ANO 7 Nº68 2000 R$ 5,00 WWW.MACMANIA.COM.BR

BOOKMAKERS

MACMANIA

A GATINHA DA CAPA VOLTOU!

Vídeo digital

Edite filmes com o iMovie

Assista DVD no iMac DV

Virtual PC 3.0
iTools: Seu disco virtual
Aqua: A nova cara do Mac OS
Como colocar dois Macs em rede
Quake 1, 2 e 3: Jogue, antes que proíbam

ISSN 1414-4395
9 771414 439007 68

As Cartas Não Mentem

Monitores Samsung

Gostaria de apresentar alguns pontos na matéria sobre periféricos da Macmania 67 que, de alguma forma, não retratam a realidade:
1) Apesar da Samsung hoje ainda não ser a líder de vendas de monitores no Brasil, continua sendo a marca de monitor com maior parque instalado no Brasil.
2) O monitor de tela plana ao qual a matéria pretendia se referenciar é o SyncMaster DynaFlat, e não o citado.
3) O Samsung SyncMaster 700p, ao qual a legenda da foto se refere, já não é fabricado nem na Coréia. Se a matéria se refere ao nosso 17" da linha DynaFlat, a referência correta seria 700IFT.
4) Na verdade a leve curvatura interna do nosso tubo não visa "correção de paralaxe" como citado na matéria, mas sim visa compensar um efeito óptico causado pela diferença do índice de refração do vidro do tubo, de acordo com a sua espessura.
5) Não concordamos com o comentário do autor quando ele se refere à nossa tecnologia, dizendo "soa como puro marketing". A Samsung investe mais de 7% do seu faturamento global em pesquisa e desenvolvimento não só de novos produtos, mas também na melhoria dos seus processos produtivos. Portanto, a introdução desta curva interna é o resultado de testes e estudos voltados para que o usuário possa ter sobre sua mesa não só um monitor de tela perfeitamente plana, mas também que possa reproduzir imagens planas.
6) Estranhamos os comentários sobre a imagem do nosso produto, visto que ainda não enviamos para a Macmania qualquer amostra da linha DynaFlat para análise. A avaliação foi feita com qual monitor da nossa linha?
7) Na verdade, a base de todos os nossos monitores em produção atualmente acomoda o hub USB, que por sua vez pode ser fornecido opcionalmente.

Elcio Hardt
Gerente de Marketing - Informática

1) Acreditamos nisso. O texto da matéria não fala sobre market share. Em nosso entender, mais importante que isso foi a notável evolução dos monitores Samsung, que, de sinônimo de monitor barato passou a ser considerada uma marca capaz de agradar até mesmo os exigentes usuários de Mac.
2) Erro nosso. "Flatron" é o nome do monitor plano da LG. Dez chibatadas no autor da matéria.
3) O monitor da foto é mesmo o 700p, que acabou de sair de linha.
4) Mario AV, nosso especialista em monitores e responsável por esta seção do artigo, afirma que "correção de paralaxe" e "compensação de um efeito óptico causado pela diferença do índice de refração do vidro do tubo" são a mesma coisa.
5) Sabemos disso e reconhecemos os seus esforços na referida matéria e em outros testes de avaliação. Os resultados desse investimento aparecem nos produtos da Samsung como em nenhuma outra marca. Exceto, talvez, na Sony.
6) A avaliação foi mesmo feita com um DynaFlat (700 IFT).
7) O texto não contradiz isso; ao contrário, reforça essa vantagem ao falar do monitor da Philips.

Falta impressora barata

Recentemente, após o fim dos dias da cabeça de impressão da cabeça da minha Apple Color StyleWriter Pro, uma falta de modelos de impressoras de baixo custo para Mac. O preço de uma nova cabeça de impressão aqui no Brasil é quase o de uma impressora nova.
Em quase todas as lojas que tenho visitado aqui em Campinas, só consigo encontrar modelos com a arcaica conexão paralela em vez das modernas USB ou mesmo as simples conexões RS-422.
Sinto-me limitado a escolher apenas entre três modelos Epson, dois modelos HP e um modelo Canon (que, aliás, fez todos os maquinários de toda a série Apple StyleWriter, que eu saiba). E todos esses modelos custam bem mais do que vários modelos da Xerox e Lexmark... Se não quiser apelar para as impressoras usadas, ou modelos ultrapassados, para conectar meu velho Performa 6400 de estimação, que um dia poderá dar lugar a algo mais "transparente"... (Detalhe: das que já citei, apenas uma impressora ainda em fabricação tem a velha conexão serial RS-422.)
Outra coisa que deixa o consumidor final um tanto irritado é que os fabricantes dessas impressoras optam por utilizar um cartucho para tinta preta e um outro para as outras cores (geralmente, amarelo, ciano e magenta). Desta forma, se acaba a tinta de apenas uma das cores, o cartucho inteiro precisa ser trocado, ou seja, existe um desperdício (muitas vezes grande) das outras cores. E cartucho de tinta não custa tão barato no Brasil, terra da maior carga tributária do planeta!
Aos fabricantes de impressoras dessa faixa de preço, fica um alerta: tem consumidores que sentem falta da presença deles.

Claudio H. Picolo – Campinas/SP
picolo@zaz.com.br

A Canon BJC-6000, analisada na última edição, tem cartuchos separados para cada cor. Atualmente, a impressora mais barata no mercado é a HP DeskJet 810C (R$ 499). Realmente, existem modelos mais baratos que com porta paralela, mas com a universalização do USB, isso tende a acabar.

Outlook sem progresso

Gostei da reportagem sobre o Outlook Express 5. No Outlook 4, a Progress Window sempre vinha automaticamente para frente quando eu apertava o botão Send - Receive. O mesmo não ocorre com o Outlook 5. Mesmo conectado e enviando e recebendo correspondências, tenho que, puxar a tal Progress Window para frente manualmente. Vocês sabem se dá para automatizar em alguma preferência do programa?

Roberto Trindade – Rio de Janeiro/RJ
emery@rio.com.br

Não dá. Pelo jeito, a Microsoft achou que fica melhor assim. Quem somos nós para dizer que não?

Cópias no anonimato

Estou escrevendo para falar que fico indignado quando vocês publicam qualquer coisa que mostre as cópias do iMac. É óbvio que as empresas que criam tais imitações querem que vocês (e as publicações de Mac) fiquem fazendo propaganda de graça para eles. Pô, eles não seriam burros o suficiente de ficar criando computadores iguais ao iMac sabendo que a Apple vai impedir que eles entrem no mercado. Então eles criam uma cópia, vocês fazem uma propaganda enorme para eles (quem não conhece ePower, eMachine ou e-One??), e depois eles dão uma mudada no visual, mas a marca fica na nossa cabeça... Talvez o melhor a se fazer para essas empresas realmente se ferrarem por copiar a Apple seria deixá-las no anonimato. Bom, essa é a minha opinião...

Daniel Ribeiro
danielrs@mandic.com.br

Propaganda enorme? Chamando os caras de cara de pau e sem imaginação?! Faça um favor a si mesmo e desista da carreira de publicitário.

O telefone do departamento de assinaturas da Macmania mudou: 11-3641-1400

Índice

4 *Cartas*
8 *Tid Bits*
18 *Macworld Expo*
24 *iTools*
30 *Vídeo Digital*
41 *Simpatips*
42 *Be-A-Bá: Macs em rede*
46 *Sharewares: QuickTime*
50 *Test Drive: Drives CDR-W*
55 *MacPRO*
60 *CD-ROM Millôr*
61 *Livros*
62 *Quake III e Quake II*
68 *Virtual PC*
74 *Ombudsmac*

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 Dejulio*

Gerência Comercial: *Francisco Zito*

Contato: *Kátia Regina Machado*

Assinaturas: *S&A Marketing Direto e Editorial, Fone: 11-3641-1400*

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

Fotógrafos: *Andréx , Clicio, J.C.França, Marcos Bianchi, Ricardo Teles*

Capa: *Idéia: Tony de Marco*
Photoshop: Mario AV
Foto: Clicio
Modelo: Débora Breslau (Elite)
Make up: Denise Borro
Produção: Renata Hashimoto
Frente única: DocDog 11-280-9739
Saia: X-Fashion Market 11-852-3251

Redatores: *Márcio Nigro e Flavia M. Silveira*

Revisor: *Alessandro Lima*

Colaboradores: *Alberto Alerigi Jr., Ale Moraes, Bruno Mortara, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Cláudia Tenório, Céllus, 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, Néria Dejulio, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Rabelo Zouain, Roberto Conti, Rodrigo Martin, Silvia Richner, Tibo, Tom B, Viviane Rocha.*

Fotolitos: *Postscript*

Impressão: *Copy Service Ind. Gráfica*

Distribuição exclusiva para o Brasil: *Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. – Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000 – Rio de Janeiro – RJ – Fone 21-575-7766*

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
Fone/fax: 11-253-0665

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br
assinatura@macmania.com.br

Macmania na Web:
www.macmania.com.br

O Mac na mídia





Você já reparou que o mouse do seu querido Macintosh é um espermatozóide prestes a fecundar um novo mundo? Não? Pois foi isso que o estudante Luciano Morales imaginou para a capa da revista Publish de setembro de 1999.
Como se não bastasse, a capa da revista Veja de 19 de janeiro de 2000 é idêntica. Estranha coincidência? Sincronicidade assíncrona? Chupação descarada? Você decide.

Tony de Marco

Psiu!

ACHEI UM ERRO!
ACHEI UM ERRO!
ACHEI UM ERRO!
He, he, he...

Alexandre Fachinelli



Certo, mas precisava espalhar?

Arquivos atarrachados

Sou assinante da Macmania há um ano, o que tem me ajudado a conhecer melhor o universo Mac. Estou com um problema, tenho recebido emails com uns arquivos desse tipo que não consigo abrir nem a pau:

```
Name:vicxmas.exe
Type:application/x-msdownload
Encoding:base64
```

Vitor Amati
viamati@zaz.com.br

Esses arquivos "atachados" no email são de PC (Windows ou DOS). Para abri-los será preciso usar um programa como o Virtual PC no Mac, ou então levá-lo até um PC de fato.

CD-R ou CD-RW?

Será que gravar música em mídia CD-R usando um drive de CD-RW é a mesma coisa que gravar usando um drive só de CD-R? Estou com medo de comprar um aparelho de CD-RW e não poder ouvir minhas músicas em qualquer som, mesmo gravando-as em uma mídia CD-R (ou ouvi-las com uma qualidade pior). O medo procede?

Evandro F. e Silva
vates@uol.com.br

Um gravador CD-RW faz tudo que um CD-R faz, de modo que seu medo não procede. Pode comprar um CD-RW tranquilamente, que seus CDs de áudio estão garantidos.
E lembre-se: pirataria é crime e deixa o Caetano Veloso muito triste.

Bug escocês

Este email é praticamente cópia do que enviei à Apple, solicitando orientação. Como acho que o caso pode interessar a outros, envio também a vocês.
Desde o começo, meu iMac 233 sempre deu algumas travadas, além de outros comportamentos estranhos. Entrei em contato com a Apple, buscando orientação, até cansar. Depois que instalei a versão 8.6, passou um período em que parecia que estava bem. No entanto, de uns tempos para cá começou a dar umas travadas esquisitas, coisa que nunca vi antes: trava e a tela fica com listras ou faixas coloridas com um xadrez miúdo colorido, lembrando o saiote escocês. No lugar onde estava o cursor do mouse, no momento da travada, fica um pequeno retângulo com um padrão um pouco diferente. Não faço idéia do que pode ser. Já rodei o ViruScan, ConflictCatcher, Disk First Aid, TechTool Pro e Norton Disk Doctor. Há quem suspeite de HD danificado fisicamente... Mas os programas verificadores não apontaram esse defeito.
Pergunto: alguma dica? Sabem o que pode estar acontecendo? Para ajudar no diagnóstico do problema, tirei umas fotos com uma Olympus, mostrando o monitor em dois casos do "Scotch Bug".

Ulisses Moraes
Ribeirão Preto/SP



Tente desligar a extensão ATI Graphics Accelerator; seu problema também pode ser a RAM.

Ícones fora de foco

Duas duvidas: meu iMac é um 233, com Mac OS 8.1. Vale a pena atualizar para o 8.6 para depois passar ao 9? Fiz alguma besteira e meus ícones ficaram fora de foco. O que eu faço para fazer a tela voltar ao normal?

Tadeu
tadeunet@zipmail.com.br

Mude a resolução do monitor: dê um zap na PRAM (restarte segurando as teclas Comand-Option-P-R. Se não funcionar, leve seu iMac até a assistência mais proxima.

Que! x Toast 4

Tô com problema: meu Que! Não quer funcionar com meu Toast 4. Que faço?

Pedro Henrique Aguiar Zamprogno
briz@zaz.com.br

Se a gente ganhasse um real para cada vez que temos que dizer "baixe o último update do programa", estaríamos ali com o Bill Gates.

Câmeras digitais

Bela reportagem sobre os periféricos para Mac na edição 67. Só acho que ficou faltando falar sobre as webcams e câmeras digitais, que são algo de interesse razoavelmente grande. Aproveitando a deixa, gostaria de saber quais webcams e câmeras digitais conectar no meu G3.

Fabiano Jorge
fabiano@geyer.com.br

A lista é muito grande para publicar aqui, e a cada dia aumenta mais. Prometemos matéria em breve. Quanto a envenenar o G3, acho que só mesmo um upgrade de processador. A Passport (www.passport.net) vai começar a trazer as placas da Sonnet para o Brasil. Aguarde notícias.

Cadê os subtítulos?

O que fizeram com os subtítulos da Macmania ("A vitrine do Macintosh" ou "A revista do iMac")? Em troca deles, vocês botaram o site da Macmania? Para quê? OK. Vocês vão dizer que é por publicidade... Mas pense bem! Só quem quer saber de Macintosh gosta da Macmania; logo, vocês poderiam colocar o endereço dentro da revista. Ou então, colocar os dois. Por favor, eu gostaria muito de rever os subtítulos da revista. Obrigado pela oportunidade.

Vinícius
oranje@cpovo.net

Nesta edição: a volta dos subtítulos! Atendendo a pedidos.

De olho no preconceito

Sou usuário de PC no trabalho, com Windows NT Workstation + Office Professional 2000 + Outlook 2000. Porém, fiquei apaixonado pelo iMac. O meu negócio seria controlar a minha conta bancária, passear pela



Recebemos esse cartão de Ano Novo de Steve Jobs. Valeu, Steve, não precisava.

Internet etc. Coisa simples. A minha surpresa foi saber que o Citibank não reconhece o browser e nem o sistema operacional. O Bradesco idem. A America Online não tem acesso pelo iMac. Perguntei se poderia usar o AOL 4.0 que veio dentro do iMac. A resposta foi "não". Senti um preconceito ao Mac. E meu teclado não acentua.

Adriano Vieira
vieira13@zaz.com.br

O Citibank tem o Mailbanking, que rola no Macintosh, e eles prometem que irão fazer uma versão Mac do plug-in para acesso ao Citi Direct ainda este ano. O Bradesco tem o Web Banking, que funciona sem problemas com o Netscape.
Quanto a AOL, você pode pegar a senha que eles dão no Brasil, instalar o AOL 4.0 que vem junto com o Mac OS e ver um serviço meio em inglês, meio em português, mas que dá para sentir o clima enquanto eles não lançam a versão 5 para Mac em português.
O problema não é preconceito, é ignorância mesmo. A maioria dessas empresas não conhecem o Mac e ficam com medo de dar suporte a ele. Mas basta alguns macmaníacos reclamarem insistentemente que eles mudam de idéia. Quanto aos acentos, baixe o layout de teclado correto do nosso site (www.macmania.com.br).

Strata e 3D Studio Max

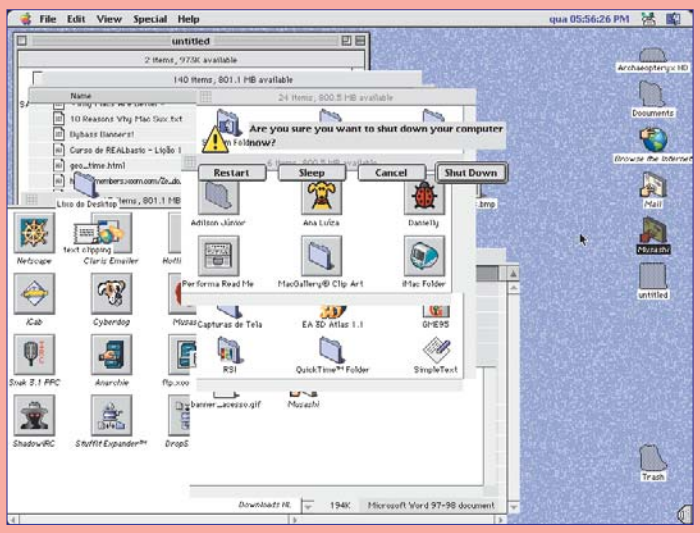
Gostaria de perguntar se seria possível vocês fazerem um paralelo comparativo com as qualidades, pontos fracos e fortes entre o 3D StudioMax e o Strata. E como anda a aceitação do Strata por aí, pois poucas pessoas que usam PC o conhecem. Ele é usado como o software de render para Mac, já que não temos o 3D Studio para Macintosh? Se tivesse para Mac, o 3D Studio seria mais forte? Tem versões do Strata para PC?

José Pedro Fonseca Guimarães
zepe@spo.matrix.com.br

Basicamente, ambos os softwares fazem a mesma coisa, ou seja: modelagem 3D, render em foto-realismo, animação e efeitos especiais. De fato, a diferença principal está em COMO eles fazem essas atividadades...
Por ter nascido em plataforma Mac (em 1985 aproximadamente), o Strata sempre foi um software muito interativo e fácil de aprender e usar... Na realidade, foi exatamente esse o objetivo da Strata quando criou o Strata Vision 3D (que depois passou a ser chamado Strata StudioPro): "Disponibilizar recursos avançados de 3D para profissionais de criação".
Apesar de softwares 3D serem muito usados por profissionais de criação, muitos destes softwares possuem uma interface muito complicada e que acabam dificultando ainda mais seu uso (afinal, 3D já é algo complicado por natureza)...
Resumidamente, poderíamos destacar os pontos fortes do Strata e do 3D Max, conforme abaixo:
***3D Max:** disponibilidade bastante ampla de literatura; grande base instalada; muitos plug-ins.*
***Strata StudioPro:** maior facilidade de aprendizado e uso; interface coerente em todas as etapas de criação; custo/benefício muito melhor.*
De fato, o Strata é muito mais conhecido entre os usuários de Mac. Sim, na plataforma Macintosh o Strata é um dos mais vendidos (se não for "o mais vendido"). Se houvesse um 3D Studio para Mac, a concorrência seria bem forte. Pela interface, acredito que os macmaníacos continuariam escolhendo o Strata... (assim como fizeram com o Minicad quando a Autodesk "tentou" lançar o AutoCAD para Mac). Sim, existe Strata StudioPro 2.5.3 para PC/Windows (NT com Service Pack 3), com os mesmos recursos da versão Macintosh.
Qualquer dúvida adicional (comercial ou técnica), basta nos enviar um email.

David Oliveira
CAD Technology Sistemas
comercial@cadtec.co

Bomba do leitor

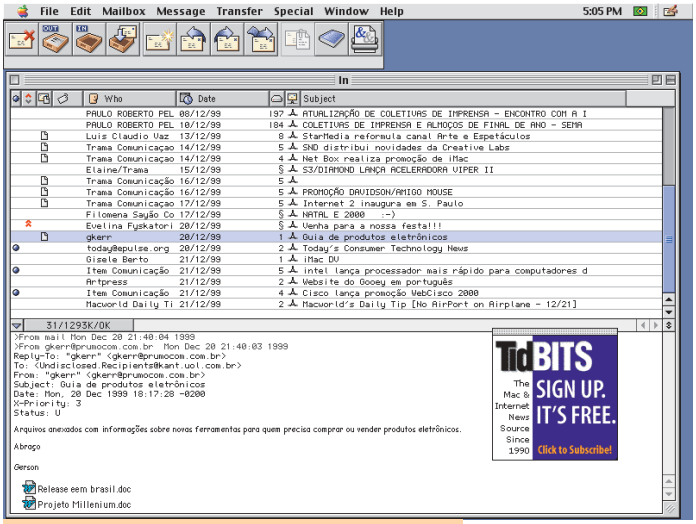


Estou mandando uma bombinha bem legal.
As bordas das janelas sumiram.

Adilson Soares Jr.
Belém - PA
avsj@mac.com

Novo Eudora terá versão com banner

Beta do Eudora 4.3 adiciona modos de operação diet, pago e patrocinado



Email patrocinado, só com o Eudora

Primeiro foi a Apple com os banners no Sherlock, agora é a Qualcomm. Já imaginou ter que ver banners de propaganda para poder pegar e enviar emails? Pois considere essa hipótese.

A Qualcomm tornou disponível um beta público do **Eudora 4.3** (limitado a 250 mil usuários que preencherem a pesquisa), que adiciona novos recursos e muda o sistema de venda do programa, até agora baseado em duas versões: Light, gratuita, e Eudora Pro, comercial. Perdendo terreno para os clientes de email gratuitos, como o Outlook Express da Microsoft e o Messenger da Netscape, a Qualcomm resolveu "pensar diferente" sobre como vender seu programa.

No Eudora 4.3, previsto para o começo deste ano, os usuários poderão selecionar qualquer um dos três modos de operação: Light, Paid (pago) e Sponsored (patrocinado), ao selecionar Payment & Registration no menu Help.

O modo Light é bem parecido com o Eudora Light atual, com um conjunto limitado de ferramentas. Pagando US$ 50 ou aceitando conviver com uma janela com banners de propaganda eternamente visível de 144 por 144 pixels, você tem direito a funções semelhantes ao Eudora Pro 4.2, além de algumas inovações. Entre elas estão uma agenda de endereços inteligente e a janela Link History, que guarda todas as URLs clicadas.

Se essa coisa de software-grátis-mas-com-patrocínio pegar, prepare-se para conviver o tempo todo com um banner na tela do computador. Ou pague para se livrar disso.

Eudora: www.eudora.com

Deixe o Macster encontrar seu MP3

Versão preview para Mac do Napster está disponível para download

Encontrar um arquivo de MP3 na Internet pode ser mais fácil do que você imagina. Pelo menos agora que o **Macster** foi lançado.

Criado pela Blackhole Media, ele é um clone para Mac do controverso software de Windows Napster, que permite procurar e baixar músicas contidas em uma base de dados com mais de 300 mil arquivos. Basta digitar o nome do artista ou da música, e o programa mostra os itens encontrados em uma janela. Depois é só duplo-clicar o arquivo para baixá-lo. Mão na roda é pouco.

É claro que a indústria fonográfica não gostou nada da idéia e já meteu um processo contra a empresa, afirmando que o programa estimula a pirataria. Por que será? Enquanto o Macster está dentro da legalidade, corra e baixe uma cópia para você. A versão Mac não tem várias funções que o programa de Windows possui, como a possibilidade de fazer chat e disponibilizar músicas que estejam em seu disco.

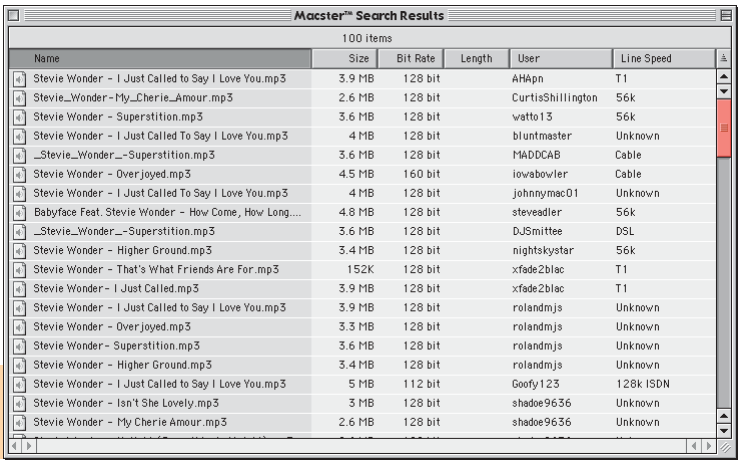
O Macster ainda está na versão preview, que pode ser baixada livremente no site da Blackhole Media.

Blackhole Media: www.blackholemedia.com



Digite o artista ou música que deseja...

...e corra para o abraço



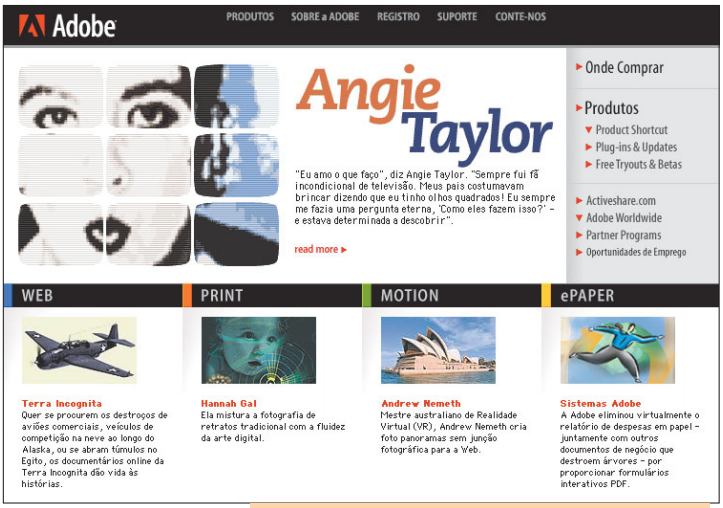
Adobe reformula seu site

A Adobe relançou mundialmente o seu site **Adobe.com**, que agora possui design padronizado para todos os seus 19 sites. A empresa consolidou parcerias com outras empresas líderes em seus segmentos para fazer do Adobe.com um ponto de referência único para seus clientes. Entre estes parceiros estão a Getty Images, Amazon.com, Be Free, Virtualis, Ziff-Davis Journals e toda a vasta rede Adobe de programadores de plug-ins.

A partir do Adobe.com é possível realizar pedidos de software e rodar aplicativos gratuitos baseados na Web para a criação de banners, otimizar gráficos e criar arquivos PDF.

O novo site está dividido de acordo com as comunidades de usuários atendidas pela empresa — Web, Impressão, Animação e ePaper. Os quatro centros oferecem fóruns interativos para os usuários; serviços eletrônicos; galerias de designers e mostras; destaques dos parceiros; ferramentas; sugestões; notícias; eventos e trinta matérias inéditas de colunistas e profissionais reconhecidos.

Cada centro evoluirá continuamente para ajudar os clientes a localizar produtos e serviços de que precisem para realizar seu trabalho; manter sua capacidade sempre atualizada; administrar suas carreiras; e também para que todos se beneficiem da Web para colaborar e trabalhar com outros clientes nas comunidades.



Adobe.com conta com design padronizado e novos serviços

Adobe: www.adobe.com.br

Desafie os mestres do xadrez

Macmaníacos fãs do xadrez, podem dar seus pulinhos. A Mindscape Entertainment anunciou a chegada do **Chessmaster 6000**, equiparando a versão Macintosh do mais popular jogo de xadrez para computador com seu equivalente Windows.

A nova versão permite que o jogador desafie 64 adversários "humanos" ou 30 mestres do xadrez. O programa traz também uma série de tutoriais criados pelo renomado treinador e autor de livros sobre o assunto, Bruce Pandolfini.

Para completar, ainda é possível ouvir jogos com anotações vocais do mestre internacional Josh Waitzkin (assista o ótimo filme "Lances Inocentes" para conhecer mais sobre sua carreira).

O Chessmaster 6000 está saindo por US$ 39,95 no site da Mindscape.

Mindscape: www.chessmaster.com

SuperDisk chega a um milhão de unidades vendidas

A Imation conseguiu romper com a imagem de que o seu **SuperDisk** tem uma pequena base instalada quando comparado ao Zip, da Iomega. Pelo menos no que se refere aos iMacs, o SuperDisk está na frente.

Ela anunciou recentemente a venda do milionésimo drive SuperDisk USB Drive para Macintosh. Com 120 MB de capacidade e compatibilidade com disquetes, o drive SuperDisk ganhou recentemente uma versão mais rápida, que o coloca em pé de igualdade com a concorrência.



Não é lindo, mas é bom

Infelizmente, a versão azul e branca translúcida, feita para combinar com o iMac, não é mais vendida no Brasil. Apenas a versão branca opaca pode ser encontrada.

Imation: 11-3901-7002

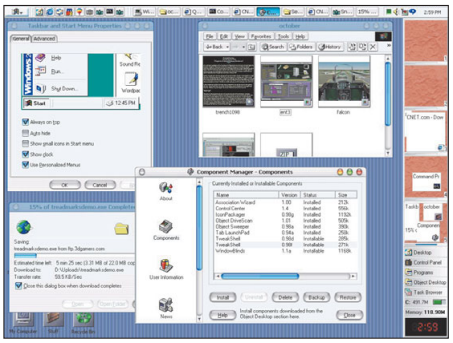
Mouse com rodinha entra na moda iMac

A Logitech está lançando uma versão blueberry (amora) de seu **USB Wheel Mouse** (US$ 29,95, nos EUA). O produto serve tanto para usuários destros como canhotos e traz um controle para rolagem de páginas sem a necessidade de clicar em nada. O controle também pode funcionar como um terceiro botão do mouse e ser personalizado para funcionar como duplo-clique ou para executar funções como excluir, colar, copiar, fechar programa etc. Mais informações podem ser encontradas no site da Logitech.

