

MACMANIA

WWW.MACMANIA.COM.BR



Tudo sobre o Mac OS 9

- Novo Sherlock
- Múltiplos usuários
- Senha de voz
- Criptografia de arquivos
- Updates automáticos

Faça texturas no Strata

Plugue uma Voodoo no seu Mac

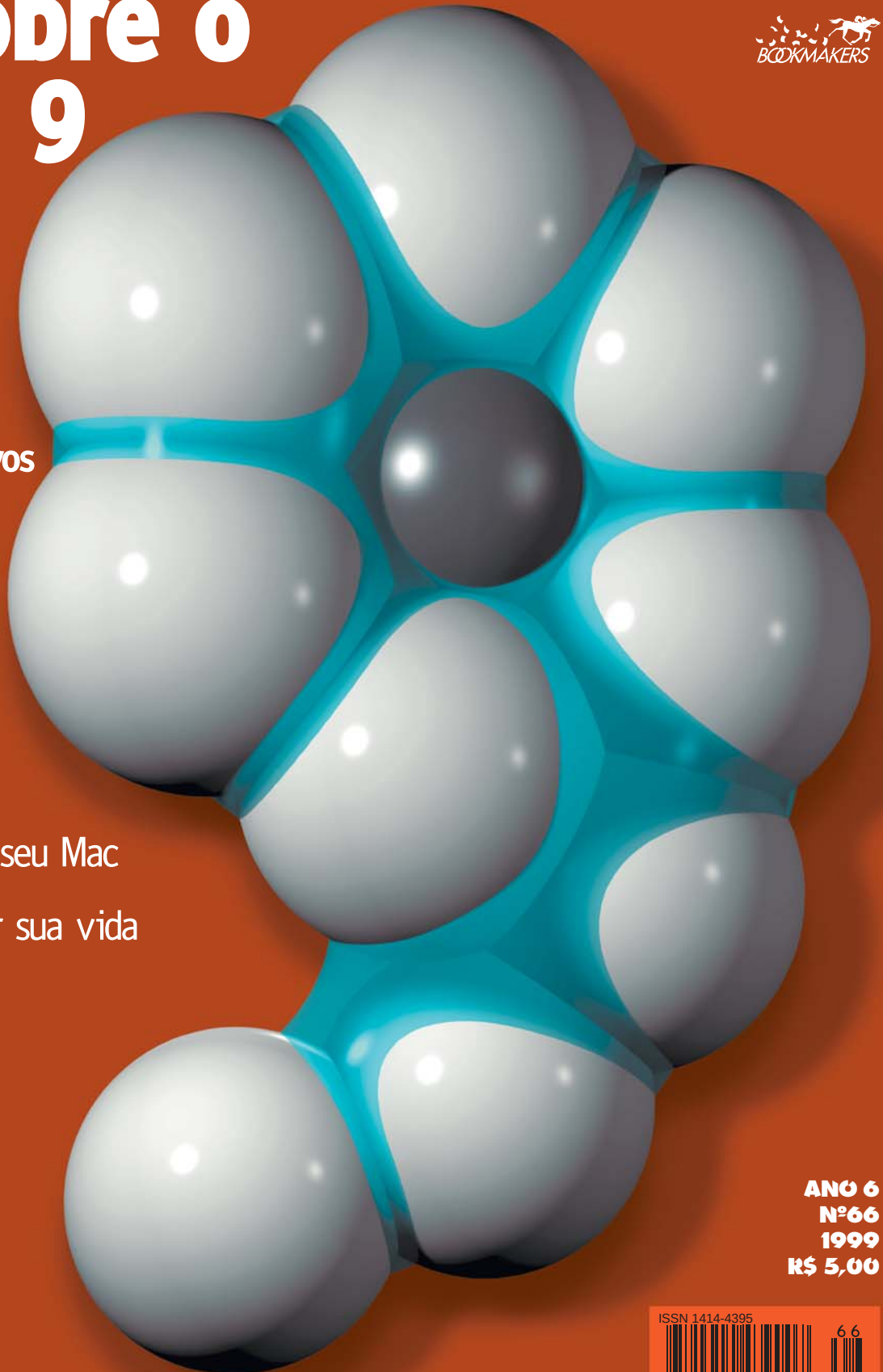
Sharewares para facilitar sua vida

O futuro do PowerPC

MediaCleaner 4.0

Outlook Express 5

Tablet Wacom USB



ANO 6

Nº66

1999

R\$ 5,00

ISSN 1414-4395



9 771414 439007



66



As Cartas Não Mentem

Mac x PC

Perfeita a reportagem sobre a discussão Mac x PC. Só queria ver impressas algumas coisinhas:

1 - Qual é o ano de lançamento do 1º Mac?
2 - Qual é o ano de lançamento do 1º Windows?

3 - Cadê a tão falada Justiça norte-americana? Outro ponto: toda vez que quero encontrar um artigo na minha coleção de Macmania, levo meia hora procurando. O do Kai's Photo Soap, por exemplo, eu li e nunca mais encontrei. Seria viável um índice (com search engine) na home page de vocês. Já agradecendo, quero lembrar aos que discordam dessa reportagem que a plataforma Mac é de fato minoria, e que como qualquer outra, só sobreviverá se souber se organizar e reunir seus membros. Acho que a Macmania faz a sua parte no Brasil (e não se cansa de cobrar o mesmo da Apple).

Peter Dietrich

pdietr@macbbs.com.br

1 - Janeiro de 1984.

2 - O Windows 1.0 foi anunciado em novembro de 1983, mas saiu só em 1985 (grande surpresa...). Neil Konzen, que na época tinha 20 anos, era autor do Multiplan (precursor do Excel) e ex-programador do grupo Mac. Konzen foi chamado para reescrever o Windows porque a equipe

inicial tinha falhado completamente. Ele resolveu duplicar parte da estrutura interna do System+Finder, conseguindo convencer Bill Gates que assim seria mais fácil portar o software da Microsoft de Mac para Windows.

3 - Tarda, mas não falha. Um juiz federal já decretou que a Microsoft é um monopólio. Saiba mais no Tid Bits desta edição.

Quanto ao índice, ele já está praticamente pronto. Em breve estará no site, em versões online e offline.

Sobre a matéria "Mac x PC — O Confronto Final", tenho as seguintes considerações: Sou Mac Futebol Clube até a morte. Odeio PC, mas tenho que admitir que no quesito games, nós macmaníacos, pagamos um sapo enorme. Os games para PC são maravilhosos. Cada vez que eu vejo um que eu gostaria de ter, me rasgo de inveja e fico pensando: "Por que, meu Deus, não lançam esse game para Macintosh?" Além disso, os preços dos games nas lojas da Apple são extorsivos, muito caros mesmo. A solução seria o tal emulador do PlayStation, mas ele também é caro e eu necessito de um drive, porque ele não existe em CD, só em disquete. Enquanto isso, vou me virando com o que tenho. Fazer o quê?

Clovis La Pastina

Clovis_Pastina.MCCANN-ERICKSON@nutescp1.sao.ra2.com.br

O emulador de PlayStation não é caro: é proibido, se bem que há um boato de que cópias dele ainda podem ser encontradas em uma certa loja Apple em São Paulo. Se eu fosse você, ia atrás dele (que, por sinal, só existe em CD).

Me assustei com algumas coisas que eu li na Macmania 64. O caso do iMac travado quando foi instalar a impressora e o sistema ficou procurando o disquete... nunca que ia achar... E depois teve tudo emperrado. O problema de outro usuário que comprou um Zip Plus e provavelmente perdeu seu dinheiro, pois não conseguiu adaptá-lo ao micro. Sobre os galhos de acentuação de textos eu que sou leitor da revista "faz dois números" sei dos downloads possíveis para corrigir algumas dessas falhas, mas não concordo que isso tenha que vir de vocês. Acho inconcebível uma firma vir ao Brasil e não ter feito uma adaptação ao mercado onde está tentando se instalar, que é comprovadamente um bom mercado de informática. A Apple precisa rápido corrigir esse tipo de falha, pois com certeza desencoraja quem comprou seus computadores e quem pensa em comprá-los (como eu). Vocês sabem se nós estamos nos planos deles, ou somos apenas mais um poço de arrecadação para tirá-las do vermelho lá fora? Sinto que eles cresceram. Há alguns anos atrás não se falava de Apple como se fala hoje. Mas, como comentei com um amigo, a situação de quem usa Apple parece com a situação de quem tinha micros há alguns anos atrás. As pessoas dizem: "as peças são caras, mas com a popularização, elas baixarão os preços", "o sistema ainda vai se popularizar". Não nego que fiquei, e ainda fico perplexo, quando leio esse tipo de reclamação.

Todo meu equipamento é chinês ou coreano, mas não tenho problemas assim. A Apple, se quiser ser realmente aceita e entrar "no mundo", precisa antes de mais nada acordar. Precisa criar subsidiárias locais para adequação de programas, precisa ser totalmente compatível com o Windows, quase tão compatível como se fosse um sistema universal. Para mim, essas críticas são bem coerentes. A Apple estava na pior, quase foi comprada há uns anos, mas eles precisam se mexer muito ainda para conseguir cobrir a defasagem existente com o mercado PC. Tenho a impressão que quem usa Apple, usa por paixão. Desculpem-me a franqueza "pecequista"...

José Pedro Fonseca Guimarães

zepe@spo.matrix.com.br

Franqueza aqui não é problema, mas permita-me apontar uma pequena incoerência no seu texto. Você mesmo nota que a Apple está crescendo no Brasil (e no resto do mundo também), apesar dos problemas apontados. Ou seja, aumentou o número de pessoas que acham que as vantagens do Mac superam suas desvantagens (não é preciso enumerá-las, basta ver a edição passada). Macs são lindos e charmosos, mas também são máquinas, e podem apresentar defeitos como qualquer máquina. Nosso trabalho é exatamente mostrar esses problemas para que outros usuários saibam como preveni-los. Mas não sabemos ainda de nenhum caso de alguém que trocou seu iMac por um PC Xing-Ling para ter menos problemas.

Duas ajudas por favor

Comprei meu primeiro Mac em setembro, pois agora estou trabalhando muito com esse tipo de computador e tive que ter um em casa. Claro que, por ser um Mac muito bom, não foi nenhum sacrifício. Mas por ser iniciante, não consigo resolver alguns problemas:

1 - Toda vez que ligo meu iMac aparece "File Sharing could not be enabled". Dou OK e tudo corre normal. Não entendo.

2 - Tenho duas impressoras em casa, HPs, não são USB, e estão em PCs. O que posso fazer? Tenho que comprar outra ou um cabo? E a configuração? Ajudem um novo adepto dessas maravilhosas maçãzinhas. Parabéns pela revista que, além de ser muito boa, é a primeira que me encoraja a mandar uma carta.

Gustavo Padovan Longo

gpadovan@uol.com.br

1 - Provavelmente isso está acontecendo porque o File Sharing está ligado, mas o AppleTalk não. Primeiro cheque se a extensão AppleTalk está instalada. Se estiver, você tem duas opções:

a) Ligar o AppleTalk. Vá ao painel homônimo, selecione o User Mode Advanced, , clique em Options e escolha Active. Essa é a maneira certa, não indo no Chooser como todo mundo faz.

b) Desligar o File Sharing. É a melhor opção, se o seu Mac não está ligado em rede, o que parece ser o seu caso.

2 - O melhor é você comprar um cabo conversor USB/Paralela, mas antes cheque se ele funciona com o seu modelo de impressora.

Get Info

Editor: Heinar Maracy

Editores de Arte:

Tony de Marco e Mario AV

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

Gerência de Produção: Egly Dejullo

Gerência Comercial: Francisco Zito

Contato: Kátia Regina Machado

Gerência de Assinaturas: Rodrigo Medeiros, fone/fax (011) 253-0665, 253-3176, 3171-2723

Gerência Administrativa: Clécia de Paula

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

Capa: Muti Randolph

Redatores: Márcio Nigro e Carla Grieco

Revisora: Danae Stephan

Colaboradores: Alberto Alerigi Jr, Ale Moraes, Bruno Mortara, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Celso Reeks, Cláudia Tenório, Daniel de Oliveira, David Drew Zingg, Dimitri Lee, Douglas Fernandes, Everton Barbosa, Fargas, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C. França, João Velho, Luis Carlos Zardo, Luiz F. Dias, Marcello Gaú, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Nêria Dejullo, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Rabelo Zouain, Roberto Conti, Rodrigo Martin, Silvia Ricbner, 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

Índice

- 4 Cartas
- 10 Tid Bits
- 22 Mac OS 9
- 34 Bê-A-Bá:
Domine seu email — 2
- 41 Simpatips
- 42 Voodoo no seu Mac
- 46 Workshop:
Strata StudioPro
- 52 Sharewares:
Acessibilidade
- 56 iMacmania:
Wacom Tablet
- 57 Test Drive:
Belkin USB BusPort
- 59 MacPRO
- 66 Livros
- 68 Outlook 5.0
- 72 Ombudsmac

O iMac na mídia



Depois da onipresença do mouse redondinho, chegou a vez do iMac. Charmoso, moderno e fotogênico, o monobloco colorido reina absoluto nas páginas da imprensa. De um lado, a Revista da Web corre atrás da modernidade com a VJ Sabrina na capa e a máquina da Apple em página dupla. De outro, a Tok & Stok tenta incrementar o quarto teen com algo que não seja um caixote cinza. Ainda no quesito “móveis bacanas merecem computadores bacanas”, a Riccô faz a multiplicação dos iMacs para garantir a simetria da foto em seu catálogo.

Tony de Marco



Cadê a segunda?

Sobre o tutorial de tabelas no Quark: por acaso o calendário de vocês não tem segunda-feira?

Tony Argolo

Argolo@zaz.com.br

Devido a um enorme trauma sofrido recentemente, com direito a forte ressaca, resolvi abolir a segunda-feira do meu calendário. Valeu o toque e desculpe a mancada.

Marcos RS

QuickTime completo

Na Macmania 64 há a informação sobre o download do QuickTime 4 sem conexão. Porém, não encontrei essa opção. Daria para dizer onde ela está?

Sarra Junior

info@visar.sp.com.br

Vários leitores fizeram essa pergunta, aqui vai o link direto:

www.apple.com/quicktime/download/support

Memória para PowerBook

Não tem jeito. Nós, usuários apaixonados por Mac, sempre acabamos apelando para a ajuda providencial de vocês... Até o povo que trabalha nas revendas e afins da Apple indicam vocês, meus caros editores, como solução de problemas cabeludos. Bom, eu tenho um PowerBook 5300 com 16 MB de RAM e 500 MB de HD. Em primeiríssimo lugar, gostaria de tirar uma dúvida: qual a velocidade do processador desse modelo? Agora, o problema: preciso instalar urgentemente mais memória nele, pois o System original dele – comprei usado – era o 7.5.5, e logo tasquei o Mac OS 8.0. Nem preciso avisar que sem memória virtual ele nem mesmo dá o startup, e para usá-lo no dia-a-dia está piando para rodar mais de um programa. Mas nem a Apple e suas revendedoras fazem a mínima idéia de onde achar memória para

esse modelo específico. Então, sábios do templo da maçã, por favor, onde poderei encontrar tal memória para trabalhar em paz com o PowerBook?

O que me preocupa ainda no PowerBook é que a tampa está se abrindo (já se vê a tela LCD lá por dentro, entende?) e de costas, forma uma “boquinha” aberta. A troca disso é emergencial. Existe ainda como trocá-lo, mesmo sendo antigo?

Marcelo Bäurich

macbau@uol.com.br

O 5300 tem um chip PowerPC 603e de 100MHz. Se você não está encontrando memória para ele nas revendas Apple, o jeito é apelar para a Kingston (www.kingston.com) ou para a Newer (www.newer.com), nos EUA. Mesmo lá, os pentes de até 12 MB já foram descontinuados, só existem de 16 MB para cima.

O problema da tampa do 5300 é um clássico na história do controle de qualidade (ou da falta dela) da Apple. Tanto que vários modelos têm garantia de sete anos (cheque se o seu está dentro).

iMacs nas escolas

Lendo sua conceituada revista, vimos a reportagem com uma empresa recém-inaugurada em nossa cidade, Curitiba, onde um de seus diretores diz que: “Já existem algumas escolas de Curitiba interessadas em colocar iMacs à disposição dos alunos.” Então, temos a satisfação de informar que nossa empresa Pixel já é parceira da Apple há mais de dois anos em um projeto da Prefeitura do Município de Curitiba, denominado “Digitando o Futuro” que trata de equipar todas as escolas municipais com computadores, processos pedagógicos informatizados e Internet. Nosso projeto, baseado no ACOT, ganhou nota máxima entre todos os participantes como Positivo Informática, Exponente In-

formática, parceiros IBM etc. Conseguimos fechar com cinco escolas, num primeiro momento, com um total de aproximadamente 100 iMacs, que já se encontram em funcionamento em algumas escolas e esperando liberação de verba em outras.

Reunimos mais de 120 professores destas escolas em um auditório de Curitiba, onde foi feita palestra do processo pedagógico inicial pela Dra. Brasilina Passarelli. Além disso, já está marcada a visita em Curitiba da srta. Letícia, responsável pela área educacional da Apple Brasil, dias 9 e 10 de novembro, para desenvolvimento de três laboratórios de universidades da região Sul, que envolvem outros 100 iMacs. Convidamos sua revista para conhecer os projetos e as salas de aula. Estamos também à sua disposição para qualquer esclarecimento.

Celso Simões

Gerente de Divisão da Pixel

celso@pixel.com.br

É bom saber que a Apple está conquistando seu espaço no mercado educacional brasileiro. Quem sabe, com Macs sendo fabricados no Brasil a partir do ano que vem, esse mercado não vire uma realidade.

Críticas, elogios e dúvidas

Antes de mais nada, tava porreta a edição com o novo iMac DV na capa! Prestando atenção na seção de cartas, notei que foi colocado numa delas (não reparei o nome do leitor) o título “Give PC a chance”... Eu sei que é coisa de cara muito do chato ficar reparando essas coisas, mas esse título já foi usado anteriormente, em outra carta... Não seria um caso de PC (Pouca Criatividade)? O site de vocês mudou: fazendo uso da sinceridade, não gostei... Achei meio obscuro, meio vazio, meio frio... E além disso não consegui achar os links para download daqueles programinhas legais da matéria

sobre a MacHack. Uma outra coisa. Eu estava jogando Quake no PC (eca!) do escritório quando achei uma “secret area” que tinha na parede, próximo ao teto, uma espécie de logotipo, com duas iniciais logo abaixo, uma dizendo TC e a outra TW. Vocês têm idéia do que isso pode ser?

João Henrique F. Souza

jonnnyl@altavista.net

A piada é nossa, a gente repete quantas vezes quiser. Aliás, essa foi a terceira vez, ganha uma camiseta quem disser em que número foi a primeira. Quanto às iniciais no Quake, não fazemos a mínima.

AppleScript, C++ e HTML

Sou leitor desta revista desde a 1ª edição, quando estudava na 2ª série em 1994 e queria saber porque acabaram com o amigável MACMAN. Tenho 14 anos e queria saber algumas coisinhas.

- 1) Queria saber se tem algum curso de programação para Mac. E onde posso encontrar?
- 2) Existem bons livros para Mac, explicando e ensinando AppleScript, C++, C e Java? De preferência em português, mas pode ser em inglês.
- 3) E também se há livros que ensinam HTML avançado, ou algum curso disso?
- 4) Onde eu posso encontrar um bom jogo de xadrez para Mac?

Leandro

linsf@uol.com.br

- 1) Fique ligado nos cursos do DRC: veja a programação no site da Apple Brasil.
- 2) Em português, não. Em inglês existem vários. Dê uma olhada na Amazon.
- 3) Há dezenas de livros a respeito. Em breve vamos fazer nosso tradicional tabelão de cursos de Mac. Aguarde.
- 4) Pago, Chessmaster 5000 da InterPlay; shareware, existem vários, é só procurar no shareware.com.

Baixo nível

Uma pena que a revista de vocês tenha decaído tanto de nível... Quando assinei, não pensei que iria ler tantas bobagens. Simplesmente não dá pra ler a revista de vocês. E acaba perdendo para concorrentes como a Design Gráfico e Publish. Lamento muito, pois uma publicação corajosa como essa merece lugar no mercado.

As palavras que os redatores usam são baixas, parece que um rapaz de 17 anos está falando comigo. Como vou respeitar uma revista assim? Só há xingação e guerra com pecczistas. Tudo bem que Mac é melhor do que PC, mas a revista tem que ser honesta, e não zombeteira. Trabalho numa revista de turismo e sei que o público é exigente e sério e, por isso, peço meus direitos. Até as capas estão piores. O que aconteceu? Antes de tudo, os macmaníacos têm que mostrar que possuem criatividade e inteligência, e parece que está faltando...

Leila Zotz

leilazotz@hotmail.com

Como discípulos de Nelson Rodrigues, não podíamos deixar de publicar sua carta, pois sabemos que toda unanimidade é burra e já estávamos cansados de tanta babação. Pena que as reclamações que você fez não tenham sido mais precisas e pontuais para realmente ajudarem em nosso esforço autocrítico. A verdade é que o estilo da revista não mudou tanto assim nos últimos seis anos. Acreditamos que é possível ser honesto e zombeteiro (melhor que ser hipócrita e cordial), descontraído e informativo, informal e didático. Quanto às capas, gosto não se discute. Mas não se preocupe, em breve as gatinhas estarão de volta.

CD de áudio

Duas dúvidas com relação à gravação de CDs de áudio. Em primeiro lugar, gostaria de saber se a cor da mídia tem alguma influência no resultado final da gravação. Em segundo, eu não entendi muito bem o item três do capítulo "Gravando CDs de Áudio". No meu gravador específico (Yamaha CRW4416s), eu não posso apenas arrastar os "tracks"? Devo sempre convertê-los em AIFF? Ou devo fazer isso apenas se quiser gravar faixas de CDs diferentes? A dúvida surgiu porque eu já tentei gravar um CD apenas arrastando os tracks, mas apesar de ter gravado, acontecem algumas coisas estranhas. Por exemplo: o início da primeira música está cortado, quero dizer, não se pode ouvir a música do início (exclusivamente a primeira faixa). Outra pergunta: quando arrasto os tracks sem convertê-los em AIFF, eles aparecem na janela do Toast, mas se cliço no botão Play da mesma janela, escuto apenas dois segundos na faixa, e não ela inteira. Isso está correto?

Dalton Barone

dbaron@uol.com.br

O que realmente importa não é a cor, mas a qualidade do CD. Um dos melhores CDs para áudio é o TDK, que é azul. No entanto, as mídias prateadas são geralmente melhores e as douradas podem ter menos tendência à oxidação através do tempo.

Se você quiser copiar um CD de áudio inteiro basta arrastá-lo para o Toast e tudo deverá correr bem. Se você estiver usando o Jam, terá que transformar as faixas em AIFF ou Sound Designer. Na hora de fazer coletâneas, temo que você terá de reparar as faixas para o HD. Alguns CD recorders dispensam isso, pois pedem que você insira o CD que contém determinada faixa, mas não sabemos se é o caso do Yamaba. De qualquer maneira, é mais seguro copiar as faixas para o HD, pois às vezes um erro de leitura do CD original pode pôr tudo a perder.

Teoricamente, as faixas deveriam tocar inteiras. Você tem usado o Toast Audio Extractor para pegar as músicas do CD? Se não, é aconselhável.

Monitor piscando

Oi, sou leitor assíduo de sua revista e estou com um problema no monitor. De uns tempos para cá, o monitor de meu Performa 6230CD (que já tem 5 anos) está ficando com uma tonalidade azul clara (azul puro do RGB). Por que isto está acontecendo? Isso tem cura?

Vitorio

rs016275@pro.via-rs.com.br

Se não for causado por um mau contato do plug do cabo de vídeo (confira), isso é um sintoma normal do envelhecimento do monitor. A cor no tubo de imagem é formada por três cores fundamentais, e é comum que uma delas enfraqueça antes das outras. Por exemplo, o meu velho Apple Multiple Scan 17 está puxando

para o avermelhado. Dentro do seu monitor existem potenciômetros (componentes reguláveis com chave de fenda) que servem, entre outras coisas, para equilibrar a cor. Mas não recomendo que você tente ajustá-los por conta própria, pois ali existe também um perigoso circuito de 26 mil volts. O certo é levar o cujo para uma assistência e pedir o ajuste. Se o desvio na cor ainda for pequeno, talvez nem isso valha a pena. Abra o painel de controle Monitors & Sound, seção Color, e crie um perfil ColorSync para compensar o desvio.

Mario AV

MP3 de PC

Dá pra pegar MP3 em site de PC?

Pedro Henrique Aguiar Zamprognio
briz@zaz.com.br

Dá.

Dúvidas sobre o G4

Gostaria de esclarecer algumas dúvidas:

- 1) Monitores como o Sony 17sf 2 ou o Apple 1705 (OEM da Goldstar) são compatíveis com uma CPU G4?
- 2) Como aproveitar em um G4 um Zip e um scanner SCSI?

Marcos Castilha

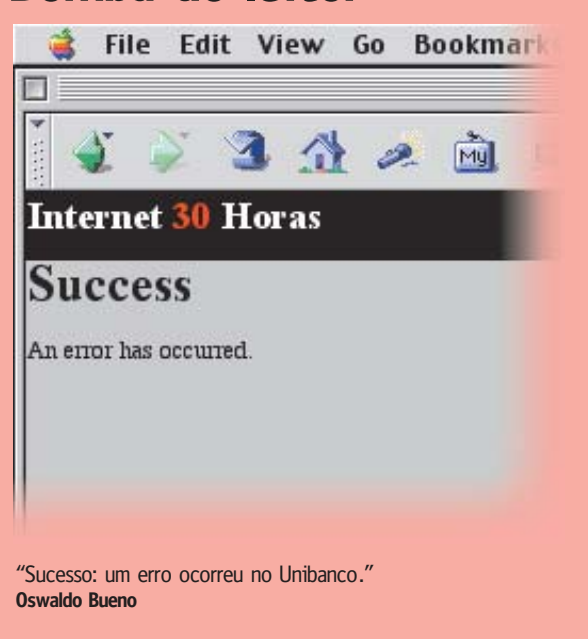
rgbopmsc@uol.com.br

- 1) A saída de vídeo do G4 é compatível com monitores de PC, portanto você vai poder ligar diretamente o monitor Sony nele. Já o da Apple vai precisar de um adaptador (que provavelmente vem junto com o G4).
- 2) Com uma plaquinha SCSI. A Adaptec tem vários modelos.

Errata

Na última edição, a revenda Apple de Curitiba citada em nota na página 12 chama-se Cek Mac Shop e não Sek Mac Shop, como foi grafada.

Bomba do leitor





Resultados da Apple superam expectativas

Empresa lucra US\$ 111 milhões no quarto trimestre fiscal

No final das contas, o diabo não era tão feio como pintaram. O **resultado financeiro trimestral** da Apple até que ficou acima das expectativas, apesar da escassez de chips G4 e do atraso nas entregas do iBook e da linha Power Mac G4. A empresa lucrou US\$ 111 milhões durante o quarto trimestre fiscal de 1999. No mesmo período do ano passado, esse número foi de US\$ 106 milhões. Os analistas de Wall

Street esperavam que os dividendos pagos não atingissem mais do que US\$ 0,45 por ação e foram surpreendidos pelo fato desse valor ter atingido US\$ 0,63.

Pedidos acumulados

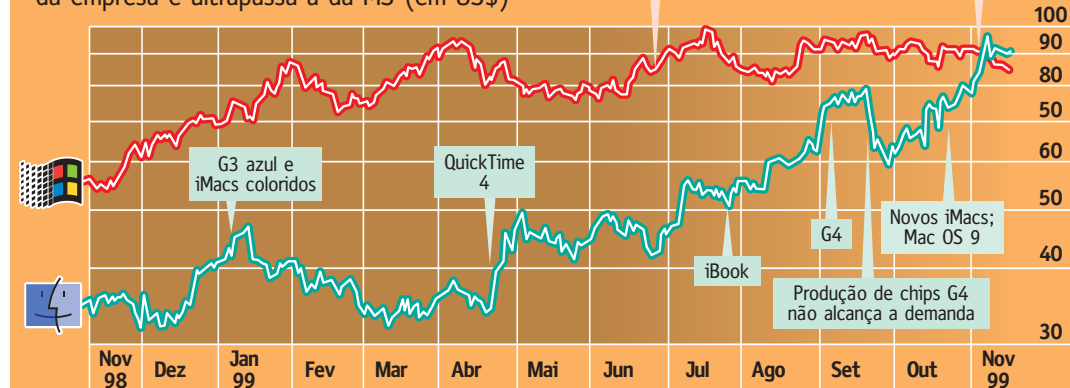
A Apple também anunciou que 250 mil pedidos dos novos iMacs foram feitos em apenas uma semana de vendas, e que os pedidos do iBook atingiram 300 mil no período (embora a empresa tenha entregue

apenas seis mil dos portáteis coloridos). Somando todos os produtos, a Apple já tem cerca de US\$ 700 milhões em pedidos atrasados. Durante todo o ano fiscal, a companhia faturou um total de US\$ 6,1 bilhões e obteve lucro líquido de US\$ 601 milhões, contra um faturamento de US\$ 5,9 bilhões e lucro de US\$ 309 milhões em 98. Fred Anderson, principal executivo financeiro da empresa, foi enfático

ao dizer que os problemas que afetaram a entrega de equipamentos (o terremoto em Taiwan e os problemas de fornecimento de chips G4 da Motorola) já foram superados. Após o anúncio, as ações da empresa subiram sem parar, superando a marca dos US\$ 90 (o recorde da Apple de todos os tempos) e ultrapassando as ações da Microsoft, em queda devido ao enrosco com a Justiça americana.

Pegue-me se puder!

Cotação das ações da Apple quebra recorde da empresa e ultrapassa a da MS (em US\$)



Ações da Apple ultrapassam as da Microsoft

Bill Gates deveria saber que o mundo dá voltas. Em 9 de novembro, as ações da Apple bateram mais um recorde e ultrapassaram as da Microsoft. Quando o mercado fechou, as ações da Microsoft haviam caído de US\$ 91 para US\$ 89, enquanto as da Apple chegavam ao índice de US\$ 96, o mais alto da história da empresa. A baixa das ações da Microsoft se deve ao processo antitruste movido pela Justiça americana. A acusação é de que a Microsoft tem o monopólio do mercado de sistemas operacionais para PCs e usa essa força para esmagar as inovações competitivas. Uma decisão desfavorável à companhia não é vista como coisa boa, e a antecipação disso está afetando o mercado. O fato de as ações da Apple estarem em escalada vertiginosa não é o que está afetando a cotação das ações da gigante do software. Aqui, a briga não é entre Steve Jobs e Bill Gates. É apenas da Justiça americana contra a Microsoft.

...Mas nem tudo são flores

Apple não consegue entregar máquinas G4 e faz downgrade

Essa foi decepcionante. A Apple tomou a decisão inesperada (e inédita) de diminuir a velocidade dos chips que equipam os Macs G4. A medida estava claramente relacionada à dificuldade de a Motorola fornecer a quantidade necessária de processadores G4 para as máquinas da Apple. A companhia só foi capaz de entregar menos da metade dos chips encomendados. Além disso, os processadores G4 de 500 MHz, que já deveriam estar na rua, só sairão no primeiro trimestre de 2000. A razão do atraso foi um bug no chip, que o impedia de rodar a tal velocidade.

As novas configurações do Power Mac G4 incluem chips rodando a 350 MHz, 400 MHz e 450 MHz, custando, respectivamente, US\$ 1.599, US\$ 2.499 e US\$ 3.499, nos EUA. Ou seja, a Apple baixou a velocidade do processador, mas não fez o mesmo com os preços. A desculpa foi o aumento nos preços de memória e componentes. Para amenizar a má notícia, foi anunciado que a IBM finalmente vai começar a fabricar chips G4 no primeiro semestre de 2000. Como se não bastasse, a Apple ainda protagonizou um show de incompetência na relação com

seus clientes. Primeiro, cancelou todos os pedidos de G4 feitos na AppleStore, avisando os clientes de que eles teriam que refazer seus pedidos. Depois, voltou atrás. No mesmo dia, voltou atrás mais uma vez, dizendo que os pedidos feitos através de revendas não seriam atendidos. No dia seguinte, o próprio Steve Jobs disse que todos os pedidos em carteira de G4 seriam atendidos. Mas aí o estrago já estava feito. No final das contas, todos saíram felizes, mas a Apple acabou tendo sua reputação manchada por não saber conduzir uma operação delicada como essa.

MVP, o player de MP3 canadense

Programa gratuito gera arquivos MP3 ou QDesign Music

A canadense QDesign Corporation, conhecida por suas tecnologias de compressão de áudio digital, lançou oficialmente o **MVP 1.0**, programa para Mac e Windows voltado para a criação, execução e gerenciamento de documentos nos formatos MP3 e QDesign Music. Os arquivos podem ser gerados a partir do próprio CD e a qualidade de áudio MP3 pode variar de 64 kbps a 192 kbps. Para resultados ainda melhores, você pode fazer

a codificação no formato QDesign Music, um compressor compatível com QuickTime que produz arquivos de áudio estéreo a 44,1 kHz com menos de 2% do tamanho original do arquivo. Com o QuickTime 4 instalado, o MVP é capaz de tocar os mais conhecidos formatos de áudio digital (CD Audio, AIFF, WAV e outros), como também a maioria dos vídeos musicais disponíveis na Web. Para completar o lançamento, o site

da empresa vai incluir músicas para download, de artistas como Public Enemy, Ice-T, Gas Giants e Flashpoint. O produto pode ser baixado gratuitamente do site do MVP ou da CNET e utilizado livremente por 30 dias. Para usar o produto ilimitadamente, a taxa de shareware é de US\$ 19,95.

