ANO 7 Nº76 2000 R$ 7,00 WWW.MACMANIA.COM.BR

BOOKMAKERS

MACMANIA

A REVISTA QUE NÃO QUEIMA O FILME



Vídeo é no Mac

Produtoras, cineastas e redes de TV adotam tecnologias da Apple

Edite vídeo no iMovie
É fácil e de graça

O Cubo
Ele já chegou!

Corel, Strata e Nisus
dando sopa na rede

Exclusivo:
Demos uma olhada no Office 2001

Passando do Quark para o InDesign

ATM x Suitcase:
qual o melhor?

As Cartas Não Mentem

Ler e mixar

O Márcio dá a dica do IAV, o qual eu já conhecia. Acontece que os cursos lá custam caro e não são um projeto que eu possa realizar por agora. Estou com bastante dificuldade de encontrar material didático decente sobre o assunto. Comprei um livro pela Amazon (The Art of Mixing), que não ajudou muito. Gostaria de saber se há bons livros que o Márcio pudesse indicar sobre gravação e mixagem, em inglês ou português, e como posso encontrá-los.

Fabricio Di Monaco
fabricio@fuzzy.com.br

Realmente, o IAV é o curso mais indicado aqui no Brasil. Quando tiver condições de fazer, vai fundo porque vale a pena. Mas vamos aos livros. O The Art of Mixing, de David Gibson, que você falou, eu acho muito bom, pois a idéia de oferecer uma noção visual/espacial de uma mixagem é realmente funcional. Além disso, o livro traz dicas muito boas. Dê uma olhada mais atenta.
Um livro mais abrangente é o Audio Pro Home Recording Course, de Bill Gibson, que fala desde cabos até microfonação e ainda traz dois CDs com exemplos de áudio. Já para aprender mais sobre microfones, sugiro o The Home Studio Guide to Microphones, de Loren Alldrin. Se você quiser um dicionário, recomendo o The Audio Dictionaire, Glenn D. White. Entre as publicações nacionais tem o Tecnologia Aplicada à Música, de Alcides Tadeu Gomes e Aldinaldo Neves, que está um pouco desatualizado mas traz explicações sobre áudio digital, MIDI, gravação, conceitos de acústica e vários outros assuntos. Todos os livros em inglês podem ser encontrados no site da Amazon (www.amazon.com) ou Barnes and Nobles (www.barnesandnobles.com). Já o último título citado pode ser encontrado em algumas livrarias talvez no próprio IAV (11-573-3811).

Márcio Nigro

Baixem o nível

Como assinante e apaixonado pela maçãzinha, ando meio decepcionado com o rumo que vêm tomando na revista Macmania. Como usuário primário da plataforma, a revista está se tornando muito técnica, e num nível muito elevado nos temas. Até mesmo a seção de games anda complicada. Exemplo? Vamos ver a última edição: "Made in Mac", "Unreal é animal"... Tid Bits muito longo e com pouca utilidade.
Sendo, praticamente, a única revista destinada ao grupo de macmaníacos do Brasil, ela está se tornando muito técnica para o público mais iniciante. É preciso ter mais dicas, freewares de primeiro uso, soluções para problemas do dia-a-dia.
Parece-me que o grupo de usuários está crescendo muito. E, pelo que sei, a maioria é principiante nesta plataforma. Façamos de tudo para que eles (e eu) não desistam do belo investimento. E que investimento! Não entendo por que os preços de Mac não caem no Brasil. Estão cada vez mais caros!

Gerson Martins
www.gersonmartins.jor.br

Tentamos balancear a revista, com material para usuários iniciantes (como a seção Bê-A-Bá), artigos de interesse geral (resenhas de hardware e software) e uma seção só para os geeks (MacPRO). Não dá para agradar todo mundo o tempo todo. Nossa visão é que quem usa Mac já possui alguns neurônios a mais e em pouco tempo, acaba querendo algo mais que dicas babas e tutoriais mongos, de tal maneira que possa reler sua coleção, sempre aprendendo um pouco mais.

