medo de serem acionadas sem querer. O teclado pode ser retirado muito mais facilmente.

O lado ruim? Drives comprados para os PowerBooks G3 de 98 não cabem nas baías dos modelos "bronze". E a tecla **[Function]** também caiu fora, eliminando funções como o Delete para a frente e outras úteis para quem usa emuladores de PC.

Quatro horas de bateria

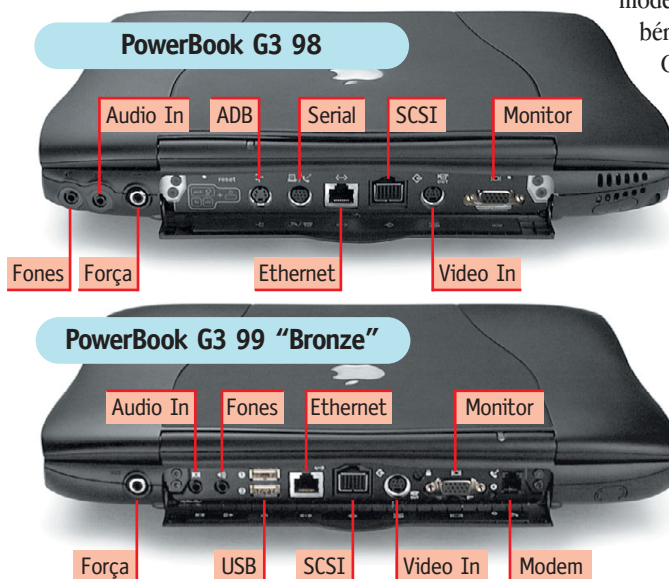
Pontos negativos no PowerBook G3? Só existe um: é caro pra dedéu. Mesmo assim, é preciso reconhecer que, a cada dia que passa, ele se torna mais acessível. Seu preço em dólar no Brasil está cerca de 50% maior que o praticado nos EUA, uma margem razoável ao se considerar os custos de importação. Quanto ao futuro dos portáteis profissionais da Apple, parece que ainda vai demorar um pouco para surgirem grandes mudanças. Quem está esperando um PowerBook G4 pode esperar sentado. Além dos problemas de produção normais em uma nova geração de chips, não deverá ser fácil encaixar o superprocessador em um laptop (quem viu o dissipador de calor do G4 sabe do que estou falando). É bem capaz que apareça ainda uma nova geração de G3, com capacidade embutida para FireWire, AirPort e DVD-RAM. Ou então o tal PowerBook ultrafino, no estilo do VAIO da Sony, pesando menos de dois quilos. Mas isso são coisas pro futuro, sobre o qual a Apple aprendeu a manter a boca fechada. **M**

HEINAR MARACY

POWERBOOK G3



Apple Brasil: 11-5503-0090; 0800-127753



Saem de cena as tecnologias velhas. Os conectores do PowerBook G3 Bronze excluem o ADB (para teclado e mouse tradicionais) e a porta serial, e no lugar de ambos inclui o USB, como já tinha ocorrido no iMac. Mas o SCSI ainda está lá



Tostando CDs parte 2

Aprenda a gravar CDs com arquivos para Mac e PC

Na Macmania 57, demos várias dicas de como fazer um CD de backup de Mac usando a função de imagem do software Adaptec Toast, a fim de criar o CD do modo mais seguro e esteticamente agradável. Recebemos uma porção de cartas elogiando a matéria e pedindo a prometida segunda parte, na qual, desta vez, mostraremos como fazer CDs híbridos (que permitem leitura tanto em Mac quando em PC).

Primeiro, no entanto, é preciso verificar se o seu Mac está bem plugado ao gravador de CD, através de um cabo SCSI de boa qualidade (quanto mais grosso, melhor). Também certifique-se de que o número de ID que está selecionado no aparelho de CD-R não esteja em



conflito com os demais periféricos que possam estar ligados na sua cadeia SCSI (HD, Zip Drive, scanner, Jaz etc.). Tudo certo? Beleza, agora ligue seu CD-R e abra o Toast.

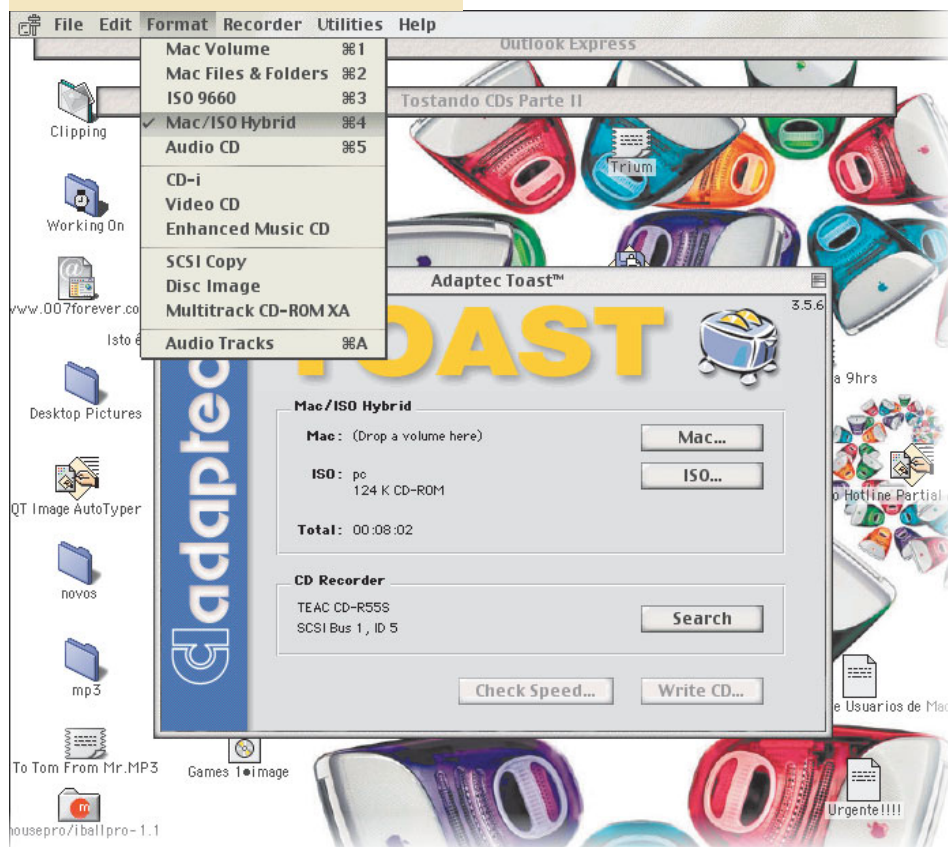
Confira se o programa mostra que seu CD-R está presente. Se aparecer na parte de baixo da janela a marca do fabricante, você está pronto para começar. Senão, cheque os cabos novamente, tenha certeza de que o aparelho está ligado e clique no botão Search.

Para fazer um CD híbrido, antes de mais nada é necessário ter certeza de que os arquivos que vão ser incluídos no CD podem ser abertos nas duas plataformas. No nosso exemplo, iremos gravar alguns documentos para os quais há programas para Mac e PC.

Preparando os arquivos

O primeiro passo é selecionar e organizar esses arquivos antes de começar. Feito isso, use o comando Utilities ► Create Temporary Partition do Toast pra fazer uma partição para

Para fazer CDs compatíveis com Mac, a opção se chama Mac/ISO Hybrid. ISO 9660 é só PC



A janela acima está tentando dizer a você que o gravador de CD funciona melhor se estiver ligado e conectado

a parte de Mac. Para o exemplo, vou fazer uma de 50 MB porque não vou usar toda a capacidade do meu CD. Se for necessário, você pode criar uma partição de até 325 MB para cada uma das plataformas. Ao criar uma partição, o Toast cria um ícone horrível para ela. Por isso, troque-o antes que seja tarde demais. Agora, arraste os documentos que vão ser incluídos nessa partição.

Para a partição Mac, resolvi criar os documentos de texto no ClarisWorks, porque é o processador de texto que utilizo. Nesses arquivos, explico sobre os trabalhos gráficos anexados no formato TIFF e os filminhos QuickTime que também estão dentro da partição Mac. Pronto, todos os documentos de Mac estão prontos no meu desktop!