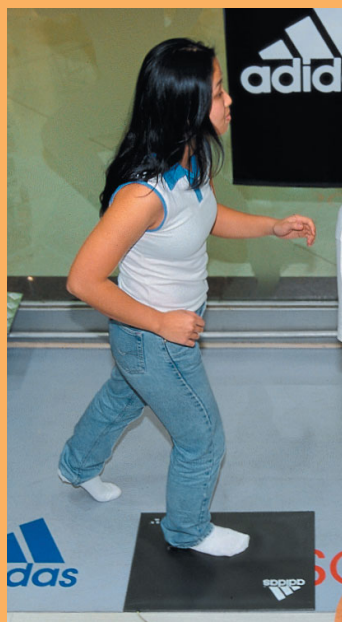
MVP 1.0: www.mvpsite.com

CNET: www.download.com

Sim, é mais um programa de MP3 bonitinho



Feito em Mac



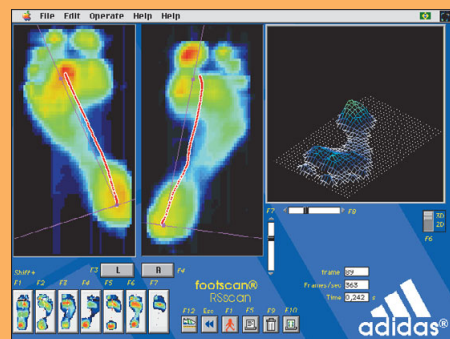
A plataforma faz a leitura do pé

No mundo dos calçados esportivos, sempre houve um tênis para corrida, outro para jogar futebol, outro para caminhada e assim por diante. Mas ninguém nunca soube ao certo qual tênis realmente é o mais adequado para as necessidades de cada um. Diante desse dilema, a Adidas desenvolveu o **FootScan**, um sistema de análise que checka se o pé é chato ou não e qual é o modo de apoio ideal para o seu pé em uma corrida, por exemplo. Os tênis são divididos em três grupos básicos: suporte, meio-amortecimento e amortecimento

total. Depois de uma análise dos dados dos pés, é impresso um documento com informações sobre o tênis ideal. Da Adidas, é claro. O FootScan foi desenvolvido na Alemanha, em 1996, e roda apenas em Macintosh. Segundo a empresa, a escolha do Mac foi feita por sua velocidade e qualidade gráfica. Para o mesmo projeto, foi desenvolvido um scanner sensível à pressão do pé, que é ligado a um equipamento que decodifica as informações para o software, instalado em um PowerBook. Com uma interface gráfica bem interessante, o FootScan tem um banco de dados que guarda informações do usuário, incluindo endereço, peso, tamanho do pé e data de nascimento. Para realizar a bateria de testes, você tira o tênis e pisa com os dois pés na plataforma. O FootScan escaneia as solas dos pés e mostra instantaneamente em duas e três dimensões as regiões dos pés onde cada pé exerce maior pressão, a partir de uma escala de cores. Feito isso, a pessoa encarregada do teste analisa os dados e diz se você tem algum problema ou não (como pés chatos). Aí chega a hora da verdade. Em

uma pista de nove metros de comprimento, você pega velocidade para passar com o pé sobre a plataforma do FootScan. Esse processo é repetido duas vezes, uma para cada pé. O scanner faz uma imagem 3D do seu pé durante a corrida, enquanto um gráfico revela os pontos de maior impacto e qual tênis seria o ideal. O programa até mostra na tela o tênis dividido em camadas, com textos em português. Depois, isso tudo é impresso bonitinho para que o usuário possa guardar a avaliação. O FootScan está fazendo uma tour pelo Brasil até o final do ano. Pudemos conferir o produto quando ele estava em exposição no shopping Iguatemi, em São Paulo. Segundo Ana Rita Fernandes, da Adidas, em cada local onde o FootScan foi sendo apresentado as vendas cresceram muito, obrigando algumas lojas a pedir tênis de outras filiais.

“O mais interessante é que os tênis de maior saída passaram a ser os de topo de linha. Tudo isso devido ao software”, acrescenta Ana Rita. Com essa estratégia, a Adidas visa ganhar clientes pela tecnologia aplicada em seus tênis. **Adidas:** 11-3044-1999



O software une um visual curioso a sugestões cientificamente formuladas de modelos de tênis para usar



Calculando de boca

Lançado pela WebToys, o programa **ProtoCalc** é uma poderosa calculadora que suporta o reconhecimento de fala do Mac OS. Para quem é fera em inglês, o programa pode ser operado via comandos de voz, deixando suas mãos livres. Ele ainda repete o que você digitou e tem Undo. O ProtoCalc pode ser "scriptado", tendo um sistema interno de scripts que permite salvar fórmulas e aplicá-las em operações futuras. Já vem com as fórmulas para cálculos usados no controle de calorias em dietas.

WebToys: www.webtoys.com

Insignia passa para frente o SoftWindows

A Insignia Solutions vendeu seus emuladores de Windows, o **SoftWindows** (para Mac e Unix) e o **RealPC**, para a FWB, fabricante de programas de formatação e manutenção de HDs. Segundo John Kirsten, presidente da FWB, novas versões dos dois programas devem sair no início de 2000. A Insignia afirmou que deverá concentrar seus esforços na plataforma Jeode, uma implementação da linguagem Java para sistemas embutidos em aparelhos de consumo.

Insignia: www.insignia.com

FWB: www.fwb.com

Ricoh lança drive óptico múltiplo

A **Ricoh** vai lançar um drive que pode ler, gravar e regravar CDs, mais as funções de um DVD, tudo junto. O primeiro modelo deve vir com velocidade de 6x para CD-R, 4x para CD-RW, 24x para CD-ROM e 4x para DVD-ROM. Os usuários domésticos são o alvo principal, já que na hora da compra fica difícil escolher entre drives de CD-ROM, CD-R, CD-RW ou DVD-ROM.

Modelos futuros deverão incorporar a tecnologia de DVD-RW. A Ricoh vai lançar o produto no Japão até o fim do ano e nos EUA no ano que vem, depois de alguns testes de compatibilidade.

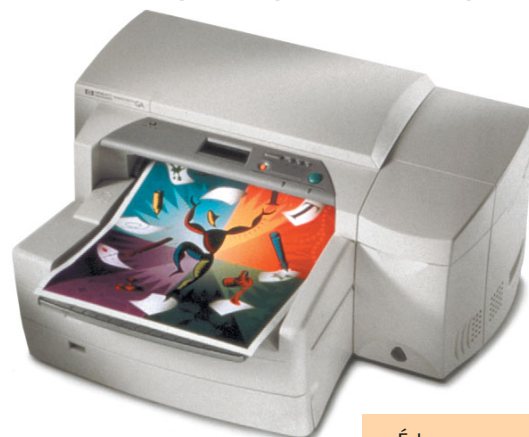
Ricoh: www.ricohdms.com

HP lança novas impressoras

DesignJet 2800CP e 3800CP são os principais destaques

A **HP Brasil** está lançando no país as impressoras DesignJet 2800CP e 3800CP, os modelos de grande formato mais rápidos da companhia. Segundo a HP, os produtos chegam a velocidades 60% maiores que as dos concorrentes. Voltadas para bureaus de impressão comerciais e profissionais, as novas impressoras imprimem em 600 dpi até 3 metros quadrados por hora, no modo Best/Photo High-Speed, e 4,6 m²/h no modo normal. O preço estimado para o mercado brasileiro, sem impostos, é US\$ 15 mil (2800CP) e US\$ 22 mil (3800CP).

A HP também está lançando outros dois equipamentos. A Design Jet ColorPro GA (US\$ 2.600, sem impostos) é destinada a desenhistas e projetistas, possibi-



É bege, mas imprime em cores vibrantes

Quem não gostaria de tirar prints desse tamanho?



tando imprimir, com qualidade de prova, normal ou apresentação, em mídias desde o tamanho de um cartão postal (10 x 15 cm) até papéis B/A3 (33 x 48 cm). Incorpora as tecnologias Adobe PressReady e Adobe PostScript 3 e ainda traz o Imation Matchprint Inkjet System, para oferecer provas digitais de cores. Já a Design Jet ColorPro CAD (US\$ 1.800, sem impostos) é voltada para os profissionais que queiram executar com rapidez provas de impressão, desenhos, acabamentos e apresentações. Suporta os mesmos tamanhos de papel do modelo GA e é capaz de imprimir uma imagem de 28 x 43 cm em 15 segundos, utilizando o modo Fast e papel comum.

HP: www.hp.com.br

Apple e America Online desenvolvem Instant Messenger em parceria

A Apple e a America Online formalizaram um acordo para criar um software de mensagem instantânea para Mac, que possibilitará a comunicação entre os macmânicos e o serviço AOL Instant Messenger (AIM). Essa parceria permitirá que os usuários de Mac troquem mensagens em tempo real com as milhões de usuários de PC que usam o AIM.

"A AOL criou o maior e melhor serviço de mensagem instantânea do mundo. Estamos nessa parceria para melhorar a experiência da Internet para os usuários de Macintosh", disse o patriarca da Apple, Steve Jobs.

Nos últimos seis meses, o AIM dobrou seus registros para 25 milhões de membros. Atualmente, existem mais de 40 milhões de usuários registrados no serviço. Um beta da versão Mac do AIM, que permite chat por voz, já pode ser baixado do site da AOL.

America Online: www.aol.com

Dell e Apple brigam pelas escolas

Depois de tirar a longa liderança da Compaq nas vendas globais de PCs nos Estados Unidos, a **Dell** afirmou que bateu a Apple em um de seus mercados cativos: o educacional. Ela divulgou dados do Dataquest que afirmam que, durante os primeiros seis meses de 1999, vendeu 5% mais computadores para instituições educacionais do que a Apple. Esta respondeu com uma nota refutando a afirmação da fabricante de PCs e alega que a Dell não contou as vendas diretas da Apple para o setor, que constituem grande parcela do faturamento gerado pela área educativa. Para rebater os dados da Dell, a Apple usou outro instituto de pesquisa. Segundo o IDC, a Apple tem a maior fatia das vendas para o mercado educacional dos EUA, com 22,2%, seguida da Compaq (19,1%), Gateway (17,2%) e Dell, em quarto lugar com 15,8%. Mesmo que a Apple permaneça em primeiro lugar, está claro que os fabricantes de PC estão chegando bem perto. Com o lançamento do iBook, um produto ideal para o uso em escolas e sem PC similar, a Apple poderá abrir alguns pontos de vantagem.

USB e FireWire em pé de guerra

Intel quer chegar a 480 Mbps com o USB 2.0 e dominar o mundo

O USB Promoter Group divulgou o rascunho da especificação da interface **USB 2.0**, que vai elevar a taxa de transferência para 480 Mbps (megabits por segundo), um incremento estratosférico em relação aos 12 Mbps do padrão USB atual. A nova versão será completamente compatível com o USB 1.1 (usado nos Macs); ninguém terá que se desfazer de seus periféricos antigos. A verdade é que a Intel, criadora do USB, quer usá-lo para desbancar o FireWire, inventado pela Apple, o que está impulsionando a briga para ver quem vai se tornar o próximo padrão de conectividade para computadores. A 1394 Trade Association, por sua vez, anunciou que no primeiro se-

mestre de 2000 estarão sendo produzidos os primeiros produtos FireWire (mais conhecido como IEEE 1394) a atingir 800 Mbps.

FireWire, um nicho?

A Intel afirma, com todas as letras, que o USB 2.0 será a grande solução para a conectividade de computadores, enquanto o FireWire existirá como um nicho à parte, apenas no mercado de eletrônicos de consumo, interligando coisas como videocassetes e TVs digitais. Do ponto de vista da Intel, os únicos computadores que vão precisar de FireWire são aqueles que quiserem se conectar com tais dispositivos. Todos os outros periféricos, tais como discos rígidos de alta velocidade, iriam ser conecta-

dos via USB 2.0. A idéia é que, com a introdução do USB 2.0, mesmo interfaces com alta largura de banda — SCSI, por exemplo — não sejam mais necessárias.

Assim, o novo padrão substituiria todos os conectores encontrados em um computador.

É notável o esforço da Intel na tentativa de derrubar o FireWire e colocar o USB em seu lugar.

Porém, o USB 2.0 dificilmente irá se impor sobre o FireWire, já que precisa de um hub para conectar periféricos entre si, ao contrário do FireWire, que possibilita ligar diretamente qualquer dispositivo a qualquer outro. Aliás, os hubs vão assumir um papel mais importante com o USB 2.0, uma vez que

terão que gerenciar o tráfego de informações fluindo a 480 Mbps e a 12 Mbps. E quando (ou se) o USB 2.0 atingir essa velocidade, na melhor das hipóteses em meados de 2000, o FireWire 2.0 já estará saindo do forno, com velocidade de até 800 Mbps.

Quem ganhará essa luta?

Boa pergunta. O FireWire deverá continuar à frente em termos de versatilidade e desempenho. Mas o USB conta com o apoio da empresa que detém o monopólio (olhai, juiz!) da indústria de chips de computador. Mesmo que o projeto da Intel de chegar a 480 Mbps com o USB não saia do papel, como muita gente acredita, um belo estrago deverá ser feito.



Novo cenário do Myth é gratuito

A Bungie realmente é amiga da garotada: dá nova fase do Myth e não cobra nada. **Chimera** é um novo cenário do Myth, liberado para download gratuito do site da Bungie. Uma nova história, novos personagens, novos desafios e a mesma jogabilidade que rendeu ao Myth milhares de fiéis seguidores. O único problema é que o arquivo para download tem gigantescos 95 MB. Felizmente, o Chimera vai estar também disponível na nova compilação **Myth: The Total Codex**, que reúne Myth I, II, o livro oficial de dicas para ambos os jogos e uma coleção de plug-ins endossados pela Bungie, além de níveis para múltiplos jogadores criados por fãs e os editores de níveis, chamados Fear e Loathing. O Myth: The Total Codex será lançado por US\$ 19,99, nos EUA. **Chimera:** <http://chimera.bungie.com>

Um alívio para os viciados que já completaram os dois Myths originais

Gutenberg sorteia iMac



Durante a Visual Communication/Apple World 99 — evento que ocorreu em outubro, em São Paulo — a **Gutenberg** instalou em seu estande um videokê e promoveu o concurso “Solte a voz e concorra a um iMac”. O visitante do estande tinha que cantar uma música; depois, podia preencher um cupom para concorrer a um iMac de 233 MHz. Participaram do concurso cerca de mil pessoas.

A vencedora foi a professora de artesanato no Senac de São Paulo, Paulina Mathias Gonçalves (foto). Durante o evento, a Gutenberg apresentou o computer-to-plate Xpose!, da Lüscher, o scanner XY-15 e a plotter Sherpa, da Agfa, entre outros equipamentos, controlados por Power Macs G3. **Gutenberg:** www.gutenberg.com.br

Agora é a Fujitsu

A Fujitsu tornou-se a mais nova fabricante de PC a entrar na lista negra dos clonadores de iMac, com uma máquina que — como o eOne da eMachines e o E-power da Future Power — “chupa” descaradamente a máquina da Apple. O **MFV DeskPower Pliché 243** oferece chip Celeron de 433 MHz, HD de 10,2 GB, 192 MB de RAM, portas USB, acelerador gráfico ATI RAGE Mobility e drive de CD-ROM.

A similaridade entre o iMac e os PCs da eMachines e Future Power levou o caso aos tribunais. Cabe agora à Apple japonesa (com 25% do mercado de computadores pessoais no Japão, parcela maior que em qualquer outro país) tomar uma decisão sobre o que fazer em relação ao caso. Tudo indica que a Fujitsu terá que botar seus advogados para trabalhar, já que nos EUA a chupação está terminando mal.



O que é pior?
A pouca vergonha ou
a falta de imaginação?

Que nome original! Compaq vai lançar um PC chamado iPaq

Não bastasse a falta de criatividade dos fabricantes de PCs na hora de criar o design de seus novos computadores, eles também não conseguem bolar nomes originais. Agora foi a vez da Compaq anunciar que lançará um modelo chamado **iPaq**. O design preto e prateado felizmente não tem nada a ver com o iMac, mas a semelhança não fica só no nome. O iPaq também não tem drive de disquete nem slots de expansão, e o USB é sua única interface de

conectividade, além da porta Ethernet. A Compaq até providenciou um nome para essa “novidade”: *legacy-free*, que poderia ser traduzido como “livre das amarras do passado”. O chip que move o iPaq deverá ser um Pentium III ou Celeron de 500 MHz, e ele deverá custar cerca de US\$ 400 nos EUA (sem monitor). A Compaq espera aumentar as vendas em 15% por conta do novo PC. Resta saber o que a Apple irá fazer a respeito.



O que é pior?
A falta de imaginação ou a pouca vergonha?

Paulada nos imitadores Juiz manda parar já com cópias do iMac

Um juiz federal dos EUA apoiou o bloqueio às vendas de PCs que copiam o iMac, afirmando que eles confundiriam os consumidores e violariam as leis de marcas registradas com seus produtos. É a primeira vez que o design de um computador obtém o direito de proteção legal nos EUA. A Apple processou a Future Power e a Daewoo em agosto, alegando que seus computadores eram réplicas ilegais do iMac. A Apple também abriu um processo contra a eMachines, que já está nas mãos do mesmo juiz. Para os advogados da Daewoo, a decisão dá à Apple o monopólio dos computadores com design colorido e moderno. Segundo o juiz, porém, “existem várias maneiras de combinar linhas modernas, cores brilhantes e plásticos translúcidos no design de um computador pessoal”. Só falta descobrir quem ele usa Mac.

FileMaker chega à versão 5.0

Estão disponíveis edições específicas para servidor e para desenvolvimento de aplicações

Depois de um ano de muita falação e alarde, a FileMaker finalmente lançou o **FileMaker Pro 5.0**, a primeira grande revisão do banco de dados mais popular no Macintosh desde que a companhia foi formada, após o fim da Claris. A interface foi reconstruída, procurando tornar o FileMaker mais parecido com os componentes do Office. O produto oferece até a opção, semelhante ao Excel, de visualizar as informações a partir de colunas e linhas redimensionáveis. Para quem trabalha com a Web, o FileMaker Pro 5.0 apresenta novas ferramentas para possibilitar a publicação de bases de dados na Internet, oferecendo suporte a Cascading Style Sheets (CSS), adicionando sete “temas Web” para unificar a apresentação e incluindo restrições de acesso baseadas em endereços IP. O Web Companion pode transferir dados usando XLM (Extensible Markup Language), o que oferece novas possibilidades para browsers e fer-

ramentas compatíveis com a tecnologia, embora não existam ainda muitos produtos que possam tirar proveito do XLM.

Suporte limitado a ODBC
Melhorias também foram feitas nos recursos de ODBC (Open Database Connectivity), padrão de comunicação que permite que diferentes programas de banco de dados troquem informações. Embora o FileMaker Pro 5 possa atuar como fonte de dados ODBC, ele não oferece completo suporte a ODBC nível 2. Outras boas novidades são a nova ferramenta de sincronização de bancos de dados, a capacidade de importar e exportar scripts e a possibilidade de redimensionar algumas caixas de diálogo importantes, como a ScriptMaker. O FileMaker Pro 5 chutou para escanteio o Claris Home Page e agora oferece integração com programas como o GoLive, DreamWeaver e Cold Fusion. O programa custa US\$ 250 no mercado americano (US\$ 150 para upgrade).

Novos pacotes

Junto com a nova versão, a empresa ainda anunciou três novos produtos. O **FileMaker Pro 5 Unlimited** é o coração do banco de dados, acompanhado de recursos Web e incluindo suporte para os principais servidores Web e Java. O pacote **FileMaker Developer 5** é direcionado para o desenvolvimento de aplicações, com suporte ao XLM, Java Database Connectivity e outros padrões. Por fim, o **FileMaker Server 5** oferece a capacidade de abrigar base de dados para grupos de trabalho, suportando até 250 usuários conectados simultaneamente. O FileMaker Pro 5 Unlimited e o FileMaker Server 5 vão ser lançados nos EUA, mais para o final de 99, por US\$ 999, enquanto o Developer só chegará ao mercado no começo do ano que vem, ao preço de US\$ 499. Infelizmente, a FileMaker está, até o momento, sem distribuidor no Brasil.

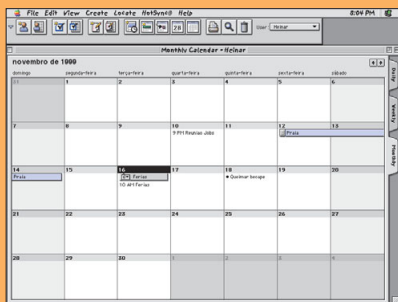
FileMaker: www.filemaker.com

Novidades para o Palm

Visor e novo Palm Desktop tornam PDA mais compatível com Mac

Sai o Palm Desktop 2.5

A Palm Computing lançou a versão 2.5 do **Palm Desktop para Macintosh**, que pode ser utilizado com qualquer dispositivo da família Palm para fazer a sincronização de dados com qualquer Mac PowerPC. Entre os novos recursos estão o software Native HotSync, desenvolvido especificamente para o Macintosh, e o HotSync Manager, que pode ser acessado diretamente tanto do Palm Desktop quanto do menu Instant Palm Desktop. Agora, as opções de gerenciamento incluem a possibilidade de mudar os usuários a partir do Palm Desktop



Palm Desktop: agora compatível com USB

ou do menu HotSync. Também é oferecido suporte a USB, através do novo kit PalmConnect USB. Os usuários de Palm VII poderão contar com o conduíte iMessenger para efetuar a sincronização de mensagens.

Palm Desktop:

www.palm.com/custsupp/downloads/palmdtmacd1.html

Palm IIIe desembarca no Brasil

Chegou ao Brasil o **Palm IIIe**, fabricado pela Palm Computing e distribuído aqui pela SND. Desenvolvido pela 3Com especialmente para os mercados asiático e sul-americano, o Palm IIIe é uma versão do modelo Palm III que pesa apenas 170 gramas (incluindo as pilhas) e mede 12 cm de altura por 8,1 cm de largura e apenas 1,8 cm de espessura. Possui tela de cristal líquido de alta definição, memória de 2 MB expansível e tem porta de infravermelho. O Palm IIIe vem com os manuais em português, **cradle** (suporte para conexão) e capa em couro, custando em torno de R\$ 730. **SND:** 11-230-8333



Novidades no mundo dos Palms. A 3Com cortou o cordão umbilical da sua subsidiária, a **Palm Computing**, que passará a ser uma companhia independente, livre, leve e solta. Segundo a 3Com, a nova estrutura possibilitará que as duas empresas trabalhem na liderança de seus respectivos mercados. A divisão Palm foi um dos negócios da 3Com que mais cresceram nos últimos tempos, representando 10% de seu faturamento no último trimestre.

Visor reforça a coalizão contra o WinCE

Outra novidade vem da Handspring, empresa formada pelos criadores do Palm após sua saída da 3Com. A Handspring lançou o **Visor**, um computador de bolso mais veloz, mais barato e mais expansível que os Palms da 3Com. Ao contrário do que pode parecer, a Handspring não entra no mercado para competir com a 3Com (de quem é licenciada), mas para expandir o mercado, ameaçado pelo avanço dos PDAs baseados no Windows CE.

A empresa desenvolveu um dispositivo que usa a versão 3.1 do Palm OS e vem em três diferentes modelos: Visor Solo (US\$ 149), Visor (US\$ 179) e Visor Deluxe (US\$ 249, preços nos EUA). A boa notícia para os usuários de Macintosh é que o Visor virá acompanhado de um CD-ROM que oferece suporte ao Mac OS, ao contrário dos Palms da 3Com, para os quais é necessário comprar o MacPac. O Visor vai utilizar o processador, a bateria de íon de lítio e a tela LCD da 3Com. No entanto, ele também



Visor: o iMac dos PDAs

incluirá microfone embutido e um slot que pode acomodar diversos periféricos. Chamados de "módulos Springboard", esses periféricos vão abrange coisas como pagers, MP3 players e gravadores de voz. Os módulos terão sua própria fonte de energia, de modo que não vão gastar a bateria do Visor.

Segundo a Handspring, o Visor Solo terá 2 MB de memória, mas não incluirá o **cradle** (suporte), enquanto o Visor incluirá um **cradle** USB, se bem que também haverá a opção de conexão via porta serial. O Visor Deluxe, por sua vez, terá 8 MB de RAM e virá acompanhado do cradle e um estojo de couro.

Palm OS colorido?

O próximo Palm OS deverá ter suporte a cores. Apesar dos executivos da Palm Computing não detalharem quando essa tecnologia vai chegar aos PDAs baseados em seu sistema, ela está sendo estudada. É óbvio que o motivo é a concorrência com o Windows CE, que, apesar de não ter conseguido arrancar a hegemonia do Palm, tem cores há mais de um ano. O assunto dos Palms coloridos é controverso entre os usuários. Muitos apóiam, por questões estéticas, enquanto outros rejeitam a ideia, alegando estarem contentes com os Palms monocromáticos e que o fator cor não é tão necessário assim numa tela tão pequena quanto a do Palm, significando um custo adicional e comprometendo a duração da bateria.

Handspring: www.handspring.com

Palm Computing: www.palm.com

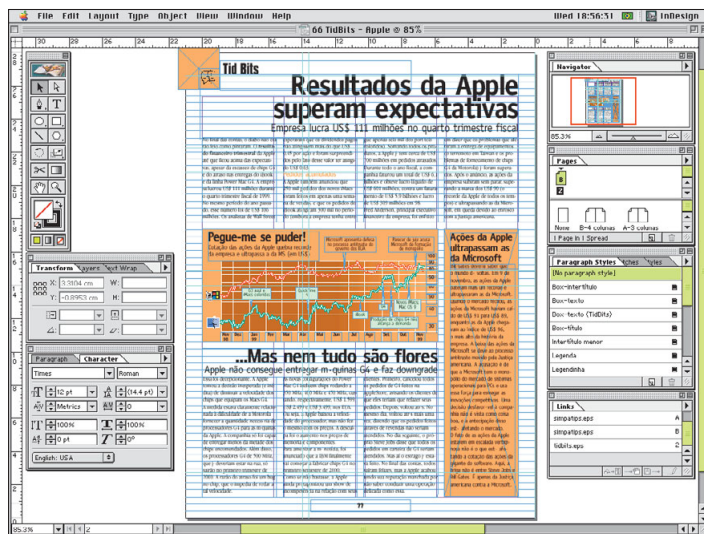
InDesign chega ao Brasil

Quark prepara contra-ataque; XPress 5.0 está no forno

A Adobe Systems apresentou ao mercado brasileiro a versão 1.0 do **InDesign** e anunciou que o programa tem uma missão definida: desbancar o QuarkXPress dentro dos birôs profissionais de editoração eletrônica do mundo todo, em menos de dois anos. Entre as principais vantagens comparativas do programa estão os múltiplos undos, um método inteligente para justificar colunas, dicionário em português embutido e a possibilidade de importação de documentos criados no Quark. Uma nova arquitetura modular e a inclusão de um kit de desenvolvimento junto com o programa permite que plugins possam ser escritos pelos próprios usuários. O InDesign importa documentos criados no Quark e até os atalhos de teclado do rival. O InDesign, segundo a Adobe, é a peça que faltava na estrutura de aplicativos da empresa voltados para publicações profissionais. Ela já tinha o Photoshop, Illustrator e Acrobat. Faltava um aplicativo que pudesse reunir tudo em uma página de revista ou jornal. Assim, o InDesign incorpora várias funções desses programas, sendo capaz, por exemplo, de gerar PDFs diretamente e importar arquivos vetoriais e editá-los, além de possuir uma interface no mesmo estilo dos outros produtos da empresa.

Demanda reprimida

A Adobe pretendia lançar no Brasil apenas a versão em português do programa, mas pressões dos usuários, principalmente dos macma-



Com o InDesign, todo mundo prevê sérios apuros para a Quark, que agora está tendo que correr para remover anos de atraso do seu produto

níacos, fizeram com que ela importasse a versão em inglês mesmo. (Não se preocupe: a versão americana tem o dicionário em português.) A versão traduzida deverá chegar entre dezembro e fevereiro. O preço do InDesign ficará em torno de R\$ 2 mil. Quem já tiver Photoshop, Illustrator, PageMaker ou QuarkXPress (licenciados) pagará cerca de R\$ 870.

Corra, Quark, corra!

A Quark está se armando como pode para enfrentar o InDesign. Além de exportar melhor para HTML e apresentar ferramentas específicas de design para a Web, o futuro **QuarkXPress 5.0** também deverá introduzir um novo método de gerenciamento de cores, maior integração com o formato PDF, layers e um gerador de tabelas com a mes-

ma flexibilidade existente no Excel. A nova versão do Quark deverá sair em meados de 2000, mas até a vinda do ano deve sair um update menor, o **QuarkXPress 4.1**, corrigindo bugs da versão atual. (O 4.1 não endereçará os APIs Carbon no OS X, mas o XPress 5.0 será compatível com o Carbon.) Além de oferecer maior estabilidade que o seu predecessor, o XPress 4.1 virá com melhorias na importação e exportação de PDF e HTML. Como o InDesign, também inclui a ferramenta Scissors (tesoura) para cortar curvas Bézier em textos ou gráficos. Mas ainda não vai ser a vez, por exemplo, dos múltiplos undos e outros dos inúmeros pontos altos do InDesign.

Adobe: www.adobe.com

Quark: www.quark.com

Chegou a nova versão do Painter

O **Painter 6**, da MetaCreations, é indiscutivelmente o melhor programa para criação de imagens através da simulação de mídias naturais como canetas, lápis, giz, pincéis, tintas, papéis e uma grande variedade de opções, com maior nível de realismo. Utilizando a tecnologia Natural Media, o Painter 6 inclui novos recursos, como a habilidade de pintar em profundidade usando pincéis em impasto, recorrer textos ao longo de uma curva e inserir camadas de imagens vetoriais ou bitmaps em um arquivo com alta qualidade de saída para impressão.

Os aperfeiçoamentos incluem ainda: interface atualizada e mais intuitiva; melhorias na performance; suporte direto a layers; suporte a imagens em CMYK e no formato TIFF.

Além disso, o programa oferece integração com a tecnologia Intuos da Wacom, de tablet, caneta e airbrush. O Painter 6 está saindo nos EUA por US\$ 399.

MetaCreations:

www.metacreation.com

iCab resiste bravamente

O **iCab 1.7**, browser alemão independente, traz novos recursos e correções de bugs. Agora é possível configurar o menu contextual da janela do browser, através de uma seção nova nas preferências. Ao copiar ou arrastar um texto para outra aplicação, o novo iCab mantém todas as informações de estilo de texto. O programa ainda permite baixar sites inteiros em arquivos Web. Assim, ao realizar o download de um site na pasta de downloads, ele não muda mais os nomes dos arquivos. Em vez disso, reconstrói a hierarquia de diretório original do servidor.

iCab: www.icab.de

Sai pacote com Dreamweaver 3 e Fireworks 3

Chega ao Brasil em dezembro o **Studio Dreamweaver 3 e Fireworks 3**, pacote que une os dois populares programas para design e produção profissional de websites da Macromedia. Entre as novidades do Dreamweaver 3 está o **Quick Tag Editor**, que permite que você veja e edite o

código HTML de objetos sem precisar lançar o HTML Inspector. Quem manipula páginas feitas no Word conta agora com o comando **Clean up Word HTML**, que remove tags proprietários do Word, tornando fácil o gerenciamento do conteúdo. Novas ferramentas de CSS também foram embutidas

no programa, possibilitando aplicar estilos globais a textos automaticamente.

O pacote vai custar US\$ 449. O Dreamweaver 3 e o Fireworks 3 também estão disponíveis separadamente por US\$ 289 e US\$ 249, respectivamente.

Macromedia: www.macromedia.com.br



Sony fabrica monitor de tela plana no Brasil

Justamente quando os monitores de cristal líquido de mesa começam a ameaçar os convencionais, aparece uma novidade para dar um fôlego extra a nossos velhos conhecidos. A Sony já está fabricando no Brasil o monitor **FD Trinitron CPD-E200**, novo modelo da série MultiScan de 17 polegadas. Ao contrário dos monitores Trinitron tradicionais, que são ligeiramente curvos na horizontal, o FD tem a

tela absolutamente plana, proporcionando mínima distorção das imagens. Além disso, oferece dot pitch de 0,24 mm (um dos mais estreitos do mercado), o que permite trabalhar a altíssimas resoluções; ajustes com menu na tela; e um controle ergonômico, semelhante a um joystick de videogame. O preço sugerido é de R\$ 1.112. A Sony também vai comercializar os modelos de tela FD de 19 e 21 polegadas, pelos preços de US\$ 1.512 e US\$ 2.246, respectivamente.

Sony: www.sony.com

O novo monitor Trinitron é melhor, mais bonito e até mesmo mais barato

A câmera que combina com o seu iMac

Kodak lança câmera digital em "sabores"

A moda dos sabores de iMac chegou às câmeras digitais. A Kodak está lançando a sua **DC240i** em cinco cores: amora, uva, morango, tangerina e limão. Não são apenas as mesmas cores do iMac e do iBook: a Kodak afirma explicitamente, no seu site de compras online, que os novos modelos são feitos para combinar com os Macs.

A DC240 é a mesma câmera que foi resenhada na Macmania 64 (e da qual pedimos, brincando, versões coloridas na seção Tid Bits da Macmania 63). Ela oferece a mesma performance e recursos da DC240, como o design compacto, resolução máxima de 1,3 megapixel, foco e obturador automáticos, flash embutido e *timer*, além de zoom 6x (3x óptico, 2x digital) – equivalente a uma lente de 39-117 mm – e closes nítidos a até 25 cm. Custando US\$ 700 nos EUA, a DC 240i é compatível com USB, possui tela LCD de 1,8 polegadas e vem com um CD contendo softwares para Mac e PC, além de um cartão de memória Flash de 8 MB, bateria Ni-MH e carregador.

Kodak Online Store:

www.kodak.com/US/en/store



Câmeras coloridas: desejo realizado

Epson lança câmera digital e impressora FireWire

A Epson anunciou o lançamento de um montão de novos produtos, que vão de uma câmera digital USB a uma impressora de jato de tinta que pode ter um cartão FireWire acoplado. A **PhotoPC 850Z**, que deverá sair no mercado americano em outubro, custando US\$ 800, é uma câmera de 2 megapixels com resolução de 1984 x 1488. Além da porta USB, a câmera vem com slots para PC Cards Type I e II, além de uma série de drivers de impressora que permitem ligar a PhotoPC 850Z diretamente às impressoras Epson.