Dúvidas sobre o iMac

Sou assinante desta excelente revista; tenho um Performa 6300CD e decidi finalmente comprar um iMac DV. Só queria esclarecer umas dúvidas sobre essa máquina:
1) Qual sistema operacional vem instalado no iMac vendido no Brasil? É o OS 9 em português? Pergunto porque na Macmania foi dito que para rodar filmes DVD sem problemas é necessário o Mac OS 9.0.4 mais QuickTime 4.1.2 e DVD Player 2.2. Ou será que os dois sistemas vêm disponíveis em CD-ROM podendo ser instalado qualquer um deles?
2) Na edição 74, na reportagem de banda larga, é dito que sites "pesados" como o do QuickTime da Apple, com trailers de filmes de cinema e canais QuickTime, são muito difíceis de serem acessados com um modem de 56 K. Não é possível assistir aos trailers de filmes com um provedor normal para um aficionado por cinema como eu, baixando o trailer em disco rígido e assistindo quando quiser? (Moro em Bento Gonçalves, interior do Rio Grande do Sul, e não existe previsão para chegada da banda larga por aqui).
3) Qual a maneira mais fácil (e barata) de passar os arquivos do ClarisWorks do meu Performa para o iMac (que não possui drive de disquete)?
4) Possuo uma câmera digital Apple QuickTake 200. Existe alguma maneira de conectá-la ao iMac (que possui padrão USB)?

Ricardo Vanin
vanin@italnet.com.br

1) O iMac vem com o sistema em inglês, mas traz um CD com o sistema em português. É só escolher qual melhor lhe convém.
2) Nem todos os filmes disponíveis na rede estão disponíveis para download, alguns só rodam no browser. E para baixar filmes QuickTime, você precisa ter o QuickTime Pro registrado. Mesmo assim, dependendo do tamanho, eles demoram um tempão pra baixar.
3) Por incrível que pareça, mandando por email para você mesmo.
4) Só usando um conversor serial/USB. Mesmo assim, é possível que não funcione.

Querida, estiquei o desenho

Tenho um arquivo de MacDraw (alguém mais usa isso ainda?) de 290 K, com quase uma centena de pequenas figuras, em preto e branco mesmo, que quero colocar num site. O problema é que, ao tentar passar para GIF ou JPEG via Photoshop, Word, Graphic- Converter ou qualquer outro programa, o resultado é 97 K por figura, o que dá quase 10 MB! O pior é que os programas dizem que a *"File Lenght"* é de 1,4 K, e o Get info coloca 97K (248 bytes)". Mesmo eliminando o resource fork, o resultado é o mesmo. Minha pergunta é: qual é o verdadeiro tamanho desse arquivo, qual o melhor formato e com qual programa eu consigo deixar essas figuras num arquivo mais viável para a Web?

Peter Dietrich
peterd@uol.com.br

Não se preocupe. Seus arquivos não ficaram gigantes de uma hora para a outra. O problema é que você deve estar usando um disco formatado para HFS, o antigo sistema de arquivos do Mac OS, que tem uma grave limitação: mesmo que um

Índice

4 *Cartas*
8 *Mac na Mídia*
9 *Humor: Hugo*
12 *Making Of*
13 *Tid Bits*
22 *Vídeo Digital*
32 *Workshop: iMovie*
38 *Be-a-bá: memória*
40 *@Mac: sites de busca*
44 *Simpatips*
46 *Teoria: Pixel*
48 *Help*
50 *Sharewares da Hora*
55 *MacPRO*
58 *Office 2001*
62 *InDesign*
66 *ATM x Suitcase*
69 *CD-ROM Internet for kids*
70 *CD-ROM Folha 2001*
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: *Fone: 11-253-3856*

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

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

Capa: *Foto: Clicio*
Modelo: Ana Maria Zaluski (Taxi)
Make-up: Fernando Zunino
Produção: Gabriela Pinesso
Body verde: X-Fashion 11-852-3251
Idéia: Tony de Marco

Redatores: *Flávia D'Angelo, Márcio Nigro, Sérgio Miranda*

Assistentes de Arte: *Bruno Doiche, Felipe Fatarelli, Marcio Shimabukuro*

Revisor: *Alessandro Lima*

Colaboradores: *Ale Moraes, Bruno Mortara, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Cláudia Tenório, Céllus, Daniel de Oliveira, David Drew Zingg, Dimitri Lee, Douglas Fernandes, Fabiana Caso, 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, Renata Aquino, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Zouain, Roberto Conti, Rodrigo Martin, Tom B.*