Vamos para a parte de PC. Crie uma pasta no desktop e dê um nome como "PC". No caso aqui descrito, abri os textos que fiz em ClarisWorks cujo conteúdo também servia para o usuário de Intel e salvei todos eles usando o comando Save As, escolhendo o formato Microsoft Word 6.0 e acrescentando aos nomes de todos os documentos a extensão .DOC. Já para os meus filminhos, usei o QuickTime 4.0 para convertê-los em AVI – também acrescentando a extensão aos nomes dos arquivos – e, usando o PictureViewer (que vem com o QuickTime), salvei os meus desenhos feitos em TIFF para o formato BMP.

Separe os ingredientes

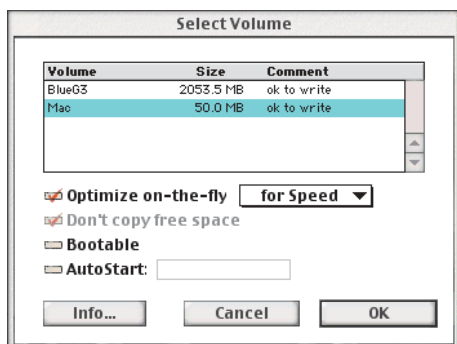
Beleza: a formatação de arquivos está perfeita! Agora, vamos ao Toast!



Com a opção Mac/ISO, é preciso criar um volume completo com os arquivos de Mac dentro; já os arquivos de PC podem ser arrastados para a janela do jeito convencional

Vá ao menu Format e escolha a opção Mac/ISO Hybrid (teclar **⌘4** também serve). Dois botões irão aparecer: Mac e ISO (PC). Clique no botão Mac e uma janelinha vai mostrar os volumes disponíveis, entre eles a sua partição Mac. Selecione-a e marque o quadradinho Optimize on the fly for speed, para deixar seu CD com acesso rápido, ou Optimize on the fly for size, se necessitar utilizar toda a capacidade de armazenamento da mídia.

Se o CD que você está prestes a queimar incluir um System Folder, clique no quadradinho Bootable. Clique também no Autostart se quiser que algum texto abra ou um som toque logo que o CD aparecer no Desktop – para isso, o arquivo precisa estar na raiz de seu CD



Essa é a janela com as opções para a partição Mac. A opção Bootable permite incluir um System Folder no CD para restartar o Mac a partir dele. Pececionistas, morram de inveja!

e o seu nome deve ter até seis caracteres.

Para a partição de PC, clique no botão ISO. Vai aparecer a janela com a inscrição Drag files and folders into this area. Quer dizer, arraste a pasta com os arquivos de PC para essa janela. O ícone de um CD vai aparecer.

Note que a janela se divide em três setores. O primeiro é Files, para onde você acabou de arrastar a pasta. Clicando na setinha ao lado, todos os seus arquivos aparecerão e, provavelmente, uma setinha vermelha vai mostrar arquivos com “nomes longos”. Que diabo é isso? Calma! Não se preocupe! Se você estiver pensando em gravar o CD para usuários de Windows 95 ou 98, isso não será problema. Clique no setor Layout, que é onde você pode conferir a ordem pela qual os arquivos serão mostrados no PC. Altere a gosto e vá para o terceiro setor, Settings, o último e mais decisivo de todos. Se você acredita que seu CD não vai ser utilizado em DOS (alguém ainda usa essa porcaria?), selecione a opção Joliet (MS-DOS + Windows 95/98) e habilite o quadradinho Use Apple Extensions para que o CD inclua todas informações sobre os arquivos de Mac que serão gravados.

Para finalizar, clique no botão Done e, finalmente, clique em Write para fazer seu CD híbrido. É só isso. **M**

ALEXANDRE MORAES

É consultor e é facilmente encontrado nas salas de Myth II em www.bungie.net

ProNotas

Mac OS X Server ganha linguagem de script Open Source

Criada com o fim de aproveitar ao máximo as funções do Mac OS X Server, o **F-Script** se baseia nas mais avançadas tecnologias orientadas a objeto, trazendo recursos inéditos ao sistema. Segundo os autores, ele traz a expressividade do SmallTalk à facilidade do Cocoa, linguagem de programação criada pela Apple para ser utilizada por crianças. O F-Script é grátis e tem seu código aberto. O projeto tem seu próprio site, com mais informações, links para download e outros recursos.

F-Script: www.fscript.org

GoClick imprime em HTML

Em resposta à necessidade do mercado de ter uma ferramenta que crie páginas na Web que tenham a mesma aparência em todos os browsers e plataformas, a Terry Morse Software anunciou o lançamento do **GoClick 3.0** (US\$159). O programa (na verdade, um driver instalado no Chooser) converte virtualmente qualquer documento para HTML, mantendo-o quase sempre fiel ao original. Para isso, basta dar o comando Print no documento. A fidelidade ao documento original se dá por conta de uso de Cascading Style Sheets e DHTML, conservando até sobreposições de texto e gráficos. Uma demo válida por trinta dias está disponível no site da Terry Morse.

Terry Morse: www.terrymorse.com

Novo programa para email em massa

O **BlatherMouth** é um novo programa de email lançado pela Chilton Webb, dirigido para quem precisa enviar press-releases, newsletters e avisos para clientes (não deve ser usado para spam, que é uma coisa feia). O programa é gratuito e deve ser utilizado junto com o WebbToys ou com o SuperCard 3.5.

Chilton Webb: www.webbtoys.com/blathermouth

QuickTime tem conferência própria

Quem estiver interessado em entrar na onda do QuickTime já pode ir se preparando para uma viagem até a incrível cidade de Los Angeles. **QuickTime Live!** é o nome da conferência que a Apple está programando para os dias 8 a 11 de novembro para mostrar a desenvolvedores de software, webmasters e produtores de vídeo as capacidades de sua tecnologia multimídia. São esperadas apresentações de novos produtos, workshops, conferências com especialistas e talvez uma apresentação de abertura com o Steve Jobs. As reservas são limitadas e já podem ser feitas no site da Apple.

QuickTime Live!: www.apple.com/quicktimelive

VR Toolbox

A alternativa para produzir movies QuickTime VR

por J.C. França

A produção de um QuickTime VR (QTVR) pode adquirir diversos níveis de complexidade, desde um mero movimento de 360 graus em torno de um objeto até situações interativas em que podemos navegar em partes diferentes de um objeto e entrar e sair de espaços arquitetônicos, ou mesmo clicar em um ponto da imagem e ir parar em uma página da Web. O que significa que um arquivo QTVR pode, por si só, ser quase um multimídia completo. Se considerarmos que podemos integrar esse arquivo com programas como o Flash ou o Director 7, então, a coisa vai longe.

Apesar de o nome QTVR sugerir apenas um tipo de arquivo, temos dentro desse formato três subdivisões:

1 Um **objeto** (*object*) em QTVR é formado por diversas capturas, em ângulos diferentes de um eixo, do mesmo objeto. O padrão é fazer 36 imagens com 10 graus de diferença entre elas, o que nos dá 360 graus, ou seja, uma volta completa em torno do objeto. Quando juntamos as partes, temos a sensação cinematográfica de podermos ver o objeto girando.

2 Um **panorama** (*pano*) é o contrário de um objeto. A câmera fica no centro da cena e gira

360 graus para capturar a paisagem em volta. Após juntarmos as imagens, temos a sensação de girar dentro da paisagem.

3 Uma **cena** (*scene*) junta objetos e panoramas em um filme só, acrescenta links de navegação, texto, links para a Web e outros recursos, gerando um verdadeiro arquivo multimídia.

Cada uma das subdivisões necessita ser criada por um programa específico. Os softwares para tal fim, portanto, geralmente formam um pacote que inclui três programas diferentes. A

Apple lançou o primeiro software para criar VRs, o **QTVR Authoring Studio**. É

um programa robusto, complexo e eficiente, bastante utilizado pelos profissionais da área. Só que ele intimida o iniciante, devido à sua interface razoavelmente complicada.