Impressoras USB

A Epson também lançou duas novas impressoras da família Stylus Color. A **Stylus Color 900G**, que saiu nos EUA por US\$ 430, vem com design branco e blueberry para combinar com o

iMac e os novos G3. A impressora vem com interfaces USB, serial e paralela, opções para FireWire, Fast Ethernet, LocalTalk e PostScript 3, e chega a imprimir 12 páginas P/B ou 10 páginas CMYK por minuto, com resolução máxima de 1440 x 720 dpi. Já a **Stylus Color 660**, saindo por US\$ 160, é uma versão multiplataforma da antiga Stylus Color 640, que só trabalhava com o Windows. A impressora tem resolução máxima de 1440 x 720 dpi e imprime até 5 páginas P/B ou 3,5 páginas CMYK por minuto.

Na linha de scanners, a empresa lançou o **Perfection 610**. É um scanner USB que captura imagens de tamanho A4 em até 600 x 2400 dpi. A máquina custa cerca de US\$ 120 (todos os preços nos EUA).

Epson: www.epson.com

IntelliMouse tem driver para Mac

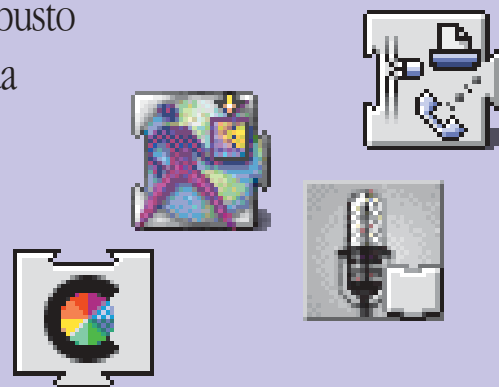
A Microsoft acaba de lançar um driver USB para Macintosh compatível com o seu **IntelliMouse**. O software suporta a função de rolagem com o mouse e ainda possibilita que o usuário associe funções a cada um dos botões. Uma boa para quem se cansou do mouse de um

botão é a vantagem de rolar textos para cima e para baixo sem clicar em nada. Quem quiser usar o mouse da MS no Mac só precisa baixar o driver e comprar o mouse em qualquer loja de PC.

Intellimouse: www.microsoft.com/mouse/driver/drivers_mac.htm

ferramentas para o **Mac OS**

Depois do retorno triunfal de Steve Jobs, a Apple passou a se preocupar muito mais com o marketing de seus produtos. Em vez de nomes sem graça como “Power Macintosh 7100/80”, “3400” etc., passou a usar “G3” e “iMac” (radicalizando ao ponto de usar o mesmo nome em produtos diferentes). O Mac OS 8 foi alardeado como “um novo Mac por apenas US\$ 99”, o G4 é o “primeiro supercomputador pessoal”, o iBook é o “iMac para viagem” e por aí vai. A coisa não poderia ser diferente com o Mac OS 9, que vem com grandes mudanças internas que trarão benefícios a todos os usuários e ajudarão na transição para o Mac OS X, que chega no ano 2000. Mas a Apple preferiu vender o novo sistema como “o seu co-piloto na Internet”. Segundo os marqueteiros de plantão, o Mac OS 9 traz nove ferramentas (olha só que coincidência!) que o transformam “no melhor sistema operacional para a Internet”. Que os Linuxistas roxos não ouçam isso. Se a gente fosse bolar um slogan para o Mac OS 9 baseados em nossa experiência, provavelmente sairia algo como “Mais próximo do X” ou “Seguro, robusto e divertido”; enfim, qualquer besteira que não iria mover uma caixa da prateleira. As tais nove ferramentas nem são todas diretamente ligadas à Internet, e algumas não estão entre as mudanças mais importantes no novo sistema. Mas, já que a Apple resolveu fazer delas o seu bordão, vamos analisá-las uma a uma.



por Heinar Maracy*

1. Sherlock 2

Dois passos para a frente, um para trás

Uma prova de que o marketing na Apple pode tudo é o próprio nome Sherlock 2. Afinal, a última versão do Sherlock já era a 2.0, e esta, segundo o Get Info, é a 3.0.1. Mas quem se importa com números de versões, além dos engenheiros de software?

O importante é que o programa de busca que substituiu o velho Find finalmente atingiu a maioria, livrando-se das graves limitações que existiam em sua versão anterior. Infelizmente, a Apple decidiu impingir-lhe a mesma interface inconsistente do QuickTime 4, com seu pseudo-aço escovado e janelas sem persiana. Mesmo assim, essa decisão não afeta o salto qualitativo dado pelo programa.

Virando arquivos do avesso

A primeira mudança se percebe na hora de acionar o Sherlock. Você agora pode dar **⌘F** para procurar arquivos em seu disco, ou **⌘H** para cair direto na busca pela Internet. Feito isso, você dá de cara com a nova interface do Sherlock, cujas principais atrações são uma fileira de quadradinhos com ícones na parte de cima, e uma barra embaixo que exibe banners de propaganda rotativos quando não está sendo utilizada (lembre-se: nova Apple = *marketing rules!*).

Os ícones são os chamados Canais do Sherlock, que dão nova funcionalidade ao programa. O primeiro canal é o de arquivos, que embute as buscas por arquivo e por conteúdo, de uma forma bem mais prática, mas que a princípio assusta. Em vez de abinhas separadas para esses dois tipos de busca, eles agora estão agrupados em uma única paleta (mas o **⌘G** para acionar a busca por conteúdo ainda funciona). Dois botões permitem que você escolha procurar arquivos pelo nome ou pelo conteúdo. Uma janela permite que você escolha em que volumes quer executar sua procura, um grande avanço em relação aos menus pop-up do antigo Find. Para dar busca em uma pasta específica, basta arrastá-la para essa janela.

A coisa muda de figura quando você clica na opção Custom. Uma janela enorme, com todas as opções de busca que anteriormente ficavam escondidas em menus pop-up e cliques com **Option**, permite executar as buscas mais complexas possíveis dentro do seu disco. Arraste um arquivo semelhante àquele que você quer achar e o Sherlock 2 designa todas as opções na caixa de diálogo que correspondem ao arquivo ou pasta que você jogou lá. O Sherlock original fazia a mesma coisa, mas você tinha que arrastar o arquivo para cada atributo individual; o Sherlock 2 faz isso com todas as opções de uma só vez.

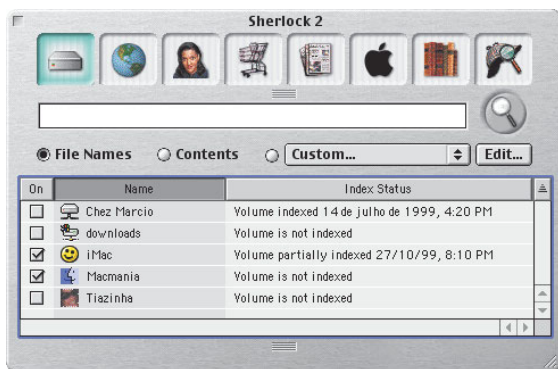
Você agora pode procurar um arquivo pelo nome e por uma palavra que esteja dentro dele ao mesmo tempo, mas ainda não pode fazer pesquisas com duas variáveis do mesmo critério. Não há como procurar ao mesmo tempo um documento que tenha a palavra “Macmania” e a palavra “urgente”.

Complexidade disfarçada

Se, por um lado, a Apple facilitou a vida do usuário, por outro complicou, criando uma interface intimidadora e pouco intuitiva em uma das funções mais cruciais do sistema: procurar um arquivo.

O Sherlock 2 vem com quatro sets de busca de arquivos pré-configurados: “aplicativos”, “arquivos maiores que 1 MB”, “arquivos modificados hoje” e “arquivos modificados ontem”. Você pode começar com um destes e personalizá-los clicando no botão Edit. Seus critérios de busca





O novo Sherlock ganhou uma interface semelhante à do QuickTime Player. As abinhas de busca por arquivo, por conteúdo e na Internet foram substituídas por uma fileira de “canais”



O novo design modular do Sherlock permite expandi-lo indefinidamente, adicionando canais e plug-ins até o ponto de você não saber mais como procurar as coisas



podem ser salvos em arquivos para serem reutilizados depois. Você nunca mais vai perder um documento com o Mac OS 9. A indexação de discos continua sendo uma tarefa penosamente lenta, que pode levar um dia ou mais. Sua única opção é ir fazendo a indexação aos poucos, em updates diários, ou deixar seu Mac ligado durante uma noite inteira (ou várias) só para isso.

Organizando a Rede

O Sherlock original pecava por querer colocar a Grande Rede em uma caixa minúscula. Sua janela de tamanho fixo rapidamente ficava atulhada de plug-ins. No Mac OS 8.6, a Apple reviu isso, permitindo o aumento da janela, mas não chegou a implementar um gerenciador de plug-ins — algo extremamente necessário devido ao sucesso da ferramenta, que originou centenas de plug-ins para tudo quanto é site. Muitos desenvolvedores resolveram preencher o buraco criando seus próprios gerenciadores de sets, como o Baker Street Assistant, da Casady & Greene.

Os canais do Sherlock 2 têm uma implementação diferente dos sets desses gerenciadores. Eles não permitem fazer uma busca utilizando todos os plug-ins ao mesmo tempo. Se você quer procurar um item na Amazon e na CNN, tem que gerenciar você mesmo os seus plug-ins, arrastando-os de um canal para o outro.

A grande novidade é o conceito de plug-in embutido (*built-in*). Ao contrário dos plug-ins “custom”, o plug-in embutido não pode ser jogado fora com Delete. Nem adianta tentar tirá-lo à força da pasta onde ele fica no System Folder (Internet Search). O Sherlock puxa outro pela Internet na próxima vez que for ligado. São ao todo seis canais, cada um com suas peculiaridades:

- **Internet** — Tem plug-ins embutidos para o AltaVista, CNET, Direct Hit, Excite, GoTo.com, HotBot, Infoseek, LookSmart e Lycos. É o mais parecido com o Sherlock original: você busca uma palavra e ele a procura por toda a rede, retornando uma lista de URLs clicáveis que abrem automaticamente o seu browser.

- **People** — Contém plug-ins do tipo LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) para o Bigfoot, Four11 e Yahoo. Esse protocolo serve para encontrar pessoas catalogadas em servidores LDAP, que retornam o

nome, email e telefone da pessoa. Como esse protocolo ainda não é largamente utilizado na Internet, não tem muita utilidade hoje em dia. Quem sabe no futuro...

- **Shopping** — Tem quatro plug-ins da Amazon (Auctions, Books, Music e Video), mais Barnes & Noble e eBay. Diferente dos canais de busca, este mostra os resultados em colunas com o nome, o produto, preço, disponibilidade e site. Os itens encontrados são ordenados por preço, com o mais baixo no topo.

- **News** — Tem os plug-ins para o News.com, CNN, Interactive, ESPN, Motley Fool e Quicken.com. A classificação das notícias é feita por data, com as notícias mais recentes em primeiro lugar.

- **Apple** — Traz o Macintosh Products Guide, Apple Software Updates, Apple Tech Info Library e o plug-in para o próprio site da Apple.

- **Reference** — É o canal mais fraquinho, com o Dictionary.com, Encyclopedia.com e o Roget's Thesaurus.

- **Um canal vazio chamado “My Channel”** — É o ponto de partida para você começar a criar seus próprios canais de plug-ins. Para isso, basta escolher New Channel no menu Channel. Usando a mãozinha, você expande a barra de canais, como nos Favoritos do QuickTime 4, abrindo mais uma fileira de canais. Todos os plug-ins do Sherlock original são compatíveis com a versão 2; portanto, basta organizá-los em canais de filmes, discos e canais brasileiros, colocar um ícone bonitinho e mandar brasa.

Ainda dá para ser melhor

O Sherlock avançou bastante, mas retrocedeu em alguns pontos. Além da interface polêmica, os canais e plug-ins embutidos e “imexíveis” forçam o usuário a utilizar a ferramenta da maneira que a Apple acha mais sensata, não à sua maneira, como os macmaníacos estão acostumados. É óbvio que ninguém vai querer voltar para o Sherlock velho, mas também está claro que muitos não vão gostar de conviver com canais que nunca vão usar e ícones que só mostram o nome quando se pára o cursor sobre eles. Podemos estar sendo excessivamente críticos, mas a culpa é da própria Apple, que acostumou os macmaníacos a esperar dela nada menos que soluções brilhantes quando se fala em interface de usuário.

2. Múltiplos usuários

Pegue o seu Mac exatamente como você o deixou

Junto com o Sherlock, a novidade mais badalada do Mac OS 9 é a possibilidade de vários usuários compartilharem a mesma máquina. Apesar de não ter muito a ver com a Internet, o painel **Multiple Users** é listado como uma das “nove ferramentas” do Mac OS 9. Quem divide o computador com a mulher, irmão, filhos ou colega de trabalho sabe o quanto é valiosa esta função, que permite que cada um organize seu Desktop da maneira que quiser, tenha suas próprias preferências para cada programa e possa limitar o acesso a seus arquivos pessoais.

Um At Ease mais bem feito

O Multiple Users é herdeiro do antigo At Ease, interface para vários usuários que vinha com alguns modelos de Performa e fez bastante sucesso no mercado educacional americano. O At Ease acabou evoluindo para uma ferramenta para trabalho em grupo, primeiro como At Ease for Workgroups e depois dando origem ao Macintosh Manager do NetBoot, função do Mac OS X Server que permite que vários iMacs compartilhem arquivos instalados em um único servidor. Mas muitos usuários sentiram o fim da versão *home user* do programa, que tornava o Finder mais fácil e menos perigoso quando usado por mãozinhas inexperientes. Agora eles a têm de volta, revista e melhorada.

O Multiple Users não é uma ferramenta feita para ser usada em rede, mas uma maneira fácil de compartilhar um mesmo computador por várias pessoas. Ele não faz do Mac OS 9 um sistema realmente multi-usuário, como o Windows NT ou os diversos sabores de Unix (ou como será o Mac OS X), mas sua implementação atende perfeitamente às necessidades do uso doméstico ou de uma daquelas escolas que têm “dois (ou mais) alunos por micro”.

Tudo funciona em um simples painel de controle onde você cria novos usuários, dizendo o que cada um pode ou não pode fazer. O default é o Mac dar o boot em modo monousuário, com você como proprietário (*owner*) registrado com o nome e a senha colocadas no Mac OS Setup. O Multiple Users permite guardar preferên-

cias e restrições diferentes para até quarenta usuários no mesmo computador.

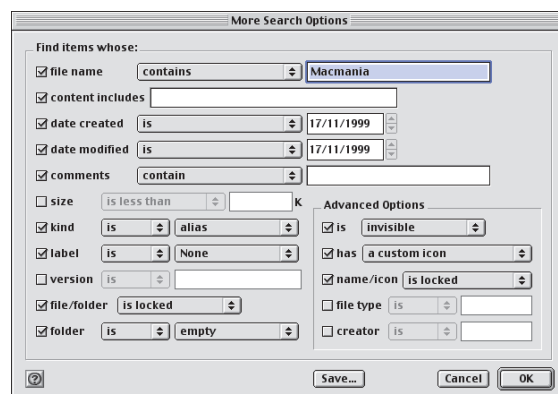
Uma máquina com mais de um usuário já fica diferente no próprio startup. Antes de aparecer o Finder, surge uma lista de usuários com os nomes e ícones respectivos (o painel vem com vários ícones e você pode colar o seu próprio) e três opções: Shutdown, Change Password (mudar a senha de acesso) e Log In. Clicando em Log In, surge uma caixa onde você deve digitar sua senha. Se você digitar errado a senha, a caixa de diálogo dá uma balançadinha, um toque bonitinho herdado do Mac OS X Server, que por sua vez a herdou do NextStep. Se você é o dono da máquina, não verá nenhuma diferença no sistema, a não ser a opção Log Out no menu Special. O logout permite que você saia do Mac OS e volte para a caixa de login para que outro usuário entre, sem precisar restartar a máquina. O lixo é esvaziado automaticamente no logout.

Os outros usuários podem ser agrupados em três categorias, com o sistema funcionando de maneira um pouco diferente para cada uma, especificada pelo dono:

- **Usuários Normais** (Normal Users) – Nenhum macmaníaco pode ser considerado um cara normal, mas enfim, a Apple deu esse nome para aqueles que não são o dono da máquina, mas têm o mesmo tipo de acesso que ele às funções do sistema, com algumas restrições. Não podem acessar documentos de outros usuários nem modificar alguns painéis, como os de acesso à Internet e o Memory.

- **Usuários Limitados** (Limited Users) – Têm acesso limitado ao sistema, podendo ser proibidos de acessar determinados programas, CDs ou DVDs (ou qualquer tipo de mídia removível), não ter acesso ao Chooser, Network Browser, painéis de controle, Apple Menu ou até mesmo a itens fora do “Shared Folder”, pasta utilizada para compartilhar arquivos entre os vários usuários de uma mesma máquina.

- **Usuários de Painéis** (Panels Users) – O nome é estranho, ainda mais traduzido, mas é isso mesmo. São os que têm acesso mais limitado, entrando no Mac por uma interface que mistura o At Ease com o File



As opções adicionais de busca do Sherlock ficaram nesta caixa infernalmente complexa, acessível pelo menu



A tela de login do Mac OS 9 mostra ícones personalizados e uma frase determinada pelo proprietário do Mac

The computer has been idle for 10 minutes. To continue working you must enter your password.

Name: Mario RU

Password: [campo de entrada]

Logout

Resume

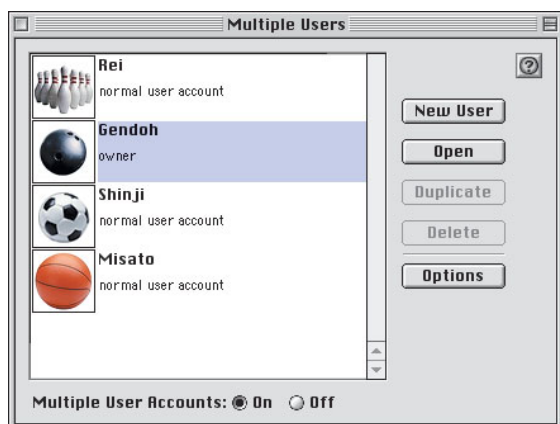
O computador também pode ser configurado para travar a tela se o usuário se ausentar por certo tempo



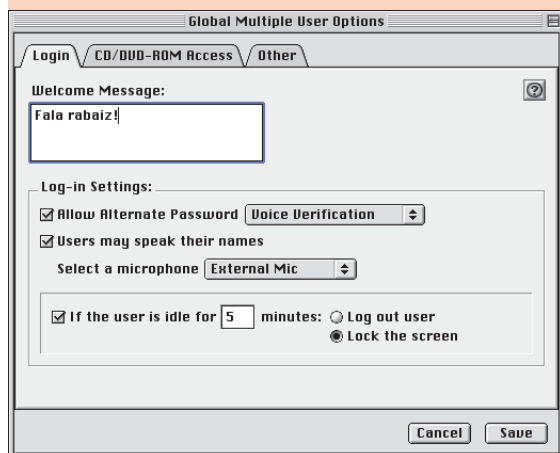
You either held down the shift key or extensions are disabled. If you want to go to the Finder, you must enter the Multiple Users owner password on the next screen.

OK

O Multiple Users não é um recurso de segurança. Se você restartar com (Shift), o Mac pedirá a senha. Mas terá acesso irrestrito se restartar por um disco externo (serve qualquer CD com Mac OS 8.1 ou posterior)



No novo Multiple Users, os usuários da sua máquina podem ser classificados em três níveis: normais, limitados e de painéis. Cada um pode usar a própria voz como senha, bastando assinalar essa opção em *Log-in Settings*. Se a senha por voz não for reconhecida pelo computador (o que não é muito difícil de acontecer), ainda é possível usar a senha digitada



Manager do Mac OS X, em um resultado de gosto duvidoso, mas que serve ao seu objetivo principal: criar uma maneira totalmente anti-mongo para se trabalhar no Mac OS. Basicamente, são painéis que tomam a tela inteira com ícones enormes de pastas, documentos e programas. Se você abre uma nova pasta, um novo painel aparece, tomando conta da tela. O máximo que a tela comporta são quatro painéis. A partir daí, eles se transformam em ícones em uma barra. Clicando no ícone, você entra na pasta. Para voltar um nível, existe uma providencial flechinha no final da barra. Não dá para mudar arquivos de lugar, não há lata de lixo, nem configurações de programas, nem mesmo o Finder.

O dono é quem manda

O Multiple Users dá bastante flexibilidade ao dono da máquina na hora de limitar o acesso aos seus arquivos. Você pode ajustar um *log out* automático em qualquer usuário que esteja ocioso por um tempo deter-

minado; trancar sua tela contra os curiosos enquanto ausente; permitir o acesso a CDs, disco por disco, ou até mesmo a partes de um disco; criar uma conta para convidados (*guests*) que não precise de senha; e escolher ser notificado sempre que um usuário instalar um programa novo, para decidir quem pode utilizá-lo.

O Multiple Users não deve ser confundido com um sistema de segurança: ele é apenas um modo prático de vários usuários compartilharem o mesmo Mac. O uso de modos de acesso limitado não significa que seus arquivos estão totalmente seguros das mãos e olhos alheios. Usuários com um pouco de traquejo conseguem facilmente passar por cima das proibições e abrir programas não autorizados, bastando para isso ter acesso ao Script Editor. É basta dar o boot por um CD-ROM ou disco externo para obter acesso a todos os arquivos do disco. Para garantir a segurança de seus arquivos, a Apple bolou outras ferramentas, conforme veremos adiante.

3.Voiceprint Password

Sua voz é a sua senha

Clicando no botão Options no painel Multiple Users, você abre uma janela que permite, entre outras coisas, a utilização de **senhas alternativas** (*alternate passwords*) no login do Mac OS. Isso é interes-

sante, pois quer dizer que o login é feito por um programa modular e que, futuramente, desenvolvedores poderão criar sistemas mais seguros que os da Apple para permitir o acesso ao seu computador.

Cuidados na instalação do Mac OS 9

O Mac OS 9 funciona em qualquer Power Mac com um mínimo de 40 MB de RAM disponível. Se você tem apenas 32 MB, o próprio instalador se encarrega de ajustar a memória virtual para deixar o Mac com 64 MB. O sistema ocupa no mínimo 18 MB, sem as extensões, podendo passar facilmente de 30 MB! Ou seja: sobra pouca coisa para os programas. É possível trabalhar com o OS 9 em máquinas com 32 MB, mas você vai sofrer com isso, com a memória virtual fazendo seu Mac se arrastar. Sem a memória virtual, o sistema pode comer até mais de 50 MB da sua RAM. Não é à toa que os

novos Macs vêm com um mínimo de 64 MB. Só a partir daí o OS 9 começa a mostrar a que veio. Não deixe de checar se existem atualizações e incompatibilidades com os programas que você usa diariamente. O Mac OS 9 trouxe mudanças no File Manager que permitiram o aumento do número de arquivos abertos simultaneamente de 348 para 8169, eliminando um método antigo e obsoleto para encontrar informação sobre arquivos abertos, a tal tabela FCB (*File Control Block*). Quando um programa tenta acessar diretamente

essa tabela, ele causa um erro do tipo -119. Tais mudanças estão gerando mais conflitos de programas que o normal. O maior problema estava relacionado com o Adobe Type Manager e o Adobe Type Reu-

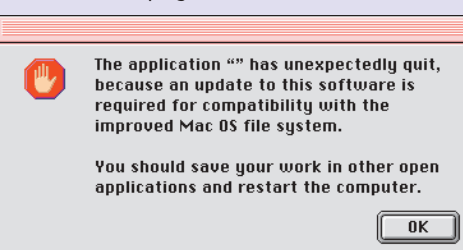
nion, que simplesmente travavam a máquina. Para evitar complicações, o instalador transporta os dois para a pasta *Control Panels (Disabled)* no System Folder. Felizmente, a Adobe lançou a tempo uma versão compati-

vel do ATM, a 4.5.2. O pacote "Internet Access" do Mac OS 9 instala o StuffIt

Expander 5.1.4 e o StuffIt Engine 5.1.3, pois as versões anteriores também apresentavam problemas.

Usuários com discos formatados por programas que não são da Apple devem checar com os fabricantes se existem

No começo, alertas como esse podem ser comuns ao se usar programas atuais no Mac OS 9



No Mac OS 9, só existe uma senha alternativa no menu pop-up, a *voiceprint password*, que pode não ser a mais segura, mas é muito divertida. Com ela ligada, o login pede que você fale uma frase, fazendo uma análise biométrica da sua voz e checando se ela corresponde à “impressão vocal” (*voiceprint*) que você gravou previamente. Em nossos testes, percebemos que a qualidade do microfone influencia bastante

na hora de checar seu voiceprint. Qualquer mudança de entonação da frase escolhida também pode invalidar seu login (felizmente, o programa deixa você digitar sua senha depois de três tentativas erradas ou de um Cancel). Utilizar a frase *default* (“My Voice is My Password”) é melhor que inventar a sua própria. E nem tente usar o voiceprint em ambientes de trabalho barulhentos.

4. Keychain

Seu chaveiro de senhas

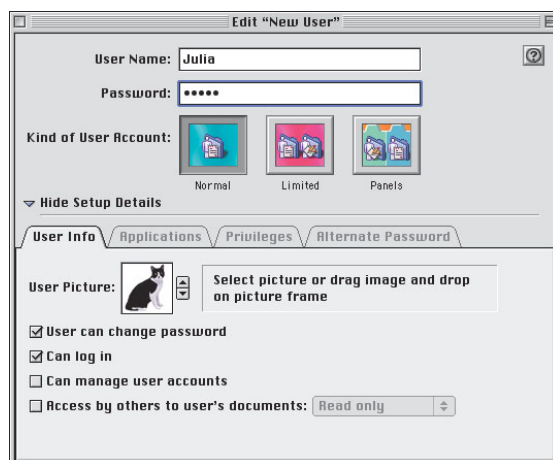
Você tem, com certeza, várias senhas que usa constantemente. Senha de acesso ao seu provedor, de email, para entrar em áreas privadas da rede da sua empresa, do seu programa de contabilidade pessoal ou do banco de dados da sua empresa. E onde você guarda todas elas? Na cabeça? Num *clipping text* que fica no desktop? O **Keychain** é mais uma boa idéia que a Apple tirou do fundo do baú. Ele era uma função do PowerTalk, sistema de comunicação para grupos de trabalho que integrava o System 7 Pro — uma tentativa da Apple de reembalar seu sistema operacional para o mercado corporativo que não deu muito certo.

Reúna todas as senhas em uma

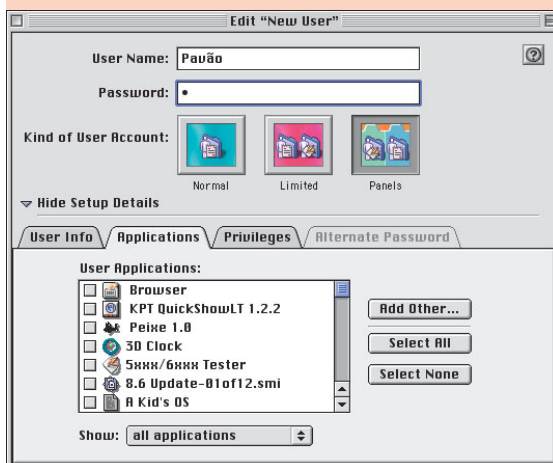
A idéia é simples: um programa que guar-

da todas as suas senhas e pode ser acessado por qualquer aplicativo. Quando você clica naquele site XXX-Live que resolveu finalmente pagar pra ver, em vez de pedir para você digitar aquela senha de 25 caracteres alfanuméricos, ele abre o Keychain. Aí, é só digitar a única senha que você precisa saber de cor e pode começar a farra. Lindo, não?

Quase. O problema é que poucos programas atualmente são compatíveis com o Keychain. Até o fechamento desta matéria havia apenas o Eudora, alguns programas de FTP, como Anarchie e Fetch, o Timbuktu Pro 5 e, é claro, o Mac OS, incluindo o Apple File Security (chegaremos lá) e o AppleShare. A coisa vai ficar legal mesmo quando os navegadores de Web aderirem ao Keychain.



No Multiple Users, o dono da máquina decide o que cada um dos outros usuários poderá ou não fazer. Uma das coisas mais úteis para um administrador de sistemas (ou pai preocupado) é poder bloquear o acesso a mídias removíveis, determinados programas ou partes inteiras do HD



drivers compatíveis com o OS 9 antes de instalá-lo. A mesma recomendação serve para quem tem placa de upgrade de processador.

Você pode checar uma bela lista de updates e programas reconhecidamente incompatíveis com o 9 na página de atualizações do Version Tracker (www.versiontracker.com). É imprescindível que você faça isso antes de instalar o sistema, para evitar problemas.

Dicas de ouro

Existem alguns cuidados que precisam ser seguidos para garantir uma boa instalação. Apesar de meio

óbvios e descritos no arquivo Read Me (que ninguém lê), vamos repassá-los aqui:

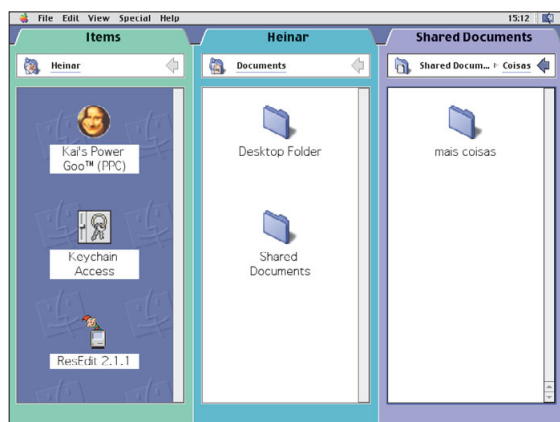
- Sempre faça um backup dos seus arquivos antes de fazer o update. Claro que, como você regularmente faz cópias dos documentos importantes que estão no seu disco, não precisa se preocupar com isso, certo?
- Passe algum reparador de disco, como o Norton ou o Disk First Aid, antes da instalação. Se você for do tipo supersticioso, dê um “zap” na PRAM, apertando as teclas **(⌘)Option(P)(R)** durante o restart.
- Dê o boot a partir do CD do Mac OS 9 quando for instalar o sistema.

É possível instalar o 9 com seu sistema velho no disco de partida, mas é um procedimento que aumenta as chances de problemas. E não é possível fazer isso em Power Macs 6100, 7100 e 8100. Segundo a Apple, essas máquinas contêm um bug de ROM desconhecido que impede a instalação, a não ser que você já esteja rodando o Mac OS 9.

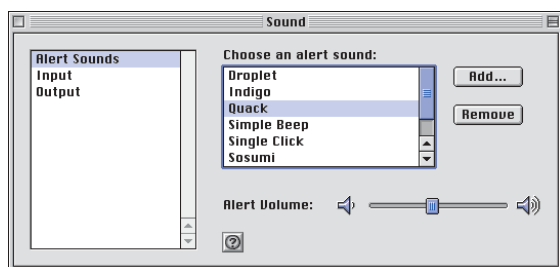
- Desconecte qualquer equipamento USB (menos o teclado e o mouse) antes de dar boot pelo CD de instalação do Mac OS 9.
- Antes de dar o Start na instalação, clique no botão *Options* e peça um *Clean Install* (instalação limpa).

É perfeitamente possível fazer uma “instalação suja” sobre o seu sistema velho, mas já apareceram relatos na Web de que isso pode gerar problemas. O Clean Install vai obrigar você a reinstalar suas preferências, extensões e painéis de controle de terceiros, mas isso não é tão trabalhoso assim.

- O Mac OS Setup Assistant não deixa mais você fazer o setup da sua máquina sem colocar uma senha de usuário. Não perca essa senha: ela será muito importante na hora de criar múltiplos usuários e utilizar os softwares de segurança que estão embutidos no sistema.



Isso é tudo que um usuário de painéis (com privilégios de acesso mínimos) verá no desktop. Nem parece um Mac



Além de vir com ótimos sons de alerta novos, o OS 9 tem o painel Sound separado do Monitors, como era antigamente

Suas senhas ficam armazenadas em arquivos guardados na pasta Keychain, dentro da pasta Preferences. Você pode até copiar esses arquivos num disquete e levar para outro computador. É possível ter vários Keychains numa mesma máquina. O Multiple Users cria um Keychain para cada usuário.

5. Apple File Security

Criptografia para o resto de nós

O **Apple File Security** é o programa criado pela Apple para impedir que alguém meta o nariz nos seus documentos privados. Basta selecionar um arquivo e escolher Encrypt no menu File do Finder para torná-lo inviolável. Somente digitando a senha certa ele pode ser aberto. Simples assim. O AFS usa um algoritmo desenvolvido nos tempos da NeXT, que a Apple garante ser de "qualidade industrial", seja lá o que isso queira dizer.

O File Security encripta e também comprime os arquivos, economizando espaço em disco. Você cria para o arquivo uma senha de no mínimo cinco caracteres, que pode

Segundo a Apple, as senhas do Keychain são protegidas por uma encriptação RC2 de 128 bits, mas que tem a exportação permitida pelo governo norte-americano. Isso quer dizer que suas senhas ficam protegidas de todo mundo, menos do pessoal da CIA, FBI, NSA etc.

ser adicionada ao seu Keychain (calma, chegaremos lá).

Mesmo com sua implementação anti-mongo, o programa ainda tem algumas falhas. Não é possível encriptar pastas ou discos: apenas arquivos. E não há como desencriptar um arquivo sem abri-lo. Mas o pior de tudo é que ele não traz segurança total. Como diz o velho hacker, "não ter nenhuma privacidade é melhor que ter uma falsa sensação de privacidade".

Nada nasce perfeito

A grande falha do File Security é que ele deleta os arquivos originais depois da

Novidades na área gráfica

Apesar da ênfase na Internet, a Apple não esqueceu seu principal mercado, o de Desktop Publishing, na lista de novidades do Mac OS 9. Entre elas estão a nova versão de uma tecnologia conhecida e algo totalmente diferente.