Logitech: www.logitech.com

Aqua causa inveja

Imitações do Aqua aparecem para Windows, Linux e até no Mac OS

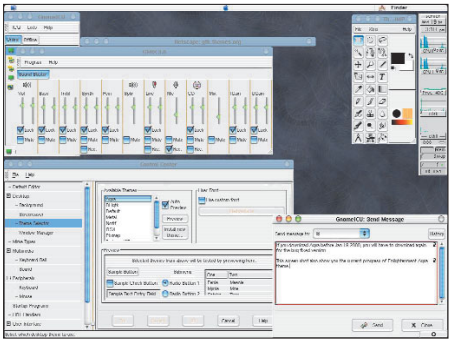


Se o plágio é a maior forma de elogio, a Apple deve se considerar muito bem elogiada. Poucos dias após Steve Jobs mostrar ao mundo a cara do Mac OS X, sua interface Aqua já estava sendo copiada por usuários de Windows e Linux.

Um deles, o site Skinz.org, recebeu uma das famosas "cartinhas" dos advogados da Apple e retirou seu WinAqua *(alto)* do ar. O Skinz é um site dedicado a módulos para programas que alteram a interface do Windows, como o WindowBlinds, uma espécie de Kaleidoscope de PC.

Depois de muita reclamação e até um ato de protesto (foram retiradas 130 skins que se baseavam no Mac OS), os organizadores do Skinz acabaram postando novamente o WinAqua, em uma versão modificada, sem o logo da maçã (aí, realmente já era demais).

A Stardock, desenvolvedora do WindowBlinds, também recebeu uma notificação da Apple após ter publicado imagens de tela bem parecidas com o Aqua. De acordo com um dos criadores do site, o conteúdo original colocado no site contém o logotipo do Mac OS X.

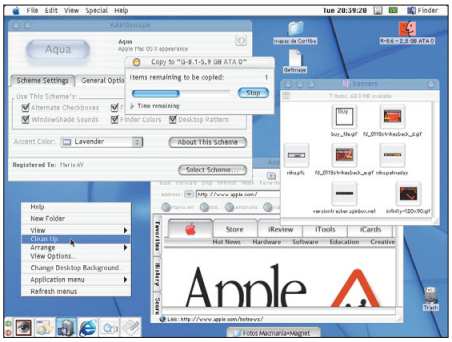


Todo esse bafafá popularizou o WinAqua, que já teve quase dez mil downloads.

O Aqua também despertou a curiosidade de linuxistas brasileiros, que postaram um screenshot de uma interface baseada no futuro sistema da Apple *(centro)* no site O Linux.

E os macmaníacos também não foram esquecidos. Um japonês com o apelido de Silky postou um esquema de Kaleidoscope que faz o Mac OS 8.x ou 9 ficarem com uma carinha "aquosa" com bolinhas coloridas *(abaixo)*. Se você não quer esperar até julho, corra atrás do esquema antes que a Apple o proíba.

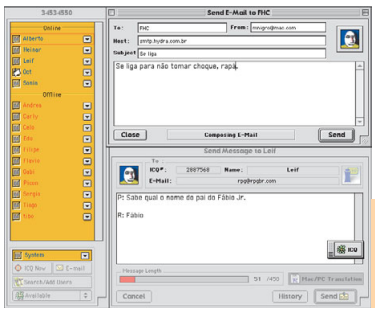
Skinz.org: www.skinz.org
Kaleidoscope: www.kaleidoscope.net
Stardock: www.stardock.com
Japanese Scheme Archives: www.schemers.gr.jp
O Linux: www.olinux.com.br/



ICQ tira o pé da lama

Nova versão diminui abismo entre Mac e PC

Os usuários de Mac finalmente ganharam uma versão decente do ICQ. Já era hora, pois muitos já haviam partido para o Gerry's ICQ, uma versão não-oficial que preenchia o abismo até agora existente entre o ICQ de PC e o de Mac.



O ICQ 1.9 envia e recebe emails

A ICQ Networks colocou no ar a versão alfa (nem beta é) e, ao que parece, o ICQ de Mac finalmente saiu da idade da pedra lascada e se equiparou à versão pecezista. Mesmo longe da versão final, o **ICQ 1.9 Alpha Build 1** está funcionando bem e traz como "novidades" o histórico de mensagem que tanto fazia falta, o recurso de enviar múltiplas mensagens e a opção para tradução de caracteres entre Mac e PC.

O programa ainda traz um cliente de email embutido, para o envio e recebimento de mensagens, e inclui o item de menu Security, que permite, por exemplo, criar uma lista de usuários que não vêem quando você está online (Invisible) e banindo pessoas permanentemente da sua lista (Ignore).

ICQ Networks: www.icq.com

Site de games

A Apple criou um site (na verdade um subsite) voltado exclusivamente para **jogos para Mac**. Nessas páginas, os visitantes poderão encontrar uma série de coisas interessantes, como notícias do que rola na indústria de games para Mac e a listagem dos jogos mais populares que estão disponíveis ou que estão para sair. Os jogos estão divididos por categoria, como aventura, simulação, infantis etc. Também é possível ver os últimos updates disponíveis, encontrar os links para os fabricantes e ainda ver quem faz os melhores joysticks e controladores de jogos.

Apple: www.apple.com/games

Quem não tem Sherlock...

O site de busca **Google** anunciou um novo sistema de busca específico para Macintosh, que faz pesquisas apenas em sites relacionados à Apple e a produtos para Mac. O sistema realiza buscas rápidas e fáceis de qualquer novidade relacionada a produtos da Apple. Ele é baseado na mesma tecnologia de procura utilizada no Google, que possui um algoritmo matemático proprietário.

Google: www.google.com/mac.html

Sai novo SoftWindows

Os usuários do SoftWindows da FWB (antes era da Insignia) e do Mac OS 9 vão gostar de saber que o programa agora é compatível com o novo sistema operacional da Apple. A versão 5.0.9 inclui suporte ao Windows 98 2nd Edition, drive de disquetes USB, para a última versão do Hard Disk Expander e ainda corrige uma série de pequenos bugs, além de trazer algumas outras melhorias.

O update pode ser encontrado no site da FWB.

FWB: www.fwb.com/dc/emu/sw509update.htm

Fale através do Instant Messenger

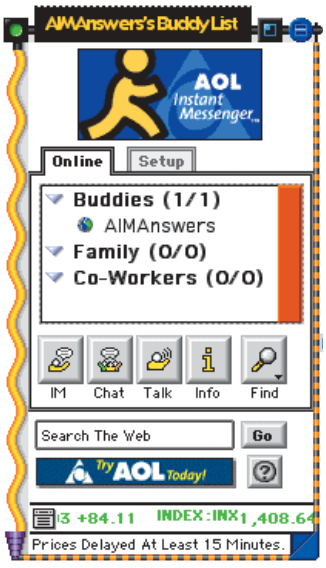
AIM permite mensagem de voz

A nova versão beta do **AOL Instant Messenger**, programa de comunicação instantânea da America Online, permite utilizar o AIM Talk para utilizar a voz e os ouvidos para se comunicar com outros usuários que utilizem a mesma versão beta de Macintosh ou com a última versão de PC. Tudo o que você precisa é de um microfone, caso seu Macintosh já não tenha um embutido.

Além disso, agora é possível aplicar temas ao AIM a fim de mudar sua aparência (um recurso estranho, já que a própria Apple não autoriza temas alternativos).

Para baixar o programa, vá ao site da AOL.

AOL Instant Messenger: www.aol.com./aim/macbeta.html





Com o AIM, o bate-papo é de verdade

REAL Software anuncia REALbasic 2.1

A REAL Software anunciou o **REALbasic 2.1**, a última versão do ambiente de programação Visual Basic. O update, que é gratuito para os usuários registrados da versão 2.0.2, adiciona suporte melhorado para a criação de softwares que rodam em Windows, acesso otimizado a bases de dados, mais rapidez na execução de código, maior confiabilidade e ainda 20 outros novos recursos.

O REALbasic 2.1 vai estar disponível ainda neste trimestre e custará US$ 149,95 para a versão Standard Edition e US$ 249,95 para a Professional Edition, que inclui suporte a base de dados SQL e 4GL e capacidade de compilar programas para Windows.

REAL Software: www.realbasic.com

Microsoft lança updates do Explorer e Outlook

Ano novo, remendo novo. O **Internet Explorer 4.51** e o **Outlook Express 5.01** são updates para o browser e o programa de email da Microsoft que corrigem bugs importantes. Entre eles estão a incapacidade de se usar sites seguros, problemas com attachments de email, além de erros de JavaScript que ocorrem quando os dois produtos são usados em conjunto.

O Internet Explorer 4.51 inclui o novo SSL versão 3, certificado de segurança da VeriSign. Alguns certificados originalmente gerados pelo Internet Explorer 4.5 expiraram no primeiro dia de janeiro de 2000, impossibilitando que o programa estabeleça conexões seguras com alguns sites de comércio eletrônico ou serviços financeiros.

Já o Outlook Express 5.01 conserta um furo de segurança que permitia que arquivos "atachados" pudessem ser baixados automaticamente para o disco do usuário quando eram embutidos em mensagens especificamente compostas em MIME HTML (MHTML).

Os dois updates estão disponíveis juntos num arquivo de 15 MB, ou separadamente para quem usa apenas um dos programas.

Microsoft: www.microsoft.com/mac/download/

Apple Brasil expande suas áreas de atuação

Mais softwares para Mac: é a promessa de ano novo da Apple Brasil. O **Developers Resource Center** (DRC) da Apple está cadastrando empresas e desenvolvedores que queiram portar para Mac seus softwares de Windows – ou outra plataforma – para as áreas de automação comercial, gerenciamento administrativo, de agência, de consultório médico e odontológico. A partir disso, a Apple cria uma parceria com a empresa interessada para desenvolver planos de marketing e comercialização, participação em eventos e feiras, entre outras coisas.

Até o momento, a Apple possui quatro empresas cadastradas e mais de 40 desenvolvedores filiados. Esse plano terá continuidade durante todo o ano e também vale para softwares de outras áreas comerciais.

Apple DRC: 11-5503-0073

Saem transcodificadores de vídeo FireWire

A Wired Inc. lançou na Macworld Expo, que aconteceu no começo de janeiro em San Francisco, a placa **Digital MediaPress** (US$ 499) que transcodifica vídeo DV para o formato MPEG (para DVD) em tempo real num computador equipado com FireWire.

Para complementar, a empresa também está apresentando mais dois produtos: o FireWiredDV (US$ 499), um conversor de vídeo análogo/DV, e o FireWiredAV (US$ 299, preços nos EUA), que faz a conversão entre os formatos análogo e digital não-comprimido.

Os produtos são compostos de uma caixinha externa com dois conectores RCA para saída e entrada de vídeo composto, dois conectores S-Video, quatro conectores RCA para saída e entrada de áudio estéreo e dois conectores FireWire. Tanto um como outro deverão estar disponíveis neste trimestre.

Wired: www.wiredinc.com

Volta às aulas!

O ano 2000 já começou a mil. O bug não era tão bug, mas o Mac é cada vez mais Mac.
Então, está esperando o quê para aprender mais sobre ele? Confira a nossa tabela de cursos e manda ver.

Escola	Sistema Operacional	Ilustração Digital	Edição de Imagens	Editoração Eletrônica	Web Design	Multimídia
Apple 11-5503-0070	▪	▪	▪	▪	Dreamweaver/17h R$ 450 Golive/15h R$ 450 Flash/14h R$ 450	Director/17h R$ 480
CAD Technology 11-829-8257	▪	▪	▪	▪	Dreamweaver+ Fireworks/20h R$ 395 Flash - 12h R$ 295	▪
Compumac 51-337-8854	▪	FreeHand/20h R$ 350	Photoshop/24h R$ 350	▪	▪	▪
Graph Work 11-283-1272	▪	FreeHand/24h R$ 375 Illustrator/24h R$ 375	▪	▪	Dreamweaver/24h R$ 427 Flash - 42h R$ 739	Multimídia Profissional/40h R$ 1.020
Impacto 21-614-0656	Básico/08h R$ 79 Avançado/08h R$79	FreeHand/16h R$158	Photoshop/16h	InDesign/16h R$158	Dreamweaver/16h R$158 Fireworks/16h R$ 79 Flash/24h R$237	▪
Oficina Digital 21-544-9052	Mac OS 9/18h R$ 230	FreeHand/32h R$ 450 Illustrator/32h R$ 450	Photoshop/32h R$ 450	InDesign/32h R$ 450 QuarkXPress/32h R$ 450	Web Design/104h R$ 1.260	▪
PCD Compucenter 11-253-4844	Básico/08h R$ 180 Avançado/08h R$ 200	FreeHand/32h R$ 475 Illustrator/32h R$ 475	Photoshop/40h R$ 475	PageMaker/40h R$ 415 QuarkXPress/40h R$ 550	Dreamweaver/32h R$ 475 Fireworks/32h R$ 475 Flash/40h R$ 550	▪
Senac 11-3872-6722	▪	FreeHand+ Illustrator/48h R$ 540	Photoshop I/24h R$ 310 Photoshop II/24h R$ 330	Diagramação/60h R$ 620	Super Web/96h R$ 1.152	Director/36h R$ 440 Criação de Multimídia/72h R$ 660
Seven 21-255-0707	Básico/12h R$ 96	FreeHand/24h R$ 294 Illustrator/30h R$ 360	▪	▪	▪	▪
Takano 11-3277-6633	Básico/09h R$ 95	FreeHand/26h R$ 330 Illustrator/26h R$ 221	Photoshop/26h R$ 332	PageMaker - 30h R$ 332 QuarkXPress/35h R$ 332	▪	▪
Upgraph 11-283-0133	▪	▪	▪	▪	Dreamweaver + Fireworks + Flash/80h R$ 1.600	Director+ Lingo I e II/52h R$ 1.600

Outros

REALbasic/17h
R$ 390
Programando em
Macintosh/15h
R$ 150

VectorWorks/20h
R$ 395
Strata StudioPro/20h
R$ 395

▪

Projeto Gráfico/60h
R$ 714
Produção Gráfica/36h
R$ 465

Office/24h
R$ 237
Kai`s Photo Soap/08h
R$79

Painter/40h
R$ 600
Pre Press+Acrobat/40h
R$ 600

▪

Produção
Gráfica/72h
R$ 620
Strata/40h
R$ 468

▪

▪

FreeHand+
Illustrator+
QuarkXPress/80h
R$ 1.150

Esses são de graça!

Palestras Adobe

A Adobe oferece palestras gratuitas toda semana para você debulhar seu softwares.

Para maiores informações basta ligar para o tel 11-881-9939 ou ir até o site da Adobe, www.adobe.com.br

Data	Palestra	Softwares Abordados
04/02/00	Soluções de Vídeo da Adobe	AfterEffects, Premiere, Photoshop, Illustrator
11/02/00	Produtividade na Criação Gráfica Profissional	Photoshop, Illustrator, PageMaker, Acrobat
18/02/00	Ferramentas Adobe para Sites de Última Geração	Golive, Photoshop
25/02/00	InDesign: O Futuro da Publicação Digital	InDesign, Photoshop, Acrobat

MUG – Cursos

O MUG, primeiro grupo de usuários da Macromedia do Brasil, está lançando um módulo de treinamento online chamado TOL, onde o aluno assiste várias aulas através da Internet sem sair de casa. O TOL está começando com uma aula inaugural intitulada "Director7 – módulo básico I". Para o ano 2000, outras aulas estarão sendo preparadas para abordar diversos softwares da Macromedia (Flash, Dreamweaver, FreeHand etc.) e de outras empresas em vários níveis de profundidade.

Para saber mais acesse a página www.mamutemidia.com.br/mug/5serv/tol_info.html

Aumentam as opções de cursos no Rio

Cariocas inconformados pela falta de cursos sobre Macintosh no Rio podem se rejubilar. Depois de anos reclamando da falta de opções, eles podem contar hoje com três escolas na cidade.

A Impacto Internet, situada em São Gonçalo, está sendo lançada como o primeiro Centro de Macintosh do Rio com apoio total da Apple. A inauguração foi realizada no final de dezembro. A Oficina Digital, localizada no centro da cidade, deve ser certificada em breve como Centro de Treinamento Autorizado Apple. Tem apostilas muito boas e instalações de primeira, contando com bons professores. Por enquanto, as aulas são ministradas em Macs e PCs, mas prometem que logo serão dadas apenas em iMacs.

Outra boa opção é a Seven, em funcionamento há dois anos. Situada em Copacabana, possui um laboratório com sete iMacs.

Impacto Internet: 21-614-0656
Oficina Digital: 21-544-9052
Seven: 21-255-0707

Apple lucra US$ 183 milhões no primeiro trimestre

Empresa homenageia Steve Jobs dando lhe um singelo avião

A Apple divulgou os resultados do primeiro trimestre fiscal de 2000 e mais uma vez deixou as estimativas aquém da realidade. O lucro líquido da companhia atingiu US$ 183 milhões, comparado com os US$ 152 milhões obtidos há exatamente um ano. Já o faturamento da Apple no período atingiu nada menos do que US$ 2,34 bilhões, 37% a mais do que o mesmo trimestre de 1999, sendo que as vendas internacionais representaram 51% do resultado. Se a coisa continuar nesse ritmo a empresa pode chegar a um faturamento anual de quase US$ 8 milhões, o que seria a volta da empresa aos patamares de antes de sua grande crise.





No primeiro trimestre, a Apple vendeu mais de 1,37 milhão de máquinas, incluindo 700 mil iMacs e 235 mil iBooks, o que representa um crescimento de 46% em relação ao ano anterior.

O conselho de diretores da Apple também resolveu compensar todo o bom trabalho do iCEO Steve Jobs (cujo salário é de US$ 1 por ano) de uma forma inusitada: além lhe dar dez milhões de ações comuns da Apple (o equivalente, por baixo, a US$ 1 bilhão), a companhia também deu ao rapaz um jatinho Gulfstream V *(fotos)* como reconhecimento pelos serviços prestados à empresa nos últimos dois anos e meio. O aviãozinho tem valor estimado de US$ 40 milhões. Com certeza, bem melhor que uma medalhinha de honra ao mérito.

A reencarnação do HyperCard

O **HyperCard**, da Apple, foi o programa que inventou o conceito de multimídia e antecipou muitas idéias utilizadas na Web. Até hoje, é um dos programas mais intuitivos para se criar um protótipo multimídia. Como fez com várias outras de suas tecnologias, a Apple simplesmente decidiu que não era possível continuar desenvolvendo o HyperCard e sentou em cima dele. Agora, os guerreiros do Open Source resolveram resgatá-lo.

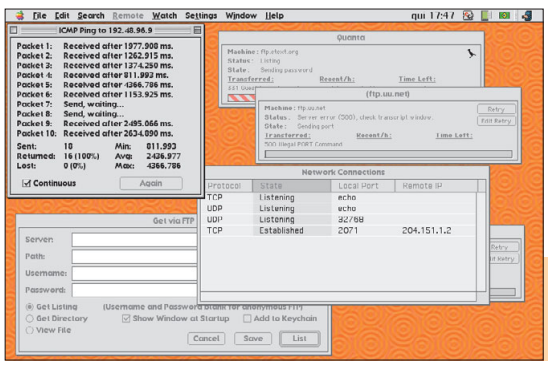
O OpenCard (nome beta, os membros do projeto estão votando no nome oficial) é uma tentativa de criar um clone do HyperCard em versão Open Source, que pretende romper com as limitações da última versão do programa (ser em preto e branco, por exemplo).

Se você acredita que pode contribuir com o OpenCard, está convidado a se juntar ao mailing list e oferecer sua ajuda. Além do código aberto e das características multiplataforma, as melhorias e recursos do OpenCard vão incluir novo visual (Platinum), suporte a QuickTime, drag and drop, plug-ins, suporte a TCP/IP, compatibilidade com HTML ou XML, encriptação e desincriptação, conectividade com bases de dados e muitas outras características.

OpenCard: http://ufp.uqam.ca/opencard/index.html

Anarchie 3.7 inclui Mac TCP Watcher

O **Anarchie 3.7** (US$ 35), a mais recente versão do software de FTP da Stairways Software, agora inclui o menu Watch, que contém todas as funcionalidades do Mac TCP Watcher, que também é um produto separado da empresa. Com isso, o Anarchie agora é capaz de oferecer resumo de rede, listagem de todas as conexões e ferramentas de diagnóstico de rede como ping, verificação de DNS e teste de TCP. Além disso, a nova versão adiciona suporte a AppleScript para configurar o modo de transferência e corrige uma série de pequenos bugs.



A Stairways oferece update gratuito para os usuários registrados.

Stairways: www.stairways.com

Anarchie agora se integra a sua rede

Mudanças na MetaCreations

A desenvolvedora de aplicativos gráficos, conhecida por produtos como o Photo Soap e o Kai's Power Tools (KPT), anunciou que começará a direcionar a maior parte de seus programas para "oferecer soluções de visualização de comércio eletrônico" na Web, centrando as atenções no seu plug-in **MetaStream 3D**.

Essa é a segunda "reestruturação" da empresa – que já se chamou KPT e MetaTools – em menos de um ano.

A companhia disse que o MetaStream 3.0 já está em fase beta de teste e deverá ser lançado no primeiro trimestre deste ano, incluindo recursos interativos, melhor compressão para gráficos 2D e 3D, segurança avançada e capacidade para integrar tipos adicionais de mídia.

Ao mesmo tempo, a MetaCreations resolveu cortar 100 funcionários da companhia no final de 99, incluindo o presidente e CEO Gary Lauer. Mark Zimmer, presidente da divisão de aplicações gráficas, assumiu o cargo.

Isso tudo porque a empresa deve apresentar um prejuízo entre US$ 38 e US$ 42 milhões neste trimestre.

Como se isso não bastasse, o faturamento também deverá cair substancialmente. É, parece que o negócio está feio.

MetaCreations: www.metacreations.com

X à vista

Apresentação de Steve Jobs na Macworld não mostra nenhum hardware novo, mas introduz o novo sistema operacional

Texto e fotos: **Ricardo Serpa**





Entrada do Moscone Center, o local da convenção



A ponte Golden Gate, também conhecida como cenário de um filme clássico de Hitchcock

Quem esperava grandes lançamentos no discurso de Steve Jobs na abertura da Macworld Expo se decepcionou. Não foi anunciado um novo PowerBook, nem o iMac com tela de 17 polegadas, nem o G4 multiprocessado. As principais novidades foram o fato de Jobs finalmente ter assumido o cargo de CEO da empresa, abandonando o sufixo "interino"; um cronograma para o lançamento do Mac OS X; e uma estratégia da empresa em relação à Internet.

Jobs abriu sua apresentação com boas notícias: mais de 1,35 milhão de Macs vendidos no último trimestre, o que ele classificou como o maior volume de vendas trimestrais de toda a história da Apple. Logo após, Jobs anunciou a agenda para os próximos 12 meses do Mac OS X, que terá uma versão beta final no segundo trimestre, devendo ser lançado entre setembro e novembro de 2000. Acrescentou ainda que o Mac OS X substituirá tanto o Mac OS 9 quanto o X Server e virá pré-instalado nos Macs fabricados a partir de janeiro de 2001.





Uma multidão aturdida deixa o salão de palestras onde Steve Jobs deu o discurso de apresentação do Mac OS X



Lobby da sede da Apple em Cupertino





Nosso enviado especial em *tête-à-tête* com o mitológico Steve Wozniak, co-fundador da Apple



Quem não usa Mac sempre vai achar que a Macworld é coisa de fanáticos religiosos



O Cinema Display é bem maior do que parece

Aqua, a cara do Mac OS X

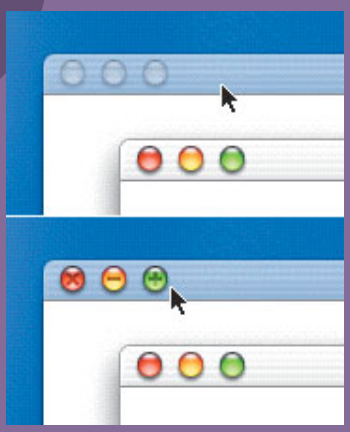
Esqueça tudo o que você já viu na tela de *qualquer* computador

Além de falar sobre os componentes familiares do Mac OS X *(veja a matéria detalhada na MacPRO desta edição)*, Steve Jobs revelou o **Aqua**, a interface de usuário do futuro sistema operacional.

Pela primeira vez desde o nascimento do Mac OS, haverá mudanças radicais na forma de navegar pelo sistema. Será possível navegar mantendo apenas uma janela aberta, em um esquema semelhante ao dos navegadores de Web. A janela do novo Finder inclui botões de acesso às as principais pastas, um campo para procurar arquivos e um para voltar à última pasta acessada (Back).

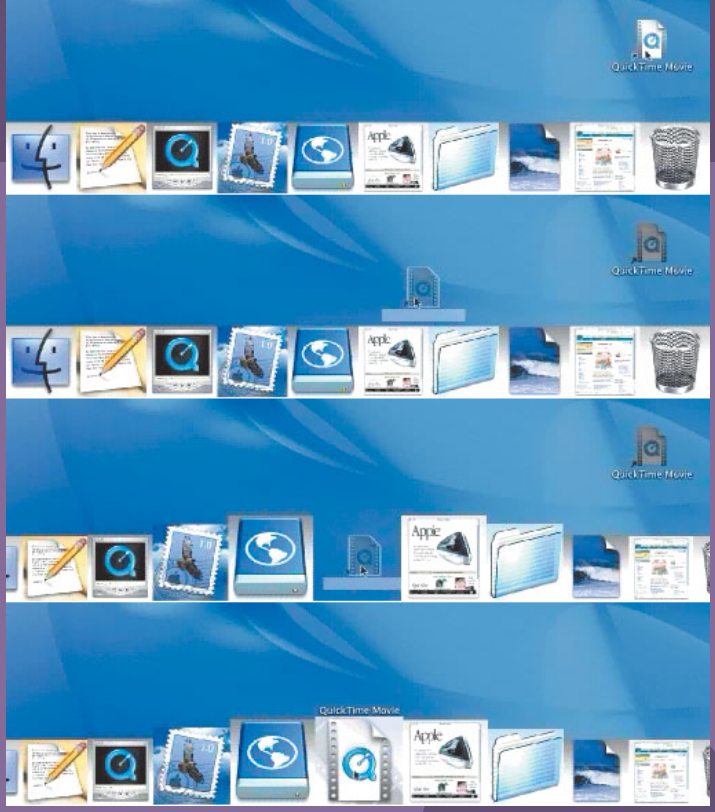
Além das visões atuais, por ícone e por lista, haverá um outro tipo, semelhante ao File Viewer do Mac OS X Server, composta por colunas mostrando todos os níveis do disco

Efeitos visuais à parte, o Aqua não busca apenas ser mais bonito. Para começar, os novos botões de controle *(à direita)* respondem à aproximação do mouse



Acredite: os ícones de programas agora serão assim





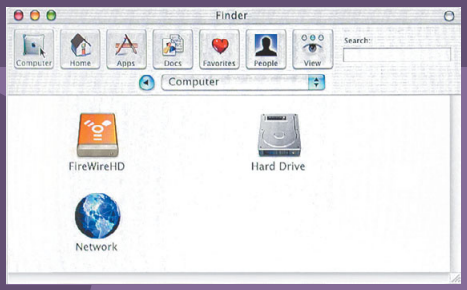
O simples ato de incluir um ícone no dock é um show. O dock se abre e fecha de acordo, e os ícones mais próximos do cursor se ampliam e exibem seus nomes, tudo com animação suave e natural

até o arquivo selecionado, com direito a um preview grande e informações detalhadas na mesma janela. Um programa de email também será embutido no sistema.

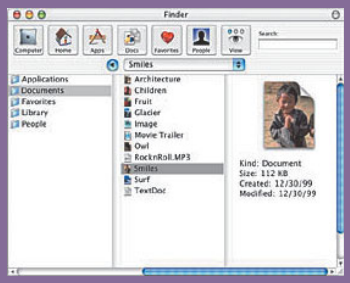
No lugar do desktop careta ou engraçadinho que as atuais opções de aparência nos limitam a usar, o Mac OS X é mais parecido com um desenho animado da Pixar, cheio de botões que piscam suavemente, transparências sutis e janelas que se enrolam, expandem e surgem de dentro de outras.

Além disso tudo, vai haver a opção de usar os programas em uma elegante janela única, em vez do mar de janelas a que nos acostumamos. A turma mais cri-cri nem bem viu a novidade e já começou a descer o pau: "botõezinhos isso", "janelinhas aquilo", "isso não vai dar certo" e coisa e tal. Só por aí já dá pra prever o grande sucesso que deverá ser esse divisor de águas nos caminhos da Apple: quanto mais chiadeira qualquer grande evolução provocar quando ainda está na forma de boato (ou beta), mais bem-sucedida será a iniciativa.