Fotolitos: *Postscript*

Impressão: *Vox*

Distribuição exclusiva para o Brasil: *Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. – Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000 – Rio de Janeiro/RJ – Fone: 21-879-7766*

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

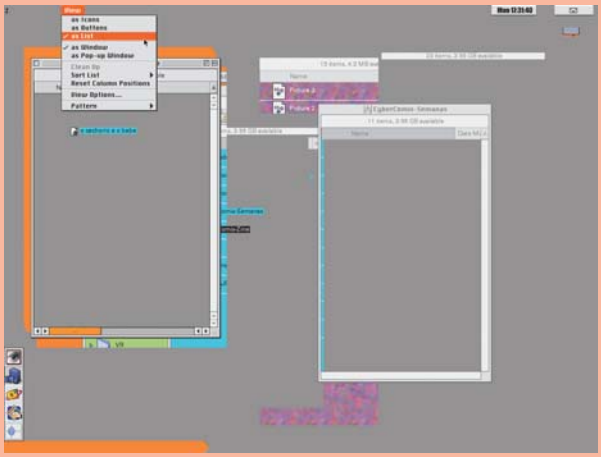
Find...

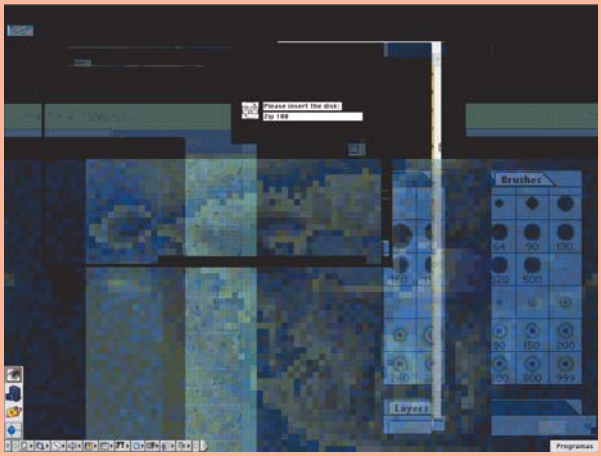
Macmania *é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda.*
Rua Itatins, 95 – Aclimação
CEP 01533-040 – São Paulo/SP
Fone/fax: 11-253-0665

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

Bomba do editor





Estas telas são de uma série de 14 que capturei depois de o meu G3 dar um misterioso pau de vídeo. Os padrões de cores e texturas não deixam de ter uma beleza abstrata. Veja mais telas de bombas hilárias de Mac, Windows e Linux em meu site (www.bombas.marioav.com).

Mario AV

arquivo tenha apenas 1 K de informação, ele ocupa um espaço muito maior em disco (varia, dependendo do tamanho do disco, mas pode chegar aos seus 97 K). O formato HFS+, adotado a partir do Mac OS 8.1, reduz drasticamente essa discrepância. Quando você colocar seus desenhos no seu site, eles ocuparão o tamanho real de 248 bytes. O Get Info mostra o tamanho que o arquivo ocupa no disco e, entre parênteses, o tamanho real do arquivo. Uma dica: reformate seu disco usando um sistema mais novo.

Arquivos de PC

Tenho uma duvida sobre como eu abro arquivos do tipo .doc ou .exe. Sei que é possível, porque outros amigos meus que possuem Mac conseguem. Não aguento mais ficar sem poder imprimir trabalhos e textos que vêm do Word. Por favor, me ajude.

Hugo Teóphilo
hugoteo@hotmail.com

Arquivos .doc é fácil. Basta você ter o Microsoft Word instalado ou o icWord (www.icword.com). Agora .exe é outra coisa totalmente diferente. Esses arquivos no programas de PC e você só consegue abri-los no Mac com o uso de um emulador, como o VirtualPC, da Connectix.

Memória RAM para G4

Encontrei uma sedutora oferta de preço por um pente de memória 64 MB SDRAM PC100 na Santa Ifigênia. Comprei e não funcionou no meu G4, dando aqueles três beeps macabros quando o computador ligava... A especificação de memória não é essa? O que pode estar errado?