ColorSync

O **ColorSync 3** recebeu uma bela revisão e avançou bastante na tarefa de facilitar o gerenciamento de cores, umas das grandes vantagens comparativas do Mac OS para a área gráfica (a Apple havia prometido uma versão dele para o Windows, mas parece que se "esqueceu" da promessa). A nova interface do painel ColorSync tornou mais fácil trabalhar com o sistema, além de ampliar sua capacidade. Agora é possível definir perfis de acordo com o trabalho que está sendo feito. Perfis (*profiles*) é o nome que o ColorSync dá para documentos que "traduzem" as cores de equipamentos de entrada (scanners), visualização (monitores) e saída (impressoras), permitindo

O novo ColorSync finalmente permite especificar, um a um, todos os dispositivos usados para cada trabalho

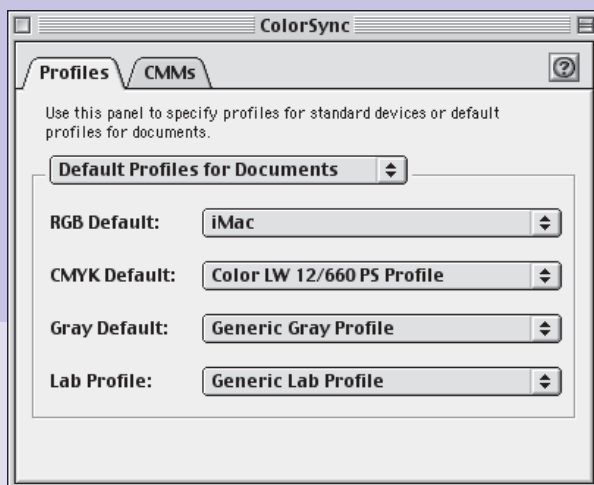
que a cor que você vê na tela seja o mais próximo possível daquela que será impressa. Agora você pode salvar perfis que dizem qual é o equipamento usado em determinado trabalho. Esses perfis podem ser salvos como *workflows* que podem ser acessados em uma interface semelhante às janelas de configurações dos painéis TCP/IP e Remote Access, exportados caso você mude de

máquina ou utilizados automaticamente por programas gráficos (assim que saírem versões compatíveis com o ColorSync 3).

FontSync

A extensão **FontSync** cria "assinaturas eletrônicas" únicas para cada família de fontes. Ele é a grande esperança de quem trabalha com DTP para acabar

com um dos males da editoração eletrônica: a substituição de fontes em documentos que passam pelos responsáveis da cadeia produtiva de *publishing*. Não se trata daquela horrenda substituição por Courier, tão comum nas saídas PostScript, mas de variações e versões dos mesmos fontes. Por exemplo: a família Garamond da Adobe já teve quatro versões oficiais desde 1984. Quando se compõe uma página em Garamond e ela é aberta em um computador diferente com uma versão diferente da fonte (do mesmo fabricante!), o documento "recor-



criptação, mas não os apaga totalmente do disco. Qualquer Zé Ruela com um Norton Unerase pode vasculhar seu lixo com boa propabilidade de encontrar os seus arquivos originais não-criptados que você achava que estavam seguros

depois de passá-los pelo File Security. Ou seja: se você está realmente preocupado com dados sigilosos, vai precisar de um programa auxiliar que limpe totalmente a parte livre do seu disco rígido para evitar os bisbilhoteiros.

6. Update automático

Deixe a Apple instalar seu software para você

Uma das novas "ferramentas" do Mac OS deverá causar calafrios naqueles usuários preocupados com sua privacidade e paranoicos em geral. Basta clicar em Update Now no painel **Software Update** para conectar sua máquina a um misterioso servidor da Apple (o mesmo de onde o Sherlock atualiza seus plug-ins). O programa checa o que foi lançado desde a última vez que você atualizou seu sistema e começa a baixar e instalar automaticamente os updates.

Mão na roda ou Grande Irmão?

Você decide. Todos os updates vêm da Apple, e não de sites estranhos. Além

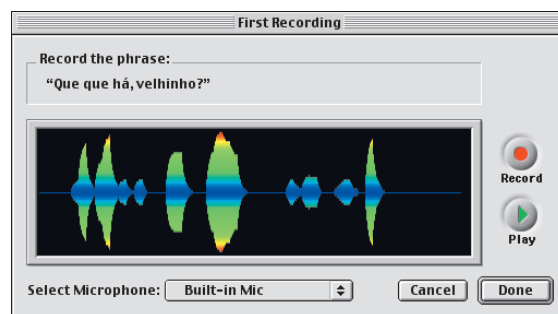
disso, a Apple bolou um esquema genial de controle de assinaturas digitais, através de um programinha chamado Apple Verifier, que checa se o arquivo baixado realmente foi feito pelo fabricante autorizado. O Verifier utiliza um formato padrão da indústria para assinaturas digitais, o CMS (Cryptographic Message Syntax). Essa é outra tecnologia promissora que, se adotada em massa pelos desenvolvedores, poderá eliminar a ameaça de vírus tipo Cavalos de Tróia escondidos na forma de updates singelos e garantir a segurança do sistema de updates automáticos.

Outra vantagem do Software Update:

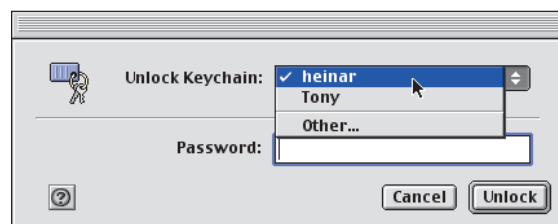
re", e se o fato não é percebido a tempo, os prejuízos podem ser enormes. Todo profissional de DTP gela só de pensar que está recebendo um documento de uma pessoa com essa fonte. Segundo a Apple, agora podemos criar documentos que autenticam nossas fontes: os perfis FontSync. Ao enviar um documento para outro

computador, é necessário enviar o perfil de fontes junto. Ela então executa um script para comparar as fontes dela com as suas. Se houver alguma incompatibilidade, o sistema nos evita esse problema sorrateiro. Atualmente, a interface do FontSync se resume a um painel de controle (o qual não é colocado na pasta Control Panels na instalação normal) e depende do AppleScript para ser utilizado. Ele só deverá realmente mostrar sua utilidade quando for implementado na vida real, sendo embutido em gerenciadores de fontes (Suitcase e ATM) e programas de editoração.

O FontSync é uma bem-vinda iniciativa para tentar acabar com a eterna confusão de fontes entre computadores diferentes



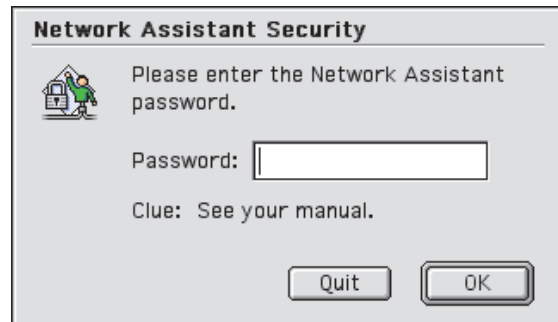
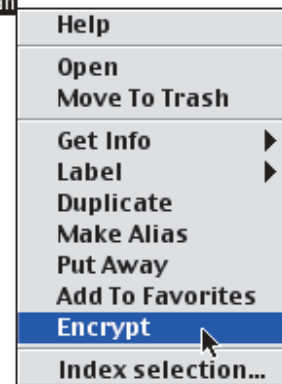
A senha falada, assim como o reconhecimento de voz, é um daqueles recursos futuristas que impressionam muito, mas também podem dar vexame na frente das visitas



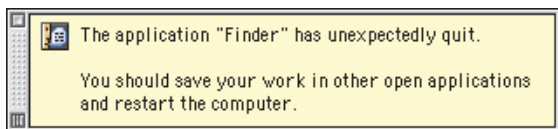
Ressuscitado da tumba, o ótimo Keychain guarda todas as suas senhas em um lugar só



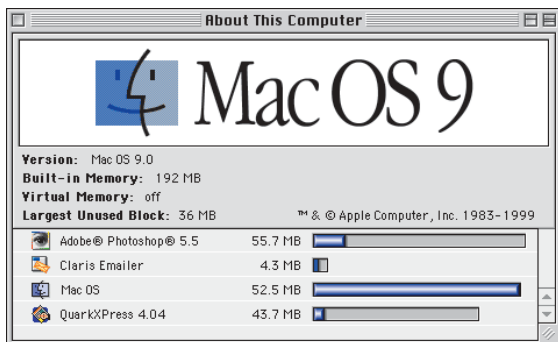
No OS 9, você pode encriptar os arquivos daquele jeito fácil e intuitivo que só se poderia esperar do Macintosh



O Network Assistant é um novo software para administradores de sistemas, vendido à parte pela Apple, que permite o controle de Macs à distância via rede



As mensagens de alerta do Finder no OS 9 são não-modais, ou seja, não obrigam mais você a parar tudo o que está fazendo para dar OK nelas. Elas ficam abertas o tempo que você achar necessário. Outros programas poderão adotar esse método de notificação mais elegante



Se você já achava que o Mac OS está "gordo" demais, consumindo quantidades inexplicáveis de RAM, prepare-se para exigências de memória nunca vistas. O uso da memória virtual passou a ser quase obrigatório

quando você pluga um novo dispositivo USB ao seu Mac, ele pergunta se você quer puxar o driver correspondente no site da Apple e instalá-lo.

Isso acaba de vez com aquela caixa de diálogo que diz que o "driver do periférico USB desconhecido não estava presente" e

garante que você está com o driver mais recente. Se o servidor da Apple tem o update para o seu arquivo, o Software Update baixa e instala. Senão, você vê uma caixa de diálogo dizendo que sente muito e que você deve entrar em contato com o fabricante.

7. Bote seu HD na Internet

Compartilhando arquivos pelo TCP/IP

O AppleTalk é um protocolo de rede que tem características que até hoje podem ser consideradas revolucionárias. Mas, como qualquer tecnologia criada há mais de uma década, mostra os sinais da idade. Não é à toa que a Apple está firme no propósito de substituí-lo pelo TCP/IP, a linguagem nativa da Internet. O AppleShare, seu programa para servidores de rede, desde 1997 funciona tanto sobre o AppleTalk quanto sobre o TCP/IP. Desde o System 7, todo Mac tem embutida a capacidade de acessar arquivos e programas em uma rede de até dez máquinas.

Agora a Apple está permitindo que qual-

quer Mac compartilhe seus arquivos e programas com outros pelo TCP/IP. Para fazer isso, ela usou um esquema manjado.

Embutiu no sistema uma versão limitada do programa ShareWay IP Personal Edition, da Open Door Networks.

Para o usuário, não mudou muita coisa em termos de operação. É só abrir o painel File Sharing e clicar na caixinha que habilita o compartilhamento de arquivos via TCP/IP. A partir daí, qualquer usuário com o Mac OS 9 instalado pode acessar seu disco, digitando seu endereço IP (ou DNS) num campo no Chooser.

Para quem tem um IP móvel e acesso por

Por debaixo dos 9 panos

De certo modo, o Mac OS 9 é como os Fuscas antigamente. Por fora, mudaram alguns frisos; por dentro, há muitas novidades.

Infelizmente, o usuário não deverá notar nenhuma diferença a princípio, pois quase todas dependem da adoção pelos programadores.

Aí vão nove delas:

1. Core Foundation

Essa biblioteca de rotinas permite manipular texto em Unicode e estruturas de dados de diversos tipos. Um recurso interessante é permitir ler e gravar XML (um formato de texto que permite armazenar dados estruturados). Importante para arquivos de preferências e portabilidade de dados entre aplicativos.

2. Carbon

Essa badalada interface de programação está apenas parcialmente

presente – atrasada, portanto, em relação ao cronograma original... Mas continua sendo o melhor caminho para a migração de aplicativos para o Mac OS X, no ano 2000.

3. MLTE (Multilingual Text Editor)

Promete, finalmente, acabar com o limite de 32K de texto, que ainda assola aplicativos como o SimpleText e outros. Infelizmente, sua compatibilidade com soluções existentes é limitada, e por enquanto não pode ser instalado em versões anteriores.

4. ATSUI (Apple Type Services for Unicode Imaging)

Descendente do falecido QuickDraw GX, essa tecnologia promete recursos tipográficos mirabolantes.

5. Font Manager

Havia pelo menos uma dúzia de formatos de fontes disponíveis para

Mac, todos com limitações e problemas. Agora, finalmente, há um modo unificado de tratar fontes e a possibilidade de um formato compatível com as fontes do Windows.

6. File Manager

Novos recursos para acesso mais rápido a diretórios, arquivos muito maiores que os 2 gigabytes permitidos anteriormente, nomes de arquivos com até 255 caracteres em Unicode, suporte a *forks* adicionais em arquivos etc. – não que o Finder hoje entenda a maioria dessas coisas, mas mostra o caminho que versões futuras podem tomar.

7. "8169"

Esse é o novo número mágico, a contagem máxima de arquivos abertos – anteriormente era 348. Apesar de anos de avisos da Apple para os programadores não consultarem cer-

tas variáveis de sistema para mexerem na lista de arquivos abertos, o ATM e outros aplicativos continuaram a fazer isso... Agora vão morrer com um "Erro Tipo -119". Já há versões atualizadas para a maioria desses casos, porém.

8. HTML Rendering Library

Biblioteca que permite interpretar arquivos HTML (3.2) direto para a tela. Não que permita programar um browser – nem mesmo "light" – mas pode simplificar outros aplicativos que trabalham com HTML.

9. Application Bundles

Pastas que contêm um aplicativo e seus arquivos auxiliares agora podem ser tratadas pelo Finder como se fossem um único ícone. O modo como fizeram isso é um pouco discutível, mas é um recurso importante rumo ao Mac OS X.

linha discada, como a maioria dos usuários domésticos no Brasil, essa função não tem tantos atrativos quanto para quem tem um endereço fixo na Internet. Um usuário de PowerBook poderia acessar seu disco de qualquer lugar do mundo pelo Chooser (ou Network Browser).

Não esqueça as portas abertas

É óbvio que toda essa liberdade tem seus riscos de segurança. Ninguém vai conseguir entrar no seu Mac sem que você abra

a porta, clicando no quadradinho do IP no File Sharing. Mas uma vez feito isso, um login e uma senha serão tudo o que estará entre os hackers do Mal e seu HD (ou melhor, sua pasta compartilhada, porque você não é tatu de colocar todo o seu disco na rede, certo?).

De qualquer maneira, a Open Door (www.opendoor.com) já está oferecendo em seu site versões do ShareWay IP com mais funções de segurança e descontos especiais para usuários do Mac OS 9.

8. AppleScript sobre TCP/IP

Comande seu Mac à distância

Quem tem acompanhado as aulas de **AppleScript** no nosso suplemento MacPRO sabe do poder que essa linguagem esconde. As mudanças estruturais, que permitiram o uso de programas e a troca de arquivos pelo TCP, deram mais poderes ainda a AppleScript.

Agora, tudo o que você pode automatizar em seu Mac localmente pode ser feito via rede, com o AppleScript 1.4 (já devidamente “carbonizado”, ou seja, pronto para o Mac OS X). É claro que, para isso, o

dono da máquina na outra ponta precisa autorizar seu acesso; mas, feito isso, basta acrescentar seu endereço dentro de um script para comandar qualquer programa instalado nela, inclusive o Finder.

Para administradores de rede ou de servidores Web, é a baba do boi. Infelizmente, a versão 1.4 é uma das mais mal-documentadas de toda a história do AppleScript, o que não deve impedir os mais curiosos de saírem fuçando nas novas funcionalidades.

9. Novo Network Browser

O plug and play na Internet

Uma das grandes características “revolucionárias” do AppleTalk é a capacidade de enxergar equipamentos colocados na rede assim que eles são plugados nela. Essa “plugandplayabilidade” inexistente em vários protocolos de rede concorrentes e supostamente mais modernos existe porque cada impressora ou Mac ligado pelo AppleTalk avisa imediatamente aos outros que entrou na rede.

Com a mudança gradativa do AppleTalk para o TCP/IP, essa capacidade poderia se perder. Felizmente, a Apple pensou nisso e vem suportando uma outra tecnologia, o NSL (Network Services Location), desde o Mac OS 8.5 — apesar de só agora, com o Mac OS 9, ela possui uma interface com o usuário, via **Network Browser**. O NSL é uma solução para os programas reconhecerem serviços e equipamentos disponíveis em uma rede, independentemente do seu protocolo.

O novo Network Browser consegue encon-

trar servidores de FTP e DNS em uma rede TCP/IP, desde que eles usem um novo protocolo chamado SLP (Service Location Protocol), e aqui é que está a pegadinha. Como existem poucos servidores utilizando o SLP, é praticamente impossível se conectar a qualquer coisa na Internet que não sejam os próprios servidores da Apple e da Open Door, que desenvolve produtos com a tecnologia. A afirmativa da Apple de que o novo Network Browser permite que você “encontre servidores de arquivos, FTP e Web tão fácil como encontra impressoras em sua rede” fica um pouco vazia. Poucos programas também são atualmente compatíveis com o SLP, notadamente os programas da Open Door, o File Sharing do Mac OS e o Personal Web Server da Apple. De qualquer forma, esse é o papel da Apple: impulsionar novas tecnologias e estimular os desenvolvedores a criar produtos que facilitem a vida do usuário.

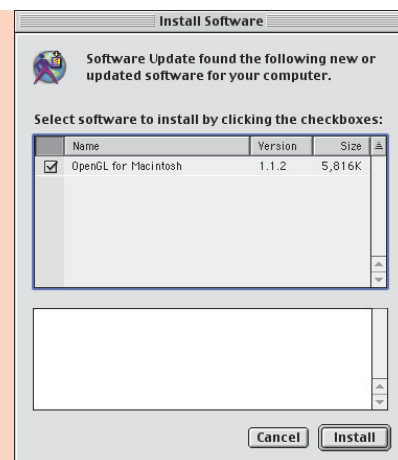
A diferença é que, hoje em dia, ela faz

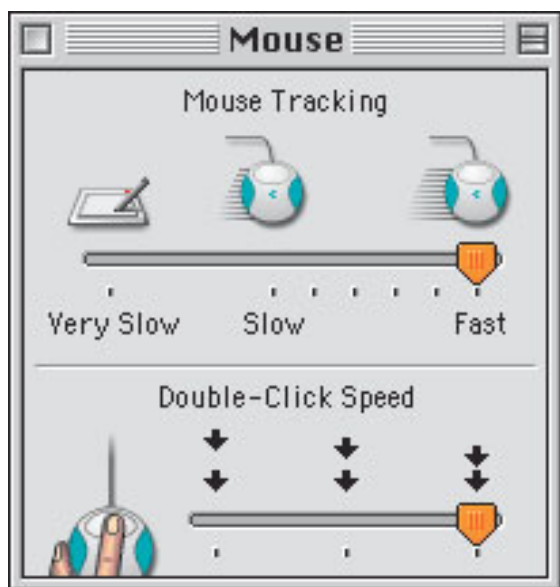


O novo Mac Help é, provavelmente, o melhor sistema de ajuda já feito para um sistema operacional, reunindo links “vivos” para a Web, documentação e tutoriais



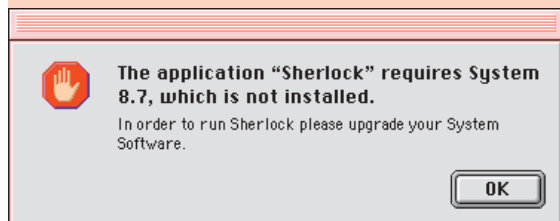
O Software Update é um painel de controle que checa a disponibilidade de updates do sistema na Apple, baixa e instala tudo na sua máquina — isso tudo de forma automática ou só quando você quiser



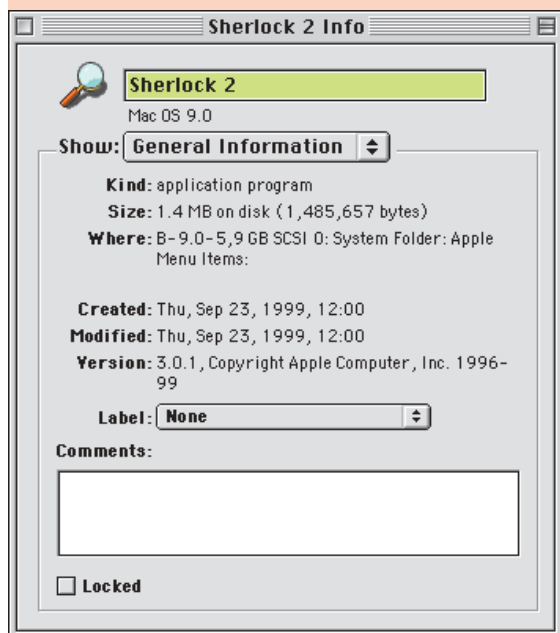


O painel de controle Mouse é aquele mesmo de sempre, mas os desenhos mudaram para refletir os novos tempos

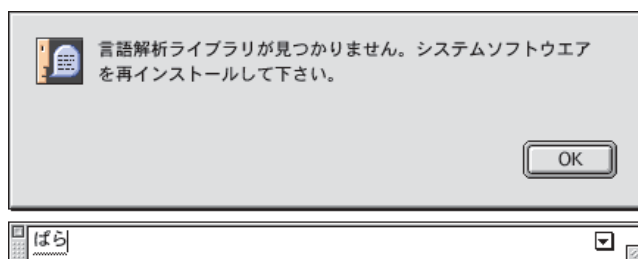
Essa placa de erro – obtida tentando-se abrir o Sherlock 2 sob o Mac OS 8.5 – é uma prova de que o Mac OS 9 era para se chamar 8.7 e o pessoal de marketing de Cupertino rebatizou o sistema na última hora



O mesmo que vale para a placa acima vale para o Sherlock 2, cujo verdadeiro número de versão é 3.0.1



O Mac OS 9 permite não só ler como também escrever em outros alfabetos. Basta instalar os kits de idiomas, que agora vêm de graça com o sistema



isso com protocolos e padrões abertos (como o USB, LDAP e o SLP) e não com tecnologias proprietárias, como o finado QuickDraw GX.

Futuro promissor

Se as tecnologias que sustentam o novo

Network Browser pegarem, o usuário de Mac terá na mão uma ferramenta e tanto. Poderá executar tarefas que hoje exigem programas exclusivos e um certo conhecimento – como fazer FTP, atualizar um site ou ligar Macs e PCs em rede – através de uma interface simples e conhecida.

10_(ops). Remote Access

Você telefona e o seu Mac atende

É uma pena estragar as contas do pessoal de marketing da Apple, mas o Mac OS 9 traz uma nova função que, pela funcionalidade que traz aos usuários, deveria ser considerada uma das tais “ferramentas” de Internet. O novo painel **Remote Access** permite, finalmente, que o Mac responda a chamadas de modem. Um usuário de PowerBook pode ligar para o número de sua empresa,

ser atendido por um Mac e ter seu acesso garantido via PPP ou ARAP (Apple Remote Access Protocol). A configuração se resume a clicar em uma caixa na janela Answering do menu RemoteAccess do painel de controle. A partir daí, é como se o seu Mac fosse um provedor de acesso. Os usuários que podem acessar a rede à distância são definidos no painel Users & Groups.

Para quem serve o Mac OS 9?

Se você tem um Mac G3, com mais de 32 MB de RAM, utiliza intensivamente a Internet e divide sua máquina com outra pessoa, com certeza o Mac OS 9 é um update necessário ou até imprescindível. Se esse não é o seu caso, talvez valha a pena esperar até que todos os programas e drivers tenham sido completamente atualizados, ou então aguardar mesmo a chegada do Mac OS X, previsto para meados do ano que vem. Ou pelo menos o update do 9, que deve sair em janeiro, corrigindo os bugs mais gritantes. Em termos de desempenho, não há muita diferença. O acesso a disco aparentemente está mais veloz e as cópias via rede estão sensivelmente mais rápidas, mas o Finder frequentemente dá misteriosas “paradinhas”. Mesmo esta sendo a última versão do Mac OS compatível com Power Macs não-G3, usuários de modelos mais antigos devem pesar bem as vantagens que o novo sistema traz em contrapartida às suas exi-

gências em termos de memória e processador (crianças, não tentem usar o 9 em nada com menos de 200 MHz).

O fato é que, ao contrário do Mac OS 8, com sua garibada cosmética geral, e do 8.5, com o Sherlock, não há uma razão fundamental para fazer o update imediatamente. Com certeza isso deve mudar ao longo dos próximos meses, conforme os programas forem sendo adaptados às tecnologias lançadas pelo OS 9.

O Mac OS 9 deve estar disponível no Brasil em dezembro, nas versões em inglês e português, ao preço de R\$ 150. É provável que haja um desconto para quem comprou seu Mac recentemente, mas até o fechamento desta edição, a Apple Brasil não havia decidido seu valor. **M**

HEINAR MARACY

*Colaboraram: Mario AV, Carla Grieco, Bruno Mortara e Rainer Bockerhoff

Domine seu email

parte 2

Aprenda a criar filtros de email

Na edição passada, vimos como fazer para configurar os programas Claris EMailer, Eudora, Communicator e o Outlook Express para enviar e receber emails a partir de qualquer computador conectado à Internet. Beleza. Desta vez, veremos outras manhas e macetes para trabalhar com um recurso muito útil: os filtros de mensagem. Como o próprio nome já sugere, eles fazem uma triagem nas mensagens recebidas, a partir de parâmetros predeterminados, podendo separá-las em diferentes pastas, imprimi-las, abri-las e outras ações, tudo automaticamente. Assim, se você sempre recebe mensagem daquele mala-de-plantão-cibernético, por exemplo, é possível determinar que, um email dessa pessoa seja enviado diretamente para a lixeira. Ou então, se você assina alguma lista de discussões, pode criar um filtro que armazena todas as mensagens dessa lista em uma pasta específica. Com isso, você perde menos tempo organizando todos os seus emails. Soa interessante? Então, vamos ver como criar esses filtros nesses clientes de email.

Entendendo o conceito

O *modus operandi* dos filtros de email é basicamente o mesmo em todos os programas, mas é claro que cada um tem suas nuances. De qualquer modo, os conceitos básicos são os mesmos para todos. Para facilitar as coisas, vamos primeiro entender como funciona a lógica do processo (ver também o quadro “Anatomia de um filtro”).

Todo filtro precisa incluir pelo menos um critério que diga ao programa “o corpo da mensagem contém o termo tal” ou “o remetente não

é editor@macmania.com”. Se o aplicativo encontrar alguma mensagem que obedeça esse critério, ele irá executar a ação predeterminada pelo usuário.

Em resumo, o que um filtro faz é dizer algo do tipo: “se o endereço de email X constar como o remetente (*sender*) da mensagem, faça o favor de colocar a mensagem na pasta Y”.

Porém, muitas vezes, é preciso somar dois ou mais critérios para tornar um filtro eficiente. Assim, é possível acrescentar ao exemplo acima mais um comando como, digamos, “Se o critério anterior for falso, veja se o assunto (*subject*) da mensagem começa com tal palavra e, se verdadeiro, execute as ações determinadas; caso o critério não seja válido, esqueça tudo e não aplique a ação”.

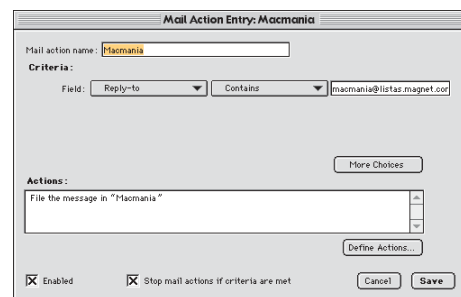
Em português claro

Deu para entender? Tá complicado? Então, vamos tentar um exemplo mais prático. Imaginemos que você assine uma newsletter online e queira que todas as mensagens relativas sejam automaticamente guardadas na pasta chamada Notícias. Em qualquer cliente de email que tiver a opção de filtrar mensagens haverá sempre um campo em branco, onde, no caso, você vai escrever o endereço de email do remetente da newsletter (ex.: news@oftheworld.com). Haverá também mais dois menus. Um deles permite selecionar em que parte da mensagem o endereço deverá ser procurado. Assim, selecione o item Sender (ou From, dependendo do aplicativo) no primeiro menu. No outro menu você deve selecionar a opção “Is”, para especificar que o remetente “É” news@oftheworld.com. O próximo passo é definir

o que será feito com a mensagem que obedecer a esse critério. Assim deverá haver um botão ou um campo chamado Actions ou algo similar, que permitirá escolher a pasta onde a mensagem será acolhida. Em geral, os programas de email permitem selecionar mais ações, como repassar a mensagem para outro endereço, marcar como lida, rodar um AppleScript ou imprimir a mensagem, entre outras coisas. Feito isso, salve as opções e seu filtro está pronto. Agora vamos ver como funciona esse processo em cada um dos casos.

Claris EMailer

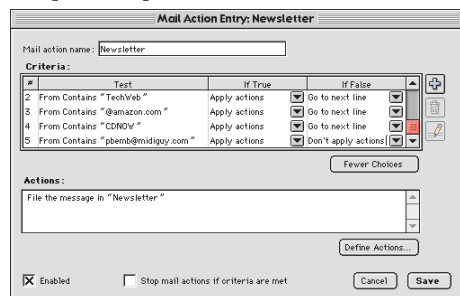
No Claris EMailer, os filtros chamam-se **Mail Actions**. Vá até o menu Setup ► Mail Actions. Na janela Mail Actions List, clique no botão New para criar um filtro.



Nela você encontrará uma janela com as seguintes opções:

- **Mail action name:** O nome do filtro.
- **Criteria:** No menu da esquerda você define em que parte da mensagem será feita a procura (From, To, CC, Reply To etc.). Já no menu da direita são definidas as variáveis (é, não é, começa com etc.). O campo em branco é onde você poderá escrever a palavra-chave (ou endereço de email) do filtro.
- **More/Fewer Choices:** Se quiser adicionar novos critérios ao filtro, clique em More Choices e então clique no botão com o símbolo “+”. Defina o filtro e clique OK. Uma nova linha será acrescentada. Para deletá-la, clique no ícone da lixeira ou do lápis para editar o critério. Na coluna Test (testar), aparecerá a sintaxe do critério (ex.: From Is “steve.jobs@apple.com”). A segunda coluna, If True, é onde você diz o que o EMailer fará se o critério for verdadeiro. Você pode selecionar no menu as opções Apply actions (aplicar ações), Don't apply actions (não aplicar ações) e Go to next line (vá para a próxima linha). A coluna If False diz o que fazer caso o critério seja falso, oferecendo o mesmo menu da coluna If True. Sempre selecione Don't apply actions na última linha, senão o filtro vai ser executado independentemente do critério. Tudo isso pode parecer meio complicado, mas

esse recurso do Emler oferece a oportunidade de criar filtros bem precisos. Assim, você pode fazer com que o filtro só execute uma função quando vários critérios forem verdadeiros, por exemplo.



▪ **Define Actions:** Abre a janela onde você pode selecionar as ações do filtro. Na janela Action Entry, há uma série de opções. Para definir a pasta onde as mensagens serão armazenadas, selecione o quadradinho ao lado de File Message e, então, clique no menu ao lado para selecionar a pasta desejada. Caso você ainda não tenha criado uma pasta, selecione a opção Select a Folder, clique em New Folder e dê um nome para ela. Você também pode definir várias outras ações. Feito isso, clique em Save. Você verá o resumo das ações no campo Actions.

▪ **Enabled:** Selecione o quadradinho para habilitar o filtro (isso também pode ser feito na janela Mail Actions List).

▪ **Stop mail actions if criteria are met:** Essa é uma função importante para quem possui vários filtros diferentes. Na janela Mail Actions List você pode alterar a ordem dos filtros arrastando-os para a posição desejada. Assim, você pode determinar quais serão os filtros dominantes. Ao habilitar essa função, se as ações de determinado filtro forem aplicadas, todos os outros que se seguem na lista serão ignorados.

Outlook Express

Os filtros de email são chamados de **Mail Rules** no Outlook Express 4.5. Para criar um, selecione a opção de menu Tools ► Mail Rules. Na janela que surge, clique em New Rule. Você encontrará as seguintes opções:

▪ **Rule name:** nome do filtro (regra, no caso). Ao lado desse campo, você pode selecionar se o filtro será aplicado às mensagens que são rece-

bidas (Apply to incoming) ou às que são enviadas (Apply to outgoing).

▪ **Criteria:** No menu da esquerda você define em qual cabeçalho da mensagem será feita a procura. Já no menu da direita você define as variáveis. O campo em branco é onde você poderá escrever a palavra-chave (ou endereço de email) do filtro. Você ainda pode criar mais dois critérios em cada filtro, habilitando os quadradinhos no lado esquerdo.

▪ **Execute actions if:** Nesse menu é possível determinar se as ações serão executadas se qualquer critério for obedecido (any criteria are met) ou apenas se todos os critérios forem verdadeiros (all criteria are met).

▪ **Actions:** No Outlook Express 4.5 você pode combinar até cinco ações diferentes. Para mover a mensagem para uma pasta específica, selecione Move message e, então, a pasta de destino no menu que surge ao lado. Se você quiser uma pasta nova, terá que fechar a janela e criá-la a partir do menu File ► New ► Folder, ou pressionar (Shift)Ⓜ(N).

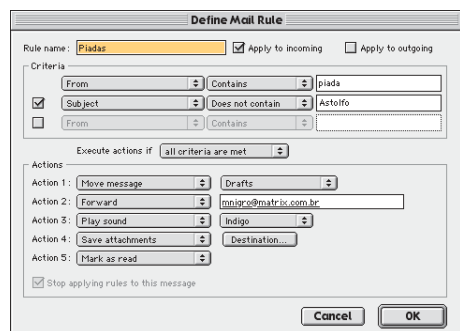


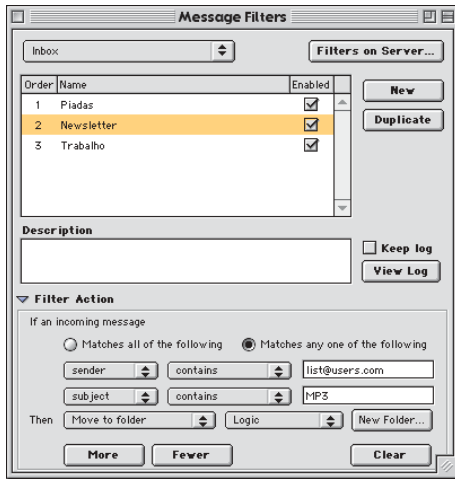
▪ **Stop applying rules to this message:** Quando se criam vários filtros na janela Mail Rules, você pode alterar a ordem deles. Assim você pode determinar quais serão os filtros, dominantes. Ao habilitar essa função, se as ações de determinado filtro forem aplicadas, todos os outros que se seguem na lista serão ignorados. Para alterar a ordem dos filtros, selecione um e clique em Move Up ou Move Down na janela Mail Rules (para deletar um filtro, clique em Delete Rule e, para editá-lo, clique em Edit Rule).