Para tentar competir na mesma arena, com a promessa de uma melhor interface, surgiu o **VR Toolbox**. O pacote traz três programas: VR PanoWorx, VR ObjectWorx e VR SceneWorx. Você pode iniciar a criação de um QTVR de duas formas: utilizando imagens que estão no HD, prontas para serem inseri-

O programa é uma alternativa bem atraente para quem está começando agora

Onde encontrar

CAD Technology: 11-829-8257

Preços: US\$ 95 (VR SceneWorx), US\$ 150 (VR ObjectWorx), US\$ 150 (VR PanoWorx)

Programas como o VR Toolbox e o QTVR Authoring Studio permitem automatizar o tedioso processo de montar paisagens virtuais como esta, da sede da Apple no Vale do Silício



VR Toolbox

continuação

das no programa (que você fotografou com uma câmera digital ou escaneou, seguindo as recomendações do programa), ou capturando as imagens diretamente, através de uma câmera acoplada ao Mac. Capturar as imagens diretamente é muito mais simples, mas impossível na maioria das vezes, principalmente no caso de panoramas.

Após incluir no arquivo as imagens correspondentes, você pode especificar diversos parâmetros, tais como o tipo de compressão, o tamanho da janela do filme, o tipo de lente utilizado para fazer as fotos, o ângulo de diferença entre cada foto, texto e copyright etc. Além disso, o programa possui um mini-editor de imagens embutido, permitindo ajustes de última hora. Após fazer todos os ajustes e especificar todos os parâmetros, basta clicar o botão Compress. O programa iniciará, então, uma interpolação matemática entre as imagens escolhidas.

No caso de uma panorâmica, será feito um *stitch* (costura) entre as imagens, transformando diversos pedaços em uma imagem só, sem emendas visíveis e com a correção necessária para eliminar diferenças de luz, de angulação etc. entre elas. Temos então uma “imagem-tripa”, que poderá ser exportada para o formato QTVR 1.0 ou 2.0, a gosto do freguês. No caso de um objeto, o programa fará a compressão das imagens dentro da sequência especificada e pronto, basta fazer a exportação. Para criar um *scene*, você define quais VRs serão utilizados e se esbaldia criando os links entre eles, gerando no final um filminho interativo.

Parece fácil, não? Na prática, surgem alguns problemas:

1 Quando temos uma quantidade grande de VRs a serem gerados, a quantidade de imagens a serem utilizadas passa a ser estupidamente grande, o que dá uma grande confusão e torna o processo lento.

2 Os diversos parâmetros utilizados para criar o VR precisam ser muito bem configurados, do contrário acabaremos gerando filmes muito pesados ou sem qualidade.

3 Ainda está longe de existir o programa ideal para fazer VRs. todos eles são lentos e difíceis de usar em um ambiente de produção pauleira.

O VR Toolbox cumpre a promessa? Sim e não. Para um veterano, acostumado a trabalhar com QTVR Authoring Studio e tendo gasto horas e horas para fazer a sintonia fina dos VRs, é meio desgastante começar do zero com outro programa. Para quem está fazendo o seu primeiro VR, é uma alternativa bem atraente. **M**

J. C. FRANÇA

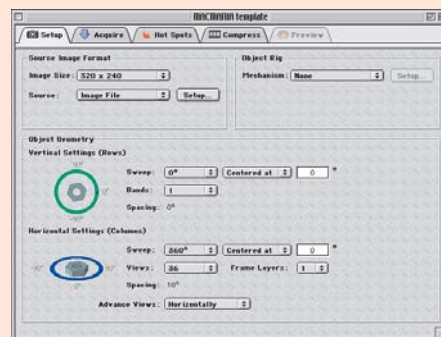
É fotógrafo digital e diretor da Usina de Imagens.

MacPRO•52

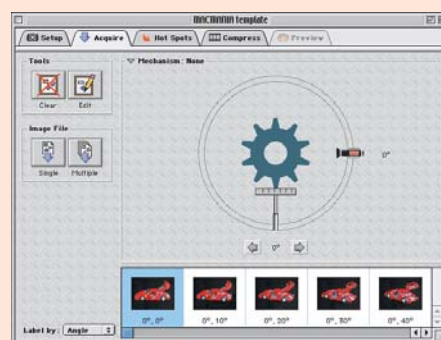
A criação de um QTVR, passo a passo

Object Worx

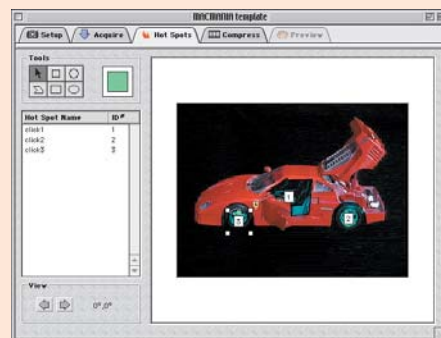
É realmente simples de usar: basta colocar as imagens na sequência correta. O segredo está nas configurações, que dependem de cada caso.



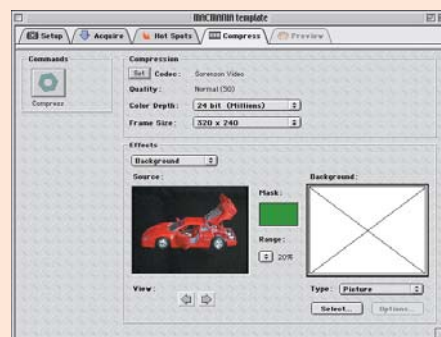
Você começa definindo algumas configurações antes de produzir seu VR



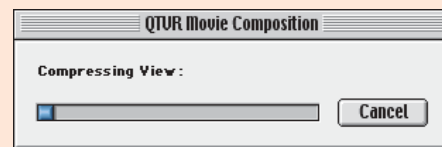
No caso de objetos VR, esta é a tela que permite juntar os pedaços do filme



Você pode pôr links e hot spots na sua imagem



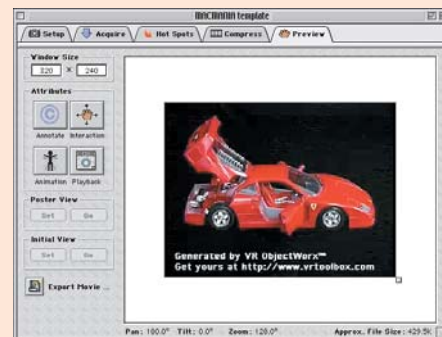
Após colocar os links, você define alguns parâmetros da imagem, inclusive o tipo de compressão desejado, e parte para a etapa final: o preview



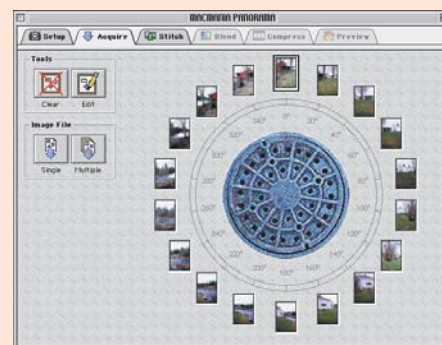
Todos os programas de QTVR, sem exceção, são ainda um pouco lentos...

Pano Worx

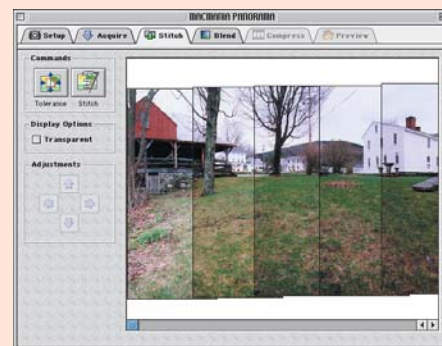
As fases anteriores são parecidas; o que muda na hora de fazer um panorama é que você precisa costurar as imagens (lembra quando você fazia isso nas fotos com fita mágica?)



Após ter juntado as imagens, você pode dar um preview e acrescentar elementos ao seu VR. Depois, é só exportar



Esta fase é mais chata: é necessário colocar as imagens na sequência correta, caso contrário o VR sairá “quebrado”



Após colocar as imagens lado a lado, você faz a costura ou stitch. Nesta fase, é possível corrigir distorções ou desalinhamentos, comuns na hora de fotografar

Photobrazil tem novidades para Mac

A **Photobrazil – Feira Internacional de Imagem**, maior feira de fotografia da América Latina, foi realizada em São Paulo no início de setembro. A feira teve como grande atração as câmeras digitais que, cada vez mais, vão tomando espaço no mercado antes dominado pelos rolos de filme. Entre as novidades estão vários equipamentos compatíveis com Mac.