Carlos Lunetta
clunetta@fnazca.com.br

A especificação é essa mesmo. Provavelmente era um pente bichado – ou vagabundo demais para funcionar num computador tão caro.

Conservação de energia

Digam-me, por favor, qual a diferença entre "Better Performance" e "Better Conservation" que tem no control strip que diz respeito ao Energy Saver... Qual a diferença, afinal? Melhor uso ou mais tempo de uso do Mac? (ha, ha) Please, se possível expliquem essa feature do Mac OS 9!

Pecatto
pecatto@zaz.com.br

Você está perguntando isso porque provavelmente não tem um iBook ou PowerBook e não precisa fazer malabarismos para sugar mais alguns segundos da bateria. É para isso que existem esses settings. Você usa o "Better Performance" quando seu portátil está ligado na tomada e o Better Conservation quando está usando a bateria, para que ele consuma menos energia. Bem pensado, não?

Pato Fu

Olá, amigos. Em primeiro lugar, muitíssimos parabéns pela matéria sobre o "making of" do vídeo do Pato Fu. Essa sim, foi completíssima e rica em detalhes e informações. Não que não tenha havido outras, mas os assuntos voltados especificamente para as áreas de música e artes gráficas deveriam sempre ter esse tratamento. Finalizando, queria saber se o Jarbas tem algum site pessoal, do seu estúdio AD, da sua banda, e como poderíamos ter acesso aos clipes ("disco voador" e outros) e aos CDs.

Newton Jr.
newtonjr@rio.com.br

Maravilhosa a reportagem do clip do Pato Fu! Mas é muita maldade encher os olhos dos leitores e não informar onde podemos ver o resultado desse trabalho.

Ronaldo Ferreira
ronaldoqf@uol.com.br

Vocês podem ver o clipe do Pato Fu em QuickTime no novo e totalmente reformulado site da Macmania (www.macmania.com.br).

Protetor de tela Maya

Fiquei louco pra instalar o screen saver do Maya apresentado da edição 74, mas não consigo abri-lo. Baixei a biblioteca CarbonLib 1.02, que foi instalada sem problemas; em seguida, baixei o screen saver e ele me trouxe um arquivo chamado Mac_ScreenSaver.hqx. O Mac diz que não possui o aplicativo pra abri-lo. Podem me ajudar?

Gregorio
greg.net@terra.com.br

Não, só depois que você comprar todos os números atrasados da Macmania e lê-los de cabo a rabo. Aí você vai descobrir que basta jogar um arquivo .hqx sobre o ícone do StuffIt Expander (que vem com o Mac OS) para que ele seja decodificado. Pronto, ajudei. Agora, ajude-nos a acabar com o nosso encalhe!

ROM e firmware

No menu da maçã em minha máquina (um iMac 233 com Mac OS 8.5.1), quando eu clico em "About This Computer" existe uma informação sobre a versão da ROM; lá no trabalho eu uso um Power Mac 5500 com Mac OS 8. Está máquina não apresenta informação de ROM. Por quê? Esta informação de ROM tem haver com o firmware e suas atualizações? Existe algum manual em português sobre atualização do firmware? Tentei instalar o OS 8.6, e ele pediu para atualizar o firmware do micro. Não fiz porque, como se trata de software da memória ROM, a coisa é séria. É muito difícil de ser feito? O passo-a-passo sobre como colocar mais RAM no iMac foi ótimo. Um destes sobre firmware e suas funções seria de extrema valia.

Roger dos Santos
rsantos1@uol.com.br

Sim, a ROM tem tudo a ver com a atualização do firmware. Na verdade, essa atualização é possível porque, nos novos Macs, a ROM está localizada em um arquivo que é lido pelo Mac toda vez que é ligado – um esquema conhecido como ROM-in-RAM. Nos Macs mais antigos, ela está firmemente gravada em um chip de memória.

¿Hablas Mac?