Communicator

Para criar um filtro no Messenger do Communicator, selecione Edit ► Message Filters e clique no botão New. No campo ao lado aparece a ordem dos filtros (se você criar mais do que um) e um quadradinho para habilitar ou desabilitá-los. Para alterar a ordem é só clicar e arrastar um filtro para cima ou para baixo. Assim, você pode determinar quais são os mais importantes.

No campo Description, você pode escrever uma



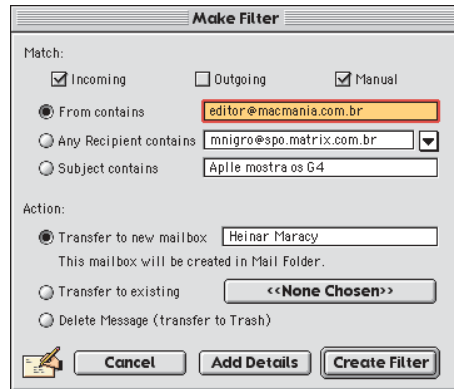


descrição de cada um dos filtros. Logo abaixo você vê a área Filter Action, onde é possível criar até dois critérios para cada filtro (clique no botão More para acrescentar ou Fewer para reduzir os critérios). Porém, é possível determinar apenas uma ação *per capita*. Para que o filtro mova uma mensagem para uma pasta, selecione Move to folder no último menu à esquerda e selecione a pasta no menu ao lado. Para criar uma nova pasta, clique em New Folder. Na janela que surge você pode nomear a pasta e determinar sua localização. Depois de definir os critérios, selecione a opção Matches all the following se quiser que a

ação seja executada apenas se todos os critérios forem obedecidos. Já opção Matches any one the following aplica o filtro se qualquer um dos critérios for verdadeiro.

Eudora

O Eudora é, provavelmente, o cliente de email que possibilita criar mais facilmente filtros, oferecendo vários modos de executar essa tarefa. O jeito mais rápido de fazer isso é selecionar alguma mensagem a partir da qual você deseja criar um filtro e selecionar o menu Special ► Make Filter. Uma janela semelhante a esta deve aparecer:



Na parte superior da janela, existem três quadradinhos onde você pode selecionar se o filtro vai funcionar para as mensagens recebidas

(Incoming), enviadas (Outgoing) ou se o filtro será acionado manualmente (Manual). Abaixo, aparece o conteúdo de três cabeçalhos do email previamente escolhido: o remetente (From Contains), qualquer um dos destinatários (Any Recipient) e o assunto (Subject). Se quiser que o filtro seja aplicado ao remetente discriminado, selecione From Contains. Para determinar a ação, existem outras três opções:

- **Transfer to new mailbox:** Transfere as mensagens para uma nova caixa postal (pasta), digitando o nome no campo em branco.
- **Transfer to existing:** Armazena o email automaticamente em uma pasta já existente. Clique em <<None Chosen>> e depois escolha a caixa postal desejada na opção Transfer da barra de menu.

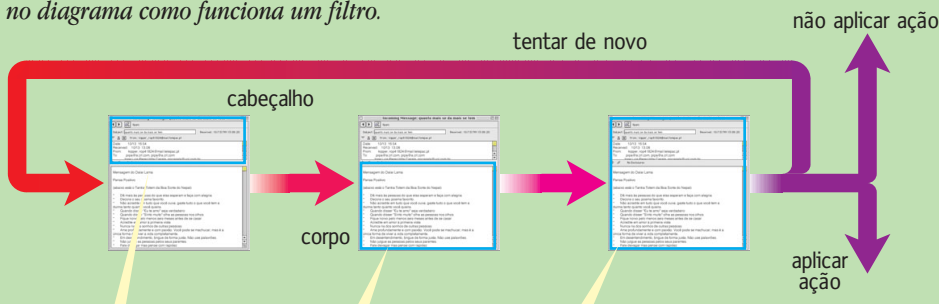
- **Delete Message:** Boa opção para filtrar spam ou aquelas pessoas malas que só mandam email chato. Selecione esta opção e a mensagem irá direto para o lixo. Clique em Create Filter para terminar.

A outra maneira de criar filtro no Eudora é ir direto ao menu Windows ► Filters. Nessa janela você poderá, na coluna à esquerda, escolher a ordem de prioridade de seus filtros (caso você tenha mais do que um), arrastando-os para cima ou para baixo.

Para criar um novo filtro, clique no botão New (ou Remove para remover). Depois defina os parâmetros do critério nos menus Header e de variável de busca, além do endereço ou palavra-chave que ativar o filtro. Se você quiser adicionar mais um critério ao filtro, clique no menu onde está escrito Ignore e selecione uma das outras opções. O And determina que o filtro deve obedecer à somatória dos dois critérios. O Or estabelece que qualquer uma das duas condições pode ser aceita. E o Unless diz que o primeiro critério deve funcionar a menos que a segunda opção seja verdadeira. Por fim, é possível selecionar até cinco ações para o filtro, como transferir para uma determinada pasta, imprimir, responder ou encaminhar o email, mover os arquivos "atachados", entre outras coisas.

Anatomia de um filtro

Um filtro de email é composto de critérios e ações. Os critérios estabelecem condições que acionam o filtro. Só quando tais condições são obedecidas é que as ações são executadas. Qualquer programa de email que tenha a capacidade de criar filtros apresenta três parâmetros para cada critério, apresentados na forma de dois menus e um campo em branco. Veja no diagrama como funciona um filtro.



Cabeçalho

Aqui você escolhe em qual parte do cabeçalho (header) de uma mensagem será feita a procura. É possível escolher entre:

- From ou Sender (remetente)
- To (destinatário)
- CC (cópia)
- Subject (assunto)
- Reply-to (responder)
- Body (corpo do texto)
- Any Recipient (qualquer destinatário)
- Any Header (qualquer cabeçalho)

Alguns programas oferecem outras opções.

Variável

Aqui se escolhe uma variável de busca. Com isso, você pode determinar que o filtro atue, por exemplo, quando o remetente é fulano, quando o corpo da mensagem contém certa palavra e assim por diante. As opções mais comuns são:

- Contains (contém)
- Does Not Contain (não contém)
- Is (é)
- Is Not (não é)
- Starts With (começa com)
- Ends With (termina com)

Palavra-chave

Aqui você escreve um endereço ou palavra-chave para ser procurada na mensagem.

Ação

Depois de um ou mais critérios da filtragem terem sido atendidos, o filtro poderá executar várias ações. A mais comum é Move to Folder (ou Transfer To), que serve para enviar a mensagem para uma pasta específica. Em geral, você também pode definir ações como abrir a mensagem (Open), responder (Reply), encaminhar (Forward), imprimir (Print), rodar um AppleScript (Run AppleScript) e diversas outras, que variam de um aplicativo para outro.

- Se nenhum critério for atendido, não executar nenhuma ação.
- Se o primeiro critério for falso, ir para o segundo (se houver) e tentar de novo.

Conclusão

A conclusão não pode ser outra: quem recebe muitos emails não tem melhor alternativa para organizá-los do que usar os filtros. Com eles, você pode ir direto às que mais lhe interessam e deixar as mensagens chatas ou sem importância para depois. Isso se algum filtro já não as tiver colocado na lixeira. E mês que vem tem mais dicas sobre programas de email! **M**

MÁRCIO NIGRO

Está tentando coar café com os filtros do Eudora.



Acelere a indexação do Sherlock

Quer indexar seu disco com o Sherlock (ou Sherlock 2), mas está incomodado com a demora? Existe um jeito de acelerar a indexação. Ache o Find by Content Indexing, que fica na pasta System Folder ▶ Extensions ▶ Find, dê um Get Info nele e aumente bastante a partição de memória, que normalmente é de 2039 KB. Isso irá aumentar drasticamente a velocidade da indexação.

Outra dica é abrir Edit ▶ Preferences no Sherlock, clicar no botão Languages e selecionar



apenas português e inglês (ou outro idioma que você precisar). Isso pode não acelerar a indexação, mas o índice resultante vai tomar muito menos espaço no seu disco.

My voice is not my voice

Tá difícil convencer o Voice Password (senha falada) de que você é você mesmo? Tente essas dicas na hora de gravar sua senha de voz:

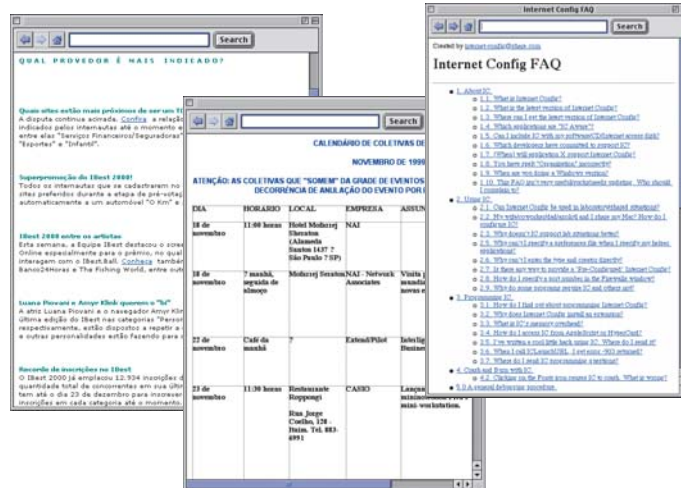
- Fale com uma velocidade normal. Empostar a voz, colocar pausas entre as palavras ou falar muito devagar podem confundir seu Mac.
- Fale com um volume normal de voz. O Mac avisará se você está falando muito baixo ou muito alto.
- Fale a uma distância normal da máquina: aquela em que você está acostumado a trabalhar. Não adianta botar a boca no microfone.



Leitor de HTML embutido no Mac OS

Sabe aqueles documentos em HTML que você volta e meia tem que abrir nesses browsers pesados que demoram uma eternidade para abrir? Não sofra mais. O Mac OS 9 tem um lei-

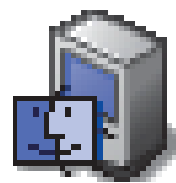
tor de HTML embutido, leve e competente. Ele é o Help Viewer, o mesmo programa que roda o Help



Center e o Mac Help. (Na verdade, qualquer programa otimizado para o HTML Rendering Library do OS 9 pode ler HTML, mas isso é outra história). Não dá pra abrir páginas enormes com JavaScript ou Flash, mas, para abrir coisa leve, funciona.

Só o dono pode mexer

Não conseguiu dar um rebuild no desktop segurando as teclas **⌘Option** no startup? Um usuário com restrições de acesso (pode ser o seu caso) não tem permissão para executar essa operação. Peça para o dono do Macintosh fazer isso por você.



Mais fácil do que falar "encriptação"

Quer encriptar uma pasta e acha pouco prático abri-la, selecionar todos os documentos e depois ficar com um monte de arquivinhos encriptados? Jogue a pasta no DropStuff (do Stuffit) e depois encripte o arquivo "estufado".



Logando no limbo

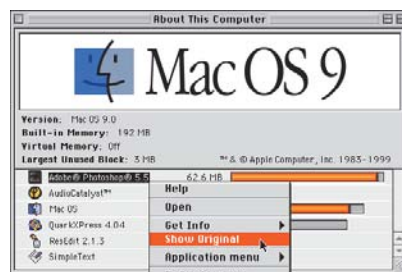
Se o seu Mac tenta "logar" em discos que já não estão mais disponíveis na rede, tire da pasta System Folder ▶ Servers os aliases de discos que você não quer que montem automaticamente no startup da máquina.



Sobre Este Computador e outras coisas

A janela About this Computer do Mac OS 9 tem algumas surpresas:

- Duplo-clique no ícone de um programa para trazê-lo para a frente.
- **⌘Option**-duplo-clique no ícone de um programa para trazê-lo para a frente e fechar o About.
- **⌘Control**-duplo-clique no ícone de um programa para abrir um menu contextual com as opções Get Info e Show Original.



- Clique com **⌘** no logo do Mac OS 9 para abrir a página Web do OS 9 no seu browser.

Voodoo no seu Mac

Instale e faça funcionar você mesmo uma placa 3Dfx de PC

por **LUÍS CARLOS ZARDO**

Os aficionados por jogos certamente estão por dentro do que significa aceleração por hardware e devem ter ouvido falar no chipset Voodoo, da 3Dfx Interactive, e no que ele pode fazer por jogos 3D. O chipset Voodoo, licenciado para companhias como Creative Labs, Diamond Multimedia, TechWorks e MicroConversions, é um acelerador para gráficos 3D que funciona em conjunto com o circuito de vídeo do computador para liberar o processador central do trabalho pesado e gerar efeitos visuais, filtros de texturas, anti-aliasing em tempo real, *double buffering*, transparências etc. Em aplicações específicas (leia-se: jogos), uma placa Voodoo pode transformar Macs relativamente antigos em verdadeiros arcades. Em meus testes, por exemplo, o Quake rodou mais rápido em um Performa 6400/180 equipada com uma placa Diamond Monster 3D (Voodoo I com 4MB de memória de vídeo) do que em um Power Mac G3/266 (chipset ATI RAGE Pro, onboard) rodando apenas por software na mesma resolução (640 x 480, a resolução máxima da Monster de 4 MB). Mas isso não é tudo: com a Voodoo, as texturas passaram a ter 16 bits de resolução, não se pixelizam quando o jogador se aproxima muito de

um objeto texturizado e os efeitos de explosões e fumaça são muito mais realistas. Praticamente todos os jogos recentes para Mac são compatíveis com a aceleração provida pela placa Voodoo. Desconheço qualquer jogo atualmente em desenvolvimento que não forneça suporte para a sua biblioteca gráfica (chamada Glide). Na plataforma Wintel, são mais de 700 títulos nativos para Glide, e os demais são suportados por meio das bibliotecas gráficas OpenGL (disponíveis para Mac por meio do projeto MesaGL) ou Direct3D.

Voodoo de PC no Mac

A aceleração 3D por meio do chipset Voodoo já está disponível para Macintosh desde o lançamento do Quake, há mais de dois anos. Existiam três fabricantes de placas específicas para Mac: a TechWorks (power3D), a VillageTronics (Picasso Overdrive) e a MicroConversions (GameWizard, a mais popular). A má notícia, entretanto, é que essas placas são consideravelmente mais caras que as similares para PCs, sem contar na dificuldade em se obter uma no Brasil. A boa notícia é que pode-se utilizar virtualmente qualquer placa de PC no Mac, com pouca (ou nenhuma) modificação!

Compatibilidade de hardware

O termo “modificação” que empreguei foi um tanto exagerado; a única diferença entre uma Voodoo de PC e uma específica para Mac é o tipo do conector para monitor, que nas de PC são padrão VGA. Se você usa um monitor da Apple, isso é facilmente corrigível por meio de um adaptador VGA/Mac (um conector especial que fica entre a placa de vídeo e o plug normal do monitor). Nos modelos “all in one”, como o Performa 5400, será necessário conectar a Voodoo em um monitor externo ou gerar um conector interno (se for possível). Nos modelos 6360 e 6400/6500, o usuário certamente terá dificuldade para conectar o cabo da Voodoo (já explico) no conector de vídeo original do Mac, o que é corrigível com uma segunda placa de vídeo, um segundo monitor ou uma emenda no cabo. Em iMacs não tem jeito: só comprando a placa GameWizard da MicroConversions (US\$ 179,00 nos EUA). Entretanto, ela não funciona nos iMacs “Tutti-Frutti” (Rev. D, 333 MHz) e não é compatível com os modelos novos, de 350 e 400 MHz; nenhum deles possui o slot Mezzanine, onde seriam conectadas. Para instalar a Voodoo é necessário um slot PCI livre, o que requer um Mac com barramento PCI, é claro; isso exclui a primeira geração de Power Macs (os modelos terminados em “100”). Qualquer modelo a partir do 6360 é potencialmente apto, o que inclui as linhas 7200, 7300, 7500, 7600, 8500, 8600, 9600 e 5400/5500 e exclui os iMacs, que possuem um conector PCI modificado. Em caso de dúvida, consulte o Apple System Profiler.

Fique ligado

Chipset: conjunto de chips que executa determinada tarefa para o computador (no caso, aceleração gráfica).

Anti-aliasing: método de texturização suave que elimina o aspecto pixelado dos objetos com texturas.

Texturas de 16 bits: texturas que podem ter 65536 cores simultâneas, em oposição às texturas de 8 bits (256 cores). Alguns jogos oferecem a opção de 8 ou 16 bits.

Driver: extensão de software que permite a comunicação entre o sistema e um periférico (no caso, uma placa de vídeo).

Bibliotecas gráficas (Glide, OpenGL, Direct3D, RAVE): extensões de software que traduzem os comandos de qualquer programa que esteja rodando para o circuito de vídeo.

A instalação

O primeiro passo consiste em abrir o gabinete do Mac e conectar a Voodoo em um slot livre, de preferência o que for melhor ventilado (o chip Voodoo esquenta mais que Pentium II...). Em seguida, conecte o cabo incluído com a placa na Voodoo e em sua saída de vídeo (a do micro), o que exigirá um adaptador, a menos que você possua um G3 azul ou uma placa de vídeo equipada com saída VGA (como, por exemplo, a ATI Xclaim 3D). Ai é só espetar o monitor, usando o adaptador VGA/Mac se o seu monitor for da Apple.

O software

Espere, e quanto ao software?

Parece que chegamos ao X da questão. Até bem pouco tempo atrás, não havia drivers genéricos para Mac que permitissem a utilização de qualquer placa Voodoo de PC no Macintosh. Drivers genéricos são bem comuns nas plataformas Linux e Windows 98. O único modo de poder utilizar uma placa dessas no Mac era caçar pela Internet um dos drivers não-oficiais (leia-se: "hackeados") para serem utilizados em placas Voodoo II; não havia

nenhum suporte para placas Voodoo III.

No caso da sua placa 3Dfx utilizar o chip Voodoo I, como a Diamond Monster 3D original, não há problema: os mesmos drivers da Power3D podem ser utilizados. A maioria dos jogos o faz automaticamente durante a instalação; senão, os drivers podem ser baixados do próprio site da empresa (www.techworks.com). Felizmente, depois da falência da MicroConversions, a 3Dfx resolveu adotar-nos, pobres usuários desassistidos de Macs, e disponibilizou drivers genéricos para as placas Voodoo II, Banshee e Voodoo III. Os drivers podem ser obtidos no site da empresa (www.3dfx.com). Aliás, é aconselhável que eles sejam obtidos nesse site e não em outros, para que a 3Dfx tenha um feedback de quantos usuários de Mac estão utilizando seus chips.

Além dos drivers, existem programas que permitem "hackear" a Voodoo, aumentando o seu clock, *refresh rate* e outras coisinhas: são o Incinerator, GlideHack e 3Dfx Tweaker. Eles chegam a aumentar a performance em cerca de 30%, mas recomendo o uso de uma ventoinha para refrigerar a placa, porque ela vai aquecer bem mais com essas gambiarras.

Compatibilidade com jogos no Mac

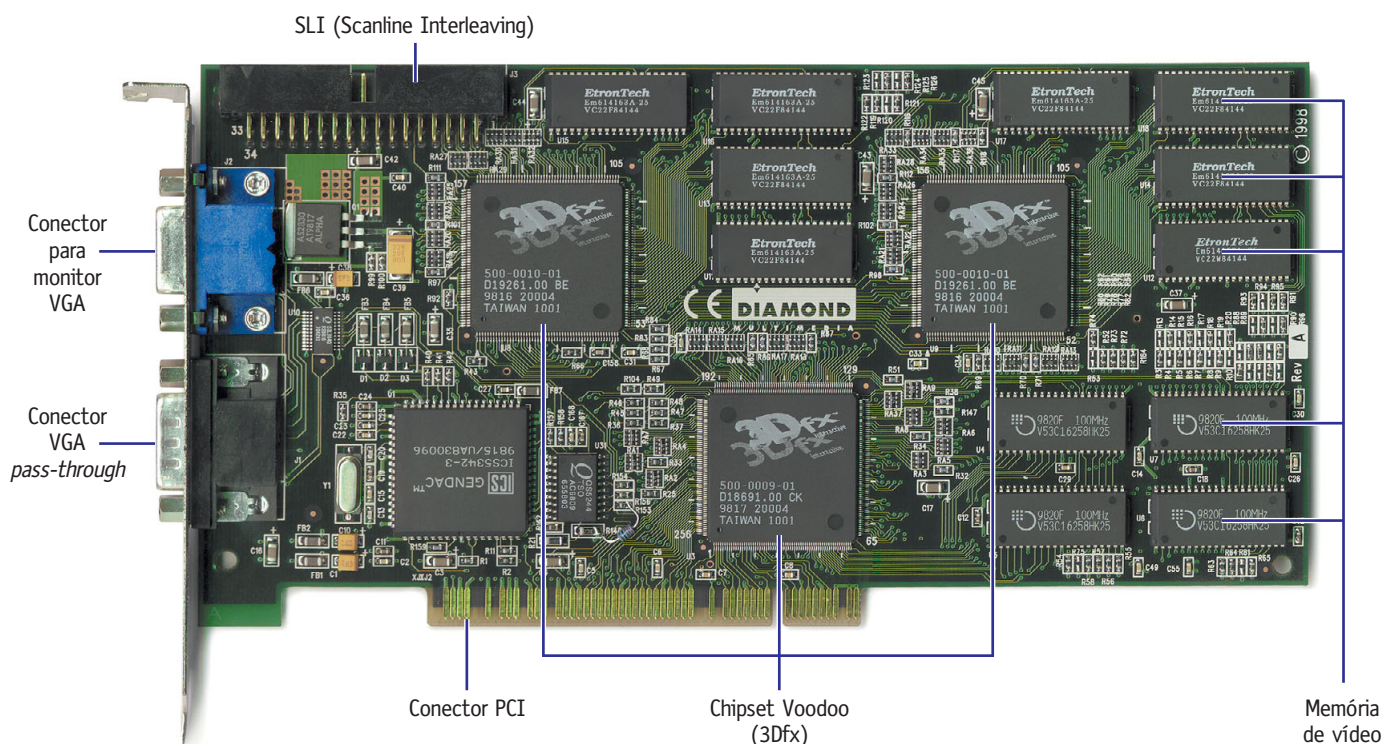
Conforme já citado, quase todo jogo 3D lançado de uns dois anos para cá tem suporte ao Voodoo. Os principais no Mac são:

- Unreal
- Quake
- Dark Vengeance
- Future Cop L.A.P.D.
- Tomb Raider II
- Falcon 4.0
- Myth: The Fallen Lords

Recentemente foram lançados mais alguns, como o Quake 3 Test, que utilizam a Voodoo por meio das bibliotecas MesaGL, e o não menos que fantástico Unreal Tournament, cuja versão demo incorpora somente render por software (impossível de jogar em qualquer coisa abaixo de um G4, sem exagero) e tem suporte ao Glide.

Além disso, lançamentos futuros, como Star Wars Racer, Halo e Oni, também suportarão aceleração por meio do chipset Voodoo, por meio das APIs Glide ou MesaGL, tornando as placas 3Dfx possivelmente a melhor opção em aceleração 3D no Mac.

Anatomia de uma Voodoo



Benchmarks

Nossa análise não ficaria completa sem apresentar alguns números. Efetuei alguns testes utilizando os jogos Quake e Unreal; para tanto, empreguei duas placas 3Dfx em dois micros diferentes.

Primeiro teste: Quake

Foi utilizado um Power Mac G3/266 com 192 MB de RAM, memória virtual desligada, uma placa Creative Labs Voodoo2 CE e o circuito ATI RAGE Pro onboard com 6 Mbytes de VRAM.

Teste: Quake rodando em 800 x 600 pixels; o jogo executa um ciclo completo do demo1 (a demo que roda sozinha quando se abre o jogo) e retorna o resultado em FPS (quadros por segundo).

Velocidade média de rendering do Quake (imagens por segundo)

Software	12
RAVE	26
3Dfx	32

A 3Dfx apresenta gráficos bem superiores que os apresentados pela RAGE Pro, mas não tanto se comparados a uma RAGE 128.

Segundo teste: Unreal

Foi empregado um Performa 6400/180 com 512 KB de cache L2, 80 MB de RAM, memória virtual ligada e uma placa Diamond Monster 3D (Voodoo 1) de 4MB.

Teste: Unreal rodando em 512 x 384 pixels, com as seguintes especificações de rendering (assinaladas em Advanced Options):

Coronas	Yes
Detail textures	No
Fast Ugly Refresh	No
High detail actors	No
Refresh rate	75
Screen smoothing	No
Shiny surfaces	Yes
Volum. lighting	Yes

Os testes rodados com a animação de abertura apresentaram um resultado de 14,78 fps na média, com um mínimo de 6,53 e um máximo de 26,53. Esses resultados são apenas satisfatórios; durante combates o frame rate cai muito, tornando o jogo um tanto confuso. Entretanto, supera facilmente os resultados obtidos em modo software, mesmo na resolução mínima de 320x200.

O que melhora com a aceleração 3D (além da velocidade)

Efeitos com transparência

O programa 3D ganha a capacidade de produzir, em tempo real, efeitos realistas de partículas voando, fogo, névoa, fumaça e líquidos transparentes

Via software



Com aceleração



Superfícies texturizadas

Quando você se aproxima de um objeto no ambiente 3D, a textura não aparece como se fosse um xadrez de pixels, e sim de maneira contínua, realística e suave. A maioria dos games 3D permite o controle da definição das texturas

Via software



Com aceleração



Outras opções

A situação do Mac tem ficado um pouco mais favorável nos últimos tempos. Até pouco tempo atrás, as únicas opções que possuíamos em aceleração 3D eram a placa da própria Apple, que apenas acelerava QuickDraw 3D (RAVE) e precisava de outro circuito de vídeo (como as 3Dfx), e as decepcionantes ATI Rage II, incluídas nos primeiros G3 e iMacs, que para jogos possuíam um desempenho patético.

Hoje existem duas opções embutidas nos Macs:

- A placa ATI RAGE 128, que traz a vantagem do suporte oficial às implementações de OpenGL e RAVE da Apple.
- O chip RAGE Pro, que habita os iMacs de revisão B, C e D, os iBooks e os G3s bege mais recentes. Ele não tem uma boa performance em

3D, mas quebra o galho, ficando mais ou menos na metade da velocidade de uma Voodoo I. Outra opção para os aventureiros é a obscura placa Proforma que, segundo a companhia inglesa que a está desenvolvendo, possui uma performance superior à das RAGE 128. O mais realista é esperar pelos drivers para as placas Riva TNT, que atualmente estão sendo portados simultânea e independentemente por dois entusiastas. Essas placas possuem uma qualidade de imagem bastante superior à das 3Dfx e podem renderizar alguns efeitos impressionantes, como *bump mapping* por hardware. As Riva TNT são hoje, no mundo Wintel, o que as 3Dfx foram algum tempo atrás. São muito mais rápidas e sofisticadas que as 3Dfx, além de não precisarem de outras placas de vídeo

(as Voodoo Banshee e Voodoo III também funcionam sem placas adicionais). Mas ainda não existem drivers para elas para Mac.

Com a adoção (um pouco tardia) da arquitetura AGP (Advanced Graphics Port) nos novos Macs, torna-se bem mais simples a utilização em Macs de placas desenvolvidas para PCs, bastando existir o driver apropriado. Além disso, as placas AGP utilizam memória convencional (normalmente a do próprio micro), o que as torna bem mais baratas que as PCI, e apresentam performance um pouco superior, principalmente quando o software utiliza uma quantidade muito grande de texturas.

Emulando PC no Mac

O Virtual PC não consegue substituir um PC de verdade quando se trata de rodar jogos modernos e exigentes. (Aliás, sem um empurrãozinho de alguma forma de aceleração por hardware, mesmo os mais rápidos Pentiums III também não ficam “aquela Brastemp”.) Entretanto, como o Virtual PC tem suporte a placas 3Dfx, alguns jogos não muito pesados ficam com um desempenho razoável (melhor que em um Pentium II sem aceleração, acredite!). Testei

diversos jogos, incluindo alguns bem recentes, como Turok2, Seeds of Evil e Test Drive 5, em um G3 266 MHz com Voodoo I, e o que obtive foi bem promissor. Alguns jogos ficam bem aceitáveis, como o Test Drive 5, o WipeOut XL e o Nightmare Creatures, beirando o jogável; acredito que felizes proprietários de G4s com Voodoo III não terão do que se queixar.

Fique ligado

Refresh rate: taxa em que a imagem na tela é renovada. Essa frequência nos monitores é medida em hertz (Hz); a velocidade em que a imagem é gerada por um game é medida em quadros por segundo (fps).

Video onboard x placa de vídeo: o onboard é um chipset de vídeo que vem soldado na própria placa-mãe (motherboard ou mainboard) do computador. Isso é o padrão em todos os Power Macs, exceto os G3 azuis e o G4, que vêm com uma placa ATI RAGE 128 em um slot PCI.

Sugestões de configuração

Praticamente qualquer Mac se beneficia com uma placa Voodoo. Entretanto, um mínimo de velocidade de processador é necessário para que o sistema consiga enviar as instruções de vídeo para a placa com eficiência. Veja qual placa é mais adequada para o seu Mac:

• **Power Macs com chip 603e** – Uma Voodoo I é suficiente. Uma Voodoo II é muita areia pro seu caminhãozinho.

• **Power Macs com chip 604e** – Considere uma Voodoo II.

• **Usuários de G3 beges** – Uma VoodooII vale a pena, mas uma Voodoo I ainda tem seu valor.

• **Usuários dos G3 azuis** – O chipset Voodoo II é apenas fracionalmente mais rápido que a RAGE 128 que vem instalada; entretanto, esta possui uma qualidade de rendering um pouco superior, o que torna uma Voodoo desnecessária. Espere pelas Voodoo 3 ou pelo driver que permitirá o uso das novas TNT. **M**

LUÍS CARLOS ZARDO razor@westodyssey.com.br

É engenheiro civil, vende sapatos, faz páginas de Web e tenta escrever uma história em quadrinhos há 20 anos...



Quando produzimos uma cena em 3D, muitas são as variáveis que afetam o resultado final, mas podemos definir três delas como sendo as principais: a iluminação, a qualidade da geometria dos objetos e as texturas que serão aplicadas a estes. Mapeamento de texturas significa inserir à superfície de um objeto certas propriedades, como índices de reflexão, refração, rugosidade, suavidade, transparências etc.

O Strata StudioPro oferece ao usuário um controle bastante grande sobre essas propriedades, permitindo inclusive a utilização de filmes em formato QuickTime como mapas de texturas, o que permite que reflexões, rugosidades e outros efeitos variem com o tempo. Como exemplo, imagine criar um personagem alienígena que aparente possuir alguma coisa se movendo sobre sua pele ou efeitos de água movendo-se na parede refletiva de uma piscina...



Neste tutorial, transcorreremos alguns dos aspectos básicos da criação de uma textura. Além do programa StudioPro, versão 2.0 ou superior, será necessário um programa gráfico, como o (dispensa apresentações...) Adobe Photoshop ou similar. Utilizo basicamente o Photoshop, pela facilidade de manipulação de camadas (*layers*), o que dá uma facilidade extrema ao criar os diversos mapas que compõem uma textura.

A criação da textura

Um bom início para a criação de uma textura no Strata é utilizar como base uma das texturas pré-definidas que acompanham o software (o Strata 2.5.x possui uma biblioteca bastante ampla). Entretanto, neste exemplo, criaremos uma textura a partir do zero, passando por seus diversos passos.

A idéia é criar uma textura que imite uma treliça metálica e que dará a chance de utilizar várias das propriedades de definição de uma textura, como mapas de reflexão e transparência. Iniciaremos no Photoshop (ou outro programa gráfico de sua preferência), criando um arquivo de 256 x 256 pixels e 72 dpi (atenção: é importante que o arquivo seja criado em 72 dpi, caso contrário o Strata fará uma conversão, deformando-o).

Criaremos então a primeira camada, inteiramente da cor preta, e que será útil posteriormente como mapa de transparência e rugosidade. Nossa segunda camada será composta de duas barras diagonais cruzadas, ângulo de 45°.

Brinque com texturas

Como fazer superfícies convincentes no Strata StudioPro

Nossa terceira camada será formada por duas barras horizontais, no topo e na parte inferior da imagem. Daremos assim os nomes para as camadas, respectivamente: “fundo”, “barras diagonais” e “barras horizontais”.