Não sei se dá pra virar teorema, mas a idéia é bem clara e faz bastante sentido: apareceu o carro e disseram que a moda passaria em dois anos. Com a televisão e o computador aconteceu a mesma coisa. Com as máquinas fotográficas *autofocus* e o CD e o CD-ROM e o... a lista é grande.



O novo Finder tem as mesmas conveniências de um browser de Web, incluindo o botão Back e um campo de busca. Pode-se ver a hierarquia de pastas e um preview do documento na mesma janela, de forma – é claro – melhor que no Windows



Está certo que o X não chega a se equiparar em grandeza a qualquer dessas invenções "incompreendidas" que citei, mas que ele vai mudar a história da Apple, ah, isso ele vai. Não é pelo visual moderninho e cheio de bossa, é claro, e sim pelo que ele contém de tecnologia e integração à onipresente Internet. Mas sobre isso deixo a turma mais técnica dar sua opinião abalizada. Memória protegida, multitarefa preempetiva e afins ainda não são pro meu bico...

O que posso dizer, como usuário bem pragmático, é que a Apple está conseguindo resgatar um pouco do lado "Toy Story" que existe em todos nós, sem no entanto errar na delicada medida, para não enjoar rápido. O Aqua surpreende pela leveza e – OK, estou usando a palavra novamente, mas o que é que posso fazer? – elegância de suas soluções.

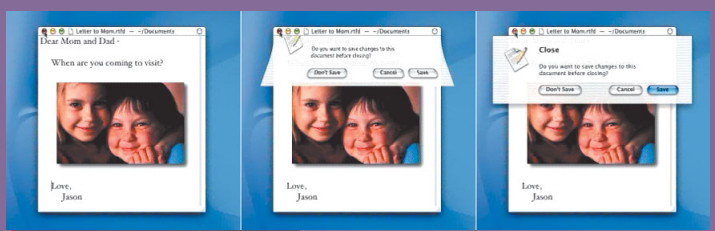
O *dock* que fica repousando na parte inferior da tela é mais do que bem bolado e versátil: ele é engraçado. A gente enche essa barra com documentos, pastas, janelas abertas e até filmes Quick-Time rodando. Os ícones podem ser exatas miniaturas das janelas que representam. Vão ficando menores à medida em que a barra vai enchendo; é só passar o cursor por cima de qualquer minúsculo ícone e ele e seus vizinhos se abrem como se fossem um leque chinês. O efeito, ridículo quando explicado assim dessa forma, é muitíssimo interessante.

Queira ou não...

A Apple prometeu o lançamento público do Mac OS X para julho ou agosto, e passará a incluí-lo em suas máquinas de fábrica a partir do comecinho de 2001.

As mudanças em relação ao sistema que usamos hoje serão muitas, e a transição sem dúvida trará dor de cabeça a boa parte dos usuários, especialmente aos mais antigos nos teclados.

Apesar disso, a evolução é necessária e não se faz sem grandes abalos aqui e ali. Quem viu de perto o OS X apresentar algumas de suas armas saiu convencido de que é assim a vida, fazer o quê?



As caixas de alerta também têm animação e saem de dentro das respectivas janelas, de modo a ficarem claramente vinculadas a elas

A transformação de uma janela em ícone no dock (minimização) tem um efeito visual batizado de "Genie" (gênio da lâmpada)



A feira do vídeo digital

Depois do DTP e da Internet, Desktop Video é a próxima revolução

O que mais chamava a atenção em toda a imensa área do **Moscone Center** (apelidado carinhosamente de "Moscão" pelos mais íntimos do lugar) era a bandeira king-size com o X azul do novo sistema no meio do stand da Apple. Isso e um telão rodando apresentações do iMovie, Final Cut Pro e, claro, a parte do Mac OS X tornada pública por Steve Jobs em sua fala de abertura da Macworld Expo.

O **iMovie** representa a aposta da Apple no DV, Digital Video – ou Desktop Video, o gosto é do freguês – e não é a toa que os novos iMacs topo-de-linha (isto é, dois entre três modelos...) já vêm com o simpático editor de vídeo instalado. Ficou realmente muito mais fácil mexer com vídeo para aqueles usuários mais, digamos, caseiro-conservadores, que agora podem trabalhar com suas próprias imagens em QuickTime movies *à la carte*, sem grandes aporrinhações.

A Apple aposta bastante nesse segmento, e acho que ela está certa. O mercado vem, isso todo mundo sabe, mas a questão é descobrir quando. As câmeras DV custam entre US$ 1.000 e US$ 4.500, dependendo da quantidade de recursos disponíveis e da qualidade de gravação/reprodução, – uma ninharia perto do que custavam até bem pouco tempo.

Além da Apple, uma boa quantidade de estandes de terceiros investiu pesado na mesma tecnologia, apresentando desde cursos (reais ou virtuais) até acessórios para máquinas, baterias e carregadores. E a quantidade de gente com suas minúsculas filmadoras nas mãos – sempre com o painel de LCD ligado e denunciando a natureza da maquininha – era realmente impressionante. Talvez três ou quatro câmeras digitais para cada máquina fotográfica no salão.



Esse é o PocketDrive da LaCie, do tamanho de um maço de cigarros e com interfaces USB e FireWire

O prêmio de scanner mais legal da Macworld ficou com **PetiScan** da **NEC**. Custando US$ 125, o menino é um scanner de mesa que pode virar um scanner de mão portátil, bastando para isso recolher a tampa do equipamento. O PetiScan tem um conector USB (a alimentação é feita pela cabo de conexão) e tem mil e uma utilidades, desde que elas não ultrapassem sua área de 13 x 8 cm.

Para compensar a pequeneza, inclui o **Presto ImageStitching**, para juntar as partes das imagens escaneadas em várias passagens.

Outro lançamento que chamou a atenção foram os novos **PocketDrives** da **LaCie**, que colocam vários gigas em seu bolso. Os novos HDs têm capacidades de 6 GB (US$ 400) e 18 GB (US$ 750), além de interfaces USB e FireWire plugáveis a quente. Com dimensões de apenas 2,5 x 8 x 13 cm, os produtos ainda possuem bordas emborrachadas para proteger contra choques, e são lindos. Quem precisa de Zip?

A **Adobe** e a **Macromedia** não fizeram nenhum grande anúncio desta vez, limitando-se a apresentar bem conduzidas apresentações de seus produtos, sempre com destaque para a Internet. O público assistia satisfeito com o que via e pela possibilidade de ser sorteado com algum badulaque qualquer. Americano faz fila de 20 minutos pra tentar ganhar uma camiseta de dois dólares...

Uma das grandes atrações (e também frustrações) da feira foi o estande da **IBM**, que estava mostrando o **ViaVoice**, software de reconhecimento de voz que todo mundo está atrás. Teve neguinho que foi ao evento só para comprar o novo produto e acabou saindo de mãos abanando. O ViaVoice transforma frases ditadas em texto digitado e tem ganho vários prêmios nos EUA. A IBM brasileira já lançou uma versão em português para Windows e diz que vai lançar a de Mac em breve. Só vendo para crer.

Ao contrário de 99, quando o stand da Connectix e seu PlayStation virtual parecia um formigueiro de gente, não houve nada que se equiparasse nesta Macworld Expo. Um dos estandes mais concorridos era o da **HandSpring** e seu **Visor**, um clone interessante do Palm, com um engenhoso adaptador que transforma a maquininha em pager, GPS e uma porção de outras coisas. Um verdadeiro Bom Bril eletrônico, começando na casa dos 180 dólares. Pena que vem com aquela triste tela monocromática dos Palm.

Outro stand que atraiu alguma multidão foi o da **Deneba**, com o **Canvas 7**, uma muito interessante e funcional mistura de Photoshop com Illustrator e QuarkXPress (além de outros temperos...). O programa é excelente, mas é difícil deixar de lado o Photoshop e o Quark, por mais que a gente tente. Quer dizer, eu nem tento, mas isso é outra história e deixa pra outra hora... O Canvas parece sofrer de falta de massa crítica de usuários, ou pode até ser por uma estratégia errada de marketing, mas seu potencial continua sendo enorme. Só a habilidade em combinar camadas de bitmaps com vetoriais no mesmo arquivo já vale uma checada.

Olympus, **Agfa** e **Canon** apresentaram suas novas máquinas digitais para o consumidor caseiro e amador avançado, sendo que a última lançou a primeira portátil com mais de 3 milhões de pixels no CCD. Este ano a corrida digital pega fogo de vez; deveremos virar o século com uma boa parcela do Primeiro Mundo fotografando com suas primeiras digitais "de verdade". M

RICARDO SERPA

O NEC PetiScan USB é do mesmo tamanho do PocketDrive e dispensa fonte de alimentação



O vídeo digital movido a FireWire foi a grande atração dos expositores



iTools

O Mac OS na Internet, agora pra valer



por **Márcio Nigro**

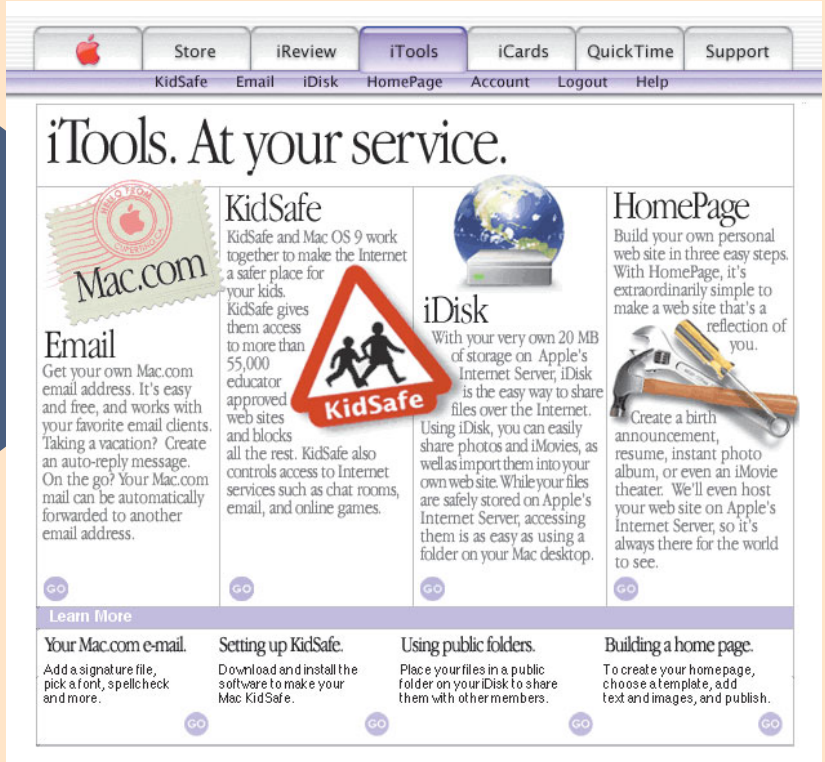
Parafraseando o Falcão, a Internet não é tudo, mas é 100%. Isso tende a ser verdade no mundo dos negócios. Ter uma estratégia para a Internet é, hoje, mais importante para os investidores do que a lucratividade da empresa. É só analisar o caso da Amazon.com para ver como isso é verdade. A conhecida livraria virtual continua trabalhando sempre no vermelho, mesmo com as vendas subindo. Mas isso não tem incomodado o pessoal de Wall Street, que continua a comprar suas ações na certeza de que, mais adiante, o investimento terá retorno fabuloso.

Só para Mac

Há mais de ano ouvimos Steve Jobs e os executivos da Apple falarem vagamente em uma estratégia de Internet para a companhia. No começo de janeiro, durante a Macworld Expo de San Francisco, Jobs finalmente desvendou o mistério, ou pelo menos parte dele. O novo site da Apple, completamente reformulado, mostra qual deverá ser o caminho da Apple em relação à Internet. Segundo Jobs, o que a Apple percebeu é que a maioria das pessoas que visitam o site da Apple usam o Mac OS, e o sistema da Apple está nos dois lados da conexão – tanto no servidor quanto no cliente. Sendo assim, por que não aproveitar que a faca e o queijo estão na mão e oferecer recursos únicos, que não estariam disponíveis para usuários na Web de outras plataformas? E que tal aproveitar algumas tecnologias "revolucionárias" que estavam pegando poeira nas estantes da NeXT – a companhia de Jobs, comprada pela Apple em 1997 – e finalmente transformá-las em produtos de consumo para as massas de macmaníacos?

O iTools é uma jogada inteligente da Apple. Em vez de criar mais um portal como tantos outros que já existem por aí, ela oferece serviços de Internet exclusivos para usuários de Mac (de preferência, que tenham o Mac OS 9): email gratuito, página Web pessoal, disco virtual, cartões virtuais, sites recomendados e proteção ao surfe das crianças

Os novos "Serviços de Internet", como a Apple os está chamando, são um motivo bem forte para quem estava em dúvida sobre passar para o Mac OS 9. Vários deles só funcionam no novo sistema. Logo na entrada do site da Apple, você pode perceber as mudanças: abinhas em estilo Aqua, no topo da página, dão acesso direto aos novos serviços.





O iReview ainda não tem muitos sites resenhados, mas já é possível encontrar pérolas como o The Yuckiest Site on the Internet ("O Site Mais Gosmento da Internet"), que mostra uma série de nojeiras engraçadas com propósito educativo disfarçado



iReview

É uma coleção de resenhas de sites classificados pela Apple. A idéia é criar um portal para macmaníacos semelhante ao Yahoo, com os sites classificados de uma a cinco estrelinhas, dadas pela empresa e pelos próprios usuários. O iReview divide os sites em categorias: filmes, finanças, notícias, saúde, música, compras, viagem, esportes e infantis, entre outros.

Até agora há cerca de 300 sites classificados, mas Jobs prometeu, até abril, aumentar esse número para mil. Não são muitos, mas já dá para encontrar coisas bem interessantes. Membros do iTools podem sugerir sites para serem resenhados. (Infelizmente, ainda não resenharam o site da Macmania.) É bem provável que saia um canal do iReview para o Sherlock 2.

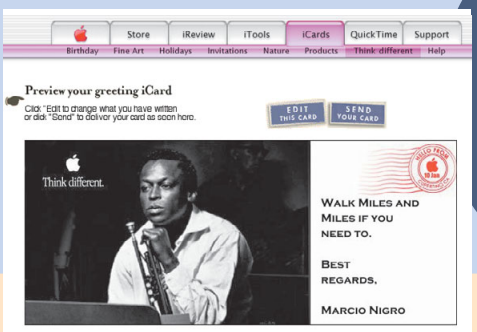
iCards

O iCards é um serviço de cartões de felicitações virtuais. A idéia também não é nenhuma novidade na Web, mas a Apple melhorou muito o sistema. Os serviços de cartões virtuais disponíveis são pouco sofisticados. Você escolhe uma imagem, escreve um texto e clica em um botão para mandar um email avisando seu amigo de que existe um cartão com o nome dele no site tal. Esse esquema complicado só serve para aumentar a visitação do site de cartões e a sua receita publicitária.

A Apple fugiu disso criando seu próprio estilo de cartão eletrônico. Em geral as imagens são elegantes, e são divididas em categorias (aniversário, convites, amor, melhoras etc.). Uma das melhores, com certeza, é a Think Different, com algumas fotos daquelas fantásticas propagandas da Apple com personalidades famosas. Você pode escolher entre quatro tipos de fonte (Arial, Copperplate Gothic, Comic Sans ou News Gothic) e escrever até 200 caracteres no cartão.

O servidor da Apple funde tudo numa imagem JPEG de 20 K e envia para quem você quiser.

Os usuários do Mac OS 9 podem incluir suas próprias figuras para criar seus cartões pessoais.





Cartões virtuais elegantes e completamente personalizados, enviados pelo email na forma de JPEGs de tamanho decente? Só com o iCards

Mac.com

Um serviço de email gratuito que – ao contrário de muitos por aí – possibilita que você receba e envie mensagens a partir de um programa normal de email e não de um site.

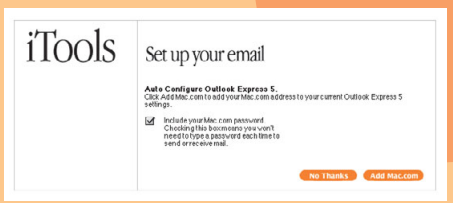
O serviço de email da Apple difere de concorrentes como o Hotmail, da Microsoft, em alguns pontos:

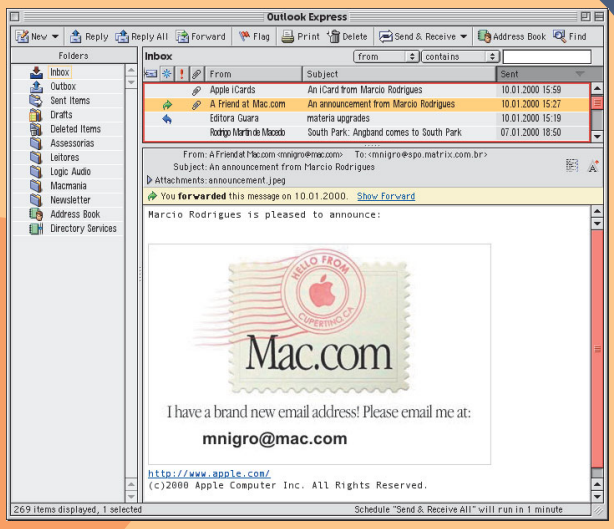
- Não há interface Web, pois usa um cliente de email normal e o protocolo POP (Post Office Protocol) para ler o email (com o Hotmail, isso só é possível a partir do Outlook Express).
- Não tem propaganda nem banners.
- É possível encaminhar (*redirect*) as mensagens que chegam para outro endereço de email.

O Mac.com não é um serviço completo de email. Ele recebe mensagens mas não as envia, o que deve continuar sendo feito através do servidor SMTP de seu próprio provedor. Você pode configurar o servidor POP da Apple para responder automaticamente às suas mensagens quando você estiver de férias, por exemplo.

O serviço ainda se oferece para configurar o seu Outlook Express e criar a sua conta automaticamente.

Por que entrar em outro site para usar email gratuito, se eu tenho o Mac.com?





KidSafe

Recurso que possibilita proteger as crianças de material na Web considerado inapropriado. Em vez de ser um filtro, o serviço é uma base de dados com mais de 50 mil sites aprovados por professores e educadores dos EUA e Canadá.

Quando você seleciona o KidSafe, começa o download de um instalador adicional de 1 MB, além do instalador normal do iTools. Ele substitui o Multiple Users 1.1 do Mac OS 9 pela versão 1.2.2, adicionando a extensão e o canal de Sherlock 2 KidSafe. A nova versão do Multiple Users funciona com a extensão KidSafe, oferecendo a opção de habilitar a proteção para os usuários limitados do Mac. O dono da máquina não é afetado.

Com o KidSafe funcionando, toda URL digitada pelo usuário é redirecionada para o servidor da Apple para checar se é permitida. Se for aprovada, o browser segue seu caminho até o site desejado. Se não, uma página local aparece com a mensagem "not available to you" (não disponível para você).

De acordo com Jobs, estarão sendo adicionados 10 mil sites por mês. Mas é claro que a censura de um site é intimamente vinculada aos padrões morais norte-americanos que, como se sabe, às vezes vêem sexo até em manual de escoteiro e bula de remédio. Além disso, é impossível catalogar todos os milhões de sites que existem na Internet. Assim, a opção KidSafe vai limitar tremendamente a navegação pela Web. Para compensar isso um pouco, é possível criar para cada usuário uma lista com os sites que estarão sempre permitidos.

O cadastro

Para utilizar os recursos do iTools, é necessário antes se cadastrar no site da Apple *(se você é usuário do Mac OS 8.6 ou anterior, leia o box adiante)*. Quando fizer isso, você vai perceber que, na hora de selecionar o país, só haverá os EUA e o Canadá como opções *(pelo menos até o momento do fechamento desta edição)*.

Segundo a Apple, o serviço está otimizado para usuários norte-americanos, mas pode ser utilizado por pessoas em qualquer parte do mundo. Apesar de ser possível colocar um endereço fictício de alguma cidade dos Estados Unidos ou Canadá, o melhor é colocar o de algum conhecido seu que seja residente em um desses dois países. No cadastro, você já escolhe seu *login* (nome) e *password* (senha) do Mac.com para, em seguida, receber seu novo endereço eletrônico. Depois disso, um simpático cartão com seu email será criado para que você envie para quem quiser.

O uso de todos os recursos do iTools também requer a instalação de um plug-in para o browser e um cookie. Para isso, você tem que baixar um pequeno instalador para o desktop e executá-lo.

iDisk

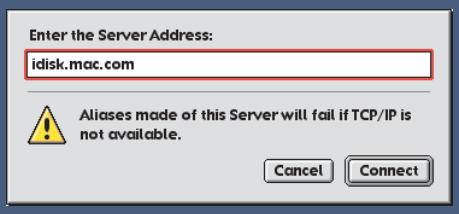
Oferece 20 MB de espaço de armazenamento nos servidores da Apple e ainda coloca um ícone no desktop do usuário, criando um "HD virtual" para transferência ou compartilhamento de arquivos online. Também não é uma idéia nova. Empresas como a FreeMacSpace (www.freemacspace.com) oferecem, já há algum tempo, 300 MB de espaço em disco – 15 vezes mais que a Apple. A maioria dos provedores brasileiros também oferece a seus assinantes a possibilidade de colocar arquivos e páginas pessoais em seus servidores.

Porém, o iDisk tem um charme a mais. Em vez de oferecer acesso aos arquivos a partir de FTP ou HTTP, o iDisk é um servidor AppleShare IP que roda em Unix (os servidores da Apple são máquinas Mac OS X Server baseadas em Unix, pois as funções próprias do X Server não con-

Faça o iTools funcionar sem o Mac OS 9

Apesar de Steve Jobs declarar que todos os recursos do iTools requerem o Mac OS 9, nós descobrimos que vários desses serviços podem ser utilizados por usuários de sistemas anteriores sem grandes limitações, até mesmo por quem tem computadores 68k rodando Mac OS 7.5.5. Veja como fazer isso, passo-a-passo:

▪Ao acessar o iTools, aparece um botão "Free Sign Up" para se cadastrar, mas isso só vai funcionar para quem tem o Mac OS 9. O único jeito de se cadastrar sem o Mac OS 9 é acessando o endereço http://itools.mac.com/WebObjects/Signup.woa/wa/signUpOrIn a partir da janela do browser. Note que, depois de completar o cadastro, a janela de membro não vai ser apresentada. Em vez disso, o browser voltará à página original do iTools e talvez apareça uma caixa de diálogo dizendo que você não tem o plug-in necessário; ignore-a.



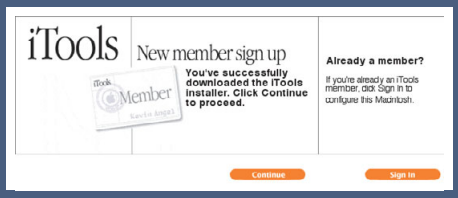
▪Depois de ter se cadastrado, você será informado sobre seu novo endereço de email (user name@mac.com), login, senha e servidor POP (mail.mac.com) para poder criar uma conta em seu programa de email. Já o SMTP será o de seu provedor de acesso.

Se você estiver usando o Internet Explorer 4.5.1, você pode se "logar" na sua conta de iTools e usar a maioria dos recursos baseados no browser, mesmo sem o plug-in iTools. Para isso, vá até http://itools.mac.com/WebObjects/iLogin.woa/wa/redirect. Feito isso, você conseguirá criar suas páginas no HomePage.

O iDisk não poderá ser acessado via browser. Porém, qualquer usuário com o sistema 7.5.3 até o 8.6 poderá utilizar o recurso fazendo o update da extensão AppleShare, que oferece suporte à autenticação de usuário DHX, a mesma utilizada pelo iDisk. Assim vá até http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11419 e baixe o arquivo ZM-AppleShare Client 3.8.3. Em máquinas 68k, é recomendado também instalar a última versão compatível do Open Transport (1.1.2 ou superior). Instale o update e restarte o seu Mac.

▪Vá até o Chooser, clique em AppleShare, depois no botão Server IP Address, e então digite idisk.mac.com no campo em branco. Digite o nome do usuário e a senha do seu registro no iTools, e o ícone do iDisk vai aparecer no Desktop. O processo demora um pouco e parece que sua máquina travou.

Quando o iDisk for finalmente montado, faça um alias dele para não ter que repetir o processo na próxima vez que for usá-lo.



Solução meia-boca

No entanto, existem várias tarefas impossíveis de realizar no iTools sem o Mac OS 9:

▪Acessar as pastas públicas de outros usuários do iDisk.

▪O KidSafe é intimamente relacionado com o novo sistema operacional e não está disponível para os sistemas antigos.

▪Os iCards personalizados, que usam fotos da pasta Pictures do iDisk, não poderão ser utilizados.

▪Você poderá ler o conteúdo do iReview, mas não poderá postar nenhuma resenha.

▪A mudança de senha do iTools só funciona com o Mac OS 9.

Fora isso, o iDisk também funciona mais lentamente que no Mac OS 9. Ou seja: antes de apelar para a gambiarra, veja se não é melhor fazer logo o upgrade do sistema.

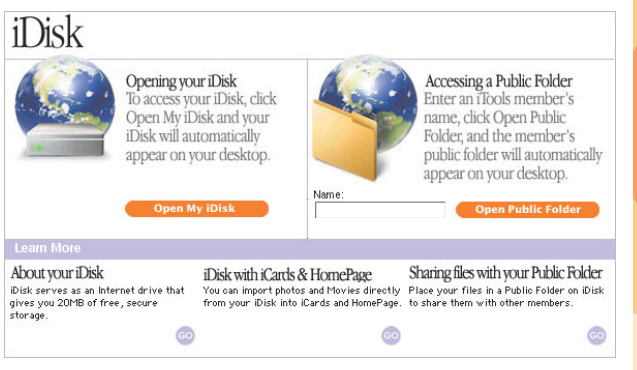
seguem lidar com milhões de usuários).

Ao selecionar o iDisk no site, um novo ícone com o nome do usuário do iTools aparece no desktop, como se você estivesse usando o File Sharing (você até pode ver as flechinhas no canto esquerdo da barra do menu). A partir de então, ele funciona como um disco local, onde é possível copiar arquivos, criar, pastas etc. O iDisk foi concebido para armazenamento, por isso não tente abrir documentos ou rodar aplicativos a partir dele, porque não vai dar certo (tente abrir o Read Me do iDisk e você verá do que estamos falando).

A estrutura de pastas serve para utilizar o iDisk em conjunto com outros recursos do iTools. A pasta Public é aberta a todos os usuários do iTools. Na mesma página onde você monta o seu iDisk, você pode digitar o nome de qualquer outro usuário para ter acesso à sua pasta pública, de onde pode retirar arquivos (mas não pode colocar).

A pasta Pictures é onde o iCards pega imagens suas para criar cartões virtuais.

Um dos problemas do iDisk é que a performance é lenta, principalmente no Brasil, por motivos óbvios. O negócio é torcer para que a Apple Brasil faça algum acordo com um provedor local, como a Apple fez nos EUA com a EarthLink. Ao montar o iDisk, o seu computador provavelmente ficará paralisado por algum tempo, mas não se assuste, porque é normal. Isso também vai acontecer na hora de transferir arquivos entre o desktop e o iDisk.



É ver para crer. O iDisk monta em seu desktop um disco virtual que funciona exatamente como qualquer HD que fosse plugado diretamente ao seu Mac



HomePage

Permite criar páginas pessoais instantâneas, clicando e arrastando conteúdo para os servidores da Apple. Pode até parecer uma simples cópia de sites como o GeoCities, mas não é. Como Jobs mesmo disse, as ferramentas de design para Web da Macromedia ou da Adobe são ótimas, mas estão muito acima das capacidades da maioria dos usuários, que não entendem bulhufas de HTML (tá bom, Jobs não disse "bulhufas"). O que as pessoas querem é um modo rápido de publicar algumas fotos, textos ou filmes, de forma elegante. Para isso, o HomePage inclui oito modelos de design profissional de páginas, divididos em cinco temas: álbum de fotos, filmes do iMovie, convites, álbum do bebê e currículo (résumé). Os modelos oferecem espaço para colocar seus próprios textos e, em alguns casos, imagens ou filmes, que têm que estar em seu iDisk. Para quem já tem experiência com design para a Web, o HomePage não passa de mais um modo simples de publicar páginas. Já os iniciantes vão se sentir realizados.



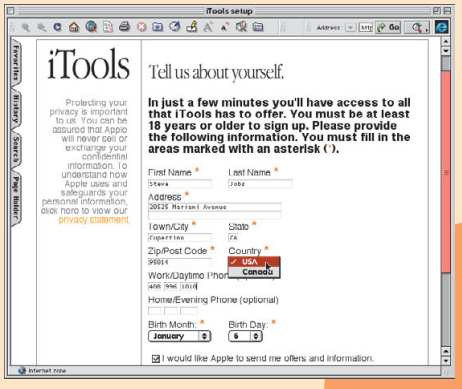


Nunca foi tão fácil publicar páginas na Internet. Com o HomePage do iTools, você cria uma em poucos minutos. Afinal de contas, todo usuário de Mac tem direito a uma home page grátis

Uma vez que você tenha se registrado e instalado o software de suporte do iTools, será possível usar plenamente seus recursos.