Como todo qualquer ser racional com bom senso, gostaria de parabenizá-los pela encantadora revista. Até então, só encontrava, na região onde moro, apenas uma única revista de Mac que (credo!) é espanhola. Migrei do Windows para o Mac devido a um iMac que ganhei em um sorteio. No entanto, me sinto só nessa plataforma, a não ser pelas consultas na Rede, indo em sites da maçãzinha... Putz; ainda não me acostumei a acentuar no teclado. Gostaria de saber como faço para ter meus emails no chamado Mac.com.

Aguinaldo Luis da Silva
oguina@uol.com.br

Ligue para nosso departamento de assinaturas (11-253-0665) e peça a edição 68, onde explicamos tudo sobre o iTools e os serviços de Internet da Apple. Quanto aos acentos, baixe os layouts de teclado que estão disponíveis no nosso site.

Drivers RealTek

Na edição 73, vocês mencionam na reportagem "Ligando Macs e PCs" que existem drivers para Macintosh, disponíveis para download, da placa de Ethernet da marca RealTek. No entanto, não encontrei na página deles (por sinal, muito mal feita) um lugar onde pudesse conseguir esses drivers. Agora que já comprei a placa com o chip da RealTek, gostaria de saber onde posso arranjar os drivers para que ela funcione em meu Mac.

Tercio Pinto
vonfefer@yahoo.com

Aí vai o endereço do driver compatível com o Mac OS 9:
ftp://ftp.realtek.com.tw/LANCARD/drivers/8139/rtsmac-8139(300).zip
Na dúvida, dê uma busca por RealTek em www.versiontracker.com.

O Mac na mídia



MAMÃE EU QUERO MAMAR

Preso dentro de um iMac, o garotão não vê a hora de se conectar à gatinha (que também usa um Mac, repare na interface).



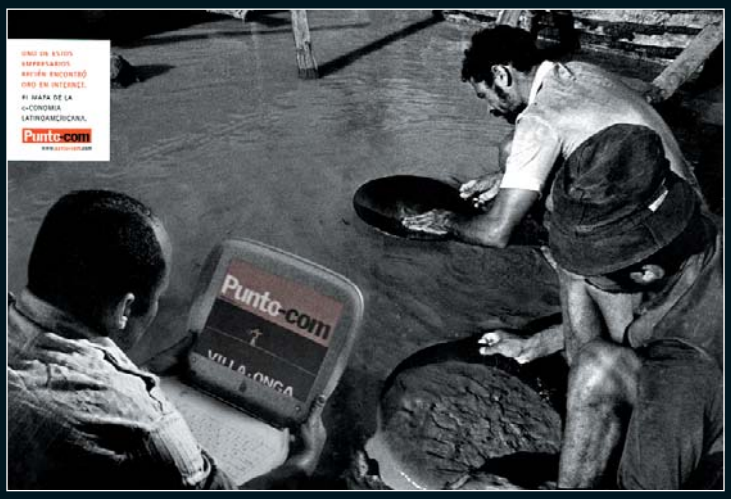
iMAC DE BANDEJA

Jarbas, o mordomo do site de busca, sabe o que a madame procura quando pergunta: "Que computador combina com aquela bolsa que eu comprei em Milão?"



EAU DE MACINTOSH

Oui, oui, o site da Cacharel conseguiu deixar o iMac mais fresco que o perfume das flores.



MAC EN LA MIDIA

Después de una pequeña viagen a la tierra del tango, volvemos con unas publicaciones muy ricas. La revista Punto-com traz em suas propagandas unos iBooks que valen oro.



GUGU DADÁ

A revista Claudia fez um varal só com mouses da Apple. Taí uma idéia: pendure um desses sobre o berço para já ir acostumando o pimpolho.