Podemos então criar alguns efeitos, como aplicar um *bevel* (chanfro) nas bordas das barras e criar uma sombra entre as barras horizontais e as diagonais. Isso depende da intenção de cada um. Seria interessante a criação de buracos de rebites e outros efeitos, que enriqueceriam nossa textura, mas vou me limitar a ser didático. O resultado final deverá ser algo mais ou menos assim:

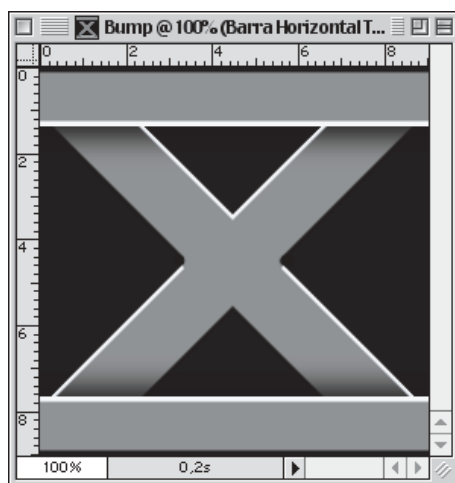


Figura 1

Entretanto, nosso metal será polido e perfeito demais para que ofereça uma boa imitação da realidade. Em nosso mundo, as coisas são imperfeitas, e precisamos imitar características do metal, tais como ferrugem e rugosidade. Para tanto, criaremos mais um layer, sobre os demais, que receberá o sugestivo nome de “textura”, com uma textura que faça isso. Neste exemplo, utilizei o mapa de reflexão da textura “Metal Wrap”, que acompanha o Strata 2.5, mas algo similar pode ser utilizado. A referida textura tem a aparência da figura 2. Após aplicar-se essa textura no modo Multiply, ela deixará nosso mapa com a aparência da figura 3. Repare que o fundo em preto não foi afetado por essa nova camada. Pode-se, agora, duplicar essa imagem, dar um *flatten image* (achatar imagem) e gravá-la em formato PICT com o nome textura. Não perca as camadas originais,



Figura 2

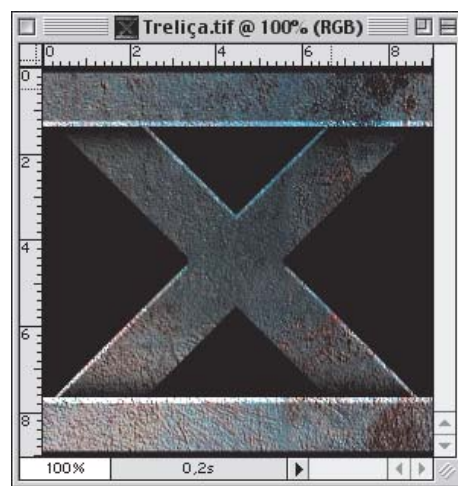


Figura 3

pois estas serão necessárias na criação dos outros mapas (figura 4).

Passemos agora para a criação do mapa de rugosidade (*bump mapping*), que dará a ilusão de que as barras estão em alturas diferentes. Crie uma cópia do arquivo original, apague a camada “textura” e desligue quaisquer efeitos, como *Drop Shadow* ou *Bevel* do Photoshop, ou apague as camadas que possuam esses efeitos se estes foram criados em outros programas. O *bump mapping* funciona da seguinte maneira: áreas brancas são mais altas e áreas em preto são mais baixas, ficando os tons de cinza com as alturas intermediárias. Entretanto, para gerar essa ilusão, faz-se necessária uma cor intermediária entre o preto e o branco, para que a luz que incide sobre a superfície possa sofrer um desvio em sua direção. Para criarmos essa transição, aplicaremos o filtro Gaussian



Figura 4

Blur levemente sobre o nosso mapa (após termos unido todas as camadas com um Flatten Image). Nosso resultado será como na figura 5. Passaremos então para o nosso terceiro mapa, que é o que dará transparência à superfície do objeto. Novamente, a teoria é a seguinte: áreas em branco são opacas e áreas pretas são totalmente transparentes; no *render* final, serão como se não existissem, ficando os tons de cinza com valores intermediários de transparência. O mapa que criaremos será como na figura 6. Com isso, poderemos gravar os três mapas em formato PICT (ou TIFF, JPEG etc) e poderemos passar para o StudioPro. Uma vez no Strata, crie um novo arquivo e, na palette Resource, clique em New e escolha Surface Texture. O que você verá, após expandir a palette para o modo “expert”, será como na figura 7.

Figura 5

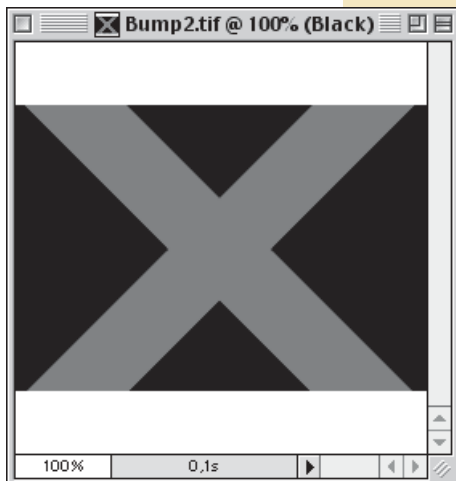
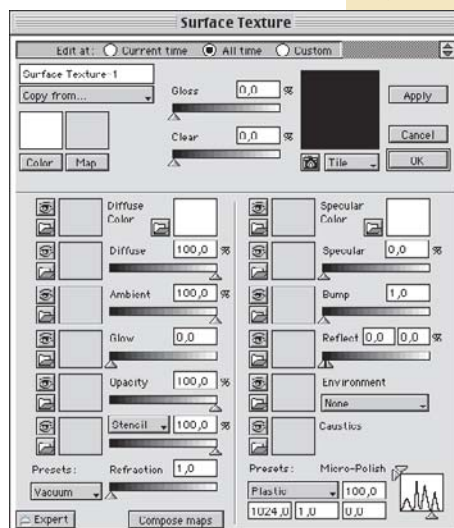


Figura 6

Mãos à obra, então. O primeiro campo, chamado Color, refere-se à cor da luz refletida pela textura e que chegará aos nossos olhos. Deixaremos este na cor padrão, que é o branco. Isto fará com que a cor que veremos seja igual à do mapa de textura que criamos. Passe para o campo Map. Clicando no botão Load, carregaremos a tela “textura”, referente ao mapa que criamos anteriormente, no caso, uma tela estática, poderia ser um arquivo QuickTime. As opções abaixo referem-se ao modo que o filme irá rodar (não é o caso), a orientação da textura e a profundidade de cor (*color depth*). Este último é o mais interessante aqui, pois nos permitirá reduzir o espaço na memória que a textura ocupará, às custas, às vezes, de alguma degradação da imagem. Experimente e verifique no preview quais as perdas – geralmente 16 bits é um bom setting – e reduza a utilização de memória pela metade (atenção: ao clicar-se Ok, as mudanças serão na imagem permanentes).

Figura 7



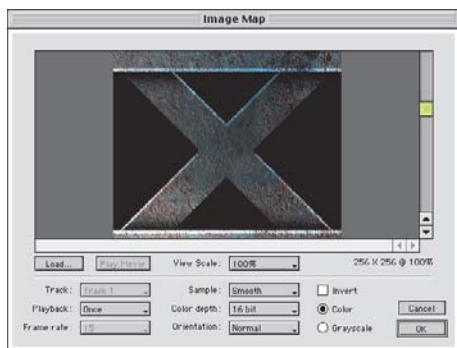


Figura 8

O próximo campo, Diffuse, refere-se ao modo como a luz se espalha em todas as direções. Os valores “default” são adequados para uma textura metálica. O campo Ambient refere-se à forma como a luz do ambiente será refletida. O mais importante aqui é o valor da luz refletida: valores em 0% significarão que nenhuma luz será refletida do ambiente, e o objeto parecerá inteiramente preto.

Iremos então para o campo Glow. Valores de glow acima de zero farão com que o objeto pareça possuir luz própria, o que é útil, por exemplo, quando criamos um mapa que simule uma cidade à distância durante a noite. Podemos criar um mapa de glow com pontos brancos sobre um fundo preto e darmos um valor entre zero e um para criarmos esse efeito. Valores de glow em 1 farão com que o objeto seja inteiramente branco, ignorando todas as outras definições. Não utilizaremos esse campo; no entanto, você pode experimentá-lo à vontade. O campo seguinte, Stencil, é útil quando queremos criar “furos na textura”, ou seja, áreas que permitam a passagem total ou parcial da luz. Novamente, no mapa de transparência que criamos, a cor branca será opaca (desde que os settings de opacidade estejam em 100%) e a cor preta será invisível. Carregaremos nossa tela “transparência” clicando no ícone da pasta. O próximo passo é selecionar o botão onde lê-se White e mudá-lo para Transparent. Obs.: em teoria, o campo Opacity é que serviria a esse propósito, ficando o campo Stencil com a função de criar espaços transparentes para que texturas que estivessem por baixo ficassem visíveis, o que é útil para criar texturas de “decals” e aplicá-las sobre outras texturas, por exemplo. Entretanto, eu nunca obtive sucesso, mesmo seguindo o manual do programa, e observando as texturas pré-definidas, você poderá ver que estas também não utilizam o campo Opacity com esse fim.

O próximo campo, Refraction, refere-se à forma como os raios de luz terão suas direções modificadas ao atravessarem um meio transparente, como a água ou o ar. Deixaremos esse campo intocado. O seguinte, Specular Color, nos dá o

controle sobre os brilhos que serão refletidos pelo objeto (também não o utilizaremos). O seguinte, Specular Value, define o quanto de brilho esse objeto possuirá. É como se ele sofresse um polimento em sua superfície. Esse campo afeta diretamente o campo Gloss. O seguinte, Bump, refere-se à rugosidade que o objeto possuirá, e, alterando a direção dos raios incidentes de luz, dá a ilusão de áreas mais rebaixadas no objeto. Novamente, clique no ícone da pasta e carregue essa textura, como nas vezes anteriores.

A seguir, temos o campo Reflect, que define quanto do ambiente será refletido no metal. Imagine um espelho perfeito com esse valor em 100%. Um bom metal enferrujado deverá ficar no intervalo de 1 a 5%. Deslize os valores para esse intervalo ou experimente à vontade. O próximo campo, Environment, permite a utilização de uma textura que será refletida nesse objeto em particular, não afetando os objetos que não utilizem essa textura. É mais um caso de tentativa e erro. Como nosso metal tem baixa especularidade e reflexão, deixaremos o campo em branco. O campo Caustics afeta a luz que atravessa um objeto, e é apenas visível no objeto que se encontra atrás dele e que recebe essa luz. Imagine um cristal colorido refletindo em uma parede clara. Como nosso objeto não permite a passagem da luz, pularemos mais esse item.

Os próximos campos, no canto inferior direito, referem-se aos valores de First Weight, Second Weight, First Smoothness e Second Smoothness. Eles definem propriedades complexas do material e exigem diversas tentativas para se atingir

Calma, não se assustem, isso é apenas um cubo com a nossa textura maravilhosa



um valor adequado. Nos limitaremos a adotar um valor pré-estabelecido, clicando em “presets”, e adotando Steel ou Titanium (aço ou titânio). Uma vez definido isso, pode-se experimentar com os valores desses campos (figura 8). Uma boa idéia é comparar os valores das texturas pré-definidas do programa. Por fim, nossa textura terá a forma mostrada na figura 9.

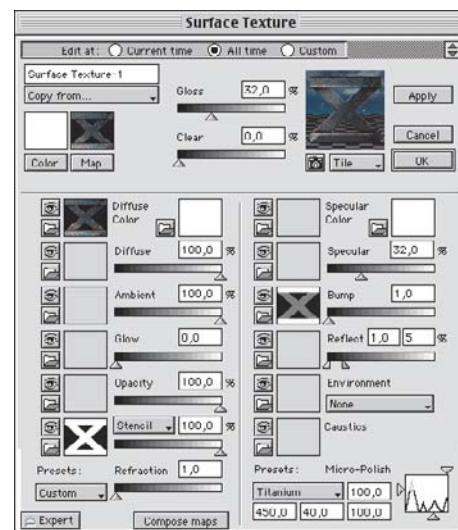


Figura 9

A aplicação de texturas em um objeto será assunto para uma próxima matéria, por ser um assunto muito extenso. Mas devidamente aplicada, e renderizada em Ray Tracing, teremos um resultado mais ou menos como o mostrado abaixo. **M**

LUIS CARLOS ZARDO

É engenheiro civil, mas atualmente vende sapatos, e ainda acredita que algum dia vai escrever uma história em quadrinhos...



Softwares de acessibilidade

Maneiras alternativas de usar a sua máquina e fazê-la responder aos seus comandos

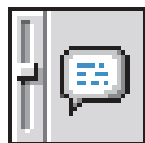


Os gênios que inventaram o Mac OS tiveram que fazer algumas asserções a respeito de como as pessoas usariam o computador. A principal delas foi que tudo seria feito clicando o mouse. O teclado seria apenas um apêndice feio e anacrônico; quanto menor fosse, melhor. (Pensando bem, ao ver um dos teclados atuais da Apple, fica evidente que Steve Jobs ainda pensa dessa forma.)

O problema é que só clicar não é adequado em muitos casos, e não falamos aqui somente de deficientes físicos ou pessoas com tendinite. Porque, quando se fala em softwares de acessibilidade, logo se pensa nesses usuários, mas os programinhas aqui comentados são úteis para qualquer um, particularmente os *power users* que executam milhares de tarefas repetitivas e para os quais é bem-vindo qualquer auxílio para tornar mais rápida a interação com a máquina. Os outros sistemas operacionais que contam – Unix e Windows – não negligenciam o teclado como faz o Mac OS; as interfaces gráficas de ambas permitem acessar quase qualquer função pelo teclado. Para se ter esse nível de acessibilidade no Mac, é preciso recorrer a sharewares, vários dos quais são muito antigos e difíceis de achar, embora funcionem perfeitamente até hoje. Conheça alguns deles.

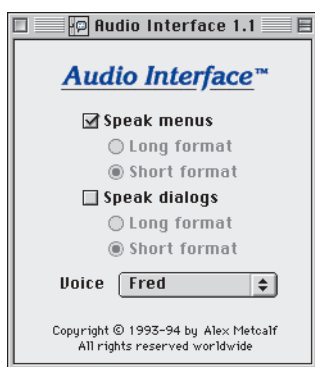
Audio Interface

Conserta uma antiga deficiência do Mac OS, nunca resolvida, relacionada à síntese de voz (MacinTalk).



O painel de controle Speech, que vem com o sistema, já tem uma opção (Talking Alerts) para que o

Mac “fale” o conteúdo de qualquer caixa de alerta. Só que este painel shareware permite, além disso, que o Mac “leia” os próprios menus à medida que você passa o cursor por eles, e também pode ler qualquer parte de uma caixa de diálogo: botões, opções etc. Impressionante e viciante!



Além de tudo, este é um dos melhores softwares já inventados para chamar a atenção dos outros para o seu Mac

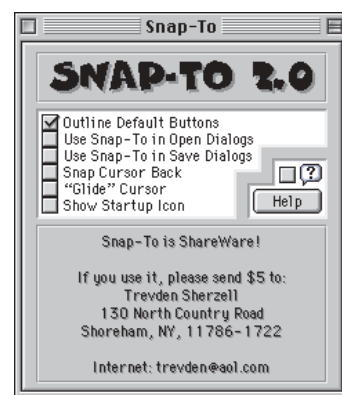
Snap-To

Em caixas de alerta e de diálogo, faz o cursor se deslocar sozinho para o botão preferencial (o botão que tem um contorno extra e é selecionado ao se teclar **[Enter]**).

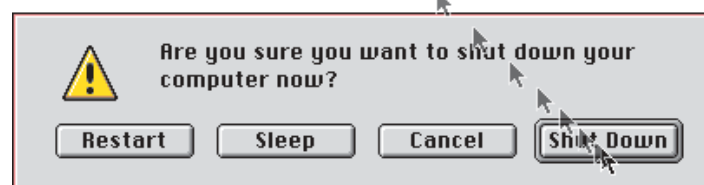
Como esse botão frequentemente é mesmo a próxima coisa que você pretende clicar, o Snap-To economiza muitas vi-



gens da mão ao mouse ou ao trackpad. É um truque útil e impressiona as visitas, mas é preciso se acostumar com a setinha andando pela sua tela por conta própria. No começo, parece a coisa mais esquisita do mundo.



O painel de controle oferece opções como a de exibir o cursor se movendo sozinho ao longo da tela – o que pode ser completamente desconcertante



Aaron e Appearance Manager do Mac OS 8

O Aaron é uma pequena extensão que deixa o Mac OS 7 com aparência de 8. Deve parecer absurdo



citar este software aqui, mas ele tem seu propósito para quem usa uma máquina antiga

que não vale a pena upgradear para o Mac OS 8 (como um Quadra com pouca memória RAM). A principal razão é que a aparência do Mac OS 8 é mais agradável (na opinião da maioria), mais ergonômica (segundo estudos da pró-

pria Apple) e mais versátil (dá para arrastar uma janela por qualquer beirada). Outro benefício é que a função de “persiana” (encolher uma janela para a sua barra de título) é disponível por meio de um botãozinho em cada janela.



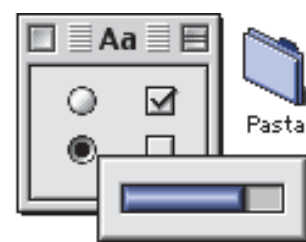
Melhor ainda que usar o Aaron é instalar o Appearance Extension do Mac OS 8.0 ou 8.1 no System 7 (copie-o da máquina de algum conhecido). Ele transforma o visual do Mac exatamente da

mesma maneira que o Aaron, com as vantagens de ser oficial, totalmente livre de bugs e mais rápido. E tem um importante recurso adicional: todos os menus se abrem com um simples clique do mouse, em vez de terem que ser puxados



arrastando para baixo – um grande preventivo contra a tendinite.

Modernize o visual do seu Mac antigo e, de quebra, adicione algumas facilidades à interface das janelas



Greg's Browser

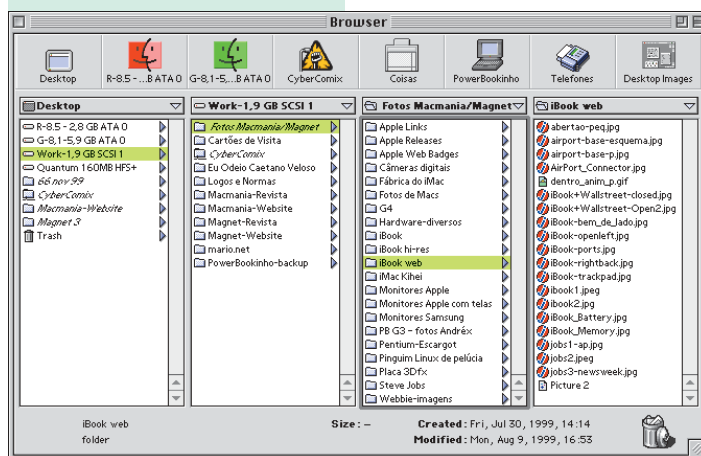
De tanto abrir e fechar janelas no Finder para achar coisas, não tem uma hora que enche o saco completamente?



Existe um alívio para isso. É o Greg's Browser, do mesmo autor

do famoso Kaleidoscope e do Aaron. Ele funciona de forma quase idêntica ao browser de arquivos que vem com o Mac OS X Server (e que deverá ser incluído no Mac OS X como uma opção de visualização do Finder). É uma janela dividida em três ou quatro listas de arquivos; clicando-se num disco ou pasta, o conteúdo

Use este browser se quiser sentir já um gostinho do Mac OS X – ou apenas facilitar a sua vida



se revela na janela à sua direita, e assim por diante. E só. Ir e voltar dentro da hierarquia de pastas é

muito mais fácil e incrivelmente mais rápido que no Finder. Na parte de cima da janela, você põe ícones (“bookmarks”) dos itens mais comumente usados. As funções do Finder estão todas lá, exceto labels, ícones grandes e listar por outro critério que não o nome. Você tem drag and drop com o Finder e pode usar os recursos de integração do Stuffit Deluxe (Magic Menu, comprimir renomeando e ver o conteúdo de um arquivo comprimido sem ter que abri-lo no Stuffit). Não substitui o Finder, mas é um complemento precioso para quem tem estruturas de pastas tortuosas e HDs lentos.

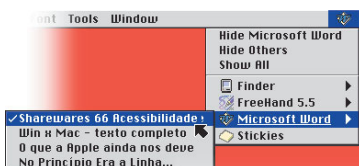
ApplWindows

Representante de toda uma estirpe de programas que adicionam um menu de janelas ao Mac, o que é ótimo para quem trabalha em muitos documentos ao mesmo tempo.



O ApplWindows agrega os submenus de janelas ao menu de programas (Application

Menu) do próprio Mac OS. A vantagem é que esse esquema funciona para qualquer aplicativo. O senão é que você precisa lembrar que ele existe, já que fica meio escondido.



Eis um shareware que devolve a utilidade ao surrado menu de aplicativos. Existem vários similares, mas este funciona com qualquer programa, tem uma longa lista de opções e até permite mudar de janela pelo teclado

Onde encontrar

Os links para os softwares abaixo se encontram reunidos em www.ecnet.net/users/gnorris/place.shtml

Software	Licença	Tamanho
Fat Cursors	Shareware	33 KB
Snap-To	Shareware	41 KB
ApplWindows	Freeware	49 KB
Keys!	Freeware	18 KB
Audio Interface	Freeware	31 KB
Easy Access	Freeware	9 KB
CloseView	Freeware	16 KB

Estes softwares estão em <http://kaleidoscope.net/greg>

Greg's Browser	Shareware	330 KB
Aaron	Shareware	218 KB

Este está em ftp://trace.wisc.edu/pub/access_utils/mac/tappytype2.01.sit.hqx
TappyType Freeware 104 KB

Fat Cursors

Outro shareware antigo e excelente, é um control panel que permite substituir a qualquer momento os cursores de seta e texto normais do sistema por outros maiores.

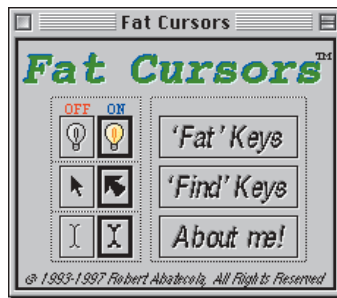


Útil para:

- Pessoas com problemas de visão;
- Usuários de

PowerBooks antigos, em cujas telas o cursor pode sumir facilmente quando movido;

• Telas de alta resolução, nas quais o cursor pode sumir facilmente quando *não* é movido. O formato do cursor



Feio mas funcional, e pode ser desativado a qualquer momento

oferecido e o ícone do control panel não são as coisas mais bonitas do mundo, mas não é nada que um ResEdit da vida não resolva; usuários aventureiros podem redenhá-los facilmente.

TappyType



Sim! Essa relíquia funciona até hoje!

É um painel de controle com exatamente dez anos de idade, que ainda funciona a contento

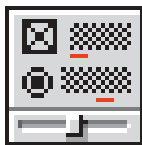


em máquinas com sistema 8.X. Ele faz com que as

teclas produzam ruídos de teclas de máquina de escrever. Pode parecer apenas bobo ou engraçado, mas é interessante, porque reforça a sensação tátil de teclados com toque excessivamente suave, como os dos PowerBooks.

Keys!

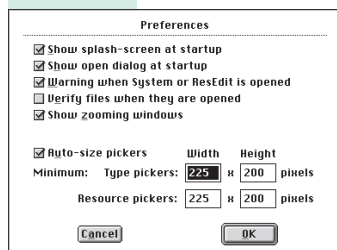
Um painel de controle de cinco anos de idade que sublinha automaticamente uma letra em cada opção e botão de uma caixa de



diálogo, exatamente como o Windows (é preciso reconhecer quando

uma idéia é boa, mesmo vindo de onde vem). Basta pressionar **⌘** mais a letra sublinhada para acionar o controle ou botão correspondente. Não funciona com todos os aplicativos existentes, nem com os control panels nem menus, mas não dá pau e quebra um galhão.

Para quem está cheio de pegar no mouse, o controle das caixas de diálogo pelo teclado vem a calhar



O que a Apple tem

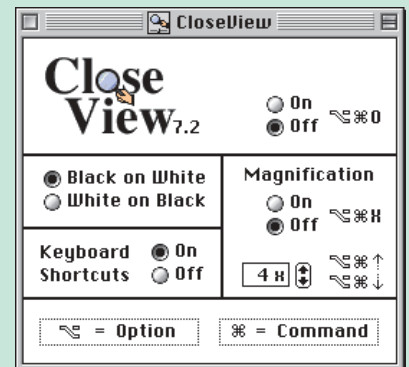
Conforme comentado no início, a Apple não é exatamente uma campeã da acessibilidade, mas não deixa de oferecer alguns recursos. Eles estão lá, escondidinhos dentro do CD do sistema, e quase ninguém se lembra deles, ou nem sequer sabe que existem.

CloseView

Painel de controle de dez anos de idade, quase nunca usado, mas que (talvez por via das dúvidas) foi copiado pelo Windows 98. Ele faz somente uma coisa, e faz bem: amplia de 2 a 16 vezes o tamanho do conteúdo da tela. A imagem corre junto com o mouse.



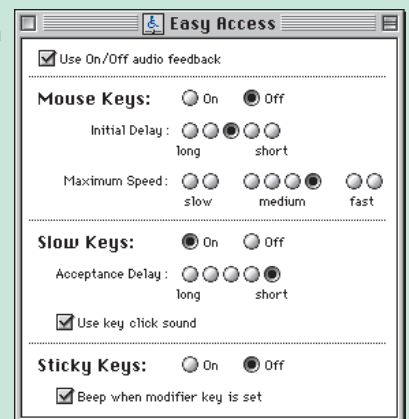
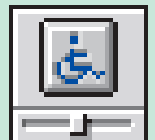
É uma função que foi parcialmente suplantada pela capacidade de se diminuir e aumentar a resolução do monitor pelo Control Strip, mas ainda é interessante para operações de alta precisão, quando um software não sabe ampliar suficientemente a vista (alguém aí pensou no Quark?).



Easy Access

Serve para estender as capacidades do teclado. Divide-se em três funções:

- Mouse Keys, para mover o cursor do mouse pelo teclado numérico;
- Slow Keys, pela qual o Mac só registra as teclas se forem pressionadas por um tempo mínimo. Pode ser ativada no Mac dos outros como “pegadinha”, pois uma pessoa incauta pode achar que a máquina está com problema;
- Sticky Keys, que permite digitar combinações como **⌘**OptionShiftS uma tecla de cada vez. Essa função é bem útil – se não para evitar a tendinite, ao menos para você poder trabalhar no Mac com uma mão só enquanto come aquele hambúrguer com a outra.



Facilidade de uso nunca é demais, especialmente quando os programas que facilitam nossa vida são tão pequenos e, em sua maioria, gratuitos, como é o caso dos aqui apresentados. **M**

MARIO AV mav@macmania.com.br

Gosta de se divertir testando programas que permitem aos Macs fazerem coisas para as quais não foram originalmente criados.



Wacom é o nome da empresa que tem feito nos últimos anos as melhores tablets para os artistas cibernéticos ou para aqueles que gostam de desenhar ou pintar qualquer coisa no computador. Tablet é uma mesinha retangular no formato de um mouse pad (pode ser maior ou menor do que isso, dependendo das suas necessidades), que você rabisca com uma caneta especial em sua superfície e os rabiscos aparecem na tela do seu computador. Para que serve? Ilustradores e pessoas que trabalham com arte em geral conseguem ter muito mais precisão e controle do traço do que com o mouse (no mouse você usa o braço inteiro, e com a caneta você usa punho e dedo para dar mais movimento), além de ser uma ferramenta muito mais intuitiva do que um mouse com um botão (ainda mais o mouse do iMac, ao qual já não é tão fácil de se acostumar como os mouses antigos).

O que é PenPartner?

A coisa é mais ou menos assim: depois que a Apple lançou o iMac há mais de um ano e descobriu-se que ele era um dos maiores sucessos da indústria da informática, vários fabricantes de periféricos para computadores começaram a aderir ao estilo colorido e transparente. A Wacom, que sempre fez tablets para o mercado macmaníaco, não ficou para trás e lançou uma tablet azul e transparente para agradar aos felizes proprietários de iMac (antes que você pergunte: não, a Wacom não lançou até agora o seu PenPartner em outras cores).

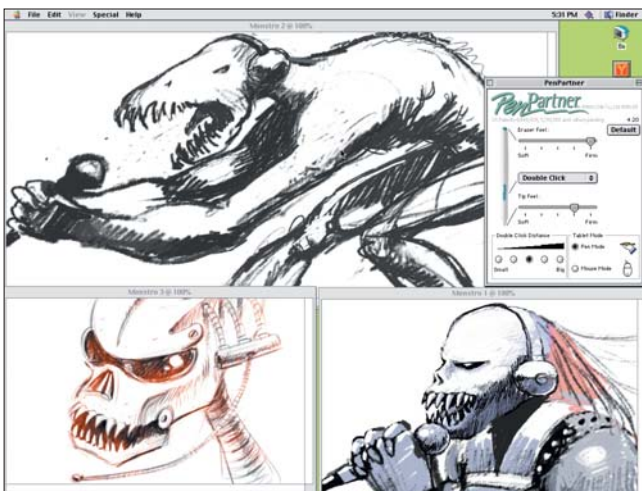
Além da cor azul e da transparência, a PenPartner traz outras coisas que combinam com o iMac: conexão via USB, tamanho pequeno (4 x 5 polegadas ou 13 x 9,5 centímetros de área de desenho) e preço acessível. A sua conexão USB significa que toda a instalação é uma baba: é só ligar o cabo em uma das saídas do teclado ou na portinha da lateral direita (não precisa desli-

gar o computador). Depois é só instalar o software a partir do CD que vem com ele, restar a máquina e sair usando. A partir daí, todos os softwares de desenho tiram proveito da tablet: Photoshop, FreeHand, Illustrator, Painter e qualquer outro que tenha suporte a tablets.

O seu tamanho pequeno é ideal para a tela de 15" do iMac. Você pode até usar o PenPartner com alguns G3 e G4 com saída USB, mas se você for usá-lo com monitores maiores do que o do iMac, já começa a ficar complicado (a proporção da tela para o tablet fica bastante diferente, o que significa que você perderá precisão ao desenhar com uma tela maior). Se você pretende fazer desenhos, ilustrações ou pinturas profissionais com monitores grandes ou até dois monitores, o conselho é que você parta para tablets maiores (do tamanho 6 x 8 polegadas em diante).

O preço também é um atrativo para quem tem um orçamento apertado. Geralmente as tablets maiores custam caro e acabam desestimulando quem estava querendo começar a dar as suas pintadinhas por aí.

A caneta que vem com a tablet é igual à dos modelos anteriores da Wacom (mas não são compatíveis entre si), com um botão na lateral da caneta (que geralmente é usada como duplo-clique), um botão no topo (que serve inicialmente como borracha) e uma ponta que funciona como botão quando se aperta a caneta em um ponto qualquer. Todas essas opções de botão são configuráveis através do painel de controle que é instalado na sua máquina, e toda a sua configuração é bastante simples e intuitiva. A precisão da caneta também é bastante boa e não deve nada às



Wacom Tablet PenPartner



canetas das tablets profissionais, com resolução de 2540 lpi e 1024 níveis de pressão. Para quem não está acostumado, se você usá-la com a ferramenta do pincel do Photoshop ou a ferramenta de caneta do FreeHand, por exemplo, dá para criar traços finos ou grossos conforme a pressão aplicada na caneta.

Junto com a tablet, vem uma versão light do Painter, o Painter Classic. Mas não se anime muito. O Painter que vem com ele tem muitos bugs e é muito limitado se comparado às versões completas e mais novas.

Concluindo, a PenPartner é para quem precisa de uma tablet barata, que funcione bem e que seja ideal para se trabalhar, com o iMac ou até com um G3/G4 e uma tela não muito grande (até 17" passa). Se essas são as suas necessidades, compre-a sem medo. **M**

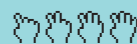
DOUGLAS FERNANDES*

dougfern@dialdata.com.br

Descobriu que se fosse ganhar a vida como ilustrador, morreria de fome.

*Colaboração e ilustrações de Jarbas Agnelli

WACOM PENPARTNER



Wacom: www.wacom.com

SED: 11-3649-0800

Preço: US\$ 152

A PenPartner é ideal para telas de 15 polegadas



Belkin USB BusPort

Plugue periféricos USB no seu Mac velho

O USB é uma maravilha. Graças à adoção crescente do USB no mercado PC, o que não falta são empresas vendendo periféricos e placas USB no mercado. Uma delas é a Belkin, que além de hubs, mouses de três botões e adaptadores USB para porta paralela, está vendendo aqui uma placa PCI/USB, a BusPort. Se você tem um Power Mac, rodando o sistema 8.5.1 ou superior, com um slot PCI livre, você pode instalar nele a placa da Belkin e ganhar duas portas USB com capacidade de transmissão de até 12 Mbps.

Mas qual é a utilidade de ter uma placa USB em um velho Mac?

Bem, podemos citar algumas. Se você comprou um novo Mac com porta USB e alguns aparelhos USB novos sem se desfazer de seu Mac antigo, pode ser muito útil compartilhar os novos periféricos. Outro bom motivo é aproveitar a oferta de periféricos desse padrão

mais popular, muito mais fáceis de encontrar. As novas impressoras da Epson e da HP, por exemplo, já saem de fábrica com portas USB.



Instalando a placa

Apesar da falta de documentação — só há referência sobre a instalação no sistema Windows 98 — e de drivers de instalação, conectar a placa não exige prática nem habilidade: basta abrir seu Mac e espetá-la no primeiro slot PCI disponível. Não se esqueça, é bom desconectar o cabo e tocar no gabinete com a mão para descarregar energia estática. Esse procedimento simples pode garantir a integridade de sua placa.

Embora esteja entre as poucas instruções impressas na parte externa da caixa da Belkin a afirmação de que a placa é compatível com Mac OS 8.5, não acredite. Você vai precisar do

upgrade para o 8.5.1 ou do 8.6, que vem com o driver USB genérico da Apple.

Se você está pensando em ir ao site da Belkin e baixar o drive de instalação dessa placa para o sistema 8.5, pode tirar o cavalinho da chuva.

Eles têm drives para vários produtos, menos para essas placas. Renda-se: é melhor dar um upgrade no sistema e divertir-se conectando seus periféricos.



Pró: Preço razoável; *plug and play*



Contra: Sem driver próprio nem documentação para Mac

O reconhecimento de cada novo periférico é no melhor estilo *plug and play*. Basta instalar os drivers

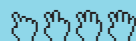
corretamente e mãos à obra.

Conectei um Zip-100 da Iomega, uma Epson Stylus Color 740 e um modem Diamond Supra Express 56k, e todos apresentaram desempenho satisfatório. O Zip-100 USB demorou o dobro do tempo de seu irmão SCSI para copiar o mesmo arquivo de 93 MB (quase 9 minutos). Mas funciona sem problemas para montar e desmontar discos Zip.