Foi longe demais

Quando você se registra no iTools, tem que aceitar os termos de acordo, como existe na maioria dos softwares. A grande maioria dos usuários nunca lê esse tipo de coisa, por se tratar apenas de um monte de baboseiras legais. No entanto, no caso do iTools, existe um ponto controverso: ao concordar com os termos do acordo, a Apple passa a ter direito de fazer qualquer coisa com aquilo que você tornar público através do iTools. Isso se aplica obviamente ao conteúdo da pasta Public do iDisk, e também a tudo que estiver em seu site (tudo vai para uma pasta Sites, que também é considerada pública). O acordo não diz que você desiste dos direitos, mas garante à Apple o direito de fazer o que bem entender com qualquer arquivo sem pagar nada para o dono. Assim, um poema, música, imagem ou programa seu que estiver numa pasta pública poderá ser distribuído livremente pela Apple, sem que você possa abrir o bico.





Tem que inventar um endereço em outro país para se cadastrar? E tem que aceitar termos de adesão leoninos, segundo os quais tudo o que você botar no ar pertencerá à Apple? Estranho...

O Yahoo fez praticamente a mesma coisa quando adquiriu o GeoCities, o que despertou a fúria da comunidade online. Em uma semana, a empresa foi obrigada a recapitular seus atos e o acordo foi revisado para dar ao Yahoo apenas os direitos necessários para apresentar seu site no GeoCities.

O motivo da Apple ter tomado essa decisão foi o mesmo do Yahoo: evitar problemas legais por causa de pessoas que fazem o upload de arquivos e depois processam a Apple por "distribuí-los" na Internet. Além disso, a empresa quer se proteger contra o possível mau uso do serviço, para que não possa ser processada pelos crimes dos outros. Ao aceitar os termos do acordo, a Apple tem até o direito de fornecer as suas informações pessoais para agentes policiais ou do governo, se for o caso. Porém, a Apple foi longe demais e exige todos os direitos, não apenas aqueles necessários para oferecer o serviço. Por isso, é bem provável que os termos do acordo sejam modificados em breve.

Bom começo

Independente desse inconveniente, a Apple inaugurou seu serviço com o pé direito. Afinal, a companhia tem uma base potencial de 25 milhões de usuários mais do que fiéis e sedentos por novidades. E um fato é certo: não há porque não gostar do iTools. À medida que for crescendo o volume de pessoas utilizando o site, outras novidades deverão ser acrescentadas. Com a chegada do Mac OS X, um sistema realmente "nascido para a Internet", os recursos do iTools deverão se aprimorar, com soluções mais fantásticas ainda. Futuramente, é bem provável que muitas das ferramentas da Apple estejam na Web e não em seu Mac. M

MÁRCIO NIGRO
mnigro@mac.com
Acha que o pessoal da Apple está fazendo seu serviço direitinho.


SLAM

deo digital

a próxima revolução

os imacs dv chegaram ao brasil; com eles, chega a maneira mais fácil de editar vídeos domésticos

por alexandre boëchat*

fotos clicio e marcos bianchi

efeitos visuais e infografia mario av

A indústria automobilística conseguiu, ao longo de seu século de existência, transformar a simples necessidade do cidadão de ter um veículo no sonho de ter uma Ferrari ou outro ídolo automobilístico. Seguindo uma intenção semelhante, a Apple lançou o iMac e chacoalhou o mercado dos computadores domésticos com plástico colorido e transparente. Abalou o mercado doméstico com um produto que, além de poderoso, fácil de mexer e ligar na Internet, ainda é bonitinho e charmoso, detonando de vez a imagem de que computadores são apenas uma ferramenta – uma máquina idiota com funções específicas para realizar coisas poderosas, etc. e tal – para tentar torná-los em um sonho de consumo, puro e simples.

Algo para satisfazer o cidadão comum, entediado com as caixas beges que pipocam daqui e dali.

O iMac reacendeu o desejo do consumidor. Vendeu de baciada, jogou as ações da Apple nas alturas e ainda deixou a concorrência zonza, tentando copiá-lo sem sucesso. E abriu um caminho sem volta no relacionamento dos computadores com a sociedade de consumo. O lançamento da nova linha de iMacs segue essa trilha: parece-se justamente com o da linha Mercedes 2000 ou da coleção outono-inverno da Forum.

Primeiro, deram uma guaribada no design dos bichinhos: ergueram a traseira, mudaram a alça e tiraram a blindagem que cobria o monitor, deixando visíveis os componentes do tubo. Na seqüência, aproveitaram para dar um tapa em alguns detalhes que certamente geravam pacotes de reclamações. Desencanaram daquela tampinha no painel de conexões, que atrapalhava o troca-troca de cabos USB e de telefone, e colocaram botões de restart decentes, que não precisam mais de clipes para serem apertados. Outra boa mudança: trocaram o drive de CD, que era igual ao do PowerBook, por um bacaninha que puxa o disco para dentro em vez de ter gaveta – como som de carro – e que, além de tocar DVD, eliminou a barulheira que rolava no modelo anterior. Aliás, o DVD tem uma projeção bem bacana e a qualidade de áudio impressiona. Os falantes, encomendados a uma das principais grifes do mercado de áudio, a Harman Kardon, são os melhores já embutidos em um computador. Só pra não perder o costume, deram aquela acelerada para 350 e 400 MHz.

desktop vídeo ao alcance de to

As mudanças nos iMacs vão além da correção de pequenos defeitos ou uma variação de design. Além de incorporar (mesmo que opcionalmente) inovações como a rede sem fio do AirPort, agora é possível editar vídeos num iMac de maneira simples e divertida. A linha dos iMacs DV — que inclui o modelo "luxo super", o iMac DV Special Edition, na cor grafite que nem os G4 e com mais memória RAM e disco que os modelos básicos — traz no seu painel de conexões entradas FireWire que permitem digitalizar vídeo e áudio a partir de uma câmera DV, editar dentro do computador em tempo real e devolver para a fita sem nenhuma placa adicional ou perda de qualidade.

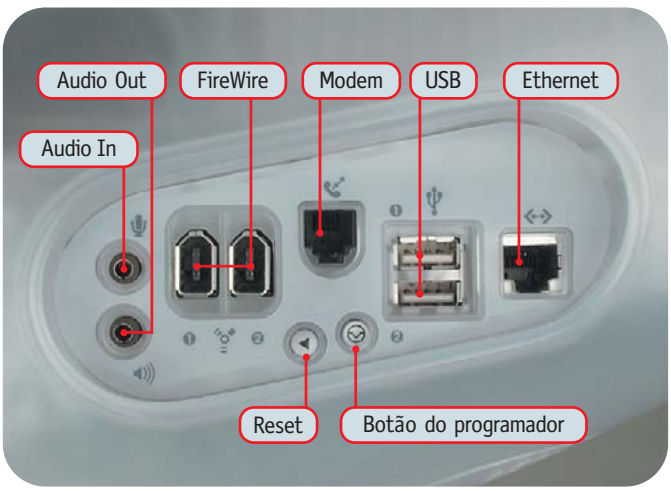
Para facilitar ainda mais as coisas, dentro dos iMacs vem o iMovie, um software de edição de vídeo bem simpático, muito simples de aprender e com features dignas de um software de edição *high-end*. É tão fácil que nem tem manual, só um tutorial que explica decentemente o que ele faz e pode ser cumprido em meia hora, no máximo. Traz até alguns clips já digitalizados, prontos para edição, e um tutorial bobinho, mas bem eficiente. Digitalizar imagens, escolher e cortar cenas, montar seqüências, adicionar efeitos, transições e letreiros, acrescentar trilha sonora são operações bem simples dentro do iMovie. Sua interface parece mais uma tela de CD interativo do que um software padrão Apple tradicional. Nada de janelas voadoras, por exemplo. As ferramentas são fixas, construídas como painéis. Temos controles de vídeo (*play, pause, forward* etc.) para controlar a câmera, digitalizar as cenas e assistir ao material editado; uma janela para os clipes (cenas) digitalizadas; uma linha de tempo (a barra de clipes) para edição, separada em faixas de áudio e vídeo, com dois tipos de visualização (por nome dos



Apresentando o poderoso e transparente iMac DV Special Edition (o plástico dos iMacs normais ainda é ligeiramente fosco). A reformulação da traseira deixou a máquina com aspecto mais leve







dos

o que é o formato dv

O formato DV é, na verdade, uma especificação completa para sistemas de vídeo totalmente digitais, projetado inicialmente para os mercados de equipamentos de vídeo industrial/doméstico. Foi desenvolvido pelo grupo conhecido como Digital VCR Conference, um consórcio internacional formado por 55 fabricantes, com o intuito de evitar incompatibilidades e conflitos entre equipamentos.

Algumas empresas criaram variantes profissionais do DV original, chamadas de *broadcast*. As mais conhecidas são o DVCPRO da Panasonic e o DVCAM da Sony.

As diferenças em relação ao formato básico referem-se à largura da trilha de vídeo, velocidade da fita e outros aspectos técnicos que facilitam a edição linear convencional em fitas.

O DV utiliza um esquema de compressão de vídeo baseado no codec *intra-frame DCT* (Discrete Cosine Transform), a uma taxa de dados fixa de 25 Mbps com compressão de 5:1, e oferece suporte para dois canais de áudio de 16 bits a 48 kHz (qualidade de DAT), ou quatro canais de 12 bits a 32 kHz (qualidade de rádio FM). A gravação é feita em fitas de 1/4 de polegada, com capacidade variando de 60 a 270 minutos.

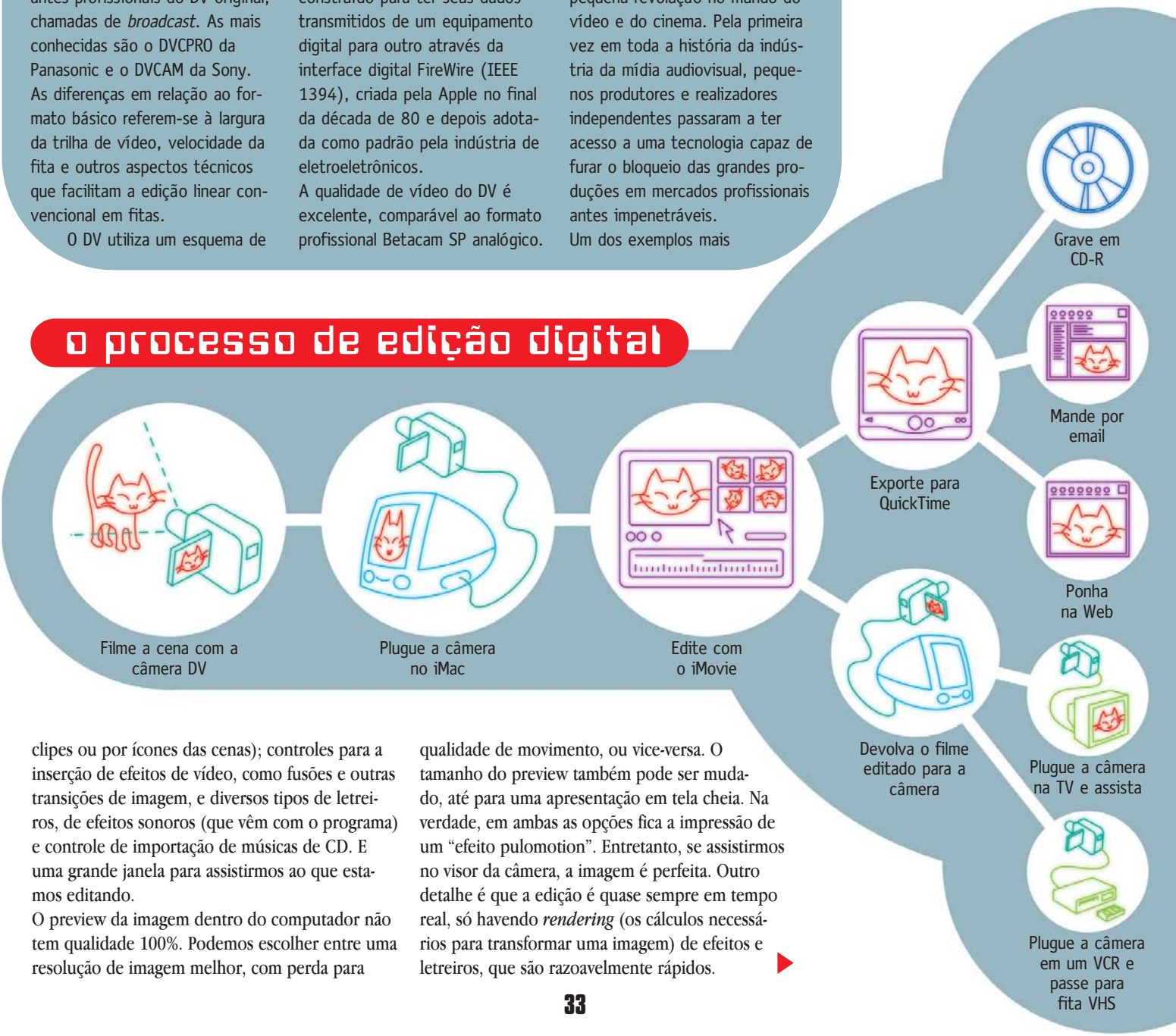
Originalmente, o formato DV foi construído para ter seus dados transmitidos de um equipamento digital para outro através da interface digital FireWire (IEEE 1394), criada pela Apple no final da década de 80 e depois adotada como padrão pela indústria de eletroeletrônicos.

A qualidade de vídeo do DV é excelente, comparável ao formato profissional Betacam SP analógico. Artefatos (defeitos gerados pela compressão) dificilmente são notados. Graças à sua condição digital, a perda de qualidade na transferência de um equipamento para outro ou na copiagem de material fica totalmente eliminada. E o melhor, as câmeras e VCRs DV saem por um custo baixíssimo, se comparado com os equipamentos broadcast.

Por tudo isso, pode-se dizer que o formato DV tem causado uma pequena revolução no mundo do vídeo e do cinema. Pela primeira vez em toda a história da indústria da mídia audiovisual, pequenos produtores e realizadores independentes passaram a ter acesso a uma tecnologia capaz de furar o bloqueio das grandes produções em mercados profissionais antes impenetráveis.

Um dos exemplos mais conhecidos do abalo provocado pela onda DV é o movimento de cinema "Dogma 95", fundado por cineastas dinamarqueses com filmes como "Festa em Família" e "Idiotas". Assim como o megahit "A Bruxa de Blair", foram filmados com câmeras DV e transferidos para película de 35 mm, conquistando prêmios em festivais internacionais e a admiração do público em cinemas do mundo todo.

o processo de edição digital



clipes ou por ícones das cenas); controles para a inserção de efeitos de vídeo, como fusões e outras transições de imagem, e diversos tipos de letreiros, de efeitos sonoros (que vêm com o programa) e controle de importação de músicas de CD. E uma grande janela para assistirmos ao que estamos editando.

O preview da imagem dentro do computador não tem qualidade 100%. Podemos escolher entre uma resolução de imagem melhor, com perda para qualidade de movimento, ou vice-versa. O tamanho do preview também pode ser mudado, até para uma apresentação em tela cheia. Na verdade, em ambas as opções fica a impressão de um "efeito pulomotion". Entretanto, se assistirmos no visor da câmera, a imagem é perfeita. Outro detalhe é que a edição é quase sempre em tempo real, só havendo *rendering* (os cálculos necessários para transformar uma imagem) de efeitos e letreiros, que são razoavelmente rápidos.



Esse é o segredo da casca transparente dos novos iMacs. Aplaca-mãe foi virada de ponta-cabeça e a grelha isolante eletromagnética passou a ficar por baixo de tudo. De quebra, ficou desimpedido o acesso aos slots de expansão



As entranhas do iMac DV, reveladas. Do lado esquerdo na foto, em uma placa-filha, está o circuito do monitor; no direito, as interfaces e a parte de áudio. O processador é o quadrado coberto por um disssi-pador de calor pontudo. Ao centro, os slots e os drives

a nova família do imac, destrinchada

Veja o que os três modelos atuais têm em comum e o que os diferencia





	iMac DV SE	iMac DV	iMac (básico)
Preço	R$ 3.390	R$ 4.090	R$ 4.390
Cores	Graphite	Strawberry, Blueberry, Tangerine, Lime, Grape	Blueberry
Disco rígido	13 GB	10 GB	6 GB
Cache nível 2	512 K		
Bus do sistema	100 MHz		
Interface USB	Duas portas independentes, cada uma de 12 Mb/s		
Memória RAM máxima	512 MB		
Memória de vídeo	8 MB		
Resolução máxima	Milhões de cores a 1024 por 768 pixels		
Aceleração gráfica	ATI RAGE 128 VR		
Outras conexões	Duas portas FireWire; AirPort (opcional)		
Clock do chip G3	400 MHz		350 MHz
Drive óptico	DVD-ROM		CD-ROM
Memória RAM pré-instalada	128 MB	64 MB	
Saída de vídeo para segundo monitor	Sim	Não	

dvd no imac: quase lá

Comprar um computador que já vem pronto para assistir a filminhos em CD... Com um DVD player custando no mínimo R$ 1.000, pode parecer uma grande vantagem. E é, desde que você se conforme com algumas idiossincrasias:



▪O tamanho da tela. Alguns filmes vêm em duas proporções diferentes. A normal reproduz o filme como ele é visto em uma TV, cortando os lados da imagem para que ela preencha totalmente a tela. A *widescreen* mostra o filme como ele é no cinema, e consequentemente gera tarjas pretas em cima e embaixo, na tela do iMac ou em TVs normais. Em um monitor de 15 polegadas, a imagem fica pequena demais para ser vista à distância. Aí surge o dilema. Ou você assiste ao seu filme sentado em frente à mesa de trabalho ou arrasta o seu iMac para perto do sofá.

▪Os filmes DVD não rodam tão suavemente no iMac quanto em um aparelho próprio para isso, ligado a uma TV. Depois de um tempo rodando, eles perdem a sincronia entre o som e a imagem. Um defeito irritante. Segundo a Apple, isso se deve a alguns bugs existentes no sistema, sanados com o QuickTime 4.1 (pegue correndo em www.apple.com/quicktime/download). Fora isso, o DVD no iMac é só alegria. Todos os filmes testados funcionaram, bastando escolher a região (4, no caso do Brasil). Você tem seis chances de escolher a região que quer utilizar; depois disso, a área escolhida se torna permanente. O Apple DVD Player funciona perfeitamente e tem um controlador redondo, bem bonitinho.

Aos que pretendem fazer *screen shots* de seus atores prediletos, um aviso. Podem tirar o cavalinho da chuva. O DVD é implementado de tal forma que é impossível fotografá-lo no Mac. Qualquer tentativa gera uma tela preta. Ainda não se inventou um método de capturar um DVD, pelo menos até agora.

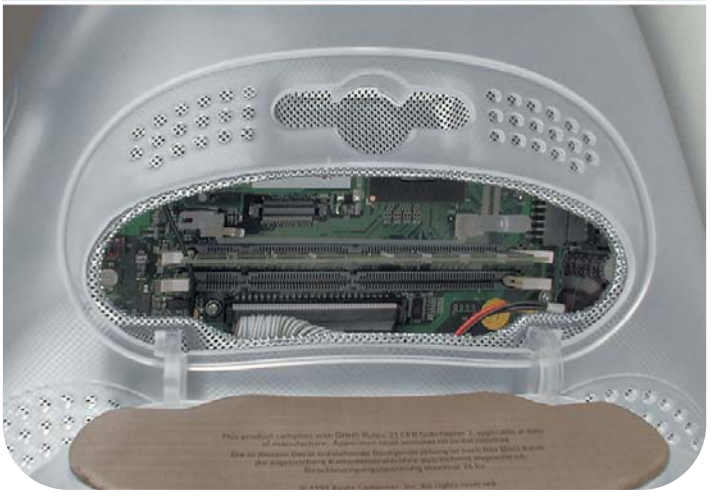
A saída de vídeo para monitor externo (presente apenas no iMac DV SE) tem uma peça plástica modelada exclusivamente para completar o acabamento. Você pode lugar aí um segundo monitor, mas só é possível repetir (*mirror*) a imagem normal





O acesso direto aos slots de expansão e memória é tão bem pensado que ficamos imaginando por que fizeram o iMac original daquele outro jeito, todo complicado. Basta abrir e ter acesso instantâneo à memória e ao cartão de rede AirPort





faça o seu próprio imovie

o que você vai encarar

O iMovie traz um visual modernoso que é meio-termo entre o QuickTime 4 e o Aqua. Toda a tela do Mac é tomada pelos elementos da interface, que são imóveis como em um painel de instrumentos do mundo real.

Janela-monitor – Aqui você vê o preview do seu filme e pode editá-lo com o comando Trim

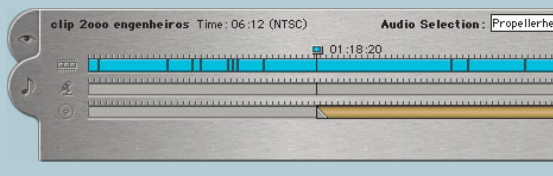
Controlador – Tem função dupla. Com a Mode Switch em **"câmera"**, controla a câmera DV plugada na porta FireWire; com a Mode Switch em **"filme"**, controla o filme que está sendo editado



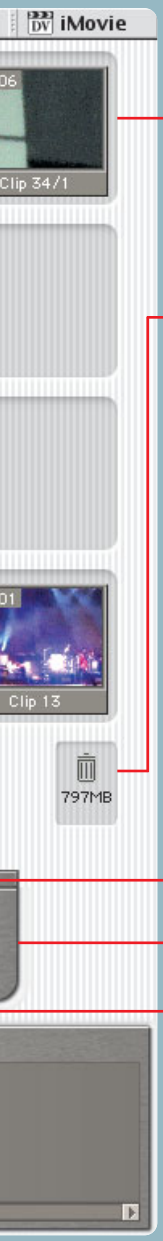
Botão de apresentação em **tela cheia**

Mode Switch – Alterna as imagens da janela-monitor entre a fita na câmera e o filme que está sendo editado

Barra de clipes – É aqui que você monta seu filme. Clicando na abinha com uma nota musical *(ao lado)*, você tem uma visão global do seu filme e pode editar o áudio, acrescentando trilhas, fades e efeitos sonoros



Fé em Jobs. O vídeo digital é o futuro. Com a Internet de banda larga, logo logo vai estar todo mundo publicando seus videozinhos na Web. E o iMovie é o vídeo digital para o resto de nós. Antes de mais nada, baixe o update 1.01 do iMovie em http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11549. Além de consertar bugs, ele traz umas transições a mais e permite importar arquivos MP3.



Prateleira – Onde vão parar os clipes que serão editados

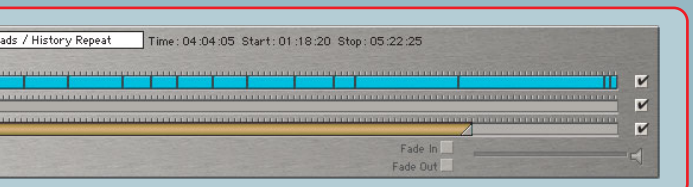
Lixeira – Onde ficam os pedaços de filme que você cortou para fazer sua montagem. É bom esvaziá-la de vez em quando, para ganhar espaço em disco

Controles de volume e fade Ajustáveis por clipe

Palete de efeitos – Aqui você acrescenta transições, trilha sonora, títulos e sons ao seu filme

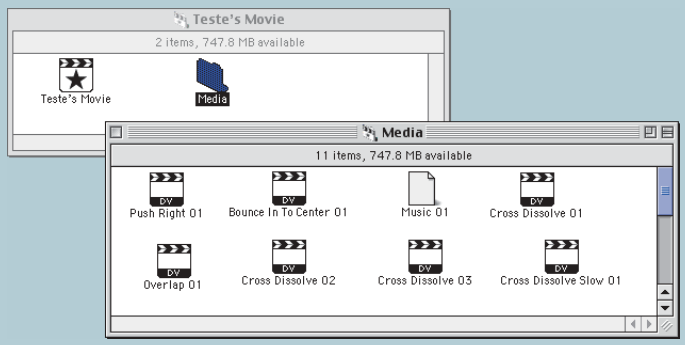


Free Space – Barrinha muito útil, que mostra quanto espaço você ainda tem em disco



como fazer

1 Após plugar sua câmera na porta FireWire, abra o iMovie e crie um novo projeto. Clique no botão com o ícone da camerazinha e depois em Import.



O iMovie vai importar o filme da sua câmera para a prateleira, já dividindo as cenas em clipes. Aqui surge o principal problema do iMovie. Só cabem doze clipes na prateleira. Para adicionar mais, você precisa jogar os que já foram importados para a barra de clipes, liberando espaço. Contrariando uma regra básica do Mac OS, o iMovie não "enxerga" clipes fora da pasta Media de um projeto. Todos os clipes têm que estar dentro dela.

Dica: O iMovie não importa diretamente filmes QuickTime, mas você pode exportá-los para DV Stream no QuickTime Player Pro e jogá-los na pasta Media do seu projeto.

2 Arraste os clipes para a barra de clipes, na ordem que você quiser; mude-os de lugar; corte com o comando Split Clip at Playhead; dê Copy e Paste; enfim, faça o que desejar.

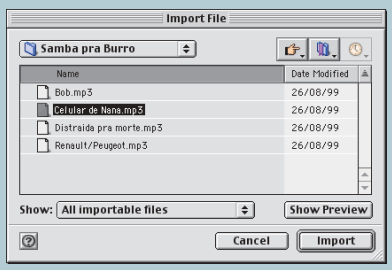


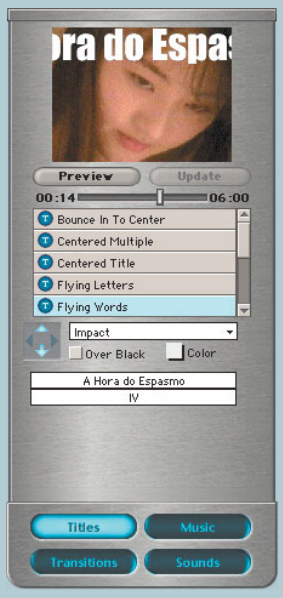
3 Aplicar transições é a parte mais legal. São poucas, mas temos fé em que a Apple (ou alguma outra empresa) deva lançar logo uns plug-ins para iMovie para ampliar a oferta. Para aplicar uma

transição, basta arrastá-la da palete de efeitos para o espaço entre dois clipes e esperar o render terminar.
O iMovie, aliás, é totalmente *multithreaded*, isto é, você não precisa esperar um efeito terminar de render para começar outro ou fazer outra operação.



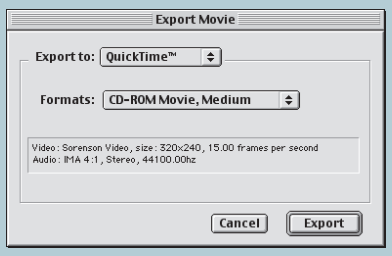
4 Coloque um CD de áudio no seu iMac e importe uma faixa, clicando em Record Music. É simples assim. Você também pode importar um arquivo MP3 e editá-lo na barra de clipes. Se quiser colocar sonzinhos ou gravar uma narração, clique no botão Sounds.





5 O iMovie traz uma boa opção de letreiros, desde títulos que voam pela tela até créditos no estilo "clipe da MTV". Você pode usar todas as fontes que estão no seu sistema, mas não pode alterar o tamanho delas.

6 Terminado o filme, você pode jogá-lo de volta na câmera ou exportá-lo em QuickTime.



Esqueça o formato maior (*CD-ROM movie, large*), de tela cheia, que pode demorar muitas horas para finalizar. Ele é adequado somente para produções semiprofissionais.
Se você quiser apenas um filme de bom tamanho para mostrar para os amigos no iMac, vá de *CD-ROM movie, medium*.
Para jogar o filme na câmera, é possível fazê-lo diretamente, a partir do iMovie. Se, por outro lado, o QuickTime já estiver pronto, é só exportá-lo a partir do QuickTime Player, como *DV stream*.



que faço com o movie?