A **Kodak** trouxe lançamentos para profissionais e usuários domésticos. Entre os produtos mostrados na feira está a DC 265, uma câmera fotográfica digital que saía por cerca de R\$ 3.250 (fora da feira, ela custa R\$ 4.300). Dirigida ao mercado SOHO (pequeno escritório e doméstico), ela possui resolução de 1,6 megapixel e pode armazenar 80 MB em seu cartão de memória Flash.

A **Fuji** está disponibilizando no país toda a sua linha de produtos digitais, como câmeras que vão desde R\$ 2.000 (DX-9, compacta, com resolução de 640 x 480 pixels) a cerca de R\$ 50 mil (DS 565, profissional, com CCD de 1,4 megapixel). O destaque da empresa é o modelo MX 2900, com 2,3 megapixels (1800 x 1200 pixels), indicada para fotojornalismo e

fotopublicidade, por R\$ 3.600.

Já a **Samsung** apresentou, além de máquinas fotográficas digitais, o Video Presenter, um aparelho que reúne funções de retroprojektor, projetor de slides, scanner, revelador de negativos e câmera para videoconferência. O equipamento custa a partir de US\$ 1.500 e é, na verdade, uma câmera de vídeo acoplada a um pequeno tripé, que “lê” objetos colocados à frente da objetiva. O segredo da multifunção está nas várias opções de saída da imagem captada: SVHS, VHS, USB (para plugar em iMacs e Macs G3) e serial de PC. Assim, para videoconferência, basta ligar o Video Presenter no micro; para apresentações de slides, num monitor ou projetor de vídeo. O mais interessante é que você pode “revelar” seus negativos fotográficos com uma função que inverte as cores de cada fotograma. Depois de invertidas as cores, é só ligar no micro, salvar a imagem e mandar para a sua impressora. O Video Presenter tem, como acessórios, uma mesa de luz (para captar imagens de radiografias, slides e negativos) e controle remoto para operá-lo à distância.

Pergunte aos Pros

Estou querendo montar uma intranet baseada em FirstClass no Macintosh. Já montei um BBS com essa combinação, mas esbarrei num problema: o limite de número de arquivos, que o Mac OS tinha na época. Esse obstáculo ainda existe? E qual é o limite para arquivos abertos simultaneamente?

Alberto Victor de Mendonça Alves
Vitória/ES

Sim e não. Tudo depende de se você formatou seu disco utilizando o antigo sistema de arquivos do Mac OS (HFS) ou o novo (HFS+). Um dos problemas do HFS era a quantidade limitada de arquivos que ele permitia que fossem criados em um determinado volume, precisamente 32.767. Além disso, o menor espaço que um arquivo podia ocupar em um HD era de, em média, 40K (variando com o tamanho do disco), causando um grande desperdício de espaço. O HFS+ (Mac OS Extended), adotado a partir do Mac OS 8.1, eliminou esses limites. Nele, o limite de arquivos pode ser considerado infinito (algo entre um e dois bilhões). O tamanho mínimo dos arquivos foi reduzido para 2K em discos de até 2 GB; a partir daí, passa para 4K. O senão é que Macs com sistemas anteriores ao 8.1 não enxergam os

arquivos no disco HFS+, encontrando no seu lugar um documento explicativo com o nome Where Have All My Files Gone? Além disso, discos HFS+ não podem ser usados como discos de partida em máquinas com processador 68k.

Existe um limite para o número de arquivos abertos simultaneamente no Mac OS. Até o momento, você pode manter pouco mais de 300 arquivos (já incluídos documentos, fontes, processos do OS etc.) abertos ao mesmo tempo. No Mac OS 9, esse limite será ampliado para 8.169.

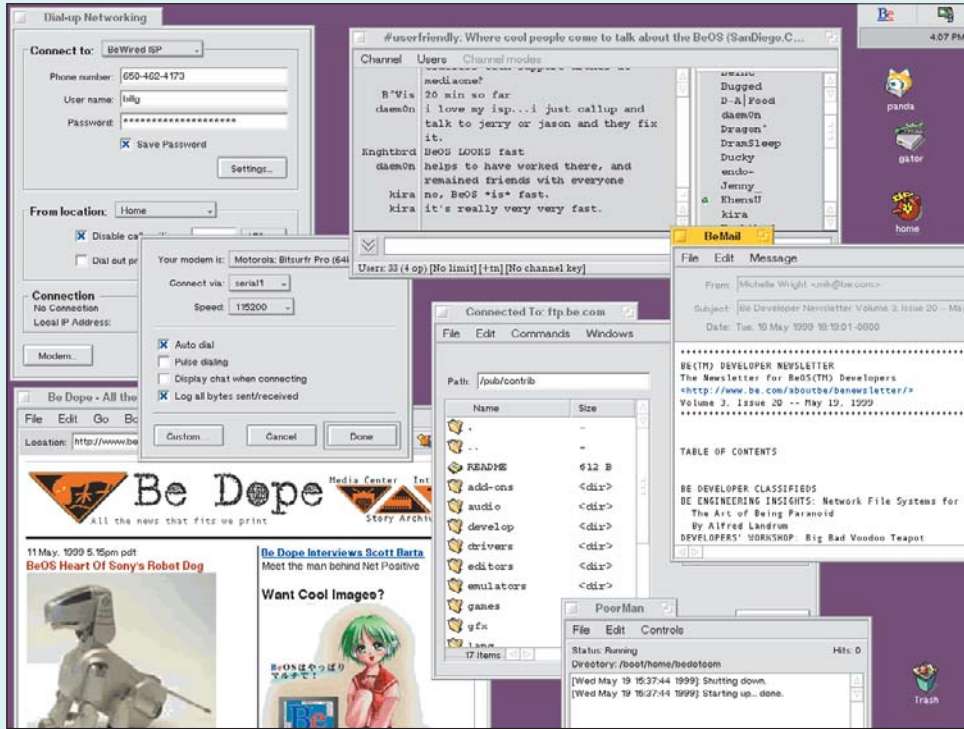
Esse limite existe porque o sistema mantém uma lista de arquivos abertos, que é um vetor de FCB (*File Control Block*). Esse número de 16 bits é usado pelos aplicativos para referenciar os arquivos. Infelizmente, o deslocamento dentro dessa lista era de 16 bits nas primeiras versões do sistema. Isso foi mantido até hoje, por questões de retro-compatibilidade. Se ele fosse alterado, programas antigos não iriam funcionar no Mac OS. No Mac OS X, a Apple quase acabou com os FCBs. O referencial de arquivo continua sendo de 16 bits, mas o vetor de FCBs só contém os primeiros dois campos, que eram os mais usados. Aí, o número máximo de arquivos abertos passa para uns 7 ou 8 mil.

BeOS

Continuamos aqui a série iniciada na MacPRO do mês passado, com o artigo sobre o Linux no Mac. Agora falamos de outro sistema que funciona em Power Macs antigos e em PCs: o BeOS. No mês que vem falaremos do NetBSD, que pode ser instalado em Macs 68K com FPU

O sistema operacional do futuro do pretérito

por Carlos Eduardo Witte



Refinamento visual é algo esperável de um produto de Jean-Louis Gassée, um ex-guru da Apple que sempre considerou os engenheiros e programadores como artistas

formance para aplicações de mídia digital, entendendo por isso vídeo, som, imagem e 3D. E pode acreditar, não é brincadeira. Quando você instala o BeOS em seu PowerMac, percebe o verdadeiro poder do processador PowerPC. É possível, por exemplo, rodar um filme QuickTime ao mesmo tempo que você deixa uma imagem 3D girando no fundo, faz duas cópias de arquivos e ainda observa a utilização do processador, tudo em tempo real, sem perda de quadros de vídeo ou de resposta do sistema. As cópias de arquivos são tão rápidas que você mal percebe a janela de *status*. Você move o filminho QuickTime pela tela e ele continua rolando, sem pausa, ao mesmo tempo em que tudo fica funcionando por trás. Realmente incrível e ainda impensável hoje no Mac OS. E não é só isso. Embora seja um sistema parecido com o Unix, não é difícil de usar. Assim como o Mac OS X, o BeOS possui uma bela interface que dá conta do recado. Para os *heavy users* há um *shell* (console onde podem ser digitados comandos tipo Unix). E, para tudo isso, você só precisa de 16 MB de RAM mínima e 160 MB de disco rígido. Dá para acreditar? Não é mágica, acredite.