Eu estava particularmente curioso com relação à configuração da impressora e do modem, uma vez que, antes da instalação da placa, o Chooser e o painel de controle do modem apresentavam apenas duas opções de portas: a de modem e a de impressora. Após a instalação dos drivers, surgiu em ambos a opção USB, e tanto a conexão com a Internet quanto impressões na Epson transcorreram normalmente.

Placas como essa são fundamentais para a estratégia da Apple de forçar a adoção de novas tecnologias, porque permitem a retrocompatibilidade com Macs antigos que ainda dão no couro. Só falta agora alguém começar a trazer para o Brasil adaptadores de interface SCSI/USB. Esse é outro item que muitos mac-maniacos estão atrás para poder aproveitar os periféricos SCSI que possuem em seus novos Macs. Aí não vai haver mais desculpa para alguém não mergulhar de cabeça no mundo poderoso e colorido do Macintosh. **M**

BELKIN USB BUSPORT



Belkin: www.belkin.com.br

Red Networks: 11-253-4006

Preço: US\$ 100

ProNotas

ACI US reduz preço de banco de dados

A ACI US, criadora do banco de dados 4th Dimension, anunciou que baixou o preço da edição standard do seu principal produto, o **4th Dimension 6.5**, para US\$ 99. Segundo a empresa, a oferta tem tempo limitado e serve para clientes dos Estados Unidos e América Latina (apesar da ACI US atualmente não ter distribuidor no Brasil). Com essa redução, a empresa pretende atrair usuários do FileMaker Pro, que teve um update recente para a versão 5.0. O 4D, como é conhecido o programa, traz um poderoso ambiente de desenvolvimento de bancos de dados, *multi-threaded*, rápido e integrado à Web, permitindo a criação de sites dinâmicos. No Brasil, o programa é utilizado por empresas como a Esferas Software, no desenvolvimento de programas de administração e editoração automatizada para empresas como Editora Globo, Film Planet e Z+G Grey.

ACI US: www.acius.com

3Dfx lança driver de Mac para placa Voodoo3 3000

Em agosto de 99, a 3Dfx Interactive introduziu a primeira versão dos drivers beta para a comunidade de desenvolvedores Macintosh, proporcionando a oportunidade de criar versões para Mac dos jogos mais famosos e vendidos de PC, além de atrair novos títulos em 3D para a plataforma da Apple. Agora, ela anunciou o lançamento da **versão beta 5.0 do driver 3Dfx para Mac**, com suporte para a recém-anunciada placa Voodoo3 3000 PCI. O driver inclui duas ROMs selecionáveis para as velocidades de clock de 143 MHz e 166 MHz, oferecidas respectivamente pela Voodoo3 PCI e pela Voodoo3 3000 PCI. Essa versão beta dos drivers incorpora velocidades de clock diferentes da nova Voodoo3 3000 PCI, assim como outras características de resolução selecionadas especificamente para o Mac.

A 3Dfx anunciou também que sua tecnologia gráfica e a nova tecnologia de *buffer* estariam disponíveis para o Power Mac G4, assim como novos produtos para Mac. Os drivers estão disponíveis para download no site da 3Dfx.

3Dfx Interactive: www.3dfxgamers.com

ATI lança chip gráfico de 128 bits para futuros iBooks

A ATI, fabricante de todos os subsistemas gráficos da Apple, lançou uma versão portátil da tecnologia de vídeo RAGE 128, oficialmente batizada de **RAGE 128 Mobility**. O chip é parecido com o do iBook, o RAGE Mobility, que basicamente é um RAGE Pro incrementado com decodificação DVD/MPEG-2. Na verdade, os dois processadores utilizam a mesma pinagem, ►

PowerPC: a nova geração

Aviso aos leitores não-técnicos: este artigo se resume em "os futuros PowerPCs vão ser *muito* mais rápidos..." Mas, se você quiser saber como e por quê, leia!

por Rainer Bockerhoff

Recentemente, IBM e Motorola publicaram um documento conjunto, obscuramente chamado **Book E**, contendo seus planos futuros para a linha de processadores PowerPC.

Historicamente, o PowerPC como o conhecemos hoje é descendente de dois dinossauros:

- O primeiro dinossauro foi o Motorola 88000. Projetado para ser um substituto RISC do venerável 68000, usado nos primeiros Macs, o 88000 não pegou... foi usado em alguns protótipos pela Apple, sem chegar ao mercado.

- O segundo dinossauro foi o IBM POWER, na verdade uma tentativa da IBM para reduzir a complexidade dos seus minicomputadores e mainframes. Quando se formou a aliança Apple-IBM-Motorola, aproveitou-se parte do conjunto de instruções, ou ISA (Instruction Set Architecture) do POWER e usou-se uma evolução das interfaces e estruturas do 88000.

O primeiro chip PowerPC, o 601, foi comercializado pela Apple nos PowerMacs 6100, 7100 e 8100, é hoje considerado como a primeira geração (G1) da arquitetura PowerPC. A

segunda geração (G2), com os modelos 604 e 604e, ampliou muito o desempenho e ainda teve uma versão de baixo consumo, o 603.

Com o lançamento do G3 (ou PowerPC 750), pela primeira vez a denominação da geração predominou sobre o

número do modelo, o que continuou com o recém-lançado G4 (ou PowerPC 7400). Todas essas gerações ainda mantêm a arquitetura original de 32 bits, embora a definição oficial englobasse também chips de 64 bits.

É importante dizer que os três parceiros da aliança nem sempre tiveram objetivos coincidentes. A Apple, é claro, tentou influenciar IBM e Motorola para que a ênfase fosse sobre chips baratos e potentes para computadores desktop. A Motorola estava principalmente interessada em chips para sistemas embutidos, ou seja, controladores industriais, de veículos e similares, usando variações menores e mais lentas; a IBM, além de se interessar também pelo mercado embutido, converteu seus servidores e mainframes, com base em variações mais potentes da arquitetura. Assim, se olharmos nos catálogos, encontra-



Qual é a diferença entre RISC e CISC?

A sigla RISC significa **Reduced Instruction Set Computing**. Designa uma arquitetura simplificada; não implica necessariamente em um conjunto de instruções pequeno. É o contrário de CISC (Complex Instruction Set Computing), a arquitetura dos processadores Intel Pentium e Motorola 68000. Em geral, podemos distinguir RISC de CISC por várias características:

	RISC	CISC
Registradores	muitos	poucos
Endereçamento de memória	apenas Load e Store	quase todas as instruções
Modos de endereçamento	poucos	muitos
Tamanho de instruções	fixo	variável
Operandos desalinhados	não	sim
Implementação	hardware	microcódigo

PowerPC: a nova geração

continuação

remos variedades desconhecidas dos usuários de Mac, como os já obsoletos 602, 615, 620; os controladores MPC400, MPC500 e MPC800; e os chips POWER/2 e POWER/3 de 64 bits.

Apesar de divergências ocasionais, Motorola e IBM reconheceram que seria vantajoso partir de uma estratégia unificada para fazer frente à ameaça da Intel e seus derivados. Assim, o recém-publicado Book E descreve como os parceiros pretendem levar a arquitetura PowerPC para o terceiro milênio, com flexibilidade para cada um poder desenvolver as variações que lhe interessam, sem comprometer a interoperabilidade e compatibilidade com programas anteriores.

A primeira característica dos futuros PowerPCs é, portanto, a compatibilidade. Programas existentes de 32 bits em geral funcionarão sem alterações. No entanto, aplicações modernas exigem a migração para 64 bits. Para isso, o Book E prevê que as instruções existentes operem normalmente, produzindo resultados e endereços de 32 bits; permite a extensão automática desses dados para 64 bits, se necessário; e define dezenas de instruções novas que manipulam dados e endereços de 64 bits.

Os primeiros PowerPCs continham unidades independentes para processar inteiros, números de ponto flutuante e instruções de desvio. No G4, a unidade AltiVec (agora rebatizada Velocity Engine) permite a manipulação de vetores (vários dados em paralelo). O Book E formaliza a possibilidade de se incluir unidades especializadas como a AltiVec em futuros chips PowerPC. Poderia-se, por exemplo, ter unidades especializadas para processamento de protocolos de rede, funções de impressão ou para controle industrial. Essas unidades poderiam usar os registradores gerais das

outras unidades ou, como foi feito na AltiVec, ter seus registradores próprios.

Ao mesmo tempo, a unidade de mapeamento e endereçamento de memória foi flexibilizada para permitir versões simplificadas em ambientes de pequeno porte, ou de grande complexidade para servidores multiprocessados. A estrutura dos vários níveis de cache também foi refinada e adaptada a esses diversos ambientes. Finalmente, para facilitar o desenvolvimento e o controle de sistemas, há recursos avançados de interrupções, temporização e debug.

Bom, tudo isso é muito interessante, mas meio abstrato... o que vai acontecer de prático para nós, usuários de Mac? De imediato, claro que a Motorola vai consolidar seu recém-lançado G4 e estendê-lo para frequências mais elevadas.

A IBM, que inicialmente havia se abastido de fabricar o G4 com AltiVec, agora anunciou que vai ajudar a Motorola a atender à grande demanda da Apple nesse sentido. Os problemas que a Motorola está tendo com a versão de 500MHz, que sofreu um atraso de alguns meses devido a instabilidades em certas circunstâncias, devem ser superados até janeiro de 2000, e versões do G4 com 700 MHz já foram vistas nos laboratórios... Com o recente anúncio de chips Intel de 700 MHz, não se pode dormir no ponto. De fato, PowerPCs de 1 e 1,2 GHz supostamente serão vistos ainda no ano 2000, mas ainda é cedo para dizer se serão denominados G4 ou G5.

Com base nas definições do Book E e olhando para os avanços nos outros chips da IBM e da Motorola, podemos fazer algumas previsões interessantes. Não necessariamente nessa ordem, poderemos ver nos próximos dois ou três anos PowerPCs com as seguintes características (recomendamos o uso preventivo de

babador para ler essa lista):

- Unidades múltiplas AltiVec no mesmo chip.
- Backside cache de 4 ou 8 megabytes, ligado à CPU por barramento de 128 ou 256 bits.
- CPUs múltiplas no mesmo chip, compartilhando um mesmo backside cache e um barramento local de altíssima velocidade.
- Unidades de instrução para execução direta ou assistida de código Java.
- Unidades de instrução para auxílio à emulação da arquitetura Pentium.
- Suporte de hardware para sistemas operacionais multitarefa.

• Cache e barramento de memória com bits adicionais para correção de erros. Só para exemplificar, a IBM está para vir, no ano que vem, com a primeira CPU da linha POWER/4, dirigida para servidores high-end. É válido supor que os aperfeiçoamentos desse chip aparecerão, cedo ou tarde, num G5 ou G6 da vida. O POWER/4 supostamente terá um módulo central (similar ao módulo que contém, por exemplo, um Pentium III e seus chips de suporte) contendo oito CPUs, compartilhando um backside cache de 32 MB, rodando inicialmente a 1,2 GHz. Cada CPU terá capacidade para uma transferência contínua de 35 GB/s (sim, gigabytes por segundo) com os outros chips e de 10 GB/s com a RAM externa. A base desse monstro é um chip contendo duas CPUs, memória cache e *outras cositas más*, num total de 170 milhões de transistores...

...E sendo assim, podemos afirmar com segurança que, no ano 2005, com essas CPUs ultra-rápidas, memórias de muitos gigabytes e interfaces de usuário multidimensionais, continuaremos demorando 45 segundos para abrir um documento do Microsoft Word de dez páginas. **M**

RAINER BROCKERHOFF
rainer@ez-bh.com.br

Enquanto isso, a Motorola já apronta o G5

Ao mesmo tempo em que você fica aí, sentado, sonhando com o dia em que finalmente colocará as mãos num desses maravilhosos G4, a Motorola já está trabalhando no seu próximo chip: o PowerPC 7500 ou G5. Mas não se entusiasme muito ainda, pois ele só deverá ser lançado daqui a uns dois anos. Apesar da Intel ter prometido lançar seu processador de 64 bits (codinome Merced) antes disso, a Motorola garante que o G5 deverá oferecer maior velocidade e mais compatibilidade com programas atuais.

O G5 deverá ter sua estrutura redesenhada, com a implementação completa da tecnologia de 64 bits PowerPC ISA

(Instruction Set Architecture). Isso incluirá endereçamento e unidades integrais de 64 bits (o PowerPC já suporta ponto flutuante de 64 bits e unidade de vetor de 128 bits).

O Merced, por sua vez, é a primeira tentativa da Intel de criar um processador de 64 bits, que pode lidar com instruções e blocos de dados em volumes duas vezes maiores do que um chip de 32 bits, resultando teoricamente em velocidades maiores. No entanto, para trabalhar com as aplicações existentes escritas em código de 32 bits, incluindo o sistema operacional, o Merced vai emular um processador de 32 bits. Já o G5 – que também terá uma versão de 32

bits – será capaz de rodar aplicações de 32 bits em modo nativo, o que é muito melhor do que a emulação, possibilitando que esses programas de 32 bits tirem maior proveito da velocidade do G5. Além disso, a Motorola diz que, com exceção de sistemas operacionais que necessitem de um processador específico, o G5 virtualmente não precisará de alteração no código da aplicação. Combinado com as velocidades de clock de 2 GHz que irão inaugurar o G5, esse design deverá oferecer uma vantagem sensível de performance em relação ao Merced. O processador da Intel será mais indicado para grandes servidores, por causa de seu alto custo,

o tamanho (de um pacote de cigarros) e a considerável produção de calor. Em contraste, o G5 está sendo desenhado com olhos nos computadores desktop, sendo, portanto, mais democrático. Os planos do G5 não significam, porém, que a Motorola tenha parado de trabalhar no G4. De acordo com a empresa, o atual processador vai migrar para a tecnologia *silicon-on-insulator*, um processo de fabricação que pode oferecer ganhos de velocidade de até 35% em relação aos processos convencionais *bulk-CMOS*, ou pode reduzir o consumo de energia em 65% na mesma velocidade. Mas a Motorola ainda não informou quando essa mudança ocorrerá.

Veja, mamãe, sem as mãos!

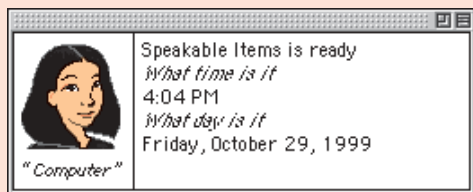
por **Maurício L. Sadicoff**

Curso de
AppleScript,
parte 7

Quantas vezes você teve que aturar o pessoal do PC com aquele papo de que PC existe em todo canto e por isso é melhor? Não seria ótimo se houvesse uma prova definitiva que seu Mac é melhor?

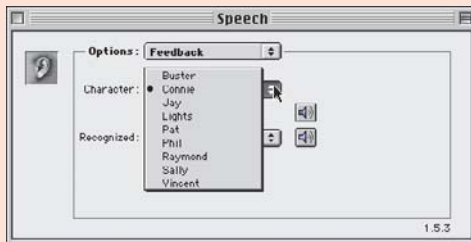
Se você leu o título, já sabe que alguma eu estou aprontando, né? Pois é, estou prestes a dar uma prova irrefutável de que Macs fazem coisas com as quais PCs nem sonham. Para isso, você vai precisar ter certeza de ter duas tecnologias instaladas no seu Mac: AppleScript, que você já tem, porque vem com o sistema, e a outra, a menina-dos-olhos de todo fanático por Jornada nas Estrelas, uma tecnologia que a Apple chama de **Speech** e engloba reconhecimento e síntese de fala. Sim: estamos falando de bater papo com seu computador, na vida real, ao vivo e a cores. Se você não tem o Speech instalado, nem está com o CD do sistema por perto, vai precisar fazer o download. Ao contrário dos usuários de PC, que têm que pagar uma bolada pra terem direito a programas de reconhecimento de voz que nada mais fazem do que digitar o que você diz, nós, macmaníacos podemos ir ao site da Apple, em <http://www.apple.com/speech> (para MacOS 8.6 ou superior) ou <http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n10376> (se o seu Mac roda o sistema 6.0.7 ou superior). Sim, você leu certo: sistema 6.0.7. A tecnologia não é nova: funciona com Macs 68k ou PowerPC, só que antigamente funcionava *ma non troppo*. Havia gente que reclamava de computadores abrindo o Photoshop cada vez que o cachorro latia, ou coisa semelhante. Mas recentemente, no MacOS 8, a tecnologia foi revisitada e transformada, e agora funciona bem pacas.

Bem, depois de seguir as instruções no site, baixar e instalar seu Speech, você provavelmente vai ter que dar um restart no seu Mac. Depois disso, o Mac vai estar prontinho para abrir o bico e sair batendo papo. Legal, não? Repare que, logo após o restart você vai ter uma janelinha flutuando no seu desktop:



Essa janelinha, dependendo da versão, vai ter umas luzinhas piscando ou uma animação. Essa é a *personalidade* do seu Mac, definida no

painel de controle Speech. A cara da animação é definida na opção Feedback e a voz que responde é definida na opção Voices:



Se você achou que até agora estava bom, prepare-se pro pulo do gato.... Até o aparecimento do AppleScript, o Speech era uma tecnologia bonitinha, mas não exatamente utilizável. Porém, com o AppleScript, você finalmente pode mandar seu Mac fazer algo enquanto escreve uma carta pra Macmania dizendo o quanto você gosta desta coluna. A coisa funciona assim: cada vez que você manda um comando de voz pro seu Mac, o Mac vai na pasta Speakable Items, dentro de Apple Menu Items, e roda o que quer que seja que esteja lá dentro, seja um programa, um script ou até mesmo uma pasta ou documento. Quando você instala o Speech, aquela pasta já vai estar cheia de programinhas e coisas interessantes que a Apple dá para você já ir brincando com o seu Mac.

Seu Mac fala e escuta

Um script especialmente interessante chama-se Make this speakable. É isso aí: esse script serve pra fazer algo ficar "falável" (desculpe aí, Aurélio...). Você clica numa pasta, num arquivo ou num programa qualquer e diz as palavrinhas mágicas acima. Seu Mac vai entender (a não ser que tenha algum cachorro latindo ao seu lado) e vai colocar um alias na pasta Speakable Items, que aponta para o arquivo que você tinha selecionado. A partir daí, basta falar "Photoshop" pra lançar o bicho! É claro que o primeiro programa que você vai colocar lá dentro é o Script Editor.

Tá gostando? Pois bem, agora se prepare, porque vou mandar você pro espaço! E se, em vez de mostrar caixas de diálogo, seu Mac *falasse* com você?

Bem, se você já tornou o Script Editor "falável", abra a pasta Speakable Items. É só ir ao Apple Menu e soltar o mouse em cima do nome da pasta. Diga pro seu computador "Sort window by name" e desça até ver o Script Editor e um script chamado Show me what to say. Clique duas vezes no script e veja o que

ele faz. Agora, arraste o script pra cima do Script Editor, e você verá o seguinte:

```
tell application "Finder"
  activate
  copy ((path to apple menu items folder as string)
    & "Speakable Items") to thePath
  open alias thePath
  set view of window "Speakable Items" to name
  try
    say "You can speak the name of any file
      listed in this window"
  on error
    display dialog "You can speak the name of any
      file listed in this window" buttons {"OK"} default button
      1 giving up after 50
  end try
end tell
```

A essa altura, não deve ser difícil entender esse script. Primeiro, ativamos o Finder e criamos uma variável chamada *thePath* que contém o caminho para a pasta Speakable Items. Abrimos a pasta e a ajustamos para vista por nome. Agora, o comando que todos estavam esperando. Dentro de um *try* (porque pode ser que o Speech não tenha sido carregado) escrevemos o comando *say*. Que faz exatamente aquilo que você queria. Faz seu Mac falar a frase logo em seguida.

Agora, você já deve estar dando pulinhos de entusiasmo só de pensar o que você pode fazer com isso, né? Mas você reparou como a fala foi monotônica?

Repare que, quando você conversa com alguém, sempre coloca ênfase em certos pontos de uma frase, o que cria o efeito "musical" de uma conversação. Agora, nós vamos modificar o script acima pra criar esse efeito. Para dar maior ênfase, utilizamos `[[emph +]]`. Para menor ênfase, `[[emph -]]`. Modifique a linha que tem o comando *say* para que leia:

```
say "You can [[emph +]] speak the name of any file
  listed in [[emph -]] this window"
```

Agora, clique em Check Syntax para confirmar que você não esqueceu nenhum colchete, e Run. Percebeu a diferença? Eu prefiro com ênfase, então modifique o comentário no topo para botar minha marca e gravo o bicho. Agora, toda vez que eu perguntar pro meu computador para que serve o Speech, vou ter a satisfação de saber que fui eu que disse pra ele a melhor maneira de responder. Pronto, é fácil mesmo! Agora, mãos à obra. Escreva seu próprio script utilizando o Speech e mande pra gente. Se for útil, a gente publica. Se não for, mas fizer algo bacana, publicamos também.

Na próxima coluna falo sobre Scripting Additions, que acabou perdendo a posição, mas acho que ninguém se incomodou... **M**

MAURÍCIO L. SADICOFF

É a mente que libera pensamentos randômicos em <http://go.to/randomthoughts>. O site foi todo criado em duas horas, numa noite sem sono, e é reescrito todos os dias. Mande seu pensamento randômico você também.

Limpando vídeo

Saiba usar o Media Cleaner 4.0, uma das mais poderosas ferramentas de edição de vídeo

por Gian Andrea Zelada

A fórmula "menos é mais" tem sido empregada há muito tempo pela humanidade. Pelo menos neste século, Mies Van Der Rohe na arquitetura e Miles Davis na música expressaram em formas e sons a essência deste princípio que hoje, para o vídeo e o áudio digital, tem o Media Cleaner, da Terran Interactive, como aliado.

O Media Cleaner é um programa para a compressão e otimização de vídeo, imagens estáticas e áudio. No processo de produção ele entra na antepenúltima etapa comprimindo e otimizando os arquivos de áudio e vídeo, que foram produzidos e editados em alta resolução.

Depois disso, estes arquivos serão utilizados no processo de desenvolvimento (authoring) de aplicativos que em seguida vão ser distribuídos na web, CD-ROM, DVD ou quiosque. Na versão 4, o Media Cleaner incorporou novos recursos como o de ser multiplataforma (Mac e Wintel), ter suporte para diversos formatos, novos filtros de áudio e a capacidade para conversão entre formatos sem a necessidade de recompressão (é possível transformar um QuickTime num AVI sem perda de qualidade decorrente de recompressão).

Abrindo o programa

Assim que o programa iniciou surge uma janela chamada Process window para a qual os arquivos que serão comprimidos devem ser arrastados. Para adicionar mais de um arquivo pode-se arrastar pastas ou volumes inteiros. Na Process Window podem ser colocados até 2 mil arquivos simultaneamente com configurações de compressão individualizadas. Para designar as configurações de compressão basta clicar duas vezes no campo denominado "Setting" e escolher a que for mais adequada. Uma vez que todas as confi-

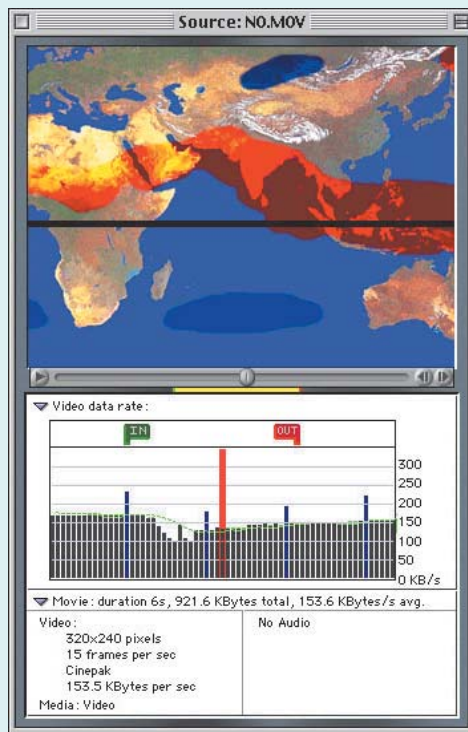


fig.2

gurações estiverem ajustadas é só clicar em "start" e aguardar o processo de compressão de todos os arquivos de uma só vez. A lista na Process window que contém os arquivos e as especificações de compressão é denominada *batch* (fig.1).

Os arquivos que se encontram na Process window podem ser abertos com um simples double click. Da mesma forma que no Movie Player, os movies podem ser visualizados em diversos tamanhos. Além disso, informações adicionais sobre a faixa de áudio e vídeo se encontram sob a barra de controle dos movies. Lá pode-se saber o tamanho em Bytes, a duração, as dimensões e o codec utilizado. Além disso, o Data Rate Graph mostra uma média geral da transferência de dados, o tamanho em bytes de cada frame e os key frames espalhados pelo movie (fig.2).

Pré-editando

Se o sinal de vídeo foi captado de um VHS doméstico utilizando a porta de entrada de vídeo composto do seu Mac AV, é bem provável que do lado esquerdo da imagem apareça uma indesejável linha preta. Para eliminá-la basta reduzir o tamanho de tela que será exibido o vídeo. Este procedimento denominado crop pode ser efetuado de duas maneiras: o manual e o numérico.

O crop manual permite ao usuário simplesmente ajustar com o mouse o retângulo de crop. Caso queira que o retângulo de crop mantenha as mesmas proporções do movie original basta clicar na

opção Constrain Aspect Ratio. Se for habilitada a opção Constrain by Multiples of Four, o retângulo de crop irá se alterar em valores múltiplos de 4 pixels. Essa opção é essencial em alguns casos, pois alguns codecs são otimizados para movies com dimensões múltiplas de 4 (fig.3).

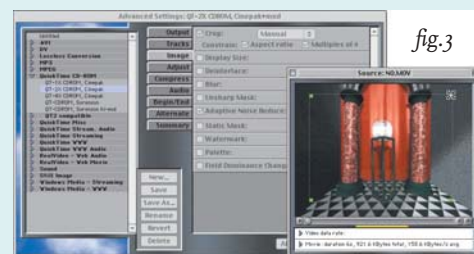


fig.3

Ao contrário do crop manual, que deve ser ajustado para cada movie do batch, o crop numérico é válido para todos os arquivos da lista. Para executar um crop numérico basta escolher a opção e entrar com o número de pixels a serem removidos de cada um dos quatro lados do movie.

Além do crop, o Media Cleaner 4 permite realizar outras edições antes que o processo de compressão seja iniciado. Por exemplo, além de reescalar as dimensões, é possível cortar a ponta inicial e final dos movies. Este processo denominado Trim pode servir tanto para eliminar inícios (claquetes) e finais quanto para executar testes de compressão em trechos pequenos do movie antes que a compressão seja definitivamente aplicada em todo o movie. Para inserir os pontos iniciais e finais do trim, basta mover o ponteiro de controle no local desejado e teclar ⌘⌥⌘ (⌘⌥⌘), respectivamente.

Configurando

Antes que o processo de compressão inicie, é preciso terminar de especificar as configurações. O Media Cleaner 4 possui um módulo chamado Settings Wizard, que checa a melhor configuração através de perguntas que devem ser respondidas pelo usuário. A configuração final pode ainda ter cada parâmetro alterado e ser salva e acessada posteriormente.

Caso seja conveniente, o módulo Advanced Settings permite um ajuste individual de cada parâmetro. Ele é dividido em duas partes. Do lado esquerdo da tela aparecem as configurações que estão contidas na pasta Media Cleaner Settings no seu HD. Ao instalar o programa, são copiadas uma série de configurações divididas em diversas categorias (QT, QT streaming, Real Vídeo, MPEG, Sound, Still Image, etc.). Ao clicar em uma delas, todos os parâmetros do lado direito são ajustados para essa configuração e ainda podem ser modificados livremente. Lá pode-



fig.1

mos encontrar opções de vídeo para: remoção de ruído, brilho, contraste, *blur* (desfocar) e *unsharp mask* (enfocar). Para áudio, existem *noise removal* (remoção de ruído), *low/high pass* (filtros passa-altas e passa-baixas), *noise gate*, *reverb* e *dynamic range* (faixa dinâmica) (fig.4).

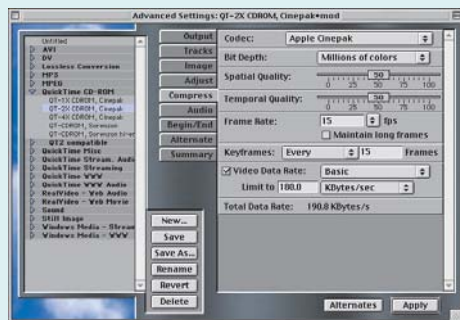
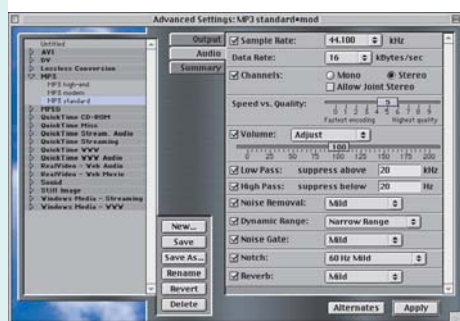


fig.4



Preview

Uma das características mais interessantes do Media Cleaner 4 é a possibilidade de visualização do resultado da compressão ainda durante o processamento do arquivo. Ao se criar um setting, é indispensável visualizar o resultado da compressão sobre o arquivo original, para que se possa efetuar ajustes finos de brilho, contraste e outros parâmetros de imagem, e em seguida fazer o processo de compressão. O Dynamic Preview apresenta uma imagem dividida em duas partes (A e B) por uma linha vertical que pode ser deslocada com o mouse. Tanto a parte A como a B possuem dois botões, denominados Process e Compress. Ao clicar em Process, a imagem original irá se modificar, indicando as alterações

fig.5



resultantes das configurações de processamento de imagem. O mesmo irá ocorrer com o botão Compress habilitado, o qual irá indicar as alterações resultantes da compressão. O Dynamic Preview pode ser utilizado para as seguintes checagens:

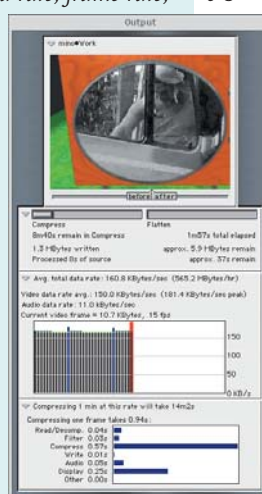
- Checar o ajuste de imagem – habilitando o botão Process em B, temos a imagem original na esquerda e a processada na direita.
- Correção de alterações causadas por codecs – habilitando Process e Compress em B pode-se visualizar as diferenças entre o original na esquerda e as alterações de balanço de cor, brilho e contraste que alguns codecs acarretam.
- Visualizar o resultado de supressores de ruído – habilitando Compress em A e Process e Compress em B possibilita visualizar como o processamento da imagem antes de ser comprimida aumenta a sua qualidade comparada com a imagem não processada antes da compressão.

d) Entender a relação entre tamanho em bytes e a qualidade em imagens estáticas – habilitando Process e Compress em B, podemos facilmente visualizar o resultado da compressão com relação ao original em A (fig.5). No processo de compressão, o Media Cleaner toma conta de todo o processamento da CPU, desabilitando o teclado e outros dispositivos. Para interromper este estado, basta movimentar o mouse para que o Media Cleaner 4 suspenda temporariamente a compressão. Se o usuário deixar o mouse parado por alguns segundos, o Media Cleaner retoma o processo de compressão. Isso pode servir tanto para que o usuário possa acessar outras funções do computador quanto para movimentar a barra Before/After. Durante o processo, é possível visualizar o resultado da compressão em comparação com o arquivo original, utilizando a barra que aparece sob a imagem do movie. Ao movimentá-la, tem-se a imagem exata do frame após a compressão (fig.6).

Dicas para uma boa compressão

Para chegar no melhor resultado de uma compressão, devemos considerar quatro fatores: *data rate*, *frame rate*, tamanho do frame e frequência de key frames. O *data rate* é a taxa de transmissão de dados em um determinado tempo para que o seja executado integralmente no tempo certo. Pode ser medido em kilobytes por segundo (kBps ou kB/s) ou kilobits por segundo (kbps ou kb/s).

fig.6



ProNotas

continuação

possibilitando que o novo chip, muito mais poderoso, seja utilizado numa próxima revisão do iBook. Além da codificação DVD embutida, o RAGE 128 Mobility tem uma poderosa capacidade de duplo display, de modo que a tecnologia de tela dupla re-introduzida nos PowerBooks "Bronze" deverá continuar a ser oferecida se a Apple optar pelo R128 Mobility, o que é provável que aconteça. Ainda é uma incógnita se a Apple vai ou não usar o R128 na sua próxima geração de notebooks. No entanto, ele é o acelerador gráfico portátil mais rápido da atualidade.

EditDV traz novidades

A Digital Origin (antiga Radius) continua a desenvolver seu EditDV. Ela adicionou dois pacotes de aplicativos ao programa de edição de vídeo, que vai se tornando um sério concorrente do Final Cut da Apple. Os compradores do EditDV 1.6 para Macintosh vão receber uma versão completa do RotoDV, uma ferramenta de pintura de vídeo e efeitos especiais, assim como a versão completa do PhotoDV, que permite capturar imagens paradas de camcorders DV e gravadores FireWire. O RotoDV é um programa para retoques, pintura de vídeo, efeitos especiais, composição, roscopia e animação. Também está disponível para venda separadamente, por US\$ 399. O PhotoDV permite capturar um frame de vídeo e publicá-lo em papel ou na Web, trazendo funções como auto resizing e de-interlacing. O software PhotoDV, que inclui o Adobe Photoshop LE, também está disponível para compra separadamente, por US\$ 99. O pacote ainda tem o Media Cleaner EZ, da Terran interactive, custando US\$ 799. A versão com apenas o EditDV está disponível por US\$ 599.

Digital Origin: www.digitalorigin.com

Xerox compra divisão de impressoras a cores da Tektronix para enfrentar HP

A Xerox decidiu desembolsar US\$ 950 milhões para comprar a divisão de imagem e impressão colorida da Tektronix, o que a leva à segunda colocação nesse mercado, com uma fatia de cerca de 30%. Com isso, a empresa ganha força para combater a HP pelo domínio do mercado de impressão. A Tektronix faturou US\$ 725 milhões somente com a linha Phaser de impressão a laser e cera sólida.