MAC EN LA MIDIA 2

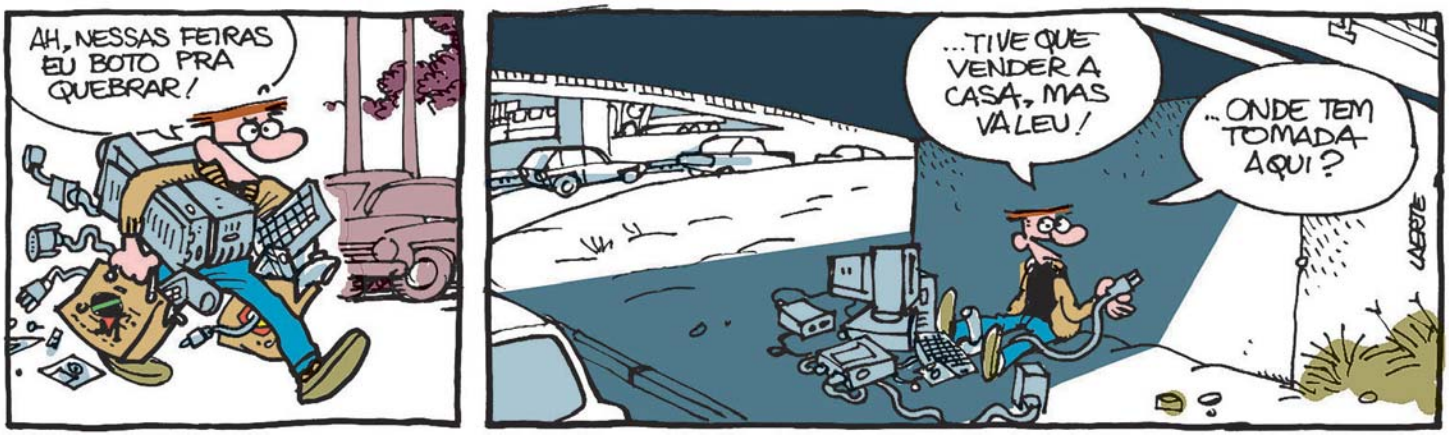
¡Mira, mira, mamá! Hamburguesas, empanadas, iMacs e emails. Ahora Bariloche tiene un cybercafé caliente y hermoso.



VAI, POPOZUDA

A Playboy americana não bobeou e tascou esse iBook abraçado por uma gostosa na capa. Os computadores feios que me perdoem, mas beleza é fundamental.

Tony de Marco


AH, NESSAS FEIRAS EU BOTO PRA QUEBRAR!
...TIVE QUE VENDER A CASA, MAS VALEU!
...ONDE TEM TOMADA AQUI?
LABRTE


TODAS AS SALAS CHEIAS... COM QUEM VOU FAZER SEXO VIRTUAL?
QUE TAL EU?
OK, BRUXA... QUAIS SÃO AS SUAS PREFERÊNCIAS?
SRRLIP!
ÍCONES!
OH.
LABRTE


JÁ FAZ DIAS QUE MANDEI UM S.O.S. PELO COMPUTADOR...
OBA! FUI LOCALIZADO!
"ATUALIZE SEU EQUIPAMENTO!"
"TRÊS VEZES SEM JUROS!"
LABRTE


QUEM SOU? – UM HOMEM CHEIO DE ENERGIA E DE CRIATIVIDADE!
O QUE TENHO? ...TECNOLOGIA AVANÇADA, CONEXÃO IMEDIATA COM INFORMAÇÃO ILIMITADA!
PORTANTO...
...VINAGRETE?
HUGO DOG
$1
LABRTE

Making Of

A mágica do Cubo



Atendendo a pedidos de leitores, mostramos nesta seção como é feita a fotomanipulação ou ilustração da capa da Macmania. Com você, o Shihan da Academia Macmania-Kai de Photoshop-Dô, Mario AV, descrevendo a produção da capa da nossa edição anterior.

Mock-Up

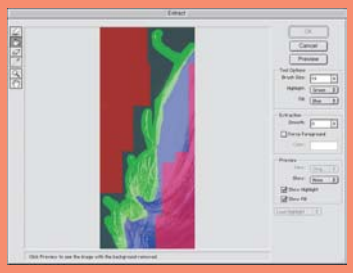
O Cubo somente chegaria ao Brasil uma semana após a revista estar impressa! Mas isso não foi obstáculo para perseguir a concepção de capa imaginada por Tony de Marco. Marcio Shimabukuro, assistente de arte, montou em papel-cartão uma réplica em tamanho natural do Cubo. As fotos impressas a laser e coladas nas faces são imagens oficiais encontráveis no site da Apple. O Cubo falso parece mais volumoso que o verdadeiro, pois não tem a "casca" exterior transparente.