Jean-Louis Gassée é um matemático francês que foi diretor de pesquisa e desenvolvimento da Apple de 1985 a 1990. Durante seu período na empresa da maçã, foi o mentor de um projeto de sistema operacional totalmente revolucionário, que poderia vir a substituir com vantagens o já na época ultrapassado System (hoje, Mac OS).

O sistema para o futuro tinha o codinome Pink e até angariou patrocínio da IBM, mas a Apple não comprou a idéia. O projeto não deu em nada, embora uma parte dele tenha mutado no Copland, uma revisão total do Mac OS que também nunca chegou a virar produto, mas que antecipou quase todos os melhoramentos implantados nos Mac OS 8 e 9.

Gassée, frustrado, caiu fora da Apple para montar sua própria empresa (a Be Inc.) e desenvolver o sistema operacional batizado como BeOS.

Primeiramente, ele criou uma nova plataforma de hardware para o seu sistema operacional, o BeBox, baseado na arquitetura PowerPC. Mas, infelizmente, o mercado achou que não precisava de mais uma plata-

forma de hardware, e o BeBox acabou virando artigo de colecionador.

Foi mais ou menos na época dos Power Macs PCI baseados no chip 604 que surgiram os primeiros Preview Releases do BeOS para o Macintosh, recebidos com muito entusiasmo pelos macmânicos. O sistema era realmente inovador, oferecendo já

naquele tempo algo muito parecido com o que você só vai ver no ano que vem com o Mac OS X

Consumer: interface amigável sobre um kernel Unix, multitarefa preemptiva, memória protegida, suporte a multiprocessamento simétrico e todas aquelas características que ninguém sabe o que é, mas que todo mundo acha imprescindíveis.

O BeOS é uma obra-prima da engenharia de software. Ele foi todo projetado para oferecer o máximo de per-

O BeOS é uma obra-prima de engenharia de software, ideal para aplicações de mídia digital

O BeOS tem um ambiente de desenvolvimento completo para estimular a criação de aplicativos



A explicação está na filosofia por trás do sistema operacional.

Um dos grandes problemas de um sistema operacional hoje é o que se chama de *backward compatibility*: É preciso manter a compatibilidade com programas e máquinas antigos, o que limita bastante a capacidade de inovação do produto, ao mesmo tempo que aumenta o trabalho e o tempo de desenvolvimento. Imagine a liberdade de se construir um sistema a partir do zero... É possível fazer suas próprias escolhas, em vez de sacrificar a modernidade em troca de compatibilidade com a base instalada.

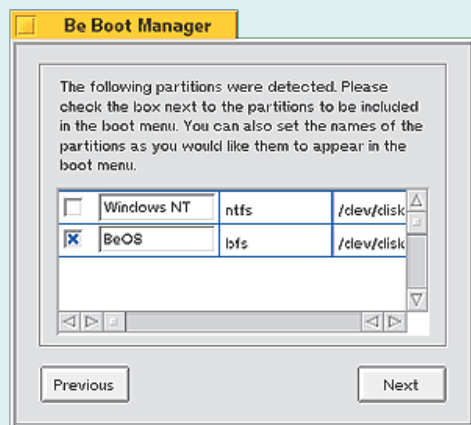
Pois é: o BeOS para Power Mac foi criado praticamente a partir do zero, com base em padrões POSIX, tendo como alvo uma plataforma bem definida e restrita (o PowerPC 604 com PCI, basicamente), utilizando em seu cerne o que há de mais moderno em tecnologia de desenvolvimento de software: orientação a objeto (atenção, programadores! O framework C++ faz parte do sistema operacional, e não o C, como na maioria dos sistemas!).

Para garantir a máxima performance para mídia digital, foram feitas modificações no kernel para permitir a execução de múltiplas tarefas com o máximo de performance, um aspecto necessário para processamento de áudio e vídeo. Decisões de projeto como essas garantem que, com a adição de mais um processador, consiga-se quase o dobro de performance sem modificações no código. E, se você pensou que o BeOS pode ser um bom uso para aqueles antigos clones de Mac da DayStar com quatro processadores (os Genesis MP), pode apostar que sim. Voa baixo.

Por pouco, o BeOS não virou o novo Mac OS

É claro que um sistema com essas características despertou muita atenção. Durante a gestão de Gil Amelio (1997-98), a Apple considerou adotá-lo no lugar do fracassado Copland, chegando inclusive a iniciar negociações de compra da Be com o próprio Jean-Louis Gassée. Só que o matemático francês deu uma esnobada, pedindo um preço alto demais, no melhor estilo “agora vocês me que-

rem, né? Então vão ter que pagar caro!”. E eis que, mesmo depois de toda a imprensa já considerar o BeOS como o próximo sistema operacional do Mac (com direito a capa na finada revista Mac User), Gil Amelio mudou de idéia e anunciou a fusão da Apple com a NeXT de Steve Jobs. Foi a vez de Amelio esnobar de volta: “*We stick to plan A instead of plan B*” (“Ficamos no plano A [NeXT] em vez do plano B[eOS]”).



O BeOS inclui um programa de startup que dá acesso a qualquer outro sistema presente na sua máquina. Arquivos de Mac e Windows podem ser manipulados livremente dentro do BeOS

Depois desse anúncio, caiu o entusiasmo do mercado pela Be, o que não foi nada bom. O sistema operacional era novo, não tinha muito software para ele, e aí sim, nenhuma grande empresa topou mesmo investir para alavancar a plataforma – tudo do que ele precisava era um Photoshop e um software qualquer de desenho vetorial para explodir. Havia outros problemas, também: o BeOS sempre foi desenvolvido por uma equipe muito pequena, que não teve o fôlego para portar o sistema para toda a linha PowerPC, restringindo-se aos Power Macs PCI e clones, basicamente. Além disso, houveram muitos atrasos até que surgisse uma versão que não fosse um Preview Release.

E pior: quando o BeOS começou a ficar realmente maduro, surgiu o chip PowerPC G3 e o BeOS não foi portado para ele. A justificativa da Be foi que a Apple não liberou informa-

ções essenciais sobre a arquitetura do G3 para que o BeOS suportasse as novas máquinas (mas o pessoal do Linux conseguiu, não é? :-)

Gassée ainda correu atrás de investidores para conseguir mais dinheiro e começou a investir na pla-

Arquitetura planejada desde os alicerces e técnicas de programação modernas fazem o BeOS ter rendimento extraordinário com múltiplas tarefas simultâneas

Sorry, system error

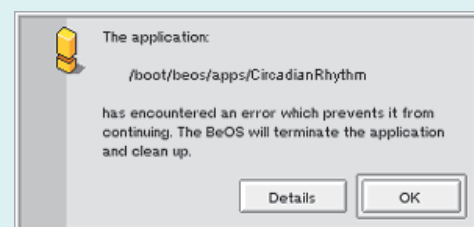
Erramos na legenda sobre as interfaces gráficas para o Linux, na MacPRO da edição passada. A figura ao alto é do FVWM e a do meio é do KDE.

taforma Intel, tendo desenvolvido uma versão compatível com o Pentium. Mas, ao que parece, o Be ainda não encontrou o seu nicho. Parece que todo o entusiasmo dos pecevistas que deveria ir para o Be foi mesmo é para o Linux.

Estrela cadente

Intel à parte, o BeOS para Macintosh chega a dar tristeza. É fabuloso, mas não é compatível com os Power Macs baseados no G3; os softwares não são muitos e têm poucos recursos se compararmos com o que há de mais recente para o Mac OS. Ainda assim, se você tiver acesso ao Be, especialmente se possuir um clone Mac multiprocessado, vale a pena instalá-lo em uma partição do seu HD. Pode ter certeza de que você vai sentir o que é o PowerPC em toda a sua glória.