Com o material final editado em mãos, pode-se optar por exportar um filme em formato QuickTime ou gravar em fita. Basta a câmera estar conectada ao computador, que o iMovie controla a operação. É só mandar exportar e a câmera liga o REC automaticamente.
Outra vantagem: comparadas com outros formatos de vídeo, as imagens DV ocupam relativamente pouco espaço em disco (veja bem: relativamente...). Cada minuto de imagem e som digitalizado vai ocupar uns 230 MB. Sabendo que o iMac DV Special Edition vem com um disco de 13 GB, temos a possibilidade de edi-



Nos novos iMacs e iBooks, em vez de "Made in..." está escrito: "Eu fui montado em..." Não é meigo?

qual câmera dv compr

Nos EUA e Japão, as câmeras DV praticamente já tomaram o poder, com preços próximos aos das câmeras analógicas, que estão sendo relegadas à categoria de tecnologia ultrapassada. Dezenas de modelos dos mais variados fabricantes podem ser encontrados em lojas de eletrônicos. No Brasil, a coisa ainda não é bem assim. Atualmente, a única câmera DV fabricada no Brasil é a TRV110, da Sony, que utiliza o sistema Digital 8, uma bem bolada maneira que a Sony encontrou para preservar o acervo de fitas de quem já possui uma Handycam. O sistema Digital 8 utiliza fitas de 8 mm comuns, bem mais baratas e mais fáceis de encontrar que os discos do formato MiniDV. Por outro lado, quando comparada com uma miniDV, a Digital 8 parece um trambolho, mesmo sendo minúscula.
A TRV110 tem como grande atrativo a função NightShot, que permite gravar em ambientes totalmente sem luz (lembra aquelas cenas esverdeadas na floresta em "A Bruxa de Blair"? Pois é, rolou um NightShot ali). O zoom eletrônico de 360x também é animal. Mas a grande vantagem dessa câmera é o preço, sem concorrente, por se tratar de um produto nacionalizado: R$ 2.500.
A Sony também vende no Brasil dois modelos de câmera MiniDV, que, por serem importadas, saem bem mais caro. A TRV10 (R$ 6.500) é uma minúscula câmera que segue o formato horizontal

Sony TRV110



Sony PC3



tar vídeos com até uns 40 e poucos minutos. Mais do que suficiente para o vídeo da festa do seu filho. Por outro lado, temos que lembrar que o iMovie tem suas limitações, justamente as que o diferenciam de um programa profissional de edição de vídeo. Não é possível importar filmes com canal alfa (para fazer máscaras de letreiros, por exemplo); os tipos de efeitos são limitados; os controles de mixagem de áudio são bem toscos; e não é possível gravar o programa da edição (se você apagar o que editou, não há forma de refazer automaticamente).

Um outro problema: se você quiser emendar um filme que você editou a um ponto exato da fita, vai ter dificuldades, pois o controle do momento da gravação não é preciso. Sem contar que câmeras DV ainda são novidade e custam uma grana alta. Mas, de qualquer forma, já é espetacular: qualquer um que tenha um iMac DV já pode fazer o seu próprio "Bruxa de Blair" sem sair de casa.



As cápsulas que contêm os novos falantes da Harman Kardon têm a cor combinando com o resto do gabinete

ar?

tradicional de câmeras de vídeo. A PC3 (R$ 7.000) vem no formato vertical, que está virando padrão entre as miniDV, e tem uma tela de LCD *touch-screen* que permite operar a câmera clicando em botões na tela. Ambas tem zoom eletrônico de 120x e funcionam também como câmeras fotográficas, armazenando as imagens em cartões Memory Stick.

Uma ótima opção em câmeras MiniDV é a CyberShot da JVC (R$ 5.750). Ultracompacta, ela é facilmente confundível com uma câmera fotográfica digital. A miniaturização fantástica foi conseguida com o uso de uma bateria ultrafina e um dock que traz as tradicionais saídas RCA de áudio e vídeo e uma de SVideo. A CyberShot mostra realmente os poderes do vídeo digital, embutindo na própria câmera dezenas de efeitos de transição e fade que, quando misturados com os efeitos do iMovie, dão resultados surpreendentemente profissionais. Também funciona como câmera fotográfica (*still*), com opções de bordas e de de visão da tela em várias imagens minúsculas. As fotos são armazenadas em cartões Multimedia Card, formato proprietário da JVC, com capacidade para 4 MB. A CyberShot vem com software de edição de vídeo, infelizmente apenas para Windows. Mas não se preocupe: o iMovie dá de dez nele.

Sony: 11-3824-6600
www.sonybrasil.com
JVC: 11-5505-0939
www.jvc.com.br

Sony TRV10



JVC CyberShot



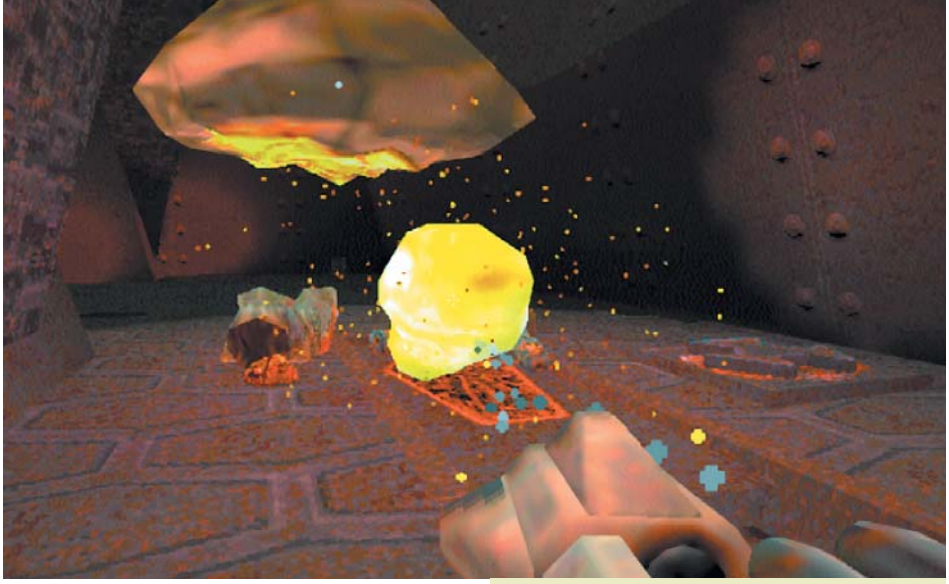
qual imac comprar?

Quando foi lançado, o iMac era o próprio Ford Modelo T dos computadores: uma cor, um preço. Hoje, temos uma grande variedade de modelos de iMacs para escolher, entre novos e descontinuados, indo de R$ 2.000 a mais de R$ 4.000. Os que estão curtos de grana e querem ingressar no mundo Apple devem correr para aproveitar os últimos exemplares de iMac 266 que ainda andam por aí (dizem que só sobraram os abacates e os rosinhas). Por R$ 2.000, ele é uma pechincha, mesmo que não tenha todas as melhorias dos modelos recentes. Um pouco acima está o iMac 333, mais rápido, mas com as mesmas características do 266, custando R$ 2.690. Vai ser difícil a Apple baixar o preço dos novos modelos enquanto não desencalhar os 333 que estão no mercado.

Quem estiver disposto a pagar R$ 700 a mais poderá adquirir o modelo mais básico da nova linha. Somente na cor azul (*blueberry*), com processador G3 de 350 MHz e drive de CD-ROM, está sendo vendido por R$ 3.390. Além de alguns MHz a mais e um CD-ROM bonitão, ele apresenta mais algumas vantagens em relação ao 266: mais 32 MB de RAM, 8 GB de disco em vez de 6 GB, bus do sistema mais rápido e um chipset de vídeo com o dobro da performance. Tudo isso faz do novo iMac uma máquina mais poderosa, que vale a grana a mais. Isso se você não quer entrar no maravilhoso mundo do vídeo digital. Se você está babando pelos iMacs DV, as opções são apenas duas. Os modelos coloridos (aqueles cinco de sempre: azul, vermelho, laranja, verde e roxo, agora mais transparentes), com chip de 400 MHz e DVD, saem por R$ 4.090. Mas, se você vai gastar essa grana toda, o melhor é enfiar de vez o pé na jaca e partir para o modelo aqui mostrado, o grafite (iMac DV Special Edition), que custa R$ 4.390. Por apenas R$ 300 a mais, você leva para casa mais 64 MB de RAM e 4 GB de disco, que valem bem mais e são fundamentais na hora de gravar seus videozinhos (o iMovie só começa a funcionar legal com 75 MB de RAM alocadas para ele).

O problema mesmo é que, com tantas vantagens, o iMac DV SE acabou sumindo da praça, tanto aqui quanto nos EUA. A Apple afirma que isso é uma situação transitória e que logo as revendas serão reabastecidas com o iMac cinza. Tomara. **M**

ALEXANDRE BOËCHAT
Está louco por um iMac DV SE, mas vai esperar ficar mais barato.
*Colaborou **Heinar Maracy**



Terminou com o Makron? Parabéns. Agora, antes de ir embora, entre nessa porta no chão e divirta-se um pouco

Easter Egg do Quake II



Se você conseguir a façanha de chegar à fase final (Final Showdown), notará que, da mesma arena onde enfrenta o Makron, é possível descer para um depósito de munição com forma de corredor em " T ". Assim que você matar o chefão, em vez de fugir correndo, entre nesse depósito novamente, vá até o fim do corredor central e atire na rachadura que terá surgido na parede. Entre e descubra o que há lá dentro!

Altemar Lopes Santos als@sti.com.br

Ethernet por R$ 35

Comprei uma dessas placas "*PC only*" por R$ 35 na Santa Efigênia (contrariando Deus e o mundo), mas existe um driver para utilizá-la num Power Mac PCI (Performa 6360, no meu caso). A placa é a ENL832-TX, da Encore. O driver está disponível em ftp://ftp.realtek.com.tw/LANCARD/drivers/8139/rtsmac100.zip

Não é à toa que levei meio século para encontrar: o driver (beta, para variar) está no site do fabricante da controladora e não no do fabricante da placa, como era de se esperar.

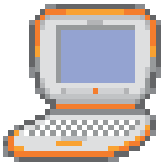
Erick S. Takano chaoss@macbbs.com.br

Grande dica, vale o prêmio especial. Além da camiseta, você estará recebendo dois programas da Connectix com direito a upgrade, cortesia da Passport.

Só pra completar: a Realtek faz chipsets e o seu chip Realtek 8139 está presente na maioria das placas de rede PCI "Xing-Ling". Portanto, qualquer placa de rede PCI que possua esse chip vai funcionar com o tal driver. A identificação do chip é fácil: basta olhar na placa se em algum dos chips dela está escrito "RTL 8139" ou "Realtek 8139".

iBook travado?

Se o seu iBook travar total, pode-se tentar restartar pressionado ⌘Control◁. Mas, no caso desse método falhar, também é possível manter a tecla ◁ pressionada por cinco segundos. Se ainda assim o iBook não restartar, será necessário usar a ponta de um clipe de papel para pressionar o botão de *reset*, localizado sob a alça. Com isso, porém, todas as informações não salvas vão sumir e a data do sistema pode ir parar em 1904.



G4 sem força?

Se houver qualquer dispositivo USB auto-alimentado (isto é, com sua própria fonte de alimentação) conectado ao seu G4, há uma pequena possibilidade de ele, ao ser ligado, emitir três tons de erro em vez do "acorde da felicidade".



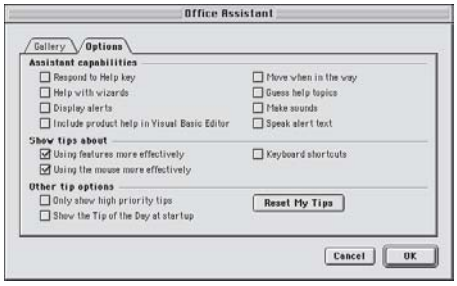
Se você ouvir esses três tons ou um tom truncado durante o startup e não conseguir ver imagem na tela, tente desplugar todos os dispositivos USB auto-alimentados, restarte o Mac e depois os conecte novamente.

Dê adeus ao Assistant



Não agüenta mais aquele Maczinho fofo que tenta ajudar você no Word 98, mas que só enche o saco? É possível usar o sistema tradicional de ajuda do programa em vez do Office Assistant. Primeiro, invoque-o, de uma destas maneiras:

- Se ele estiver visível, Control-clique nele e selecione Options no menu contextual.
- Se ele não estiver visível, pressione a tecla Help, espere que ele apareça e clique no botão Options na parte inferior do balão.



Na janela de Options você verá, entre outras, a opção "Respond to Help key". Desabilite-a; da próxima vez que você pressionar a tecla Help, vai aparecer o sistema de ajuda tradicional. Se você também desabilitar "Display alerts", vão aparecer as caixas de alerta convencionais no lugar do bonequinho.



Troque esse boneco otário por uma interface de computador de verdade

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

MÁRCIO NIGRO

Como ligar dois Macs via rede

Dois Macs, um cabo e um destino

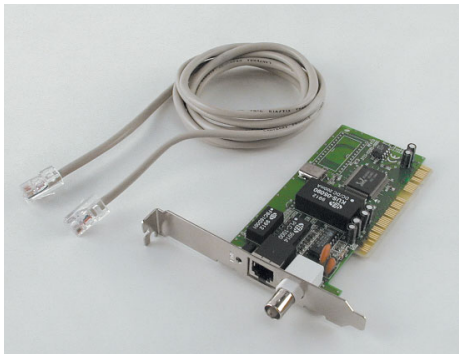
Acho que já podemos falar com orgulho que o Mac – pelo menos o iMac – voltou a ser um computador para as massas, ainda que no Brasil isso signifique uma pequena massa de privilegiados que podem desembolsar R$ 2 mil ou mais para comprar uma máquina dessas. Mas o fato é que já é comum encontrar casas e pequenos escritórios com mais de um Mac.

Não sei se você sabe, mas quando um Mac está perto do outro eles sentem uma necessidade extrema de se conectar entre si, para atingir uma espécie de, sei lá, plenitude cibernética ou coisa do gênero. Brincadeiras de lado, se você tem a felicidade de ter dois Macs no mesmo recinto, casa, apartamento ou escritório, não há por que não ligá-los em rede. Isso pode facilitar bastante a tarefa de trocar e compartilhar arquivos e até programas entre as máquinas. Além disso, será possível disputar partidas eletrizantes em jogos que tenham a opção de se jogar através da rede, como Quake, Diablo, Warcraft e muitos outros.

E o melhor disso é que tudo o que você precisa fazer é configurar os dois Macs e comprar o cabo adequado, que sai bem em conta.

E aí, interessa? Então vamos lá.

O cabo e a placa



Fotos Andréx

Antes de mais nada, você tem que se certificar de que os dois Macs têm uma porta Ethernet. Nos últimos anos, toda a linha Macintosh passou a incluir uma placa Ethernet embutida. Se for um Mac mais antigo, será preciso adquirir uma placa Ethernet ou então desistir. Na verdade, até é possível conectar dois Mac através da porta serial, desde que sejam da fase bege (pois os novos não têm porta serial e não é possível utilizar o USB para ligar em rede). Mas aí a velocidade é extremamente baixa e não compensa muito o trabalho.

Se o seu Mac tem um slot PCI (ou seja, é um Performa 6360 ou um modelo mais recente), você está com sorte. Plaquinhas Ethernet PCI podem ser encontradas a preço de banana em lojas de PC *(veja a dica na seção Simpatips desta edição)*. Se o seu Mac é mais antigo, a coisa complica: você vai precisar procurar nas revendas de Mac por placas NuBus ou PDS compatíveis com seu modelo, que devem sair por algo entre R$ 100 e R$ 200.

O segundo passo é comprar um cabo Ethernet *crossover*, que custa baratinho e pode ser encontrado em muitas lojas de informática, de PC ou Mac.

O crossover nada mais é do que um cabo par trançado normal, com a fiação invertida de um dos lados para "enganar" o Mac, que normalmente presume que um cabo Ethernet está ligado em um hub (é óbvio que, se você for ligar mais de dois Macs em rede, vai precisar mesmo de um hub). O tamanho desse cabo depende de quão distantes os dois Macs estarão entre si, já prevendo o caminho que vai ser percorrido até chegar de um computador ao outro.

A configuração

Resolvido a questão do cabo, agora só resta configurar o Mac. Eis o que você tem que fazer, nas duas máquinas:

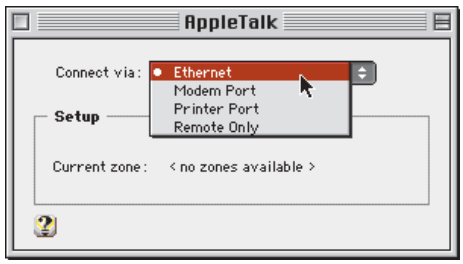
1 Abra o painel de controle Extensions Manager e habilite as seguintes extensões e painéis para garantir que sua pequena rede funcione (se você tiver algum sistema antes do Mac OS 8.5, alguns desses itens podem não existir). Eles estão em ordem alfabética:

- **Apple Ethernet CS II** (extensão)
- **AppleShare** (extensão)
- **AppleTalk** (painel de controle)
- **File Sharing** (painel de controle)
- **File Sharing Extension** (extensão)
- **File Sharing Library** (extensão)
- **Network Setup Extension** (extensão)
- **Users & Groups** (painel de controle)

2 Conecte o cabo crossover à porta Ethernet e reinicie o Mac.

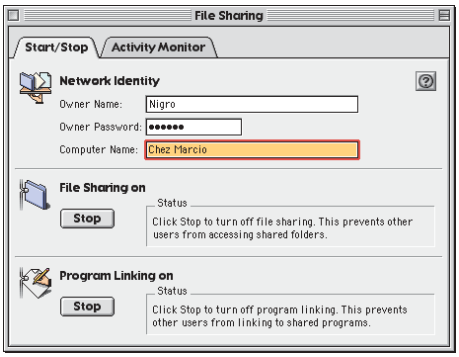


3 Vá até o menu da maçã e abra o painel de controle AppleTalk. Selecione a opção Ethernet no único menu que aparece. Ao fechar a janela, uma mensagem perguntará se você quer salvar as alterações. Clique no botão Save.



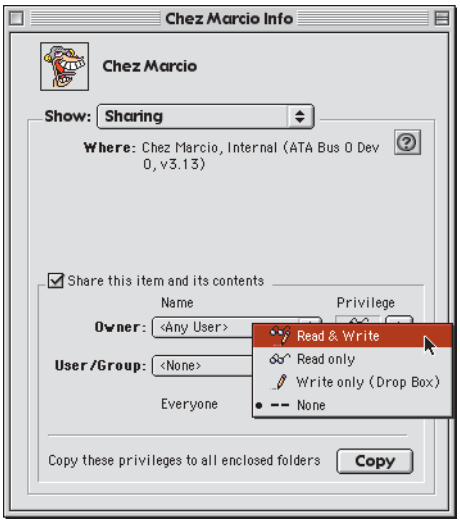
Se você está ligando as máquinas em rede apenas para jogar games, pode parar de ler aqui, pois isso já resolve seu caso. Mas, se quiser saber como compartilhar arquivos, vá em frente.

4 Abra o painel de controle File Sharing e selecione a abinha Start/Stop. Em Network Identity, coloque o nome do usuário em Owner Name, a senha em Owner Password e o nome do computador em Computer Name.



Agora clique no botão Start logo abaixo para permitir que o seu computador compartilhe arquivos com o outro Mac (aparecerá escrito "File Sharing on"). Se também quiser compartilhar programas entre as duas máquinas, ou seja, abrir um programa que está em uma máquina pela outra, clique no outro botão Start. Para interromper o compartilhamento de arquivos ou programas, clique novamente no mesmo botão, que estará com o nome Stop.

5 O próximo passo é determinar o que você vai compartilhar com a outra máquina. Você pode escolher todo um HD ou apenas pastas determinadas. Se quiser compartilhar o HD inteiro, selecione seu ícone e invoque File ▸ Get Info ▸ Sharing, ou tecle ⌘I.



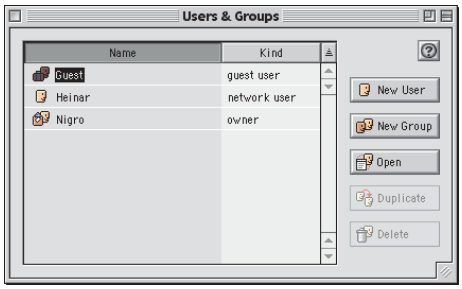
A janela que aparece tem o menu Show, onde você deve selecionar a opção Sharing. Habilite a caixinha ao lado de "Share this item and its contents". Ao lado, há um outro menu. Se já não estiver selecionada, escolha a opção Read & Write, que mostrará o ícone de um óculos e um lápis. No menu Owner logo abaixo, selecione a opção Any User, para simplificar. Pode deixar o menu User/Group em None. Já no menu ao lado de Everyone, você pode escolher se a pessoa no outro computador pode ler e gravar arquivos (Read & write), apenas ler (Read only) ou gravar (Write only). Se deixar em None, o outro computador não poderá fazer nada e todo o trabalho terá sido em vão. Feito isso, feche a janela de Get Info.

6 Se não quiser que o outro computador veja todo o seu disco, você pode determinar que apenas uma ou mais pastas sejam compartilhadas. Desabilite o quadradinho "Share this item...", feche a janela e dê um Get Info na(s) pasta(s) que pretende compartilhar.



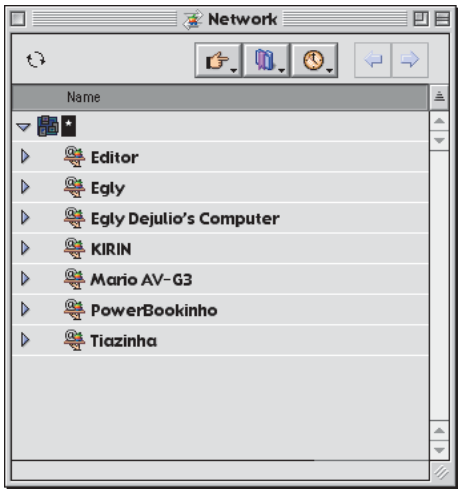
Selecione novamente a opção Sharing no menu Show. Siga o mesmo procedimento descrito acima. Você também tem a opção de trancar a pasta para impedir que outro usuário mova, renomeie ou delete a pasta. Para isso, habilite o quadradinho "Can't move, rename or delete this item". Feche a janela. Repita a operação para os outros itens que quiser compartilhar *(ver o box "Compartilhe usando um assistente" na próxima página)*.

7 Agora abra o painel de controle Users & Groups. Duplo-clique o item Guest e selecione o item Sharing no menu Show.
Marque o primeiro quadradinho para permitir que o outro Mac possa entrar como *guest* (convidado) em sua máquina. No campo Program Linking, habilite o quadradinho só se quiser compartilhar os programas em sua máquina.



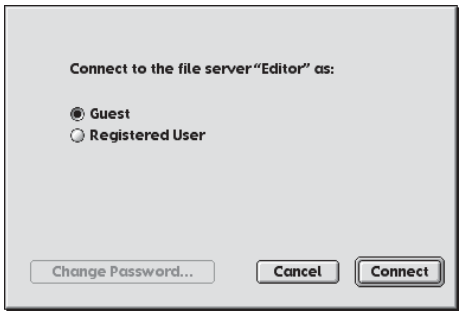
Feche a janela e saia do Users & Groups.

8 Para se conectar ao outro Mac, vá até o menu da maçã e selecione o Network Browser.



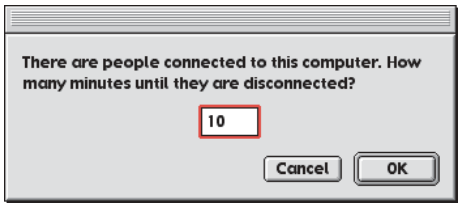
Na janela, você verá um ícone com um asterisco ao lado. Clique no triângulo e você poderá ver todos que estão conectados à rede. No caso, você verá somente o nome do Mac que está conectado ao cabo crossover (é o mesmo nome dado ao disco de startup).

9 Duplo-clique no ícone da outra máquina. Na caixa de diálogo que se segue, selecione a opção Guest e então clique no botão Connect.



Feito isso, a imagem do disco (ou pasta) compartilhado do outro Mac vai aparecer em seu desktop como se fosse algum disco local. Agora será possível passar arquivos de um Mac para outro sem nenhum problema. Caso queira se desconectar do outro computador, basta arrastar o ícone para a lixeira.

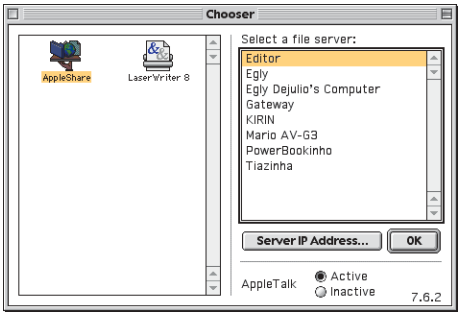
10 Se você der Shutdown enquanto a outra máquina está conectada ao seu Mac, uma caixa de diálogo aparecerá lhe dizendo exatamente isso e perguntado quantos minutos o sistema deverá esperar até desligar o computador.



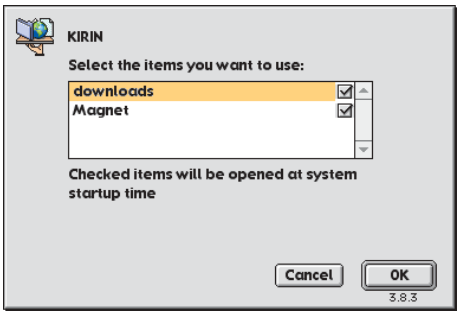
Digite o tempo necessário ou digite zero, caso queira o computador desligue imediatamente. Ou então cancele o shutdown clicando em Cancel.
Para não ter que repetir o processo toda vez que quiser se comunicar com a segunda máquina, uma solução rápida e prática é criar um alias do item compartilhado da outra máquina (dê ⌘M ou arraste o ícone segurando ⌘Option), no desktop ou em alguma pasta). Assim, se você clicar no alias ou arrastar algum arquivo para ele, a conexão será realizada automaticamente, sem qualquer burocracia.

11 Outra opção é configurar o sistema para se conectar ao outro Mac automaticamente quando a máquina for ligada. Para isso, é necessário usar o Chooser, que fica no menu da maçã.

12 Ao abri-lo, selecione o ícone do AppleShare à esquerda, e o outro Mac conectado aparecerá na lista do lado direito. Selecione-o e clique no botão OK.



O resto do processo é igual ao do Network Browser, com exceção de que, no final, aparece esta janela:



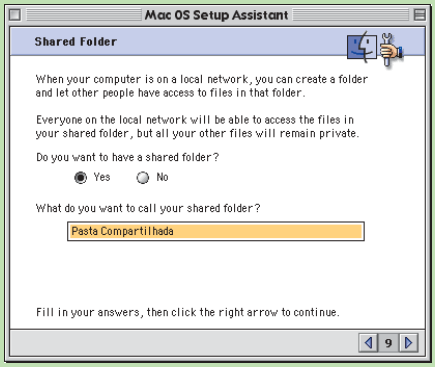
Nela, você verá a lista dos itens aos quais é possível se conectar. Se você marcar a caixinha ao lado de cada item, o Mac vai sempre abri-los logo após o startup – se o outro computador estiver ligado, é claro. O Chooser está com os dias contados; irá sumir no Mac OS X. Mas, por enquanto, é a única maneira de fazer isso.
Bem, isso é basicamente tudo o que é preciso fazer para conectar dois Macs. É bem barato e pode ser bastante útil e divertido. Por isso, se ligue, porque vale a pena. M

Compartilhe usando um assistente

Se você tem instalado em sua máquina o Mac OS 8.5 ou superior, usar o Mac OS Setup Assistant pode ser um modo fácil de criar uma pasta compartilhada, onde serão colocados



todos os documentos e programas que poderão ser usados pelo usuário do segundo Mac conectado à rede.
Tudo o que você tem a fazer é rodar esse assistente, que é instalado na pasta Assistants (dentro de Apple Extras) em seu HD. Se por acaso essa pasta tiver sido movida, utilize o Sherlock para encontrá-la.
Você talvez já tenha utilizado o Mac OS Setup Assistant quando ligou pela primeira vez sua máquina ou quando instalou o sistema 8.5. Ao abri-lo, comece a clicar na setinha no canto inferior direito até chegar à janela 9 (não precisa se preocupar em prencher as informações das outras janelas). Nela você verá a seguinte pergunta: "Você quer ter uma pasta compartilhada?" Clique em Yes.



No campo abaixo, coloque o nome que quer dar à pasta. Pronto. Agora, continue clicando no botão da setinha para avançar nas demais janelas. Na janela 12, clique no botão Go Ahead e depois clique no botão Quit.
É só isso. A pasta compartilhada estará esperando por você no desktop. Se quiser criar outra, é só repetir o processo. Depois, arraste ou copie para a nova pasta tudo o que será compartilhado na rede.

DOUGLAS FERNANDES



Cinema em casa

Se o QuickTime já é bom, imagina com uma ajuda extra!

QuickTime, um conjunto de softwares que reúne os fundamentos de tudo o que tem a ver com multimídia e vídeo no computador, é sem dúvida o software mais bem-sucedido da história da Apple. Não só vem instalado em todos os Macs como conseguiu se infiltrar com razoável sucesso no mundo PC/Windows, competindo bravamente com o MediaPlayer da Microsoft e tornando-se o padrão profissional para quem quer ver, fazer ou editar filmes no computador. Não bastasse isso, a Apple tenta agora, com a versão 4.0, ganhar espaço também na transmissão e recepção de filmes via Internet (o chamado *streaming*, transmissão de fluxo de dados), um mercado que está quase totalmente na mão do RealPlayer.

Desde a primeira aparição do QuickTime, na época do System 7.0, os produtores de sharewares têm se rendido às várias possibilidades desse software para criar seus produtos. Eles são prova de que não é preciso um iMac DV para embarcar no maravilhoso mundo do vídeo digital. Então, pegue a pipoca e acomode-se na cadeira para conhecer os dez vencedores da categoria de melhor shareware.

BijouPlay

Apesar do nome esquisito, o BijouPlay é um eficiente player de filminhos QuickTime. Mas o que ele tem que o MoviePlayer da Apple não tem? Pelo menos duas coisas interessantes: ele pode passar vários filmes em sequência na função Slide Show e pode mostrar um filme em tela inteira sem a barra de menus, com ou sem o fundo preto. Ferramentas são importantes para quem quer fazer uma apresentação ou botar o Macintosh em uma vitrine passando vários filmes (o que é bem comum hoje em dia). Tem outra coisa, também: ele é de graça.