Final Cut é otimizado para G4

A Apple anunciou que o Final Cut Pro 1.2, a nova versão de seu software de edição de vídeo, será lançado em novembro. O programa já estará otimizado para o Power Mac G4, a fim de proporcionar melhor renderização e aplicação de efeitos especiais, acelerando o processo de compressão e descompressão de imagens. Ele também incluirá suporte ao Mac OS 9, que está sendo lançado em outubro, e ao sistema de vídeo PAL, o dominante na Europa (e padrão no Brasil). Outras novidades são a possibilidade de importar arquivos formatados em Flash, captura de múltiplos cliques em sequência simultaneamente, suporte a plug-ins After Effects de terceiros e novos filtros de reverbração para áudio. O Final Cut Pro 1.2 poderá ser baixado do site da Apple por quem já é usuário do programa, ou então adquirido por US\$ 999 nos EUA. Ainda não há previsão de vendas no Brasil.

Apple: www.apple.com

ProNotas

continuação

Sorenson Broadcaster cria conteúdo stream para QuickTime 4

Depois de meses em fase de teste beta, a **Sorenson** está lançando o pacote **Sorenson Broadcaster 1.0** para a criação de conteúdo ao vivo (*streaming*) para o QuickTime 4. É o primeiro produto a oferecer vídeo ao vivo e streaming de áudio através de rede local, intranet e Internet, sendo que as transmissões podem ser vistas e ouvidas em qualquer Mac ou PC com o QuickTime 4.

A empresa afirma que criar streams ao vivo é bem fácil com o Sorenson Broadcaster. Depois disso, o usuário só precisa transmitir o stream para um servidor QuickTime (em Mac OS, NT ou Linux), que irá disponibilizar o arquivo para vários clientes. A conexão de rede pode ser qualquer coisa desde uma linha dedicada ISDN a uma simples linha telefônica conectada à Internet. O Sorenson Broadcaster custa US\$ 199 e pode ser comprado a partir do próprio site da empresa.

Sorenson Broadcaster: www.s-vision.com

Adaptec anuncia placas Ultra160 SCSI

Dois modelos de placas Ultra160 SCSI são as novidades da Adaptec para quem tem um Mac PCI, o que inclui os novos G4. O padrão eleva a transferência de dados para 160 MB por segundo (por canal), oferecendo performance significativamente maior do que as outras tecnologias. A empresa diz que o Ultra160 dobra o desempenho das placas Ultra2 SCSI disponíveis atualmente no mercado. A placa **PowerDomain 39160** já está no mercado americano, por US\$ 555, e é voltada para o usuário profícuo que trabalha com vídeo, publishing e pré-impressão. Ela oferece um duplo canal de 64 bits que possibilita a conexão de até 30 discos e outros periféricos SCSI, usando apenas um slot PCI.

Já a placa **PowerDomain 29160N**, que está para ser lançada agora, terá um canal e oferecerá suporte ilimitado a periféricos SCSI, assim como conectividade para os mais rápidos discos externos e sistemas RAID. A Adaptec afirma que o preço será "extremamente agressivo".

Adaptec: www.adaptec.com

Limpando vídeo

continuação

A preocupação com o data rate é fundamental, pois nele serão determinados fatores que influenciam na qualidade final do arquivo, bem como o seu tamanho em kbytes e os métodos utilizados para a sua execução na plataforma do usuário final.

Para CD-ROMs multiplataforma de 2X uma taxa entre 170 kB/s e 200 kB/s é segura. Já para CD-ROM de 4X podemos utilizar valores entre 220 kB/s e 300 kBps. Para DVD-ROMs pode-se utilizar valores em torno de 1Mb por segundo. Já para a web os valores variam de acordo com a conexão: para conexões de 28,8 pode-se utilizar 2,5 kbytes por segundo (20 kbits por segundo); para conexões de 56,6k pode utilizar 4 kbytes por segundo (32 kbits por segundo); para conexões T1, 20 kbytes por segundo (160 kbits por segundo).

Não se esqueça de calcular o espaço disponível para o vídeo na produção final. No caso do CD-ROM, os 650 Mbytes disponíveis devem ser compartilhados com programas de instalação, arquivos de Director, arquivos de texto do tipo "leia-me", bases de dados etc. Por exemplo, se você deseja colocar uma hora de vídeo num CD-ROM cuja plataforma mínima contenha um drive de 4x e os outros arquivos somam 100 MB, o data rate deve ser de no máximo 152 kB/s (550 mil kBytes livres/3.600 segundos = 152 kB/s). Esse valor é quase a metade do que um CD-ROM de 4x suporta, porém a limitação foi determinada pela quantidade de espaço disponível.

Outro fator é o codec utilizado. Codecs como o Sorenson e o MPG-4 atingem níveis excelentes de data rate, mas exigem uma CPU mais poderosa para realizar a descompactação. Por exemplo, um vídeo de 10 kb/s utilizando o codec Sorenson pode ser executado sem problemas num Power Mac ou Pentium de 60 MHz. Já uma compressão utilizando o mesmo

codec com data rate de 200 kb/s exige um G3 ou Pentium II para rodar corretamente. A escolha do número de quadros por segundo (*frame rate*) também deve ser considerada com cuidado. Quanto maior o número de frames por segundo, mais suave vão ser os movimentos e mais rápida deverá ser a CPU para executá-los corretamente. Geralmente em multimídia utiliza-se 15 frames por segundo (fps).

O tamanho em pixels do movie também irão afetar a qualidade final do vídeo. O melhor tamanho é o resultado da relação entre o data rate, o Codec utilizado, o número de quadros por segundo e a plataforma mínima. Por isso é recomendável experimentar diversas possibilidades para se chegar no melhor resultado. De um modo geral, podemos sugerir os seguintes valores:

- Modem – 160 x 120.
- ISDN – 192 x 144.
- T1 – 240 x 180.
- CD-ROM – 320 x 240.
- DVD-ROM – 640 x 480.

Um recurso utilizado com frequência é a duplicação do tamanho da tela de execução. O resultado é um vídeo com o dobro de tamanho em pixels, com o mesmo tamanho em bytes e uma perda na qualidade de imagem. Por exemplo, um vídeo é gerado em 320 x 240 e executado em 640 x 480. Esse recurso de aumento de dimensões é encontrado tanto no MoviePlayer quanto em programas de autoria como o Director e exige um processamento mais intenso da CPU para recalcular a imagem reescalada.

Finalmente, o número de key frames é outro fator importante. O número de key frames vai depender do codec utilizado, do conteúdo do movie e de como ele será visualizado pelo usuário. Com o codec Cinepak, um key frame a cada segundo é um valor razoável. Para um vídeo com muitas alterações de cores e padrões, é recomendável aumentar para um key frame para cada meio segundo. Para codecs voltados para a web, como o Sorenson, recomenda-se um key frame para cada 10 segundos. Para vídeos que o usuário irá acessar randomicamente, é recomendável um número maior de key frames, pois se o key frame estiver distante do ponto acessado, irá ocorrer uma demora significativa para se gerar o frame nesse local.

Arquiteturas multimídia e codecs

Quando o assunto é vídeo digital, dois aspectos devem ser considerados:

- Sincronismo de imagem e áudio.
- A criação de arquivos com qualidade e que

O vídeo digital tem dois fundamentos: a arquitetura multimídia e os codecs

Ficha técnica do Media Cleaner Pro

Terran Interactive: www.terran.com

Preço: US\$ 499,00

Configuração mínima

Power Mac; Mac OS 8.0 ou superior; QuickTime 3.0 ou superior; encoders para a criação de formatos adicionais (RealPlayer G2, Windows Media etc.); 16 MB de RAM; CD-ROM; 5GB de HD

Formatos suportados

Áudio

Lê: AIFF, AIFC, AU, DV, QuickTime, Sound Designer II, System 7 Sound, WAV

Escreve: AIFF, DV, MP3, QuickTime, RealAudio/Real G2, System 7 Sound, WAV

MacPRO-64

Vídeo

Lê: DV, MPG-1, QuickTime, Video for Windows (AVI)

Escreve: DV, MPEG, QuickTime, Real G2 (RealVideo), Video for Windows (AVI), Windows Media (ASF)

Imagens estáticas

Lê: BMP, GIF, JPEG/JFIF, MacPaint, Photoshop, PICT, PNG, QuickDraw GX Picture, QuickTime Image File (QTIF), Silicon Graphics Image File, Targa Image File (TGA), TIFF

Escreve: BMP, GIF, JPEG/JFIF, PICT, QuickTime Image File (QTIF)

Animação e formatos 3D

Lê: 3D Metafile (3DMF), GIF animado, FLC/FLI, OpenDML, PICS, séries de PICTs

Escreve: FLC, Image Sequence

ocupem pouca memória.

Para que isso ocorra, duas tecnologias foram criadas: arquiteturas multimídia e codecs. As arquiteturas multimídia são tecnologias que possibilitam a estrutura geral e o sincronismo para a execução e distribuição das mídias. Sem dúvida, o QuickTime da Apple é a arquitetura mais difundida, devido ao fato de ser multiplataforma e extremamente robusta. No mundo Windows existe o Microsoft Video for Windows (que executa os arquivos com extensão .AVI), que está sendo substituído pelo DirectShow/Windows Media. Com a explosão da Web, outras tecnologias ficaram conhecidas, como o Real G2 e o Windows Media (NetShow).

Os codecs (compressores/descompressores) são algoritmos usados para comprimir os arquivos de vídeo e áudio, de forma que, quando os arquivos são executados pelo sistema de arquitetura multimídia (o QuickTime, por exemplo), eles são descomprimidos em tempo real. Para se ter uma idéia, um segundo de vídeo sem compressão no formato NTSC ocupa algo perto de 27 MB, e dependendo da compressão, seu tamanho é reduzido de 10 a 40 vezes. A compressão funciona através da



fig.7

remoção de dados de vídeo e áudio; consequentemente, ocorre uma degradação da qualidade do vídeo e do áudio. De um modo geral, embora o processo de compressão seja lento, o de descompressão é cerca de 1/30 mais rápido, o que permite que possamos assistir um vídeo continuamente. Exemplos de codecs são o Sorenson Video e o Cinepak. Os codecs funcionam removendo dados redundantes, através da compressão espacial e da compressão temporal. A compressão espacial funciona da mesma maneira que nas imagens estáticas: ou seja, ao invés de especificar cada pixel de uma área da imagem que possua uma cor muito próxima, pode-se generalizar e atribuir para essa área só um valor. Por um lado ocorre uma perda de detalhes, e por outro uma redução de dados para representar a imagem.

A compressão temporal funciona baseada em frames de referência, denominados key frames. O key frame é um quadro completo com todos os pixels e se parece com uma imagem estática normal. Os frames que vêm depois do key frame são chamados *delta frames* e possuem somente os pixels que se diferenciam do key frame. Isso quer dizer que, se numa captação de vídeo, atrás de um ator houver

um fundo fixo, o sistema de compressão vai otimizar todos os pixels que se mantiverem fixos e reduzir muito mais o tamanho do arquivo em kbytes do que se a câmera estivesse se movimentado o tempo todo (fig.7).

Comprimir é bom

Com a chegada iminente da Internet de banda larga, o vídeo digital não é mais um recurso exclusivo dos desenvolvedores de CD-ROM. A nova linguagem de comunicação interativa que vai surgir como consequência dessa tecnologia exigirá também a inclusão de imagens em movimento captadas no mundo real. A vantagem do Media Cleaner 4 é que, além de oferecer resultados superiores aos dos sistemas de compressão dos softwares de edição, existe a possibilidade de ele trabalhar em conjunto com eles (Adobe Premiere, Adobe After Effects, Avid Media Composer e Media 100) facilitando a vida dos desenvolvedores. Quem viver verá. **M**

GIAN ANDREA ZELADA

gian@mamutemidia.com.br

Descomprime mamutes congelados na Mamute Mídia.



InDesign - O Futuro da Editoração Eletrônica



Autor: Vitor Vicentini

Editora: Market Books

Páginas: 208

Preço: R\$ 39

O primeiro livro no Brasil sobre o novo software de editoração eletrônica da Adobe é uma boa maneira para se

conhecer o programa antes de partir para uma transição. Comprando o livro, você pode solicitar um beta do InDesign, válido por 30 dias. Colorido e bem ilustrado, o livro mostra passo-a-passo os conceitos básicos para quem quer começar a trabalhar com o InDesign.

Tratamento de Imagens no Photoshop



Autora: Carol

Braverman

Editora: Market Books

Páginas: 247

Preço: R\$ 63

Para quem quer avançar na arte do Photoshop e aprender a dar aquele trato nas imagens que pas-

sam pela sua máquina. Em uma série de tutoriais, Carol Braverman demonstra técnicas fundamentais do Photoshop, desde a criação de seleções com máscaras ou suavizadas, passando pela correção de cores para um melhor resultado, até a criação de extensões e composições.

Photoshop Técnicas Profissionais

Autor: C. S. Canfield

Editora: Market Books

Páginas: 250

Preço: R\$ 49

O título "Photoshop Técnicas Profissionais" não deixa dúvida sobre para quem é dirigido o livro. Nele, você aprenderá a utilizar os principais recursos do Photoshop e muitas técnicas de Desktop Publishing utilizadas no mercado. De qualquer modo, o autor também inclui uma breve introdução ao programa para os menos experientes.

Regras para revolucionários

Novo livro de Guy Kawasaki promete ajudar pessoas criativas nos negócios

Crie como um deus, comande como um rei e trabalhe como um escravo. É o que recomenda o autor, um ex-funcionário da Apple adorado por nove entre dez macmaníacos. Se você comprou seu primeiro Mac ontem e não sabe quem é a figura, saiba que ele é o criador do conceito "evangelização". Evangelização é o que provavelmente algum amigo seu fez com você, ao mostrar que o Mac é muito melhor que o PC, ao tirar suas dúvidas sobre a plataforma, ao emprestar uma Macmania para você ler, ao ajudá-lo a escolher o modelo; enfim, persuadi-lo com todas as armas possíveis a passar para o lado "do Bem". Repare que o evangelista não vende máquinas; isso é trabalho da Apple e seus representantes. O evangelista vende uma idéia e está o tempo todo pensando no que é melhor para você e não para o fabricante. Ele é um super fã do Macintosh que usa seus poderes para tentar fazer deste mundo um lugar melhor, onde homens e máquinas vivam em harmonia. Soa poético? É. Saiba, então, que todos os colaboradores da Macmania são pessoas desse tipo e que esta revista é um enorme veículo de evangelização.

“Aperfeiçoe seu produto pensando nas pessoas que o compraram e não naquelas que não o fizeram.”

Kawasaki já deu muita mancada nessa vida e usa isso como troféus de guerra. E, principalmente, como lições para seus leitores. Não se envergonha de ter apoiado estratégias furdésimas na tentativa de levar o Mac aos executivos das maiores empresas americanas, nem da grana que enterrou no projeto do 4th Dimension (US\$ 110 mil, para ser exato), nem



de ter sido esnobado pela Microsoft antes de fazer carreira na Apple. Em vez de descredibilizá-lo como guru, isso ajuda muito na hora de entender capítulos como "Não se preocupe, seja imperfeito" e "Aprimore, baby, aprimore". Para quem leu "O Jeito Macintosh", do mesmo autor, e gostou do termo iídiche "chutzpah" (algo entre ter culhão e ser cara dura, positivamente falan-

do), ele traz agora o conceito "Mensch": uma pessoa admirada devido a seu sentimento de ética, justiça e nobreza. Tem até um teste rápido para descobrir seu Quociente Mensch.

“Não acredite que o melhor produto vencerá; se isso fosse verdade, Bill Gates estaria preparando cafés expressos e vivendo em um apartamento alugado.”

Já deu para perceber que esse não é um livro escrito por marqueteiros com fórmulas garantidas de sucesso ou previsões para o novo milênio empresarial. É um conjunto de dicas preciosas para pessoas criativas desenvolverem seus produtos e serviços sem perder o foco no consumidor. Coalhado de historinhas engraçadas e frases de efeito, é daqueles livros para se ler de enfiada, por ser curto e bem escrito. Mas ele não fez tudo sozinho: além do co-autor, Guy usou uma lista de discussão na Internet para recolher exemplos e discutir conceitos. Uma atitude pra lá de Mensch. **M**

TONY DE MARCO

Autor: Guy Kawasaki com Michele Moreno

Editora: Campus

Páginas: 220

Preço: R\$ 29



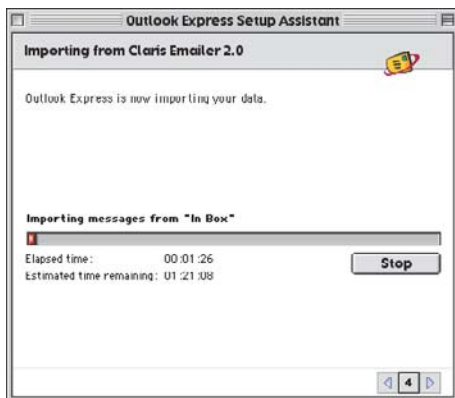
O Outlook Express nunca foi o programa mais amado pelos usuários de Macintosh. Muitos ainda consideram a Microsoft o inimigo público número um e, por consequência, qualquer produto vindo do Bill Gates é visto como o inimigo privado número um. Além disso, o programa sempre apresentou algumas falhas e inconsistências. Mas uma coisa precisamos reconhecer: a Microsoft está



tentando de tudo para fazer as pazes com os macmaniácos. O Outlook Express 5.0 dá mais um

passo nesse sentido, oferecendo um cliente de email mais fácil de usar e com novos recursos ou, em alguns casos, funções que já devia oferecer há tempos.

As mudanças começam logo após a instalação, que mantém o inteligente esquema de *drag and drop*. Ao iniciar o programa, surge o assistente de configuração, que pergunta ao usuário se ele quer usar o software como programa de email principal. O Outlook também oferece a alternativa de realizar um "test drive", ao final do qual opta-se por adotar o aplicativo como cliente principal ou não, para não impor nada (nem parece a Microsoft).



Importar mensagens pode demorar bastante

Durante os cinco passos do assistente de instalação, é possível inserir os dados de sua conta Internet e importar mensagens, endereços e assinaturas de seu programa de email (como EMailer, Eudora e Communicator). Mas já avisamos logo de cara que, se você tiver muitas mensagens, o processo vai levar um bom tempo (em um Performa 6400/180, levou quase duas horas para importar cerca de 500 mensagens). O Outlook precisa de uma enorme quantidade de memória para importar grandes quantidades de email do EMailer. Aloque toda a memória possível quando for fazer isso e, se não for suficiente, apele para a memória virtual.

Outlook Express 5.0

Microsoft dá uma garibada geral em seu programa de email

Nova cara, novas funções

A interface foi toda remodelada para se integrar mais ao estilo Office 98. Os ícones (feitos pela Icon Factory) tornaram o programa bem mais bonito. Por outro lado, deixou-o bem mais lento nas máquinas menos potentes.

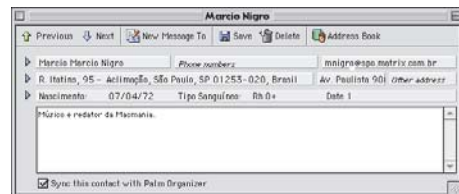
O programa continua a oferecer o recurso de "auto-complete" da versão anterior, mas inclui uma lista com os nomes similares ao que você está digitando, a fim de agilizar o envio de



A função auto-complete foi melhorada

mensagens. Algo bem prático. Ele mostra na lista tanto os nomes quanto os endereços que batem com as iniciais definidas.

O Address Book foi bastante ampliado, podendo armazenar toneladas de informações sobre cada um de seus contatos. Se você quiser, e se for capaz, pode associar a uma pessoa 14 endereços de email e oito campos personalizados, além de



Nova agenda pode armazenar toneladas de dados

todos os telefones e endereços onde é possível encontrá-la. Provavelmente, essas mudanças na lista de contatos estão relacionadas a mais uma novidade do Outlook: a opção de sincronizar contatos com qualquer dispositivo Palm.

O filho do EMailer?

O Outlook Express ficou ainda mais parecido com o Claris EMailer, atualmente fora de linha. Exemplos disso são os recursos para incluir attachments nas mensagens, que contam com os botões de acrescentar, remover e buscar arquivos nas mesmas posições que no programa da Claris. Os usuários ainda podem esco-

lher diversos tipos de codificação e usar o StuffIt para comprimir os documentos "atachados". Mas o Outlook vai mais longe e ainda diz qual codificação é mais indicada para determinada plataforma (BinHex para Mac, MIME para Windows, uuEncode para Unix etc.). Também é

oferecida a opção de incluir extensões de PC aos arquivos e ainda escolher se o attachment será enviado para quem está nas listas CC e BCC.

Outra característica importada do EMailer é a opção de baixar parcialmente mensagens que ultrapassem um tamanho determinado pelo usuário. Até o



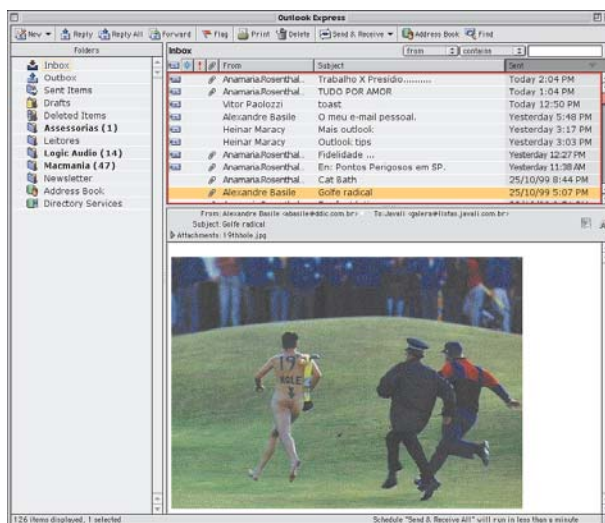
Pró: Interface mais simpática e funcional.

Ficou bem mais parecido com o Claris EMailer, e até o superou em alguns quesitos



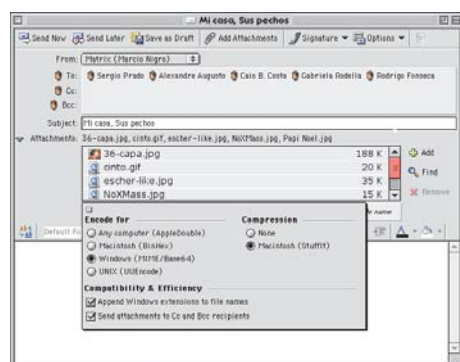
Contra: Lento em Macs não-G3. Importar

contatos exige muita memória. Tradição de bugs esquisitos e inesperados pode ter sido mantida: use com cuidado



Interface ficou mais bonita e funcional. Mas pode ser muuuuito vagarosa...

menzinho onde você escolhe se quer baixar, deletar ou deixar a mensagem no servidor foi incluído no novo Outlook, assim como a função de pegar todas as mensagens do servidor. Tirar os botões que permitiam sumir com um dos três painéis (folders, lista de mensagem e corpo da mensagem), que existiam na versão anterior, entretanto, foi um passo para trás.

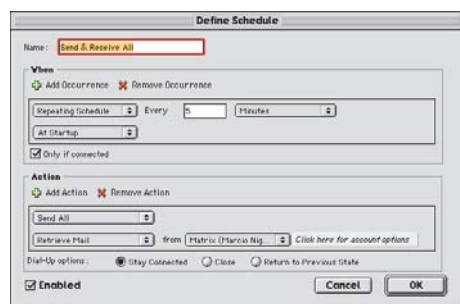


As opções de compressão estão mais didáticas

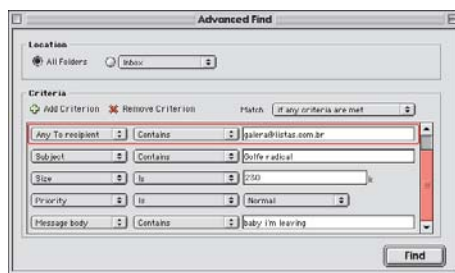
A barra que rola

Mudanças sutis também podem cativar o usuário. Agora a rolagem das mensagens pode ser feita inteligentemente com a barra de espaço, que oferece um movimento suave por toda o corpo da mensagem. Quando a mensagem chega ao fim, a barra de espaço ainda serve para acessar a próxima mensagem não lida. A Microsoft incrementou ainda mais a funcionalidade de procura do programa. Um novo botão Find na caixa de ferramentas permite realizar pesquisas nos campos Subject, From, To e no corpo da mensagem. Além disso, o Advanced Find possibilita aos usuários procurar em todas as caixas de correio, usando diversos critérios.

O Outlook Express 5.0 passou a incluir uma agenda de eventos bem completa, onde você pode definir uma extensa lista de ações, incluindo mandar, receber e deletar mensagens. E o novo botão Flag na barra de ferramentas possibilita adicionar uma bandeirinha a



Inclua diversas ações na agenda de eventos

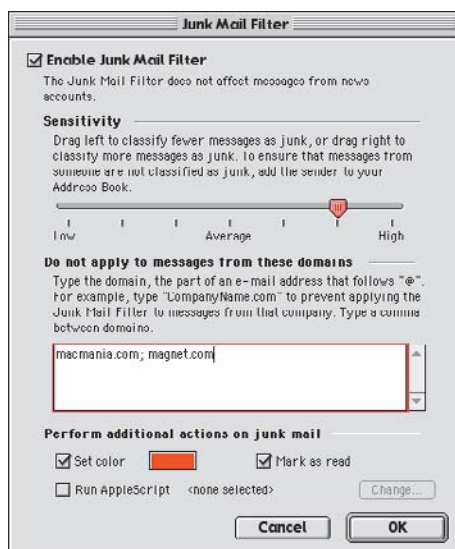


Com a pesquisa avançada encontra-se tudo

uma mensagem, a fim de marcá-la e facilitar a sua identificação entre outras (como as bandeirinhas do Netscape). Você pode usar as bandeirinhas como quiser e até utilizar filtros para aplicá-las.

Filtrando o lixo

Outra novidade interessante é o Junk Mail Filter, feito para filtrar mensagens enviadas por pessoas que não valem o chão que pisam. Demora um pouco para configurá-lo, mas ele é capaz de detectar mensagens que possam ser classificadas como junk mail (com muitas letras em caixa alta ou pontos de exclamação, por exemplo). O usuário define se a sensibilidade do filtro será alta ou baixa e o programa indica os emails suspeitos, sendo possível ainda marcar as mensagens como lidas ou executar um AppleScript.



O filtro de JunkMail tenta identificar os spams

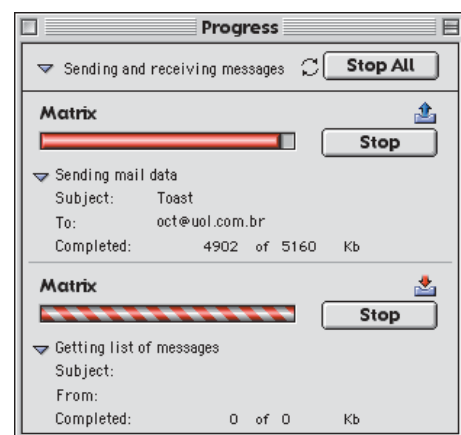
A ferramenta de filtro de email (Rules) foi também melhorada, permitindo criar inúmeros critérios e ações, além de oferecer novos tipos de ambos, superando o EMailer nesse quesito. Mas talvez você acabe usando pouco os filtros. A Microsoft incluiu ainda o Mailing List Manager, que permite gerenciar todas as suas

listas de email sem precisar criar filtros específicos para cada uma. O recurso é fácil de usar e até divide-os em mensagens individuais digests. Outro grande lance é que você pode criar regras para listas de email ou aplicar regras a partir dos menus contextuais.

Resumo da ópera

No final das contas, o Outlook Express 5.0 foi uma boa surpresa. Em alguns aspectos, o programa bateu todos os outros, mas sempre vamos sentir falta de algo que outro cliente de email possui.

Os bugs da versão anterior foram resolvidos, mas é sempre bom lembrar que a Microsoft faz questão de inovar nessa área. Até agora, só dois bugs foram encontrados na versão 5.0. O programa disca quando você dá "send" mesmo se o Remote Access não estiver ajustado para ser aberto por aplicativos TCP/IP. Um bug sério foi relatado em relação ao leitor de News, que está causando sérios problemas nos servidores desse serviço.



A nova janela de progresso está bem completa

Quem já usa a versão 4.5 não precisa nem titular, pois a atualização é muito melhor e funcional. Já quem está pensando em trocar de software deve dar uma conferida, pois não dói nada. Até porque o programa é de graça e pode ser baixado livremente da Internet. E quem não troca seu programa de email por nada neste mundo, ou nem passa perto de programas da Microsoft, nem deveria ter lido este texto até aqui. **M**

OUTLOOK EXPRESS 5.0



Microsoft: www.microsoft.com/mac/



Não teve almoço de graça, nem sorteio de iBook e nenhum evangelista alvoroçando a plateia com as maravilhas do QuickTime. Aliás, lá de Cupertino não veio ninguém. E ainda assim, o saldo foi um dos melhores seminários para desenvolvedores dos últimos anos. Organizado pela Apple Brasil e Macromedia, o Developer's Day 99 reuniu desenvolvedores de Macintosh e pecevistas convertidos *in loco* na Câmara Americana de Comércio no último 29 de outubro, mostrando novos produtos, *cases* e recrutando a fina nata das empresas e desenvolvedores da plataforma Macintosh. O evento teve duas partes. Na primeira, a Macromedia mostrou sua estratégia, seus números e suas ferramentas para a Internet. O pessoal da Zero Um Digital mostrou o Dreamweaver e Ricardo Cavallini, colaborador da Macmania e Diretor da Organics, falou sobre o famoso jogo de futebol de botão do site da Brahma e seu desenvolvimento em Director. De quebra, literalmente abriu o jogo, fornecendo dicas preciosas e cuidados que o programador deve tomar ao criar jogos para a Web. Dimitri Lee, da MacBBS, demonstrou em sua palestra como utiliza o Dreamweaver com um plug-in para criar código JavaScript visualmente, praticamente não precisando tocar no código. Muita gente ficou babando, mas seu preço no Brasil ainda afasta muita gente. Na segunda parte foi a vez da Apple. Dimitri Lee retornou para mostrar o Mac OS X Server. Falou sobre sua experiência na MacBBS, segurança e características gerais do sistema, e ainda deu umas tiradas hilárias tendo a Microsoft como o usual saco de pancadas. Ao que parece, muitos pecevistas se converteram ali mesmo. Essa turma sabia muito pouco do Mac, e do OS X, menos ainda. O X Server, apesar de seu estágio prematuro de desenvolvimento, impressiona a qualquer um que esteja

acostumado com Unix ou Windows NT.

Depois foi a vez da Comet, que foi mostrar a ferramenta de desenvolvimento e servidor de aplicações Apple WebObjects. E, encerrando, o pessoal do DRC mostrou como é o desenvolvimento de software no Metrowerks CodeWarrior (a ferramenta de desenvolvimento utilizada por nove entre dez desenvolvedores Mac) e o RealBasic, que causou um festival de queixos caídos. Muita gente se impressionou com a facilidade e poder da ferramenta e, em especial, com a possibilidade de gerar no Mac aplicativos que rodam em Windows.

E, por fim, as entrelinhas, que fizeram desse

O importante em nichos é reunir as pessoas, criar sinergia

DRC: no caminho certo



evento um ótimo evento para os que aproveitaram a oportunidade. Para quem é macmaníaco de verdade, aquele que quando vai dormir beija a esposa, o filho e o Macintosh, as palestras não trouxeram lá muita coisa nova. Quem acessa a Internet e fica ligado na Macmania já deve ter visto de tudo isso um pouco. Mas houve sim, um fato muito bom e importante, que fez valer o evento: é a evolução do DRC. O DRC, ou Developers Resource Center, é o braço da Apple Brasil que cuida do relacionamento com os desenvolvedores da plataforma Macintosh. Lá são dados cursos sobre desenvolvimento, suporte técnico especializado e é também onde é feita a localização do sistema operacional Mac OS para o

português. E mais do que isso, na própria definição da equipe do DRC, eles querem ser "a ponte entre os usuários da pla-

taforma, que reclamam que não há software para Mac, e os desenvolvedores, que reclamam que não há mercado para seus produtos". Talvez muitos não saibam, mas esse conceito já é verdade há algum tempo: muitas das empresas que tiveram sucesso com seus produtos o devem em parte à indicações do DRC, que encaminha os clientes que o procuram diretamente para os desenvolvedores, sempre que possível. O DRC não só está mais aberto, se aproximando cada vez mais dos desenvolvedores, como está com uma equipe bem mais completa e competente. Hoje, o DRC possui uma equipe que cobre praticamente toda a linha de desen-

volvimento para Mac que se pratica no Brasil, oferecendo cursos e suporte para soluções em Web, multimídia e soluções em C, C++ e RealBasic, uma carência no passado recente. E em alto e bom som durante o evento, o DRC se colocou à disposição para críticas e sugestões. Nos intervalos, o contato entre o público e o pessoal do DRC foi intenso. Ao que parece, o relacionamento com os desenvolvedores e consultores melhorou muito.

Uma das coisas mais importantes em nichos é reunir as pessoas, criar sinergia. E o DRC tem um papel vital em tudo isso. Por várias vezes nos eventos deste último ano, fui apresentado a outros desenvolvedores e consultores, criando relacionamentos que já estão gerando frutos. Essa equipe, se bem direcionada, pode mudar a história do desenvolvimento para Macintosh no Brasil. E muito mais virá por aí... cursos na Web, eventos direcionados a públicos específicos, mais *cases*, mais apoio etc. Aguarde. Tenho certeza de que muita gente irá discordar do que digo, mas acho que estamos no caminho certo. Há aqueles que vão ver esse copo metade cheio, metade vazio, ou ainda como um copo 50% maior que o necessário... mas as sementes estão sendo plantadas; é só esperar essa nova safra de maçãs verdes-e-amarelas começar a dar bons frutos. **M**

CARLOS EDUARDO WITTE cewritte@hotmail.com
Desenvolve em Java no Macintosh e beija a esposa, a gatinha e seu iMac antes de dormir.

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