Bom, pelo menos isso nos serve de lição e nos ajuda a compreender algumas decisões de Steve Jobs, principalmente a sua preocupação em manter ao máximo possível a compatibilidade com a base atual de aplicativos para Macintosh. Por isso, ele disse sim ao Carbon e esqueceu as caixinhas coloridas (Yellow Box, Blue Box etc). Curiosamente, a idéia de Gassée já tinha sido tentada antes pelo pró-



No caso de pau, uma mensagem alerta o usuário, e só. O sistema é completamente imbombável, o que põe o BeOS junto com o Unix um degrau acima dos outros sistemas

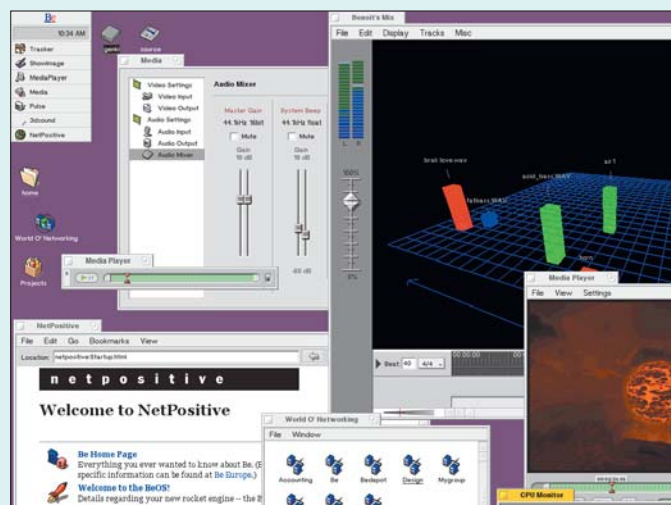
prio Jobs: ele saiu da Apple e fundou uma empresa (NeXT), criou um novo hardware (NeXT Cube) e um sistema operacional (NextSTEP). Não deu certo. Então, portou seu sistema para outras arquiteturas (OpenSTEP API) e ia de mal a pior, até que a NeXT foi comprada a preço de ouro pela Apple (quem sabe um dia a Apple também compre a Be...). Jobs aprendeu a lição antes de Gassée: não basta um sistema operacional perfeito para dominar o mundo, há alguma coisa a mais. E é justamente nesse algo mais que reside o sucesso do Macintosh. **M**

CARLOS EDUARDO WITTE

cewritte@hotmail.com

Sonha em trabalhar na Apple Computer carregando um iBook a tiracolo.

Be: www.be.com





Pois é, que saco. A Adobe faz dessas coisas de quando em quando. Complica radicalmente a interface, adiciona funções complexas que não servem para nada...



Brincadeira! A nova versão 5.5 do Photoshop não tem nenhum desses defeitos (fora, talvez, a tela de abertura, que está cada vez mais feia!).

A nova versão caiu do céu para quem trabalha com imagens para a Internet, como, por exemplo, quase todo usuário de Photoshop que conheço. Até ontem, os recursos para salvar GIFs e JPEGs eram absolutamente toscos e você tinha que apelar para o ImageReady, um programinha especializado em gerar arquivos para a Web; um gêmeo do Photoshop, mas privado de várias funções interessantes.

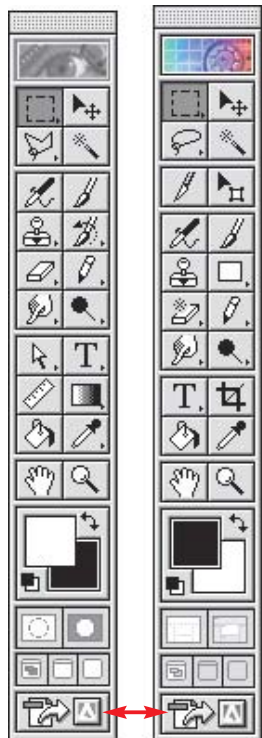
Agora a Adobe deve ter sentido que, com essa estratégia fragmentada, o seu carro-chefe perderia mercado para concorrentes menores, como o próprio ImageReady e o Fireworks, da Macromedia. Resolveu, então, incluir o ImageReady 2.0 de graça com o Photoshop 5.5, e até providenciou um botão na paleta de cada programa para pular para o outro. E incorporou funções de um no outro.

Só que cada programa ainda faz várias coisas que o outro não faz. A você cabe estudar os manuais para saber as diferenças. Não seria mais fácil e mais inteligível para o usuário transferir todos os features para o Photoshop e

sumir com o ImageReady de uma vez?

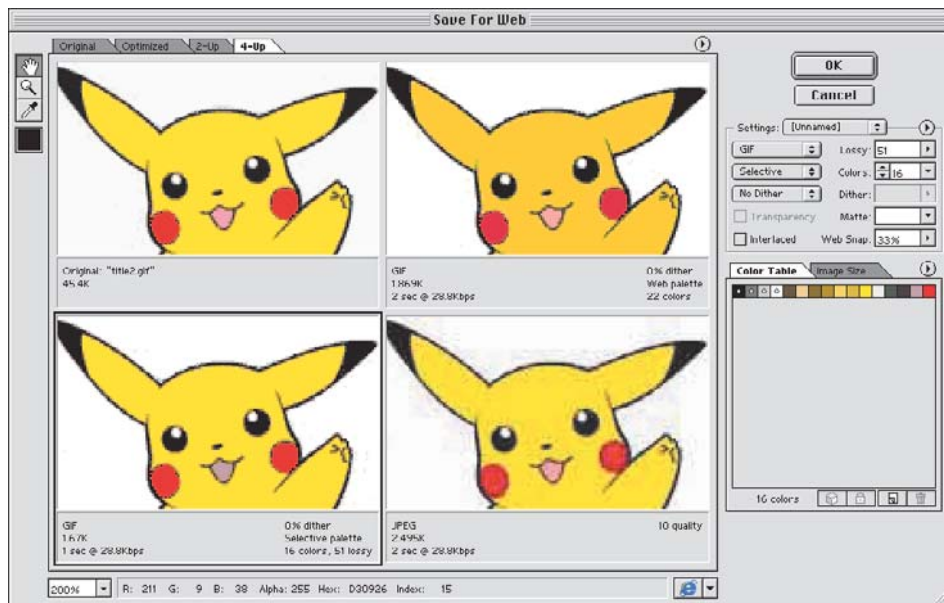
Tudo bem, o que importa é que você pode passar o tempo todo com apenas um dos dois programas aberto. O ImageReady reúne, de forma muito competente, tudo o que se precisa para exportar imagens decentes

Foi criado um botão para pular com um documento do Photoshop (à esquerda) para o ImageReady e vice-versa



Photoshop 5.5

Mega-editor de imagens finalmente aprende a salvar imagens para a Web



O Save for Web é praticamente o ImageReady numa só janela. Acabou o trabalho de adivinhar se a compressão do arquivo está boa: basta experimentar um pouco com os controles

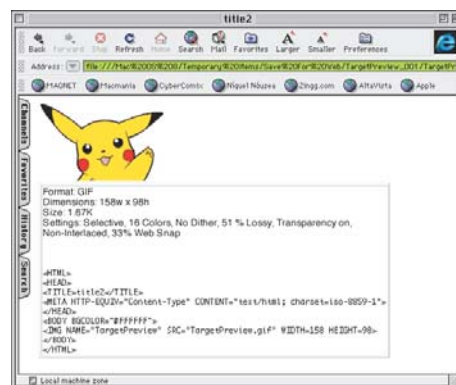
para a Internet, gerando compressões corretas, otimizações refinadas, animações em GIF e até páginas HTML prontas com efeito de *rollover*, a última moda na Web.

Como o Photoshop agora também sabe fazer algumas dessas coisas, se a sua ocupação básica é preparar as mesmas imagens para um site e para uma publicação de papel, a tendência é você abrir apenas o Photoshop.

Salvando para a Web

O novo comando Save for Web é um mini-ImageReady dentro do Photoshop 5.5. Você pode fazer nele praticamente tudo que não envolva retoque e composição: mudar o tamanho da imagem, escolher um método de compressão (GIF, JPEG ou PNG), comparar dois ou quatro previews simultâneos com ajustes diferentes e até mesmo editar a paleta dos GIFs à mão. E salvar todos os seus ajustes para uso em imagens subsequentes.