Simplesmente jogue os ícones dos movies para gerar uma apresentação

MovieUtilities

Série de quatro menus contextuais com algumas funções para interagir com arquivos. Clicando em um arquivo e apertando a tecla Control ao mesmo tempo, aparece um menu que tem como opções converter arquivos de som, imagens ou arquivos no formato MPEG para o formato QuickTime ou vice-versa, tocar o filme ou juntar dois ou mais filmes em apenas um arquivo (sem nenhuma opção de transição, óbvio). Bobinho, mas útil para quem tem um monte de arquivos de filmes.



Com esses menus contextuais, não é mais preciso abrir um editor a todo momento

Effects Pack

Pacote de efeitos para funcionar com o QuickTime Player. Você só precisa arrastar a extensão para a sua pasta de sistema e reinicializar o Mac para que, na próxima vez que usar o Player, consiga exportar um filme com um dos efeitos aplicados. As opções dos filtros são bem fáceis de interagir e os controles são bem simples. Dá para gerar efeitos bem legais, como o de uma TV com problema de sintonia, o famoso mosaico que é usado pra ocultar a cara dos bandidos na televisão, ou aplicar uma textura qualquer no filme. Divertido.



FlipBookMaker



Faça a alegria na sala de aula com o FlipBookMaker

Shareware bem interessante: você pode abrir um filme e imprimi-lo em uma impressora para montar *flipbooks*, aqueles caderninhos em que você vai rapidamente folheando as páginas pelos cantos das folhas para ver uma animação – o tipo de coisa que todo mundo já fez ou já viu alguém fazendo em sala de aula.
Você pode definir quantos frames serão ignorados entre as impressões.

ScreenMovie

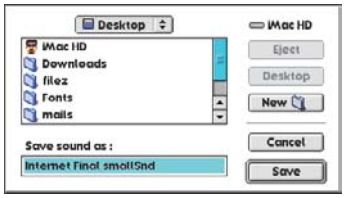
Programa bem interessante, que grava tudo o que acontece na sua tela para um arquivo no formato QuickTime.
Você pode escolher o tamanho do filme, a compressão e se ele vai gravar ou não os sons do computador (inclusive os sons do CD que você está ouvindo). Depois disso, é só botar o programa para gravar e parar quando quiser. Não funcionou perfeitamente com o Mac OS 9 (não conseguiu gravar os movimentos com os menus), mas rola redondo nas versões anteriores do sistema. Muito bom para quem precisa fazer demonstrações, ou preparar aulas e palestras sem correr o perigo do vexame de a máquina dar um pau inesperado no meio da apresentação.



Grave seus próprios tutoriais de Macintosh

Sound2Movies

Freeware belga que pega a trilha sonora de um QuickTime e salva como arquivo de som, ou pega arquivos de som e grava no formato QuickTime. Depois disso, você pode usar o arquivo como som de alerta no seu computador ou em algum outro programa, ou pegar o som que foi passado para o formato QuickTime e acrescentar como trilha sonora em algum filminho. Mais simples, impossível.



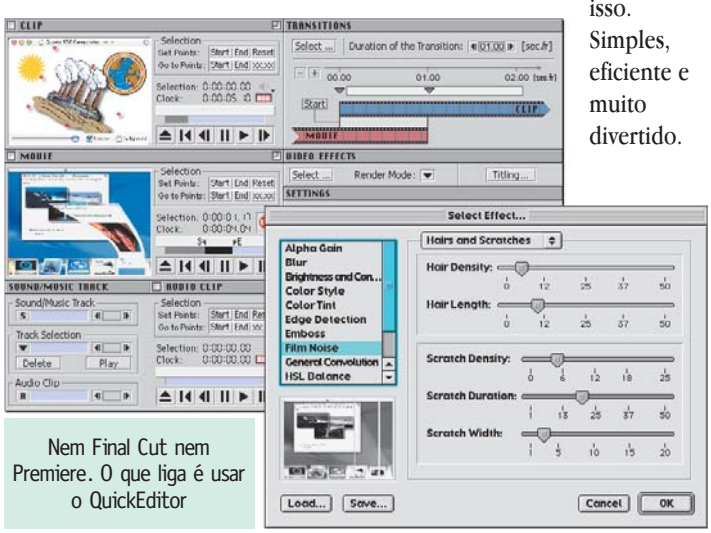
Roube sons do seus filmes, como se fosse a coisa mais normal do mundo

Onde encontrar

BijouPlay	160 KB	www.macdownload.com
Effects Pack	477 KB	www.buena.com
Moover	822 KB	http://ourworld.compuserve.com/homepages/espsw/
MovieUtilities	148 KB	www.riccisoft.com/cmm/
Peter's Player	92 KB	www.macdownload.com
QuickEditor	1846 KB	http://wild.ch/quickeditor/
QuickMovie	474 KB	www.chaoticsoftware.com
FlipBookMaker	265 KB	www.macdownload.com
ScreenMovie	55 KB	ftp://sumex-aim.stanford.edu/info-mac/grf/util/
Sound2Movies	13 KB	www.macdownload.com

QuickEditor

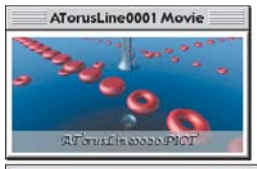
Na categoria de melhor edição, QuickEditor venceu disparado. À primeira vista pode até parecer meio complicado, mas na segunda olhada descobre-se que esse shareware é um poderoso e completo editor de filmes QuickTime. Você pode juntar dois filmes, com direito a várias transições bacanas; colocar uma trilha sonora vinda de um CD ou do seu microfone (ele não aceita o formato MP3, por enquanto), pode aplicar alguns efeitos de vídeo (os que vem junto com o QuickTime) e gerar, a partir daí, um QuickTime para a sua apresentação ou para aquele seu vídeo caseiro. Seu preço é US$35, mas vale cada centavo se você pensar que um programa de edição comercial de vídeo custa mais do que dez vezes isso. Simples, eficiente e muito divertido.

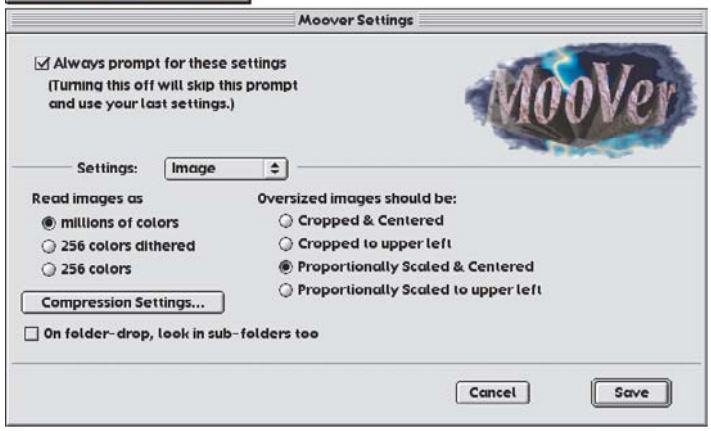


Nem Final Cut nem Premiere. O que liga é usar o QuickEditor

Moover

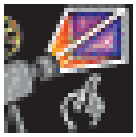
Shareware usado para gerar filmes QuickTime a partir de várias imagens no formato PICT. As opções para criar as seqüências são pobres; tudo o que você pode fazer é colocar as imagens em ordem alfabética ou numérica em uma pasta para arrastar até o ícone do programa e escolher se as imagens serão ajustadas a algum tamanho, definir a quantidade de cores e colocar subtítulos (nomes dos arquivos que não podem ser alterados). Fora suas limitações, é um programa que pode ser muito útil para quem quer fazer rapidamente um storyboard ou animaçãozinha.

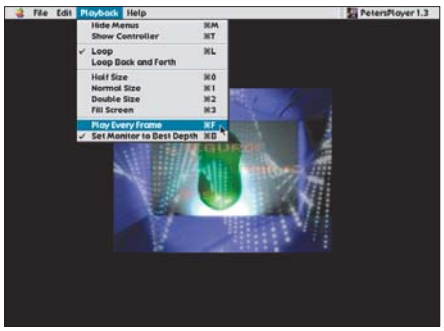




Peter's Player

Mais um player de QuickTime, mas dessa vez com uma ou outra coisa interessante. Além de mostrar o filme na tela com fundo preto e sem menus, você também pode pedir para ele carregar o filme inteiro para a memória RAM antes de ser tocado para evitar qualquer engasgo, pedir para ele verificar o melhor número de cores do monitor para tocar determinado filme e forçar o filme a mostrar todos os frames. Útil para computadores mais antigos e mais lentos.

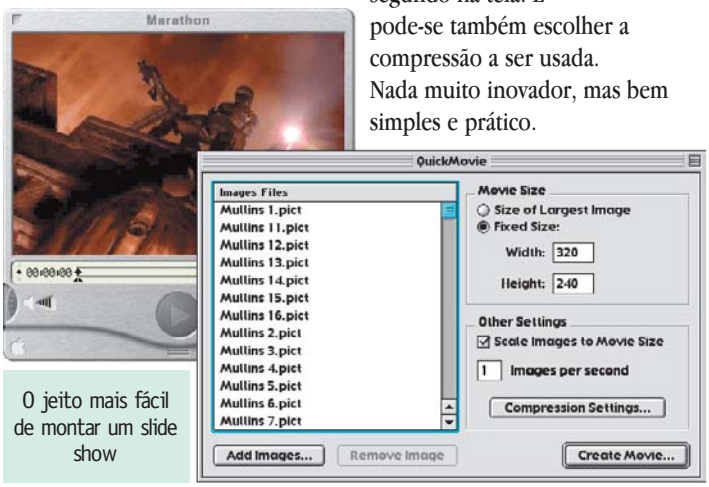




O Peter's Player é o QuickTime Player sem a interface brega e com todos os comandos que faltavam

QuickMovie

Sharewarezinho que monta seqüências no formato QuickTime a partir de imagens em vários formatos. Existem algumas opções para padronizar o tamanho do filme e definir quantas imagens aparecerão por segundo na tela. E pode-se também escolher a compressão a ser usada. Nada muito inovador, mas bem simples e prático.



O jeito mais fácil de montar um slide show

Como você pode ter notado, existem sharewares bem legais que trabalham junto com o QuickTime, mas nenhum deles te fará virar um Spielberg da noite para o dia. Isso acontece também porque o próprio QuickTime já é um pacote de softwares bem completo, se você registrá-lo e usá-lo na sua versão Pro. Se você quer uma coisa realmente profissional para editar filmes e fazer ótimos efeitos, então vai precisar apelar para softwares comerciais caros e investir pesado em hardware. Mas se você quer apenas fazer algumas coisinhas sem muito comprometimento, pode começar por esses sharewares. M

DOUGLAS FERNANDES
douglasf@mac.com
Adora assistir a bons filmes, mas não curte muito a pipoca.

DVD-RAM
A mídia do presente
Gravadores já estão chegando ao Brasil

O termo DVD já é algo que chama a atenção de qualquer pessoa sintonizada nas novas tecnologias de gravação e reprodução de dados. A tecnologia caminha, ainda que lentamente, para substituir as fitas tradicionais nas locadoras de vídeo. Da mesma forma, o DVD-RAM, versão regravável do DVD, tenta encontrar um espaço no mercado de armazenamento de dados, oferecendo capacidades de até 5,2 GB em apenas um cartucho que custa cerca de R$ 320 (R$ 0,061 por megabyte). Para compensar a boa relação custo/benefício da mídia, os equipamentos ainda estão meio caros, custando mais de mil reais.

No Brasil já podem ser encontrados modelos da LaCie e o Que! Drive DVD-RAM da QPS. Eles são uma boa alternativa aos drives CD-RW, por exemplo, sendo indicados para quem precisa fazer becapes constantes de grandes volumes de dados. Mas prepare-se para tomar um chá de cadeira na hora de gravar dados num disco de DVD-RAM. O processo é feito a uma velocidade entre 225 e 300 KB por segundo (um gravador de CD 2x, por exemplo atinge 300 KB/s). Isso significa que gravar 650 MB (a capacidade de um CD-R) pode levar cerca de uma hora.

E o pior é que, enquanto dura o processo de gravação, realizar qualquer outra tarefa no Mac pode ser uma tortura, principalmente se o seu for um Power Mac bege. E por falar em lerdeza, formatar uma mídia DVD-RAM é tarefa para testar a paciência de qualquer discípulo de Jó, pois leva nada menos que 90 minutos. E isso só para um lado! O ideal é mandar formatar e ir ao cinema. Quando voltar, inicie a formatação do outro lado e vá ver o que está passando na TV.



Fora a velocidade de gravação, outra coisa decepcionante de se descobrir é que um cartucho de 5,2 GB (tipo 1), que deveria ter 2,6 GB em cada lado, oferece menos de 2,4 GB. No final das contas, são quase 500 MB que ninguém sabe onde vão parar. Por outro lado, a leitura é bem mais rápida, chegando quase a 3 MB/s.

Os dois drives testados são bem parecidos no funcionamento: ambos incluem o software DVD-RAM TuneUp, da Software Architects. Porém, enquanto o produto da LaCie traz seu visual bege-pragmático e aparência ultraconservadora, o Que! Drive já entra na onda do visual iMac/G3, com design arredondado e cores translúcidas. Além de ser meio-grande-feio-e-quadrado, o DVD-RAM da LaCie tem uma ventoinha na parte traseira, que faz um barulho considerável.

LACIE DVD-RAM

Pró: Ventilador evita aquecimento da mídia

Contra: Grande e pesado; requer acessório extra para a leitura de discos de outros formatos

Preço: R$ 2.600

Connect (QPS): 31284-0113
www.gravador.com.br

AppleStore (LaCie): 11-535-6161
www.applestore1.com.br

QUE! DRIVE DVD-RAM

Pró: Design "moderno"; leve; estojo pode ser aproveitado para carregar outros conteúdos

Contra: Design "moderno"; placa SCSI não serve para Mac

Preço: Interno R$ 1.220,00
Externo R$ 1.440,00



O formato arredondado do Que! pressupõe que ele não deve ser empilhado com outros drives. Um bom "feature acidental" é a útil bolsa a tiracolo



Fotos Marcos Bianchi

CD-RW é a outra mídia do momento



Que! Drive CD-RW

Lamentavelmente, na matéria de capa sobre periféricos, na última edição, deixamos de publicar o endereço da Connect - empresa mineira que está trazendo ao Brasil boas novidades na área de armazenamento óptico, incluindo modelos apenas para Macintosh. Além do gravador de DVD-RAM da QPS, a empresa está trazendo também um gravador de CD e CD-R, o Que! Drive, resenhado na última edição. Com velocidade de 2x4x8 (traduzindo: grava CDs normais a 2x, regraváveis a 4x e lê a 8x), ele é idêntico ao DVD-RAM, com as mesmas formas arredondadas em plástico blueberry e branco leitoso.



EZQuest Boa

Boa opção

Outro modelo trazido pela empresa é o primeiro gravador de CD com porta FireWire a aparecer no Brasil. O Boa FireWire CD-RW, da EZQuest, tem velocidade de 4x4x24, taxa de transferência de 3.600 KB/s e um buffer de 2 MB. Apesar de seu gabinete transparente-leitoso-metálico deixar a desejar em termos estéticos, o Boa funcionou perfeitamente em um iMac DV. Bastou instalar os drivers para sair usando. Ao contrário dos modelos USB, o gargalo na hora de gravação não fica mais na transmissão de dados, mas na velocidade do gravador.

LaCie CD-RW



A LaCie tem um drive de CD-RW 2x2x6 compatível com USB. A velocidade é um tanto baixa, mas em compensação, o preço é bastante atratvo: R$ 1.200.

Mas esse sistema de resfriamento mostrou-se bastante eficaz. Pode-se deixar o equipamento ligado por horas, que o cartucho não esquenta nada. O Que! Drive, por seu lado, aquece bem mais a mídia, o que não deve ser muito bom para garantir a logevidade dos dados.

Não empilhe

Se você possui vários dispositivos SCSI e pretende empilhá-los, o Que! Drive provavelmente só poderá ficar no alto da pilha – por causa do seu gabinete arredondado – e isso pode ser inconveniente, tendo em vista que o equipamento não é lá muito pequeno. No nosso caso, conectamos na cadeia SCSI um gravador de CD, o Que! Drive e um Jaz, sendo que este último deve ficar em cima da pilha, preso ao Que! Drive por um elástico, para evitar que ficasse dançando de um lado para outro e caísse no chão. Felizmente, o Que! também tem uma versão interna, uma boa opção para quem tem espaço sobrando em seu Mac.

Tanto um como outro são capazes de ler CDs em outros formatos (CD-ROM, CD-R, CD-RW, áudio, DVD-ROM etc.). No caso do Que! Drive, só é necessário colocar o disco na bandeja e mandar bala. Já o DVD-RAM da LaCie não possui bandeja, por isso imaginamos que deva existir um adaptador adicional para permitir a inserção de CDs (o produto que nos foi enviado veio sem a caixa e sem os manuais). Apesar de toda a lerdeza na gravação, os dois produtos são bastante úteis na hora de realizar becapes, principalmente os temporários. M

MacPRO
o suplemento dos power users
Ano 2 - Nº16
Parte integrante da revista Macmania
Não pode ser vendido separadamente

A roupa nova do rei

Entenda como será o Mac OS X por dentro

por Rainer Brockerhoff

OK, mais uma vez chegou a hora da nossa reportagem periódica sobre a última encarnação – ou melhor, pré-encarnação – do Mac OS X. "Dez", não "Xis", lembra-se? E pré-encarnação porque trata-se de um produto ainda por ser lançado, um alvo móvel...

Os programadores da Apple, extenuados, arrastam-se cansados pelo deserto na trilha deixada pela mente galopante e criadora de Steve Jobs, seguidos com algum atraso pelos ainda mais cansados e sedentos jornalistas, todos confiantes de um dia chegarem à Terra Prometida.

Yellow Box, Blue Box, Display PostScript, Mach N+1, BSD, Darwin, toda uma salada de suntuosos e férteis oásis, cada qual com sua tantalizante etiqueta, surgiram à nossa frente num passe de mágica, deixando entrever nebulosos detalhes, para depois muitas vezes se revelarem como uma miragem ou um desolado lamaçal onde outros viajantes já haviam chafurdado na maionese, por assim dizer.

Bom, qualquer semelhança da descrição acima com a vida amorosa de um programador adolescente é mera coincidência, mas pelo menos na recente Macworld em San Francisco, nosso glorioso líder apresentou algo que, mesmo se não for a visão definitiva do Paraíso, certamente promete saciar a nossa sede: Aqua.

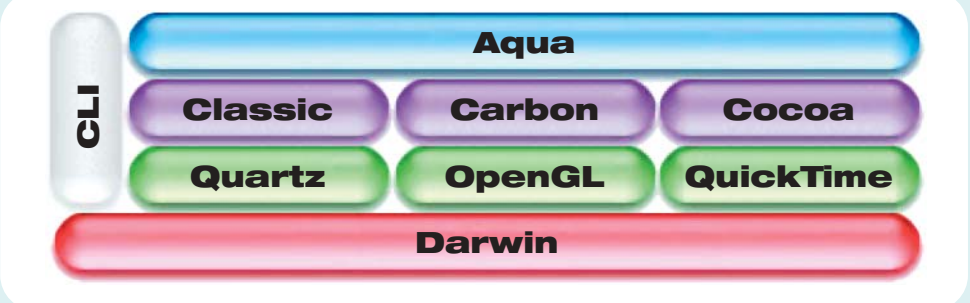
O Mac OS X baseia-se no Darwin ou, pelo menos, numa versão dele

Estrutura do X

Como de costume, apresentamos no pé desta página o famoso diagrama de camadas – o qual, também como você já deve estar acostumado, tem várias etiquetas novas. Seguindo o nosso hábito desde tempos imemoriais, começaremos por baixo.

Darwin

Note que a fundação das coisas agora leva o nome **Darwin**. Essa camada nada mais é que o kernel Mach – agora na sua encarnação 3.0 – acrescido de serviços padrão BSD Unix 4.4. No ano passado, foi publicada sob esse nome uma versão "open source", ou seja, de código-fonte publicado, do kernel e BSD adaptados pela Apple. Mas ela não chegou a ser completada, e sua relação com o Mac OS X comercial era ambígua. Agora, com esse rebatizado, a coisa ficou oficial. O Mac OS X comercial se baseia em Darwin, ou pelo menos numa versão do Darwin que será publicada num futuro próximo, e o fonte estará disponível. Já fala- ▶



ProNotas

Sai o Commotion 2.2

Nova versão é compatível com o Velocity Engine

A Puffin Designs anunciou o **Commotion 2.2**, upgrade para sua conhecida ferramenta profissional de efeitos de vídeo. A nova versão está completamente otimizada para tirar vantagem da tecnologia G4 Velocity Engine da Apple.

Com isso, o Commotion pode oferecer, em um G4, velocidades 2,5 a 16 vezes mais rápidas do que as versões anteriores. Os filtros de cor RGB e HLS também tiram vantagem do G4, de modo que os ajustes de cores podem ser feitos em tempo real.

Já o FX Brush passa a funcionar no canal alfa, permitindo pintura e retoque de subpixel. O Commotion também suporta exportação em razão de aspecto não-quadrada para o Adobe After Effects.

O Commotion 2.2 deve ser lançado em fevereiro, ao preço de US$ 1995 nos EUA. O upgrade será gratuito para os usuários registrados da versão 2.1.

Puffin Designs: www.puffindesigns.com

Adobe adere à onda do Linux

Anunciado "suporte inicial" para o sistema operacional

A criadora do PostScript e do Photoshop vai oferecer a versão Linux do **Acrobat Distiller** no primeiro trimestre de 2000. A versão Linux do Acrobat Reader já está disponível para download. Também é possível baixar do site da companhia uma versão beta do FrameMaker for Linux (o qual foi portado antes porque já tinha uma versão Unix).

O Acrobat Distiller Server permite a criação de grande volume de documentos PDF. O FrameMaker 5.5.6 é uma solução de criação e publicação de documentos, oferecendo um processador de texto WYSIWYG *(what you see is what you get)*, controles de formatação e recursos para desenhar tabelas. Agora falta o Photoshop...

Adobe: www.adobe.com

Plug-in AltiVec para Photoshop

Só funciona com Photoshop 5.5 e não suporta oficialmente placas de upgrade para G4

Até recentemente, o único jeito de ter um **plug-in AltiVec para o Photoshop 5.5** era comprar um G4. Felizmente, a Adobe resolveu tornar público seu plug-in. No entanto, o plug-in não serve para as versões anteriores (para o Photoshop 3.x e 4.x, a XLR8 desenvolveu um plug-in bem funcional).

A Adobe afirma que as placas de upgrade G4 não são suportadas oficialmente, mas isso não quer dizer que não funcionem com o plug-in. Vários ▶

A roupa nova do rei

continuação

mos dos aspectos políticos disso em outro artigo, e ainda não se sabe o processo exato que será seguido para a publicação e manutenção do código-fonte.
Tecnicamente, o Darwin vai interagir diretamente com o hardware, oferecendo às outras camadas serviços de alocação de memória – memória virtual permanente, diga-se de passagem – controle de tarefas preemptivas e dispositivos periféricos, vários sistemas de arquivos e protocolos de rede. Suporta múltiplas CPUs e uma biblioteca muito poderosa para programação de drivers periféricos, o IOKit.

CLI

Do lado esquerdo do diagrama há uma coluna esmaecida com a designação **CLI (command line interface)**, a linha de comando Unix. Há indicações que a versão "consumidor" do Mac OS X omitirá inteiramente esse componente, que é de interesse apenas para desenvolvedores ou "geeks" extremados. Usuários comuns não sentirão sua falta, como aliás nunca sentiram nos Mac OS anteriores.

O CLI será provavelmente omitido da versão consumidor do Mac OS X

O fim do QuickDraw

Logo acima do Darwin, temos a camada de **comandos gráficos**, anteriormente ocupada pelo famigerado Display PostScript. Para quem não se lembra, tratava-se de uma versão da conhecida linguagem de fotocompositoras e impressoras laser, adaptada pela Adobe para telas de vídeo de resolução múltipla, utilizada pelo cubo preto NeXT – e mais ninguém.
Originalmente, a intenção dos NeXTeiros que invadiram a Apple com o retorno de Steve Jobs era substituir o QuickDraw, um velho de 16 anos. Felizmente, algumas experiências recentes mostraram que não era vantajoso apostar em mais um "padrão" impopular em qualquer outro sistema, e agora temos três substitutos bem mais interessantes.
Para coordenar os dados multimídia, foi oficializada a sobrevivência do **QuickTime**, recentemente consagrado por downloads maciços por usuários da Internet e com boas chances de desbancar os concorrentes da RealNetworks e da Microsoft.
Para gráficos 3D, a Apple curvou-se perante a proeminência do **OpenGL**, abandonando definitivamente o QuickDraw 3D, e também sinaliza sua intenção de apresentar o Mac OS X como um sistema ideal para jogos que exigem extremo desempenho gráfico. Supostamente, a implementação do OpenGL nas CPUs G4 deixa qualquer outra plataforma a ver poeira.

Quartz

Finalmente, para o setor 2D – que, afinal, inclui tudo que aparece na tela e não é filminho animado nem monstro texturizado – surgiu o **Quartz**. Trata-se de uma evolução e condensação de toda a experiência acumulada pela Apple neste campo. O programador tem à disposição comandos gráficos muito poderosos. O modo de tratamento das coordenadas gráficas é derivado do falecido Display Postscript – ele próprio, uma evolução do QuickDraw – mas o armazenamento de dados agora é baseado no formato **PDF** (Portable Document Format), que a Adobe colocou no domínio público.
O Quartz usa o modelo cliente/servidor para controlar janelas e arbitrar quem desenha em cima de quem – agora, também, com transparências e translucências! Em outras palavras, os aplicativos desenham em janelas virtuais cujo conteúdo é enviado a um "servidor de janelas". Este determina quais partes de cada janela são visíveis e/ou refresca o seu conteúdo diretamente, ou delega essa tarefa a um componente de aceleração – QuickTime, OpenGL ou dispositivo de hardware.
Como consequência da orientação para o formato PDF, o Quartz naturalmente suporta transformações 2D como rotação e translação, extensos serviços de texto e de administração de fontes, texto com *anti-alias*, correção de cores via ColorSync e serviços de impressão.

Retorno do Classic

Sobre a camada gráfica vem a camada de modelos para aplicativos. Ao contrário dos sistemas operacionais mais antigos, o Mac OS X oferece várias alternativas para se executar um aplicativo – falamos aqui não só das funções diretamente "chamáveis" pelos softwares, mas também do ambiente no qual eles são executados.
Classic é o que se denominava, em eras passadas, "Blue Box" – só que sem a "caixa". Trata-se de um ambiente de compatibilidade onde softwares antigos rodam plenamente convencidos que estão em cima do antigo Mac OS 9 (ou 8 ou 7...). Algo como um personagem de desenho animado que passou da beira do precipício. Esses softwares, enquanto não olharem para baixo ou fizerem outra ação que tentar acessar diretamente o hardware – o equivalente cibernético de apalpar o chão debaixo dos pés – prosseguirão incólumes na sua função, inconscientes do que está ao seu redor.
Para o observador externo, esses aplicativos "clássicos" têm funcionamento quase normal, sem a ocupação total da tela por um emulador do Mac OS antigo, como era nos tempos da Blue Box. Não são preemptivos entre si, e se um deles olhar para baixo, todos cairão juntos.

É bem fácil "carbonizar" um aplicativo que já existe

Carbon

Carbon é um ambiente bem mais moderno. Aplicativos "carbonizados" têm estrutura bastante similar à dos aplicativos clássicos, mas usam um conjunto de funções modernizado – algo que o Mac OS já teria adotado há vários anos se não houvesse a preocupação da compatibilidade. É bastante fácil "carbonizar" um aplicativo já existente, e esses aplicativos até funcionam (com pequenas restrições) no Mac OS 9 de hoje. É previsto que a grande maioria dos softwares comerciais já estarão "carbonizados" bem antes do lançamento oficial do Mac OS X.

Cocoa

Cocoa é uma evolução do que se denominava "Yellow Box", que por sua vez era uma evolução do NeXTStep. É um ambiente de desenvolvimento e execução de programas orientados a objeto, que facilita muito a programação e manutenção de sistemas complexos. As bibliotecas do Cocoa podem ser acessadas tanto a partir da linguagem Objective-C (original do sistema NeXT) quanto de C++ ou Java. Essa integração aparentemente foi tão aperfeiçoada que não se considera mais o Java como um ambiente independente.

Fazendo água?

Em cima de tudo isso se estende a camada de interface de usuário, que agora recebeu o nome sugestivo de **Aqua**. Como você já deve ter visto nesta edição, o aspecto visual do Aqua é bastante extravagante: botões e menus translúcidos, janelas animadas, ícones grandes e suntuosos, sombras sutis e difusas... Certamente a discussão dos vários elementos de design merece um artigo à parte.
No momento, é importante ressaltar que todos esses elementos visuais são, na sua maior parte, ignorados pelos softwares aplicativos, os quais manipulam entidades abstratas como janelas, botões, menus e caixas de texto, que assumem estados conceituais como habilitado ou não, selecionado ou não, sem precisar saber de detalhes como cor, forma ou posição.
Presumivelmente, esses detalhes serão alteráveis através de preferências ou padrões editáveis, mas ainda não foi revelado como se atenderá a gregos e troianos nesse aspecto.