Recorte

Até recentemente, um fotoxopista podia gastar até um dia inteiro recortando a figura do fundo com as ferramentas tradicionais de seleção. Mas o Photoshop 5.5 tem o comando Extract, que permite isolar perfeitamente os detalhes mais difíceis, como fios de cabelo. O truque para recortar bem com o Extract é selecionar e "extrair" pequenas áreas da imagem de cada vez.





Ortodontia

A modelo (a mesma da edição 70 – lembra da enfermeirinha?) usava aparelho ortodôntico na ocasião da foto. O aparelho foi removido clonando-se partes dos dentes com a ferramenta de carimbo (Stamp) e um *brush* estreito.



Foto da gata

A foto da modelo foi feita por Clicio Barroso, nosso capista oficial, em cromo de médio formato. O scan digital foi feito no tamanho exato usado na capa, a 300 ppi, em arquivo PSD, RGB, pelo bureau Postscript.



Foto do Cubo

É uma imagem oficial da Apple, separada "no braço" em um layer opaco (partes metálicas) e outro translúcido. A iluminação frontal, a perspectiva e o logo da maçã foram alterados para eliminar a similaridade com a foto padrão.





Refração

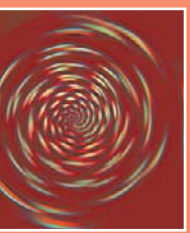
Não basta colocar o Cubo real no lugar do falso. É preciso também pegar amostras da foto e distorcê-las para simular a refração do plástico. Brilhos avermelhados foram pintados nas arestas do Mac para integrá-lo melhor à contraluz.



Logo transparente

O logo "Aqua" da Macmania é um arquivo Photoshop multilayer, cuja cor e grau de transparência podem ser livremente ajustados pela combinação dos layers. Nessa capa, ele foi modificado para se assemelhar ao novo iMac Ruby.





Novo fundo

Uma imagem "semente" foi submetida sucessivamente aos seguintes filtros: Distort ▸ Polar Coordinates, Distort ▸ Twirl, Blur ▸ Radial Blur, Adjust ▸ Hue/Saturation, Adjust ▸ Curves e Render ▸ Lighting Effects. O resultado é essa espiral luminosa.

Tipografia

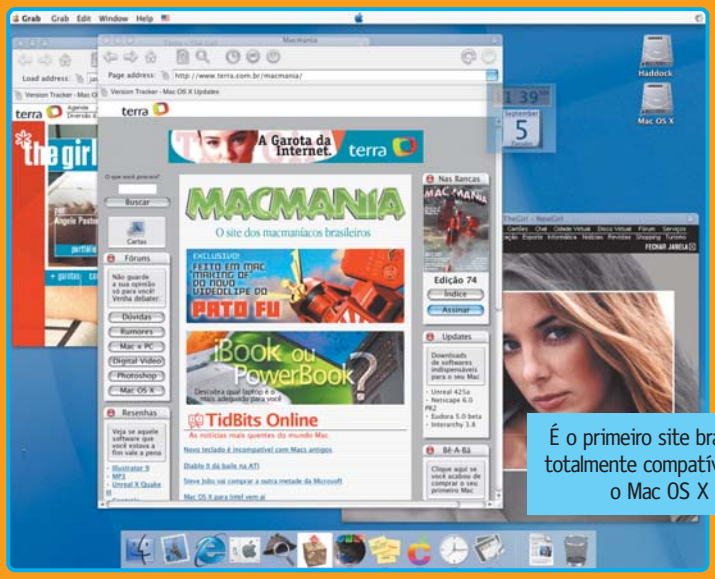
Executada no QuarkXPress por Tony, com a elegante Helvetica Ultra Light.



Site da Macmania de cara nova

Versão online da revista toma um banho de Aqua

Vocês pediram, reclamaram e até imploraram, com toda a razão, que o **site da Macmania** se equiparasse visualmente à revista. Pois bem: reformulamos a nossa página na Web, que agora está mais elegante e cheia de novidades. Para começar, criamos uma interface toda borrifada com Aqua, o que deu um ar *"Macintosh forever"* ao site. E a navegação ficou superfácil: todas as páginas agora têm links diretos para as demais seções do site.