As imagens para a Web ficam muito menores em tamanho e melhores em aparência, sem a necessidade de abri-las em outros programas e dispensando completamente plug-ins de exportação



O botão na parte inferior do Save for Web gera um preview no seu browser favorito, acompanhado da informação técnica e do código HTML pronto. Só falta vir numa bandeja de prata

tação consagrados (e caros) como o ProfJPEG e o PhotoGIF. Só isso já vale o upgrade.

Recorte fácil, texto difícil

Outras funções novas — a ferramenta Background Eraser e o comando Extract — também já eram disponíveis em programas comerciais. O objetivo delas é facilitar o recorte de objetos contra fundos chapados em fotos. O recorte de fotos é uma das tarefas mais chatas da edição de imagens. Normalmente, o contorno do objeto não é nítido o suficiente para



Pró: Melhorias significativas em toda e cada função onde elas eram necessárias; salva imagens para a Web estupendamente; vem com o ImageReady de graça



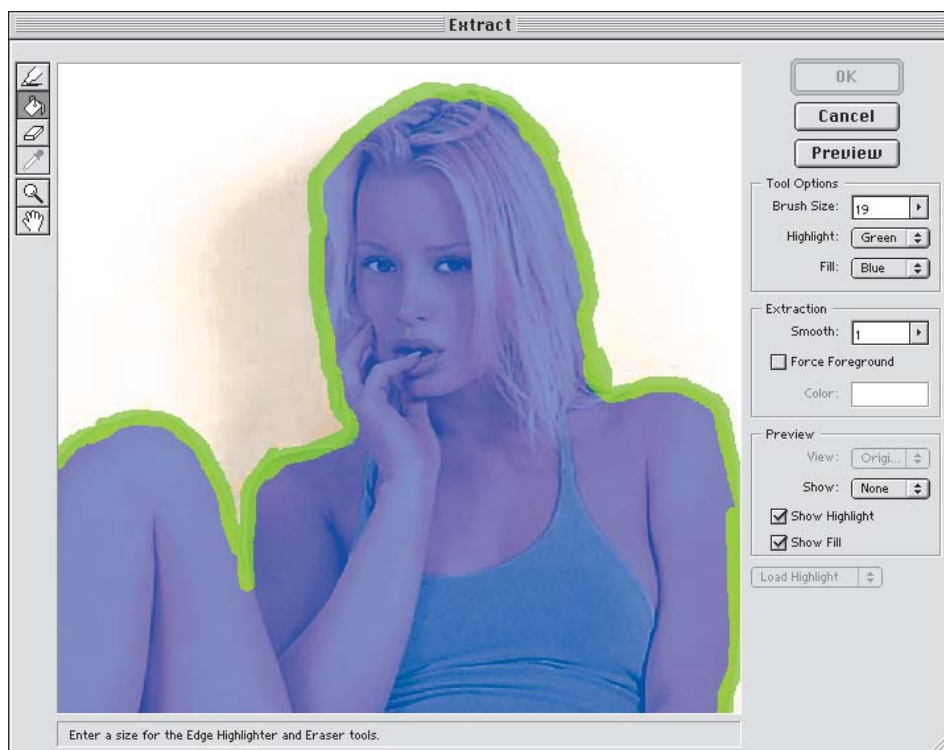
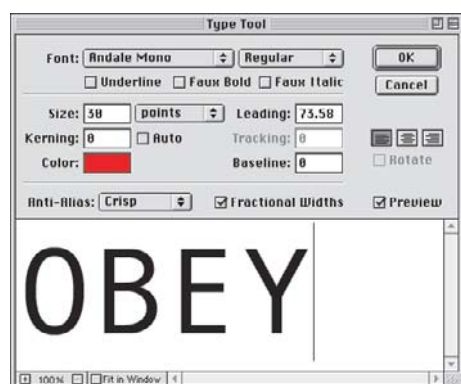
Contra: Deveria ter absorvido o ImageReady de uma vez por todas; ferramenta de texto ainda é ruim de usar; gerenciamento de fontes misterioso

permitir o simples uso da varinha mágica. Você tem que selecionar tudo à mão e suar para conseguir recortar contornos difusos como cabelos e áreas de sombra. Não no Photoshop 5.5: a ferramenta Background Eraser apaga de forma seletiva, detectando e preservando o contorno dos objetos contra o fundo!

O comando Extract usa parâmetros de recorte que você desenha sobre a foto como se estivesse editando uma máscara. "Genial" é um adjetivo pobre para essas duas funções.

Em compensação, a ferramenta de texto continua aquela tranqueira. Ela melhorou tanto da versão 4 para a 5 que parecia uma dádiva, mas tinha sérios problemas de *Kerning* (controle automático do espaçamento entre as letras), e a Adobe soltou um upgrade somente para consertar isso. Agora, é certo que o editor de texto do 5.5 inclui novos atributos muito úteis, como sublinhado, falso negrito e falso itálico, e tem várias opções de suavização (*anti-aliasing*); mas por que continua tão difícil selecionar um trecho do texto na janelinha de edição? E por que a Adobe instala fontes extras que ficam disponíveis apenas para o Photoshop? E por que não dá para usar a fonte Chicago?

Por outro lado, várias outras inconsistências do Photoshop foram resolvidas. Por exemplo, é possível dar múltiplos Undos mesmo depois de um Revert, o que pode garantir o emprego de quem não salva o seu trabalho frequentemente. Outras novidades: a ferramenta Art History Brush, que serve para aplicar efeitos de pincelada estilizada em determinadas áreas de fotos; o comando Auto Contrast, que ajusta o claro e o



Recortar imagens literalmente cabeludas agora é brincadeira. Basta dar o comando Extract, desenhar grosseiramente o contorno da área a ser recortada e o Photoshop se vira com o resto

escuro de uma foto sem alterar a sua tonalidade global (diferentemente do Auto Levels, que faz o mesmo, mas com resultados imprevisíveis); a possibilidade de gerar portfólios de imagens em HTML a partir de uma pasta com imagens; e a nova opção Contiguous, para a varinha mágica e para o balde de tinta, que quando desligada permite selecionar/pintar todas as áreas semelhantes da imagem de uma vez só.

A velha conclusão de sempre

O Photoshop 5.5, com seu repertório de poucos e bons melhoramentos, comprova que não resta muita coisa a adicionar ao programa. Os novos recursos para preparar imagens para a Internet já vêm tarde, com anos de atraso. Em quantos gigabytes a Web como um todo seria mais leve se essas funções estivessem disponíveis há mais tempo? E quantas horas de tedioso trabalho nos departamentos de arte do mundo teriam sido poupadas se as novas funções de recorte também já existissem? (Mas isso já é digressão, e mal-humorada.)

A ferramenta de texto ganhou os últimos controles tipográficos que ainda faltavam e inclui quatro opções de suavização das letras, mais uma nova opção para melhorar o kerning em corpos muito pequenos. Mas ainda é um saco para usar



A mensagem que fica é aquela mesma de sempre: o Photoshop é o melhor e o único programa sério para edição de imagens, no Mac e no PC. Compre. Ponto final. **M**

MARIO AV mav@macmania.com.br

Coleciona versões antigas do Photoshop e de antepassados ilustres como o MacPaint e o PC Storyboard.

ADOBE PHOTOSHOP 5.5



Adobe: www.adobe.com (11-3061-9525)

Preços: US\$ 856 (inglês); US\$ 612 (português)



A resistência contra os dominadores sempre foi determinante na história da humanidade. No mundo da informática é a mesma coisa (taí a Apple para provar). Em uma Internet dominada por apenas dois browsers, um produto alemão, ainda em fase de pré-lançamento, procura oferecer uma terceira alternativa para o usuário que quer praticidade e programas pequenos. É o iCab (que nada tem a ver com o iMac). Mas seria ele suficiente para substituir o Internet Explorer ou o Netscape Communicator?

O lado bom

Tendo em vista que o iCab ainda é um preview (versão 1.6a), há muito o que admirar nesse pequeno browser. Primeira grande vantagem:



ele é ultracompacto, ocupando apenas 2,5 MB de disco (o download da versão PowerPC é de apenas 944 KB), enquanto os outros dois ocupam mais de 20 MB. Tem versões para PowerPC e para 68K; tanto a Microsoft quanto a Netscape não querem saber mais dos Macs antigos.