É pra já

Para concluir, lembremos que duas revelações importantes foram feitas sobre o futuro próximo: o Mac OS X estará disponível no ínicio

do ano que vem – presumivelmente na MacWorld 2001 – e **não haverá dois sistemas operacionais separados**. Isso significa, primeiro, que o Mac OS 9 tem seus dias contados. Só servirá, como já aconteceu com as várias versões anteriores, para equipamentos antigos demais para poderem rodar o Mac OS X. Além disso, o Mac OS X Server, versão precursora que já está no mercado, deverá ser atualizado uma última vez para v1.2, e depois deixará de existir como produto à parte. Supomos que ele se tornará um pacote suplementar, como hoje é o AppleShare IP, contendo a linha de comando, softwares servidores e componentes como compiladores e utilitários administrativos.

X rodando em Intel?

Um mistério muito grande cerca o **Mac OS X para Intel**. Sabe-se que pelo menos o Darwin foi portado para a plataforma "do lado escuro", tanto internamente à Apple quanto por terceiros, e que funciona sem problemas. Outros componentes, como o QuickTime e partes do Cocoa, derivados da antiga Yellow Box e do NeXTStep, também já existem do lado de lá. E os componentes restantes independem, de qualquer modo, da arquitetura do hardware. Nas apresentações iniciais, acenou-se com a possibilidade de escrever-se aplicativos multiplataforma com extrema facilidade, e foi distribuída uma versão "Rhapsody for Intel" que tinha funcionalidade igual à da versão para PowerPC.

Funcionários da Apple – de Steve Jobs ao mais humilde faxineiro – agora negam-se a comentar sobre qualquer possibilidade de, algum dia, haver um "Mac OS X for Intel". Comentaristas dizem, com alguma razão, que não interessa à Apple abandonar o seu domínio sobre o conjunto hardware+software para entrar na situação de ter que "acochambrar" seu produto para rodar em cima de zilhões de combinações de hardware Xing-Ling, como acontece do lado de lá.

Meu palpite pessoal é de que isso pode até acontecer, mas só num futuro mais distante, quando a Apple ocupar um segmento maior de mercado e ninguém mais se lembrar de abreviaturas como "ISA" e "IRQ"... M

RAINER BROCKERHOFF
rainer@ez-bh.com.br
Desenvolve software para Mac.
"Freedom is the right to do your best."

Pergunte aos Pros

Eu trabalho como programador e faço desenvolvimento de software. Só que a empresa onde eu estou prestando serviços agora também utiliza a plataforma da Apple. Eu preciso desenvolver o software para estar rodando também no Macintosh. Só que eu não faço idéia de que linguagem de programação essas máquinas utilizam. Qual utilizar? Delphi, Pascal, C++?
E qual a melhor maneira de criar programas para o Mac OS X?

Lettoo Master
lettoo@usa.com

Bem, não sei se posso falar pelos outros desenvolvedores, mas para mim a situação realmente é confusa. O risco da obsolescência instantânea nunca foi tão grande. Para quem vem da programação do lado Windows, não adianta fazer reclamações do tipo "por que a imbecil da Massintosh não quer soltar o Delphi para Apple?" (Em primeiro lugar, não é "a Massintosh", é "a Apple"... mas isso merece outro artigo!) Em segundo lugar, Delphi é um Pascal completamente não-standard, desenvolvido pela Inprise nos tempos em que se chamava Borland, e eles não têm o mínimo interesse em lançar uma versão Mac. Além disso, apesar dos protestos de alguns tradicionalistas, a Metrowerks, que detém 90% do mercado, suspendeu seu compilador Pascal...

Para quem investiu tempo e dinheiro em aprender Visual Basic, o REALbasic é uma opção a curto prazo. A incerteza é se, como e quando ele migrará para o Mac OS X. Por alguns meses ainda pode interessar desenvolver aplicativos clássicos, escrevendo em C (ou C++, com o PowerPlant da Metrowerks). Mas os usuários logo exigirão o visual novo, preemptividade e imunidade a crashes. Desenvolver aplicativos "carbonizados" é a saída a médio prazo. Uma versão "carbonizada" do PowerPlant está em beta. O Carbon tem recursos interessantes para facilitar a vida de quem entende um pouco de objetos, e o programador tem acesso a quase todas as facilidades do Mac OS X. O problema é que as ferramentas ainda não estão 100% prontas, e a documentação menos ainda...

Desenvolver aplicativos no ambiente Cocoa – em Objective-C, Java ou C++ – vai ser a maneira ortodoxa daqui a pouco mais de um ano. É um ambiente poderosíssimo, sem dúvida. Mas o aprendizado é complexo, e desenvolver para um sistema que ainda nem entrou em beta, para colocar o software no mercado dentro de um ano, é pesado.

Mas, alguns dirão, quem já programa para Unix: não vai ter que apenas recompilar seu programa e pronto? De certo modo, sim; aplicativos como servidores de rede e utilitários poderão migrar facilmente de qualquer Unix para o Mac OS X. A questão é: o usuário típico aceitará ter que teclar parâmetros em linha de comando, se os concorrentes oferecerem uma interface gráfica padrão Aqua? Dificilmente...

Rainer Brockerhoff

ProNotas

continuação

fabricantes de placas, como a Sonnet e a XLR8, já estão garantindo que suas placas tiram proveito do AltiVec (oficialmente chamado de Velocity Engine).

Os ganhos de performance com o uso da tecnologia AltiVec no Photoshop podem ser assombrosos. Em diversas operações, como efeitos de luz, distorções, modos de mistura de layers, transformações de imagens, correção de cores e filtros muito utilizados como Gaussian Blur e Unsharp Mask, a aceleração pode chegar a 100%.

Nada mau.

XLR8: www.xlr8.com
Adobe: www.adobe.com.br

Documentação sobre AppleScript

Sai documentação relativa ao uso da linguagem via Internet

A Apple finalmente atualizou sua **documentação do AppleScript** para cobrir a maior novidade do Mac OS 9: scripts e compartilhamento de programas através do protocolo IP. As instruções, na forma de arquivos de Help Viewer, incluem dezoito exemplos de scripts e dicas sobre scripts para o Keychain e como fazer com que máquinas remotas disparem seqüências de QuickTime Streaming (desde que você tenha instalado o QuickTime 4.1, que acabou de sair). A mesma página tem outros arquivos de Help sobre AppleScript, divididos em tópicos como Desktop Printing, Users and Groups e mais.

Apple: www.apple.com/applescript/help_mods.html

Sai novo servidor de QuickTime Streaming

Versão 2.0 é compatível com firewalls

O **QuickTime Streaming Server** está chegando à versão 2.0. O update veio com novidades e correções de bugs. A nova versão permite que usuários que estejam por trás de firewalls em redes corporativas recebam o fluxo (*stream*) de áudio e vídeo. Permite também controlar o acesso com ferramentas de autenticação e aumenta o poder de replicar conteúdo para transmissões ao vivo.

Apple: http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11552

Adobe corre atrás do e-commerce

Saem módulos de comércio eletrônico para o GoLive

A Adobe está lançando o **GoLive Dynamic Link**, um novo conjunto de módulos de e-commerce e páginas dinâmicas para o GoLive. Novas funções facilitam a colaboração entre designers e programadores na criação de sites dinâmicos. O Dynamic Link permite que um projeto dinâmico de página, associado a uma base de dados, possa ser implementado diretamente pelo GoLive, com suporte a ASP, JavaServer Pages e outras soluções. Até meados do ano, a Adobe espera produzir um SDK que permita a terceiros fazer a integração do GoLive com as soluções de seus próprios clientes para e-commerce e para publicação. Um beta do módulo Adobe GoLive Dynamic Link para ASP já estão disponível.

Adobe: www.adobe.com

Aprendiz de feiticeiro

Curso de AppleScript, parte 9

por Maurício L. Sadicoff

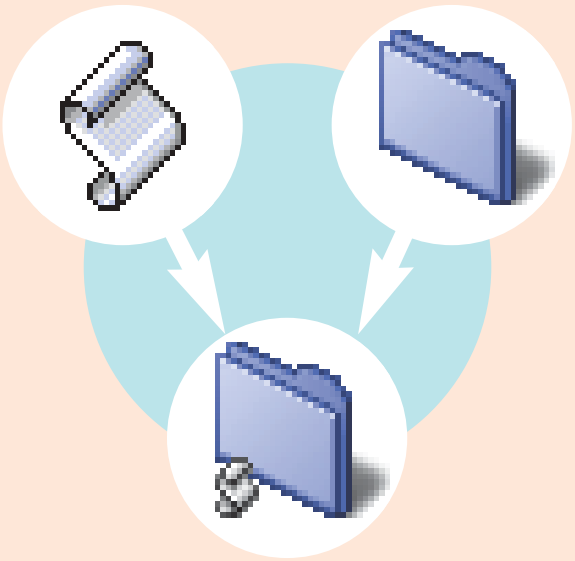


Fig. 1

```
tell application "Finder"
	set theList to selection
	repeat with j from 1 to count items in theList
		set frase to name of item j of theList as string
		if frase does not contain space then
			display dialog ("No spaces in: " & frase)
		else
			set resultado to ""
			repeat with i from 1 to count words in frase
				set temp to word i in frase
				set resultado to resultado & temp
				if not i = (count words in frase) then
					set resultado to resultado & "_"
				end if
			end repeat
			set name of item j of theList to resultado
		end ifm
	end repeat
end tell
```

"Fantasia", do Walt Disney, é um dos meus filmes preferidos. Em especial, eu gosto da parte em que o Mickey faz com que vassouras carreguem água pro poço e vai descansar. Um bom programa ou script faz exatamente isso. As tarefas cansativas são resolvidas pelo computador enquanto você vai tomar um refresco. Um bom programa também deve, no entanto, avisar a você quando algo não foi bem de acordo com o planejado. Ou então você corre o risco de ser inundado, como o Mickey.

Na coluna de hoje vamos falar de algumas coisas que tornam a nossa vida mais fácil. Antes, porém, vamos a uma discussão quase filosófica: *quando é que vale a pena escrever um script?*

Pense bem: scripts foram criados para facilitar a nossa vida, não para complicá-la. Portanto, não parece uma boa idéia escrever um script cujo único propósito seja mudar o nome de um arquivo. Você vai perder tempo escrevendo e rodando o script, quando é muito mais fácil simplesmente clicar no arquivo e redigitar o nome. Agora, se você pretende mudar o nome de uma centena de arquivos, aí sim, escrever um script passa a valer a pena. Mesmo que você gaste uns cinco minutos digitando até encontrar o script certo, o tempo gasto para renomear cem arquivos seria muito maior, sem contar o dano mental que a renomeação freqüente de arquivos causa.

Imagine, por exemplo, se houvesse a necessidade de renomear quarenta arquivos. Ih, está na fronteira. A tarefa é chata o suficiente pra que não se queira fazê-la à mão, mas pequena o suficiente para que escrever um script pareça um pouco demais. Pense, então, em quantas vezes você terá que fazer essa tarefa. Se é uma vez só, então ponha mãos à obra e livre-se logo do problema. Se não, passa a valer a pena a criação de um script.

Mas, antes de criar o script, lembre-se de não tentar reinventar a pólvora. Se alguém já criou o script, para que recriar? Basta usar o que já foi criado. No site da Apple, em www.applescript.com, você irá encontrar links para tutoriais e sites com exemplos de scripts já escritos. Se você usa o Mac OS 8.6 ou superior, vá a www.apple.com/applescript/help_mods.html e lá você encontrará uma porção de scripts extremamente úteis.

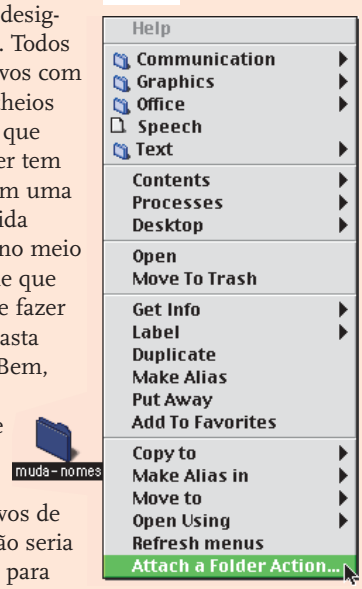
Renomeando em massa

Agora, imagine um Web designer que trabalha em Mac. Todos nós adoramos criar arquivos com nomes bem descritivos, cheios de espaços. Mas imagine que esse nosso amigo designer tem que colocar os arquivos em uma máquina Unix, que não lida muito bem com espaços no meio de nomes. Agora, imagine que frequentemente você deve fazer um upgrade desse site. Basta mudar os nomes, certo? Bem, fazer isso é um saco.

Ainda mais se for o chefe de um time de Web designers, tendo que mudar o nome dos arquivos de todos antes do upload. Não seria mais fácil criar um script para retirar os espaços dos nomes, colocando o underscore (_) no lugar?

O script listado na **figura 1** faz isso com perfeição. Passo a passo, ele começa avisando que vamos brincar é com o Finder. Pegamos os arquivos selecionados e criamos uma lista com os "sortudos". Aí, a festa começa. Repetimos, para cada um dos itens na lista, a mesma ladainha. Definimos a variável `frase` como o nome completo do documento e testamos pra ver se há algum espaço em `frase`. Para isso, utilizamos a constante `space` que funciona para qualquer string. Depois, criamos a variável `resultado` que vai conter o (dã!) resultado. Colocamos o "_" entre as palavras, menos após a última, porque não queremos arquivos chamados `meu_index.html_` . Depois renomeamos o item.

Fig. 2



Folder Actions

Fácil, não? Mas isso ainda não resolve o problema do time de desenvolvedores. A melhor maneira seria criar uma pasta no seu computador (ou na rede, no caso do time) que trabalharia em todos os documentos jogados ali dentro. É simples: jogou um arquivo dentro da pasta e zum!, lá se vão todos os espaços defenestrados janela abaixo.

Folder Actions é a salvação! Cria-se uma pasta com o sugestivo nome de `muda-nomes` e "atacha-se" um folder action, como na **figura 2**. Primeiro, porém, precisamos mudar uma ou

outra coisinha no script. Precisamos adicionar *handlers*. Parece complicado? Não é. Handler é o nome que a Apple deu para as rotinas que trabalham como folder actions. No nosso caso, procuramos um handler que ative a folder action quando jogamos algo lá dentro. Se você olhar dentro do seu System Folder, vai encontrar uma pasta chamada `script`, e lá dentro uma outra chamada `Folder Actions`. Lá estão exemplos de algumas ações, às vezes não muito úteis, mas que dão idéia de como escrever as que serão úteis.

Mãos à obra

Vamos ao que interessa. Há poucas coisas que mudam. Adicionamos aquela frase no começo, `on adding folder items to`. Repare que no fim do script existe o `end` pra esse `on`. Isso é a típica definição de função em AppleScript, só que nesse caso a função é denominada *handler*.

Viu? Não falei que era simples? As duas outras coisas que mudam: `theList` agora recebe os `added items` (o que foi colocado dentro da pasta) ao invés de `selection` (não há nada selecionado, então faz sentido) e colocamos o script todo dentro de um `try` para o caso de alguém colocar um arquivo grande demais e o Finder não conseguir copiar o arquivo inteiro antes de lançar o script. É um dos problemas da multitarefa, mas nada de se desesperar. Um dos scripts dentro da pasta Folder Actions (chamado `add - new item alert`) tem uma rotina que protege contra isso.

Na **figura 3** está o script que faz o trabalho todo. E você nunca mais vai ter de se preocupar com os benditos espaços antes de botar seus arquivos no seu website. **M**

Fig. 3

```
on adding folder items to this_folder after receiving added_items
	set theList to added_items
	try
		tell application "Finder"
			display dialog ("This is the first word on theList: " & word 1 of teste)
			if (count items in theList) = 1 then
				set frase to item 1 of theList as string
				if ((count words in frase) = 1) then
					display dialog ("No spaces in this file!")
					return
				else
					repeat with i from 1 to count words in frase
						temp = word i in frase
						resultado = resultado & temp
						if not i = (count words in frase) then
							resultado = resultado & "_"
						end if
					end repeat
				end if
			end if
		end tell
	on error
	end try
end adding folder items to
```

MAURÍCIO L. SADICOFF
É programador. Se ele ganhasse um real para cada vez que ouvisse um designer dizer "Não tem nenhuma maneira melhor de se livrar desses espaços?", ele hoje seria mais rico que Bill Gates.

Millôr - Em Busca da Imperfeição

CD-ROM traz vida e obra do filósofo e humorista

Um CD-ROM é, talvez, a melhor maneira de reunir os melhores textos, frases, poemas, cartuns, fotos, de entrevistas e comentários de um artista tão multimídia quanto Millôr Fernandes.



A proposta do CD "Millôr – Em Busca da Imperfeição" é mostrar a versatilidade de um dos melhores humoristas brasileiros e talvez o maior iconoclasta da atualidade. Se não atinge esse objetivo, pelo menos chega bem perto.

O CD é composto de 200 textos sobre política (com parte da fantástica crítica ao livro "Brejal dos Guajás", de José Sarney ou Sir Ney, como diz o autor), comportamento, além de uma seleção das célebres Fábulas Fabulosas e de suas melhores frases. Também foram incluídos vários poemas e 90 haicais lidos pelo próprio autor, assim como trechos das peças de teatro "Duas Tábuas e uma Paixão" e "Flávia, Cabeça, Tronco e Membros". Cerca de 350 ilustrações permeiam todas as seções, com destaque especial para as charges e artes de Millôr. Boa parte das imagens pode ser ampliada para o tamanho da tela para melhor visualização.

Um álbum de fotos cria uma pequena mas inteligente biografia do autor, seguindo uma linha do tempo dividida em várias telas, que vai desde o nascimento de Millôr até os dias de hoje. O CD, porém, poderia incluir mais dados curiosos de sua história.

Foram adicionados ainda 30 minutos de vídeo em todas as seções, com comentários e entrevistas de Millôr, além de depoimentos de amigos como a atriz Fernanda Montenegro e o maestro Júlio Medaglia.

Para completar, o usuário ainda pode brincar com o Devora-me, um joguinho meio-fácil-demais que testa o quanto você conhece a obra de Millôr, associando, por exemplo, um ditado em português à sua versão em inglês-milloriano, no clássico estilo "the cow went to the swamp" (a vaca foi para o brejo).

A interface do CD-ROM é simples, elegante e funcional, rodando razoavelmente bem em qualquer Power Mac. Infelizmente, não é possível copiar textos ou imagens para outros programas, o que é uma característica que os usuários costumam apreciar. A única coisa que dá para fazer é imprimir as telas.

Mas esses pequenos defeitos não chegam a comprometer o produto, que realmente é muito legal e deve agradar os fãs e as pessoas menos familiarizadas com Millôr e sua obra. Inclusive porque o CD sai pela bagatela de R$ 5,90.

"Em Busca da Perfeição" é o primeiro título a sair da coleção "os Humoristas", idealizada pelo empresário argentino Rodolfo Neder, um admirador do humor brasileiro. Os próximos CDs contarão com as obras de Luís Fernando Veríssimo e Ziraldo, e devem ficar prontos ainda este ano.

O CD-ROM está à venda em bancas de jornais do Rio de Janeiro, ou através da Neder & Associados em São Paulo. **M**



O melhor do Millôr, agora em sabor CD-ROM

Pró: Preço, grande volume de informações e interface simples

Contra: Não permite copiar informações; joguinho é meio besta

MILLÔR – EM BUSCA DA IMPERFEIÇÃO

Neder & Associados: 11-3061-3960
midia47@zip.net
Preço: R$ 5,90



Cartuns que dão fundos de tela inspirados

Enfim, uma interface sem estilo



Guia Oficial do iMac



Quase um ano depois de ter sido lançado nos Estados Unidos, chega ao Brasil a versão em português de "The Little iMac Book", da escritora Robin Williams (não, não é o ator). Lançado pela Editora Berkeley, o título nacional foi mudado para "Guia Oficial do iMac", o que não é uma tradução exatamente precisa, mas o conteúdo é o mesmo do original.

Com 216 páginas, o livro é indicado principalmente para quem acabou de comprar seu iMac e nunca teve um Mac ou outro computador na vida. No entanto, ele também traz dicas interessantes para os usuários com alguma prática.

No livro, você poderá aprender desde as tarefas mais básicas – utilizar menus, ícones e pastas, além de como copiar, mover imprimir e excluir arquivos – até entender como se conectar, navegar e pesquisar na Internet, e ainda enviar e receber emails.

Robin Williams mostra como usar o AppleWorks, dando exemplos práticos para se criar documentos de texto, planilhas eletrônicas, desenhos e bancos de dados. Para completar conta para que serve cada um dos programas que acompanham o iMac.

Se você não souber para que serve cada uma das pastas instaladas pelo Mac OS, ou então quiser saber mais sobre algum característica específica do seu iMac, basta abrir esse livro para matar a dúvida.

Enfim, se você é um usuário pokaprátika e está procurando literatura para aprender mais sobre seu iMac, não tenha dúvida de que o Guia Oficial do iMac é uma boa escolha. No entanto, como o livro foi lançado na época do iMac original, algumas características das novas máquinas ficaram de fora, o que não chega a ser um problema. Só é uma pena que o pessoal da Editora Berkeley não tenha mantido a capa nem a tipografia orginal do livro, que dá de dez a zero na versão brasileira. Mas isso é apenas um detalhe.

GUIA OFICIAL DO IMAC
Editora: Berkeley
Autora: Robin Williams
Páginas: 216
Preço: R$ 28,50

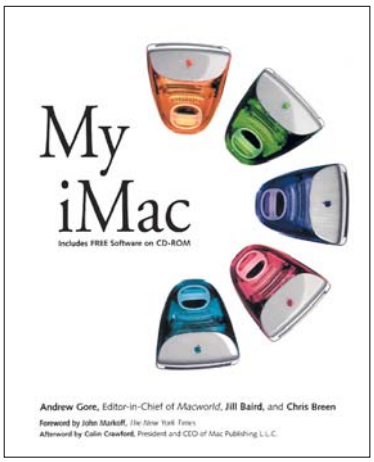
Produção Gráfica



Lançado pela Editora Senac, o livro Produção Gráfica, mostra em suas quase 300 páginas um panorama bem completo da área de produção gráfica e deve interessar a todos as pessoas ligadas no assunto. O autor, o italiano Lorenzo Baer, atualmente assessor de criação e produção gráfica, mostra a evolução, a integração e o papel da tecnologia nessa área, definindo o computador como um instrumento e não uma técnica. Além disso, Baer disseca diversos assuntos relativos à área, como tipografia e tipometria, a anatomia da arte-final, composição de textos, princípios da pré-impressão, seleção de cores, editoração eletrônica e, a função do produtor gráfico nas agências de propaganda, entre várias outras coisas. O livro pode ser comprado no Senac-SP. Mais informações telefone para 11-3872-6722.

PRODUÇÃO GRÁFICA
Editora: Senac
Autor: Lorenzo Baer
Páginas: 290
Preço: R$ 35

My iMac



Sabe inglês e quer aprender tudo sobre o seu iMac? O livro My iMac, escrito pelo editor da revista americana Macworld com a ajuda de mais dois macmaníacos, é um guia de referência muito bom para quem está dando seus primeiros passos no mundo Mac ou quer aprender um pouco mais sobre ele.

Abrange tópicos como upgrades de hardware (incluindo adição de memória RAM e VRAM), redes, conexão com a Internet e como descobrir e resolver problemas de hardware e software. Explica detalhadamente como navegar na Internet, incluindo um passo-a-passo sobre como usar o Outlook Express e até como construir páginas para a Web. Há também um capítulo especial explicando tudo sobre o AppleWorks, o programa pau-pra-toda-obra da Apple que vem gratuitamente com o iMac. O livro vem com um CD com alguns utilitários da Aladdin (como StuffIt e ShrinkWrap), Symantec (Norton Antivirus e um demo do Disk Doctor), além de alguns sharewares e demos de joguinhos para você se divertir. Você encontra o livro no site da Amazon (www.amazon.com). Custa US$ 19,99 mas, com o desconto oferecido, sai por US$ 15,99.

MY IMAC
Editora: IDG Books
Autores: Andrew Gore, Jill Baird, Chris Breen
Páginas: 342
Preço: US$ 19,99



Quake! Quake! Quake!

Jogue, antes que proíbam!

Este é um momento completamente atípico na história do Mac, como aliás, sempre foi tudo o que tem a ver com a série de games Quake e com o Mac. Primeiro, passamos um longo período invejando os pecezistas que tinham o jogo, assim como já tínhamos "pagado pau" para o Doom, seu antecessor direto. Depois, foi a vez do Quake II não sair nunca para Mac. Finalmente, Steve Jobs teve uma conversinha com o inventor dos jogos, John Carmack, e ele resolveu criar versões simultâneas do Quake III para Mac, Windows e Unix. Como resultado, a versão de teste do jogo até saiu para Mac primeiro – um feito inédito – devido à pronta disponibilidade dos drivers OpenGL, o fundamento da parte visual do jogo. Finalmente, versões nacionais dos três jogos para Mac estão sendo vendidas ao mesmo tempo, pelo menos enquanto as nossas diligentes autoridades permitirem *(leia o box no fim da matéria)*. Por isso, achamos interessante fazer uma crítica de todos eles, a começar pelo mais novo membro da ilustre família – considerado pela comunidade de gamers como um dos mais importantes videogames da História e o mais avançado hoje disponível para computador.

Quake III Arena

Ainda, o melhor jogo de tiro do universo

por **DOUGLAS FERNANDES***

Os macmaníacos não têm do que reclamar. Quake III Arena é simplesmente o *melhor* jogo de matança já feito para qualquer computador ou para qualquer console de videogame.

Se você acha (como eu achava) que o melhor jogo de tiro para se jogar em rede ainda é o bom e velho Marathon, meu amigo, você não viu nada. O Quake agora é totalmente voltado para o combate entre jogadores. Não existe mais aquela história de ficar matando monstrinhos esquisitos e burros; você sempre está jogando contra alguém, sejam eles jogadores-robôs, jogadores humanos do outro lado do mundo ou queridos colegas de trabalho.

Não importa. O pau sempre vai estar comendo feio sob um resplandecente céu vermelho, as caveiras penduradas na parede, o sangue jorrando dos corpos estraçalhados, os sons dos seus passos ecoando em corredores solitários à procura da próxima vítima, tudo ao som de uma trilha sonora no melhor estilo industrial-metal. Quer experimentar? Baixe a versão demo com quatro arenas, do site da id Software, para sentir o gostinho... de sangue!

Já é até meio esperado que os jogos melhorem sempre na parte visual, mas o Quake assusta por elevar o design 3D de ambientes soturnos a um novo patamar. Todo o cenário é ultra-detalhista, com uma iluminação perfeita que dá um grande realismo a sombras, lâmpadas e tochas pegando fogo – às vezes dá vontade de parar de jogar e ficar olhando para as paredes, literalmente. Ou atirar nelas e ver as marcas deixadas pelas diferentes munições.

Ah, as armas, um show a parte: tem a metralhadora giratória, que deixa uma fumaça fina de pólvora no ar. Ou a arma de plasma, com seus raios azuis mortais que soltam bolhinhas debaixo d'água. Os bônus espalhados pelo cenário alteram os jogadores, que são envolvidos por uma geléia colorida.

Tudo isso é graças ao OpenGL, o alicerce gráfico 3D universal adotado oficialmente pela plataforma Mac. Se ele não existisse no Mac, não teríamos Quake. Mas nem só de OpenGL vive o jogo: ele também precisa de uma boa dose de memória (75 MB de RAM disponível ou mais), disco (500 MB de HD livre, se você não quiser jogar com o CD dentro do drive) e chip gráfico (ATI RAGE Pro ou superior).

Antes de comprar o Quake III, baixe a demo do site da id Software e veja se roda no seu Mac. De modo geral, o jogo só funciona decentemente em um G3 azul ou G4. O iMac 233 sim-



QUAKE III ARENA

Pró: Gráficos maravilhosos; armas incríveis; foco no jogo multiplayer; diversão garantida; jogabilidade perfeita

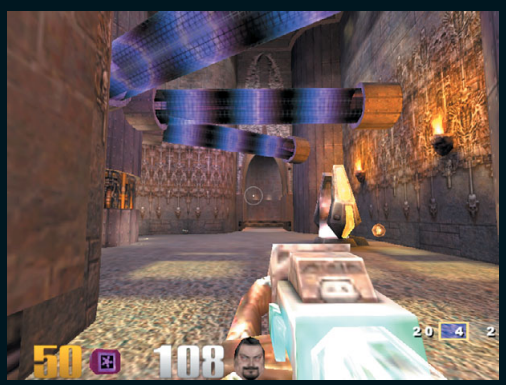
Contra: Requer máquina potente e muita memória; dá pau em iMacs; não salva configurações personalizadas; violência excessivamente realista

















plesmente não conseguiu rodá-lo, para o meu desespero (tenho um em casa, mas tudo bem; acho que estou precisando mesmo comprar um Mac melhor "para poder rodar o Photoshop"...). Em iMacs 266, ou ele não roda ou roda mal. Vale remediar a situação testando as várias configurações gráficas disponíveis, até achar a adequada para o seu computador. Ou então, troque de computador.