O iCab inclui a maioria dos recursos que o usuário espera encontrar em um bom browser, como bookmarks (Hotlist, no caso), histórico e cache, gerenciamento de cookies e suporte ao Appearance Manager, Navigation Services e Sherlock.

De um modo geral, ele tende a se parecer com o Internet Explorer, principalmente por apresentar a barra de "favoritos" e os ícones de aumentar e diminuir fontes. Aliás, esse é um dos pontos fortes do produto. O browser da Microsoft permite aumentar o tamanho das fontes *on-the-fly* de forma limitada (com apenas sete tamanhos pré-definidos), e o Communicator faz isso através de preferências. Com o iCab, quase não há limites. Você pode diminuir as fontes até ficarem minúsculas ou aumentá-las até tamanhos inviáveis. E ainda pode especificar tamanhos e tipos de fontes diferentes para display, corpo ou cabeçalho, caso a página não especifique as fontes.



Pró: Pequeno; disponível para Power Macs e Macs 68K; ótimo controle de fontes; pode bloquear os banners; muito bem integrado com o Mac OS; pode importar os bookmarks dos outros browsers instalados



Contra: Ainda não suporta scripting, Cascading Style Sheets nem Flash; é um pouco lerdo; a versão final será para venda (os outros browsers são gratuitos)

O browser de bolso

iCab cabe num disquete e sabe barrar os banners

Banners, não!

Um dos recursos mais admiráveis do iCab é a possibilidade de filtrar banners de propaganda e outras imagens. Ele já vem com alguns filtros pré-definidos, que barram a maioria dos banners indesejáveis, mas você pode muito bem acrescentar os seus próprios. Também é possível estabelecer que imagens acima de determinada dimensão não sejam carregadas automaticamente, para agilizar o surfe.

As preferências do iCab trazem um grande leque de opções e incluem até um campo de Auto Fill, que não é tão eficiente quanto o do Internet Explorer, mas já quebra um galho. Outra característica interessante é o fato de ele poder enviar email (mas ele não recebe mensagens; não insista. De qualquer modo, é bastante prático).

Para os Web designers, o iCab traz um botão Source, na barra de ícones, que lista todo o código de uma página em um arquivo de texto. Pelo menu contextual, você pode checar a sintaxe do código, lançando automaticamente o BBEdit. Ainda nesse tópico, o iCab traz uma carinha ao lado do campo de URL. Se ela estiver sorrindo, é porque a página que você está vendo é completamente compatível com o padrão HTML. Caso contrário, ela fica com cara de quem comeu e não gostou. É difícil ver a carinha sorrir, mesmo quando a página parece funcionar perfeitamente. Clicando nela, uma janela mostra o que não atende às normas HTML. Os agatemelistas ortodoxos vão adorar.

O lado ruim

Essa versão que analisamos melhorou bastante em relação às anteriores, mas o iCab ainda é um pouco lento em determinadas ocasiões.



A interface é bem semelhante à do Internet Explorer, mas não desperdiça tanto espaço

Aumentando a memória na janela de Get Info, o problema é bastante minimizado. Mas o grande defeito do browser alemão é o fato de não oferecer suporte a JavaScript, CSS (Cascading Style Sheets) e Flash. Esse fato praticamente exclui, por enquanto, o iCab de qualquer competição de browsers. Afinal, como fazer para acessar os inúmeros sites que utilizam alguma dessas tecnologias? Em relação às duas primeiras, a iCab Company promete implementá-las nas próximas versões, mas não há ainda nenhuma menção ao Shockwave Flash.

Resumindo, ainda não é possível manter o iCab como o único browser em seu Mac. Mas ele é uma boa opção para quem tem pouca memória e nenhum interesse em sites animados ou multimídia. Esperamos sinceramente que esse simpático alemão, que de sisudo não tem nada, consiga preencher as lacunas que faltam para se tornar um competidor à altura de seus dois concorrentes. Ele está no caminho certo. **M**

ICAB 1.6a



iCab Company: www.icab.de

Gratuito, mas com funcionamento limitado



Um canal de distribuição não se constrói da noite para o dia, principalmente num país de dimensões continentais, como é o Brasil. Essa é uma verdade que parece óbvia, mas que a Apple Brasil parecia ter esquecido. Agora, no entanto, as coisas estão finalmente mudando.

A Login vem trabalhando com vendas e assistência técnica para PCs desde 1994. Em 1996, nós nos credenciamos como assistência técnica autorizada da Apple. Mas, como muita gente lembra, essa não foi uma boa época para a Apple, tanto no Brasil como no exterior. Havia muitos problemas para a entrega de peças para conserto dos equipamentos. Às vezes era preciso esperar três meses por um determinado componente.

A Login decidiu deixar de ser assistência autorizada no Nordeste, pois devido a essa demora os clientes ficavam insatisfeitos com o nosso trabalho. Definitivamente, deixamos de trabalhar com Apple, porque não existia apoio dos distribuidores de São Paulo nem do próprio fabricante. Ou seja, o Nordeste estava esquecido, pois os volumes de vendas aqui girados não interessavam à Apple. No final de 1998, com uma nova administração e um novo plano de marketing, a Apple credenciou um distribuidor aqui no Nordeste, a NetMark. Vimos então que tudo tinha mudado. Passamos a ter o apoio da Apple e, o melhor, um distribuidor local.

A maior dificuldade no mercado nordestino sempre foi a inexistência de produtos para pronta entrega. Tudo demorava a chegar e, quando chegava, vinha com um alto custo de frete. A falta de periféricos, suprimentos e softwares em geral também sempre foi um grande problema. Se os usuários de grandes centros urbanos como São Paulo e Rio de Janeiro reclamam da falta de programas para Mac em lojas de informática, imagine os nordestinos.

O mercado nordestino tem muito a oferecer. Muitas empresas usam Apple, conhecem Apple e sabem que o Macintosh é melhor que o PC para as áreas editorial e gráfica. Por exemplo, João Pessoa, capital da Paraíba, tem o maior pólo gráfico do Nordeste. O Recife é o segundo

Estourando no Norte!

com o universo Apple. Já colocamos o iMac até em feiras de móveis. É assim que a Apple vai ficando conhecida no ambiente doméstico.

Sabemos que muita coisa ainda precisa ser feita para que tenhamos uma excelência de qualidade na plataforma Apple. É preciso muito empenho, desde o fabricante, passando pelos distribuidores e revendas, para conseguirmos conquistar o usuário final.

Porém, estamos trabalhando seriamente, pois acreditamos no potencial do mercado e no apoio que vem sendo dado pela Apple e nossos distribuidores.

O distribuidor local resolveu nosso maior empecilho.

Hoje temos condições para atender o cliente prontamente, tendo quase sempre os produtos para pronta entrega. Os distribuidores de São Paulo também estão nos vendo com outros olhos. Nossa parte também está sendo feita. Após meses de investimento em mão-de-obra e propaganda, já vemos os resultados. Nossas vendas de produtos Apple cresceram cerca de 90% de fevereiro até hoje.

E vamos crescer mais. **M**

CRISTIANE T. DE CARVALHO

cristianec@logininfo.com.br

Gerente da Divisão Apple da Login Lógica e Informática, revenda e assistência técnica Apple no Recife, 81-441-0022. Veio de São Paulo, onde trabalhou durante cinco anos com Apple, e está supersatisfeita com o avanço do mercado nordestino.

As opiniões emitidas nesta coluna não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.



pólo médico do país, área onde pouca gente sabe que o Mac detém grandes vantagens comparativas, principalmente no que se refere à análise de dados em exames como a ultrassonografia. Com a oportunidade gerada pela NetMark em outubro de 1998, nos tornamos uma Revenda Autorizada Apple e nos recredenciamos como Assistência Técnica Autorizada, sendo atualmente a única no Estado. Os usuários domésticos por aqui não são muito diferentes dos de São Paulo. Querem que o iMac seja compatível com Windows, acham ruim não ter disquete. Mas estamos conseguindo, aos poucos, mostrar que o iMac é também uma ótima alternativa para o seu filho em casa. O importante é colocá-lo em eventos onde o público possa vê-lo e tocá-lo, tomando contato