As regras do jogo

Mate tudo que não seja você. Quem matar mais ganha. No modo Single Player, você luta contra inimigos gerados pelo computador nas 26 arenas, que vão ficando cada vez piores. Você vai ganhando "medalhas" pela boa pontaria (com elogios como "impressive" ou "excellent"), que ficam temporariamente sobre a sua cabeça. Ou seja: viu um jogador cheio de medalhinhas na cabeça, fuja, porque o cara tá inspirado.

No modo Multiplayer você pode escolher uma das 26 arenas para jogar contra uma galera controlada pelo computador (são robôs, mas não são bobos; o jogo tem uma inteligência artificial avançadíssima), contra a tchurma em uma rede local, ou uma rede mista humanos/robôs. Pode também jogar via Internet (a ação geralmente fica mais lenta, dependendo da conexão) ou contra algum colega seu, em um esquema "IP contra IP". Em todo caso, basta os computadores se comunicarem entre si, não importando se são Macs ou PCs.

Dentro do Multiplayer, você ainda pode jogar em time (vermelhos contra azuis), em torneio mano-a-mano passando por oito fases, ou no velho "Capture the Flag", onde ganha o time que conseguir roubar mais vezes as bandeiras do território do outro.

Você pode escolher entre 89 personagens diferentes, cada um mais esquisito que o outro: esqueletos, palhaços gordos, garotas, monstros de todas as cores e tamanhos e até um olho gigante com pseudópodes.

Os controles do jogo não são nada fáceis, com um milhão e meio de funções possíveis para teclado e mouse, sendo que é sempre melhor você usar teclado e mouse juntos (mouse para mirar e teclado para andar, por exemplo). Uma falha imperdoável é que a função de salvar e carregar configurações de comandos, que existia na versão demo, foi retirada da versão final. Uma das funções mais legais é a do Zoom, uma espécie de "modo franco-atirador" que pode ser acionado a qualquer momento para mirar com mais precisão a vítima quando se está longe.

A última palavra

O melhor conselho é: "compre o jogo". Nasceu clássico e já virou padrão de comparação com os jogos novos, velhos e os que ainda vão aparecer por aí. Só de olhar já é bem legal; jogar, então, é uma ótima experiência. Não é a toa que as melhores revistas e sites especializados já estão o elegendo como o melhor do ano. Só nos faça um favor: se for sair atirando pela rua, não bote depois a culpa no Quake. M

DOUGLAS FERNANDES douglasf@mac.com
"Avisa lá em casa que eu vou chegar tarde porque tá cheio de trabalho aqui."
*Colaborou **Henrique Peirano**

Quake I ainda dá

Enquanto isso, a edição brasileira do Quake I para Mac também saiu. Esse velho conhecido dos pecezistas é menos sofisticado, é claro, mas não na proporção sugerida pelos seus quase cinco anos. E tem aquela vantagem que todo jogo de alguma idade tem: roda no hardware de hoje com uma qualidade impensável em sua época.

O Quake I vem em duas versões, uma que gera



Quake II

Terá chegado ao Mac tarde demais?

por MARIO AV





Recebi uma missão difícil: jogar o Quake II até o fim e dar o veredito se ele ainda vale a pena, agora que o III está na praça. O que devo confessar, primeiro que tudo, é que nunca joguei a versão final do Quake II no PC e, por isso, estreei o jogo no Mac – com mais de dois anos de atraso – me sentindo como um pecezista congelado no tempo. Não muito animador.

Isso, porém, não é motivo para desconsiderar o jogo. Ele é lindo; quase dá vontade de morar dentro desse mundo alien cheio de rumores de tiroteios e ribombos de explosões. Sim, é claro que o Quake II vale a pena.

Os cenários são complexos e realistas; nisso, o Quake II é um meio-termo entre o I e o III. As coisas se parecem razoavelmente com o que pretendem ser, graças à maior quantidade de texturas e polígonos. O vídeo no modo software (compatível com todos os Power Macs) é mais rápido que no Quake I (a despeito da complexidade maior), e no modo RAVE simplesmente arrebenta. O único inconveniente é que, no RAVE, as luzes coloridas são exageradas como em um cenário de novela da Globo.

A volta da BFG

Os efeitos sonoros são ainda mais assustadores que os do primeiro jogo, mas não tão refinados quanto os do terceiro. Como os outros dois, o CD do game vem com trilhas de música para tocar durante o jogo, na linha industrial.

As armas novas não deixam saudade das armas do primeiro Quake. Dão uma sensação de poder sólida. Há escopetas, metralhadoras rotativas, granadas de mão com timer e muito mais. Merece particular destaque a BFG (Big F...ing Gun), a arma mais poderosa e amada do antepassado Doom. É um canhão de mão com a aparência de um motor de carro, que expele uma arrasadora bola de energia verde, faz o atirador saltar violentamente para trás com o coice e consome 50 unidades de energia por disparo (vá por mim: isso é *muita* energia).

Os monstros biomecânicos gerados pelo jogo são bem realistas (podem reagir ainda quando feridos e caídos no chão) e satisfatórios de matar (um tiro em alguém já morto explode o cadáver em pedaços, o que na verdade é uma crueldade gratuita e um desperdício de munição).



QUAKE II

Pró: Visual e som incríveis; armas estupendas; o Mac não seria uma plataforma séria se não tivesse todos os Quakes

Contra: Requer mais memória à medida que se joga; jogo individual com fases muito confusas; manual vergonhoso; violência excessivamente realista

um gás

as imagens via software (ideal para Power Macs com dois anos ou mais) e outra que usa a aceleração 3D (para quem tem um Mac com chip ATI RAGE Pro ou superior). A imagem do jogo nos dois modos é muito diferente, em particular quanto à luz e às cores. Os efeitos de halo das luzes e tiros no modo RAVE são rudimentares, e em alguns Macs as sombras não funcionam. Na versão software, por outro lado, ficam evidentes os pixels quadradões nas texturas.



As exigências de hardware são modestas pelos padrões de hoje: 16 MB de memória livre e conexão de 28k para jogo via modem.

O jogo em rede é excelente e totalmente livre de bugs, mas peca pelo fato de todos os jogadores terem a mesma aparência – o que foi resolvido nas duas gerações posteriores do jogo.

Um problema mais grave é que, devido à idade do jogo, os servidores públicos do Quake I estão em extinção.









ção). Eles são menos previsíveis, mas ainda se deixam pegar fácil; a luta contra Makron, o chefe final, é um anticlímax tedioso.
O jogo individual compreende seis missões, compostas de quatro fases cada (você pode baixar da Internet missões extras). Ao contrário do Quake I, não se pode escolher qual missão jogar primeiro. Dependendo do que você fizer no decorrer do jogo, pode precisar voltar a uma fase que já jogou para cumprir um objetivo adicional. A idéia é diminuir a linearidade da história, mas não funciona bem. Nas missões mais avançadas, o jogo perde o ritmo e vira um exasperante quebra-cabeças.

Outra coisa criticável é que você deve sacrificar – não salvar – os reféns humanos, que foram capturados pelos aliens de inspiração nazista e submetidos a todo tipo de degradação e ao extermínio, com requintes de crueldade que fariam Auschwitz parecer uma colônia de férias.

Nem tudo é perfeito

Jogar contra pessoas é muito mais interessante do que matar monstros gerados pelo computador. E o modo de luta online é tão bom quanto se pode esperar de um Quake: você pode jogar contra Macs e PCs via TCP/IP. Mas o número de servidores de Quake 2 na Internet é pequeno e declinante, dificultando a curtição do que há de melhor no jogo.
O Quake II tem requerimentos de hardware elevados (em particular, os 55 MB de RAM livre), e o gerenciamento de memória é "bugado". Em algum momento, podem sumir as texturas ou o jogo simplesmente fechar na sua cara. Não tenha dúvida: é por falta de RAM. Usar o truque da memória virtual não adianta. (Tudo bem: compro memória extra e digo que é "para poder rodar o Photoshop"...)
Além disso, o manual é horrível. Você pode perguntar: "quem perde tempo lendo manual de jogo de matança?" Bom, ele traz dicas úteis. O problema é que a tradução é a pior que já vi em qualquer texto até hoje. Melhor ler o Readme do CD, que é o próprio manual em inglês. M

MARIO AV
Está publicando em seu site (http://sites.uol.com.br/mav) a fase de Quake I que construiu reproduzindo a sede da Editora Bookmakers.

Sites da hora

Para esclarecer qualquer dúvida sobre qualquer um dos Quakes, vá direto para o **Planet Quake** (www.quakeworld.com), um site monstro com absolutamente tudo relacionado aos três jogos – e patrocinado pela id. Dentre os sites nacionais, vale conferir o **Slipgate** (www.slipgate.com.br), a **QuakeNet** (www.quakenet.com.br) e o **King Mob Journal** (www.kingmob.com.br).

Onde encontrar

id: www.idsoftware.com
BraSoft (Quake I): 11-285-5344
BraSoftware (Quake II): 11-3179-6900
Electronic Arts (Quake III):11-5505-3713
Preços: Quake I, R$ 27; Quake II, R$ 59; Quake III, US$ 50 (a Electronic Arts ainda não sabe se vai vender a versão Mac no Brasil)

Proibição de games: acabe com essa loucura

O ministro da Justiça, José Carlos Dias, está proibindo a venda de certos videogames, sob a alegação de que eles "incitam à violência". Os jogos barrados até agora incluem Mortal Kombat, Doom, Blood, Postal, Requiem, Carmageddon e Duke Nukem 3D. Há mais 135 jogos sendo analisados para proibição, e alguns garantem que "o Quake é o próximo da lista".
Na minha opinião, pessoal e independente do pensamento das demais pessoas que fazem esta revista, isso evidencia o seguinte:
▪Oportunismo hipócrita dos membros do governo e do Legislativo que usaram o assassino do shopping em São Paulo como ponto de partida para essa "caça às bruxas", com o real propósito de se promoverem politicamente.
▪A ignorância deles sobre o funcionamento e os contextos dos jogos, pela simples razão de que jamais os viram funcionando, o que caracteriza flagrantemente o seu preconceito.
▪Espírito antidemocrático e inimigo da cidadania, pois evitar o consumo de produtos culturais (um videogame é um produto cultural) é uma decisão que deve caber exclusivamente aos consumidores. Um sistema de classificação dos games, com um código na embalagem, já tinha sido anunciado pela Abes.
▪Desconhecimento dos censores de que os games não existem apenas como caixas de papelão em prateleiras de lojas, mas são livremente baixáveis da Internet – seja uma demo gratuita ou o jogo inteiro. O único resultado prático da proibição é que os jogadores têm que piratear os jogos em vez de comprá-los legalmente.
▪Pensam que os usuários de computador – e isso inclui você – são imbecis incapazes de distinguir o mundo real de cenários animados na tela de uma TV ou computador.
▪Pelo contrário, psicólogos afirmam que não há nenhuma relação de causa e efeito entre o comportamento da pessoa em um jogo e no mundo real.
▪Parcialidade inadmissível; enquanto os jogos – usados por umas centenas de pessoas – são perseguidos sem chance de defesa, nada é feito contra "abusos" diários na TV – testemunhados por milhões – e os inúmeros crimes sociais cometidos todo dia neste país.
▪A ignorância do fato de que videogames são como esportes e, em vez de formar psicopatas, promovem um espírito comunitário, a cooperação e a amizade entre os jogadores.
Mas não quero transformar este artigo inteiro em um manifesto. Quero alertar para o fato de que os três Quakes podem ser proibidos a qualquer momento. Então, se você quer jogar algum deles – e enquanto certas autoridades não desenvolvem a faculdade mental da inteligência e uma tal de democracia – corra e compre hoje mesmo. Se você quer tomar uma atitude mais concreta, ponha o seu nome na lista de abaixo-assinados contra o abuso, que está sendo compilada pelo site GamesMania, da StarMedia (www.starmedia.com.br/gamesmania/campanha/campanha.chtm).

MARIO AV

Virtual PC 3.0

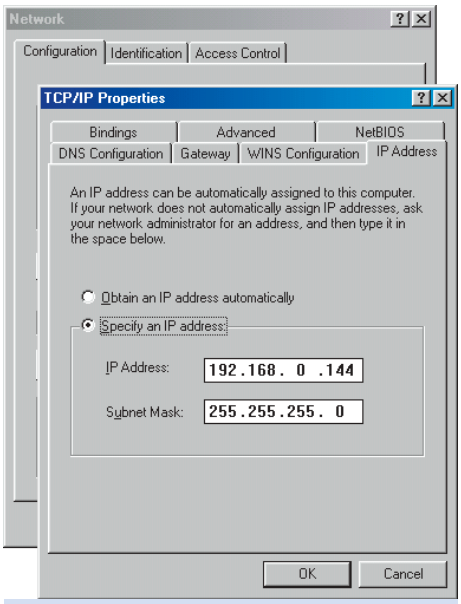
Sim! Já dá para rodar Fifa Soccer no seu Mac

A emulação é o futuro da computação. Com boas soluções de emulação, ninguém mais vai se sentir uma ilha com seu sistema operacional predileto, pois cada um poderá escolher qual deles rodar: sistemas de PCs, Macs, Unix ou qualquer tipo de videogame. Com ela, caem todas as barreiras e o indivíduo tem a liberdade de usar o que quiser, na hora que desejar.

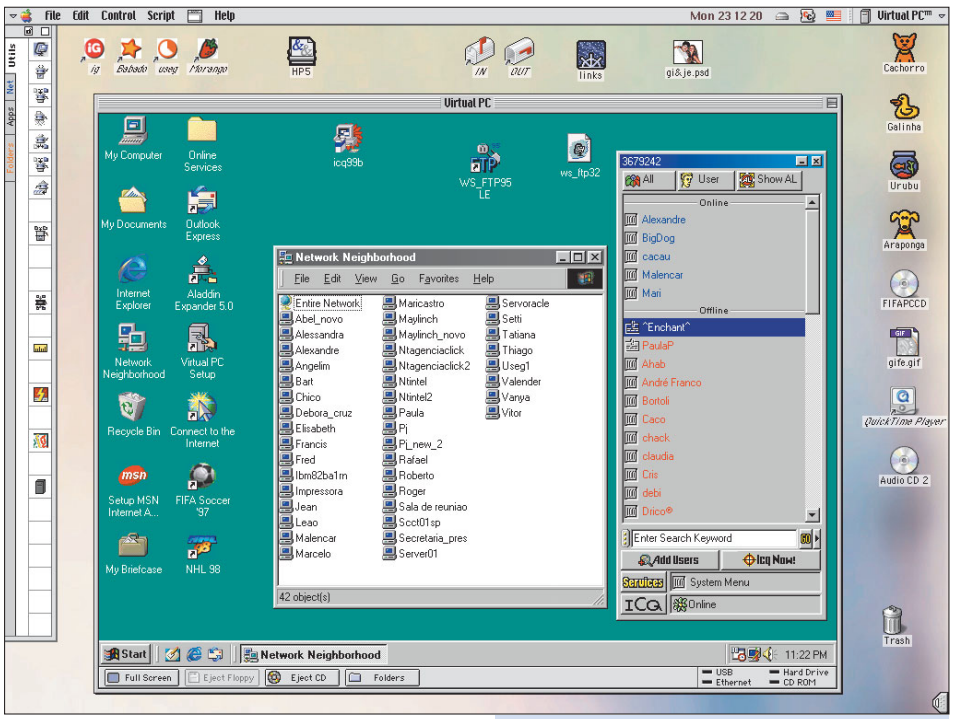


A Connectix é uma empresa que investe muito nisso. Começou inventando a verdadeira memória virtual; depois vieram os programas para acelerar o Mac; mais recentemente, trouxe uma nova luz para o mercado de games da Apple, utilizando todo o poder do G3 para emular o PlayStation da Sony, a qual acabou embargando seu Virtual Game Station. Mas, é com o Virtual PC que ela surpreende de verdade na emulação; traz para o Mac a possibilidade de conviver com aplicativos que funcionam exclusivamente no ambiente Windows. Mas, além disso, permite até que alguns malucos utilizem seu conceito de "máquina padrão PC virtual" para utilizar outros sistemas, como os diversos tipos de Linux distribuídos por aí.

Ainda me lembro da primeira vez em que rodei o Virtual PC. Era uma versão beta, num Power Mac 7100. Tudo era bem lento, mas extremamente fácil de configurar. Nem parecia um PC! Num instante ele já reconhecia a rede do escritório e falava de igual para igual com todos os PCs de verdade. Rodando a versão 2.0, num Power Mac 9600/300, não foi muito diferente.



Mesmo com a autoconfiguração, às vezes é preciso chafurdar nos controles do Windows



Finja que você está no PC. A rede vai acreditar

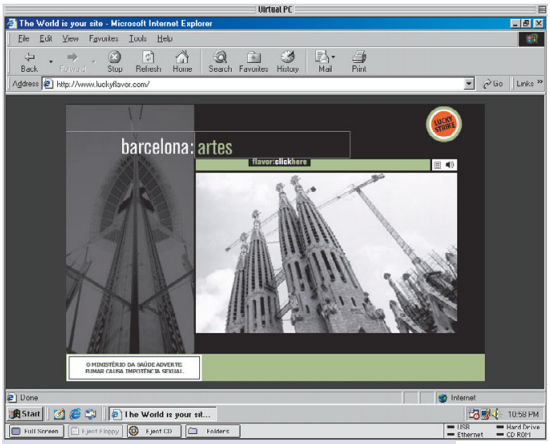
Ali mesmo, já fazia os testes mais malucos, instalando o Windows 98 e o Windows NT 4.0, recém-lançados na época. Vale a pena lembrar que, no Windows 98, consegui rodar a versão Web do Internet Banking do Unibanco – que nem funcionava direito em PC. Agora, com a velocidade dos G3 e G4, o Virtual PC 3.0 funciona melhor ainda, como se fosse um PC real, com a diferença de reconhecer melhor o hardware do que qualquer outro PC real, suportar USB e trabalhar perfeitamente com compartilhamento de IP. Para facilitar mais as coisas, o programa contém um "Setup Assistant" para pré-configurar o Windows e deixá-lo prontinho para funcionar integrado com tudo o que há no seu Mac.

Apelando para o PC

Muitas pessoas amam o Mac, mas infelizmente precisam de um PC ao lado para executar algumas funções que não existem no Mac. São diversos profissionais que acabam usando o Mac em casa, mas no trabalho são obrigados a optar pelo PC. Médicos, dentistas, advogados e em, certos casos, até designers para mídia impressa ou Web eventualmente precisam apelar para um PC. Sempre vale ressaltar que o uso do Virtual PC depende das necessidades reais do usuário. Se você instalar o Virtual PC para utilizar um jogo que necessita de grande capacidade de processamento e aceleração de vídeo 3D, isso só vai acontecer corretamente se você tiver um computador com um processador pauleira e muita, mas muita memória. Alguns jogos são muito bons para testar a performance do seu Virtual PC, pois verificam o tipo de computador que você está rodando. É o caso do Star Wars Racer, que na hora da instalação identifica o tipo do seu PC. Em nossos testes, ele jurou que o Virtual PC do iMac DV de 400 MHz era um Pentium II de 100 MHz. Além do grande ganho de desempenho, a maior novidade do Virtual PC 3.0 é a integração com os periféricos USB. De cara, é importante deixar claro que, para o reconhecimento deles, é necessário que você esteja rodando o

Pró: Mais rápido; scriptável; compartilha a conexão Internet do Mac

Contra: Ainda não chega perto do desempenho de um PC de verdade

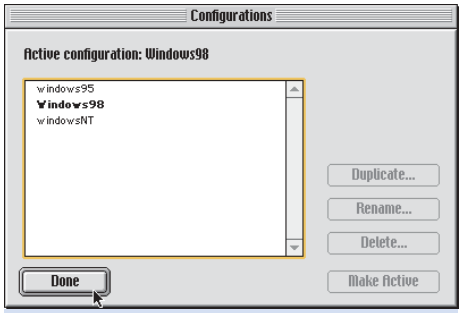


Teste seus sites no Mac e no Windows

Virtual PC 3.0 com Windows 98 embaixo do Mac OS 9 e sob posse dos drivers para Windows 98 respectivos para cada hardware (se você não tiver o driver apropriado, não se desespere! Basta procurar na Internet).
Outro fator importante é a integração do Virtual PC com diversos tipos de rede e protocolos, tais como a Microsoft Network, Novell NetWare (IPX) e o padrão TCP/IP, agora com novas possibilidades de configuração. Se você não quiser problema algum em fazer com que seu Virtual PC reconheça a configuração TCP/IP do seu Mac, não precisa fazer absolutamente nada: o VPC já vem configurado para fazer uso do IP compartilhado; assim, se você já tem sua configuração de rede ou de Internet certinha, o VPC reconhece o IP e o utiliza numa boa, como uma máquina só. Agora, em alguns casos, como numa rede no escritório, você pode determinar um IP único para o seu Virtual PC, fazendo com que seu PC seja reconhecido como uma máquina diferente na rede.
Qualquer dúvida de conexão é bem explicada no manual, explorando as diversas possibilidades de situação.

Melhor que o de verdade

A convivência do Virtual PC com o Mac continua amigável. Entre as coisas que eles podem fazer juntos estão drag and drop de arquivos e pastas, compartilhamento de pastas e discos removíveis, suporte para nomes longos, copy/paste de textos ou figuras e *auto-shutdown* ao selecionar Quit. Mas o mais bacana é que agora o Virtual PC tem suporte a AppleScript, o que pode facilitar bastante sua utilização aos usuários mais profiças. Seus scripts default já são bastante úteis, como, por exemplo, script para abrir o Solitaire (nossa conhecida Paciência), o Mineskeeper e o Hearts. Para quem não sabe, estes são os mais importantes softwares que vêm com o Windows – joguinhos viciantes que fazem sucesso com dez entre dez usuários de PC. Além desses e de outros, você ainda pode criar seus próprios scripts para realizar funções determinadas.
Um outro feature bem bacana do novo Virtual PC é o Configuration Manager. Com ele, você pode determinar configurações do programa para, por exemplo, usar diferentes tipos de sistemas, tais como Windows NT, Windows 95, OS/2, DOS ou Linux, e alternar entre eles. Ou, se quiser, usar múltiplas configurações de um mesmo sistema, diferentes para cada usuário. O importante aí é que cada configuração tenha um drive C próprio. Para tal, você deve duplicar o seu drive C ou criar uma nova imagem de drive com o sistema instalado. Depois é só utilizar o Configuration Manager seguindo as instruções do manual.



Múltiplas configurações facilitam o uso

Aliás, o manual é extremamente importante para o bom uso do Virtual PC: contém diversas dicas sobre como melhorar a performance do programa, dependendo do tipo de aplicação que você pretende utilizar. Além disso, ele contém as informações técnicas sobre o tipo de equipamento que o Virtual PC emula. Isso pode ser essencial na configuração de alguns softwares. Por exemplo, lendo-se o manual, descobre-se que a memória no Virtual PC é limitada a 126 MB, ou seja, não adianta colocar 256 MB de RAM no seu Mac para melhorar o desempenho do Windows.
Finalmente, mantendo a minha tradição de resenhador oficial do Virtual PC, vem a pergunta que todos esperam que eu faça: dá para jogar Fifa Soccer nele? Dá, sim. O Fifa 97, que sempre foi a minha base de comparação, funciona belezinha num G3 350. Agora, no Power Mac 9600/300, não dá mesmo. Isso demonstra bem a diferença de processamento do Virtual PC nas máquinas novas. Tanto que o Windows 95 é o sistema indicado para máquinas abaixo dos G3. O desempenho do jogo é bem bacana, com direito a trilha e locução. Finalmente, meu sonho se realizou! É claro que não dá para abusar e colocar o Fifa 2000, que esse aí, provavelmente, não deve nem passar da introdução. Quem sabe, nas próximas versões o pessoal da Connectix não inventa um jeito de utilizar o Velocity Engine do G4 para rodar grandes jogos no Virtual PC. A conclusão do teste é que, rodando num Power Mac G3, já conseguimos a sensação de estarmos usando um PC de verdade, sem aqueles *refreshs* lentos cada vez que se abre uma janela ou se executa um comando. Mas, novamente, percebe-se que a utilização do Virtual PC é bem restrita. Para aplicações pequenas ou médias, que não precisem de muito processamento (principalmente gráfico), ele é a solução ideal. Quem necessita de mais, que compre um PC. A conta pela dor de cabeça sai mais barato. Ⓜ

JEAN BOËCHAT



Sim! joguinhos de PC no seu Mac

VIRTUAL PC 3.0

Connectix: www.connectix.com
Passport: 61-344-0550
Preço: Versão DOS (R$ 336)
Versão Windows 98 Mac (R$ 728)

Onde estava a Apple quando eu precisei dela?



Onde está a Apple, agora que preciso dela? Aposto que todos que já passaram por algum tipo de problema com seu Mac novo já se perguntaram isso (e quem não passou?), ao menos uma vez.

Tenho Mac há quase três anos e na hora do aperto já me fiz essa pergunta diversas vezes.

O primeiro Mac que eu tive foi um Performa 6300. Vinha com Mac OS 7.5.1 em português (nem precisa dizer que os erros eram freqüentes), chegou numa caixa bonitona, todo embaladinho; tirei da caixa, liguei tudo certinho, todos os cabos, e a primeira dúvida: como é que se liga isso? Fiquei parada uns dois minutos, olhando com cara de tacho pro monitor desligado, até descobrir, lá atrás, um botãozinho milagroso: "Pronto, agora tá tudo bem!" Ou quase...

A sensação que tive durante esses dois minutos tentando achar o botão de "power", eu tenho (e muitos provavelmente também têm) até hoje. Desamparo. Talvez essa palavra não se encaixe muito bem numa revista de informática, mas é a única que me vem à cabeça e traduz exatamente a sensação de quem tem problemas com o Mac.

Prosseguindo, liguei o meu lindo Performinha, aprendi a criar pastas, renomear arquivos, todas essas coisas que a gente faz normalmente (mas que eu demoreeei pra descobrir). Passado esse primeiro momento de descoberta (só não entendia o que eram aquelas bombas que apareciam na minha tela, mas como só tinha um botão, eu clicava nele), chegou a grande hora: plugar meu Maczinho na Internet! Que emoção! Achei o provedor e... "Mac? Apple? Desculpe, mas não temos suporte..." OK, como não tinha suporte, nem assistência técnica, nem usuário Mac por perto, vamos lá, na tentativa... o PC do meu irmão já estava na grande Rede, era só achar o lugar certo... ah, os control panels! Tudo configurado: preparar, apontar e... nada! O modem interno não funcionava. Então veio a brilhante idéia: "vamos ligar para o AppleLine". Sim, claro, como não pensei nisso antes? A ligação é interurbana, só funciona em horário comercial... Hummm, a conta telefônica vai ser grande... mas é por uma boa causa, pelo menos eles vão resolver...

> Com meu Mac, aprendi que não dá para contar com o suporte Apple

Liguei. "AppleLine, bom dia. Problemas com o modem? Só um instante, vou passar para outro departamento..." Perdi a conta de quantas vezes ouvi essa frase. Cinco, dez, quinze minutos... Desisti. Não vai dar para contar com a Apple.

Mesmo assim, depois de mais ou menos dois meses, veio a salvação: alguém que usa Mac e está na mesma cidade que eu (Vitória/ES)! Oba, agora sim, entrei na Rede!

Então, eu fui aprendendo a instalar programas, fui devidamente apresentada aos control panels e extensões, já sabia um montão de coisa! Nem precisava mais ligar para o AppleLine e esperar 15 minutos para não ser atendida. Todos os meus problemas, típicos de "prática-nenhuma" (demorou para chegar ao posto de "pokaprática"), eram resolvidos ali, na mesma hora: tudo pela Internet, nas listas de discussão, ou pelo `#macintosh` do IRC. E tudo corria bem. Seria um *happy end?...*

Que nada! Um ano e três meses depois da compra, meu monitor resolve virar pisca-pisca de boate... "Tá azul... não, não, tá verde... ihh, agora tá vermelho." Consultando os mais sábios (por email, claro), o veredito: problemas na solda, foi até reconhecido pela Apple. Então tá, a essa altura eu já havia descoberto que o AppleLine (aquele, que me deixou pendurada no telefone há um ano) tinha um email. "Por email é muito mais fácil", pensei. Mandei o email, mas a resposta não chegou (bom, pelo menos não até a presente data, quem sabe daqui a mais dois anos ela chegue?). Autorizada, só no Rio ou em São Paulo, talvez em Minas... Não, deixa pra lá; agora já troquei de Macintosh.

Claro que esse Macintosh dá problemas, e provavelmente os futuros (sim, claro!) também darão. Mas já aprendi, entre muitas outras coisas sobre essa maçãzinha que eu adoro, que não dá pra contar com o suporte da Apple. Afinal, onde estava a Apple quando eu precisei dela? M

ROBERTA RABELO ZOUAIN
Depois de dois meses, descobriu que Mac se liga pelo teclado.

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