É o primeiro site brasileiro totalmente compatível com o Mac OS X

Mas é claro que as mudanças não páram por aí. Além das notícias macmaníacas publicadas diariamente, também é possível ter acesso a matérias, resenhas, tutoriais... Se gostar do que viu, preencha o cupom virtual no próprio site para assinar a revista de papel – mais fácil do que telefonar! Entre as novas áreas estão a de Updates, que lista os downloads mais importantes para seu Mac; e os novos Fóruns, onde você pode esclarecer dúvidas, botar anúncios de compra e venda e debater assuntos palpitantes como Mac OS X, Photoshop e vídeo digital. Na seção Giftware, estão disponíveis layouts de teclado brasileiros, fundos de tela com as nossas gatas da capa, o exclusivo discador para Mac do Terra Networks e um plug-in de Sherlock para fazer buscas no site sem abrir o browser. E ainda é possível assistir ao clipe do Pato Fu, cujo "making of" foi tema da edição 74. Vá lá e confira com seu próprio mouse!

Macmania: www.macmania.com.br

Faça temas para o Netscape e ganhe prêmios

Um deles é um belo iBook Edição Especial

Apesar de boa parte dos macmaníacos estar de bronca com a **Netscape** por causa dos bugs que tornam inusável a versão 6.0 beta do navegador, a pioneira em browsers está lançando um concurso para criar temas para o Netscape 6, com prêmios bacanas. Os temas, mais conhecidos como *skins*, são arquivos que mudam a cara do programa, modificando a aparência de botões, fundos e outros elementos da interface. A Netscape colocou uma página no seu site que ensina passo-a-passo como fazer um tema para o browser. Os melhores serão incluídos na versão final do Netscape 6, mas todos os temas enviados para o concurso serão disponibilizados numa área no site da empresa, que será chamado Theme Park.

O primeiro prêmio é uma televisão de plasma Philips; o segundo, uma câmera digital Sony; o terceiro, um iBook Edição Especial. Também serão distribuídas dez menções honrosas, que receberão um Rio PMP300 (tocador de MP3 portátil) cada uma. Os temas devem ser enviados até o dia 30 de setembro.

Netscape: home.netscape.com/themes

O Cubo no Brasil





Com pompa e circunstância, a **Apple Brasil** apresentou seus novos produtos a uma seleta platéia de jornalistas, revendedores, parceiros e usuários, reunidos no Museu da Imagem e do Som, em São Paulo. Foi o maior evento do gênero realizado pela Apple Brasil, uma prova de que ela acredita que os novos produtos vão dar o que falar.

Mais de uma hora depois do horário previsto, Luciano Kubrusly, gerente geral da Apple Brasil, subiu ao palco. O motivo do atraso não podia ser mais apropriado. O Windows NT instalado no PC usado para apostar corrida de Photoshop com o G4 não quaria sair daquela tela de erro conhecida carinhosamente como "Tela Azul da Morte". O Windows 98 foi instalado às pressas ("às pressas" é modo de dizer: demorou mais de uma hora para cinco pessoas fazerem o PC voltar à vida).



A apresentacão seguiu o mesmo script do *keynote* de Jobs na última Macworld. O novo mouse, o G4 multiprocessado, uma demo do Mac OS X, depoimentos de parceiros da Apple, os novos iMacs e, por fim, o Cubo. Kubrusly até seguiu o "uniforme" oficial de palestrante da empresa: calça jeans e moleton.

No comparativo de Photoshop, conduzido por Rodrigo Pellicciari, um Pentium III de 900 MHz levou um baile do G4 com um chip de 500 MHz, terminando o teste minutos depois do Mac. Ficou óbvio que qualquer juiz anularia a corrida, posto que o PC tinha acabado de passar por uma transferência de cérebro.

Para dar seu depoimento sobre como é ter um provedor de Internet totalmente baseado em Mac, subiu ao palco o dono do MacBBS, Dimitri Lee. Logo após, Ana Claudia Plihal, gerente da Microsoft, subiu para falar sobre o Office 2001. Um mac-maníaco com presença de espírito deu um grito: "quando sai em português?" O pessoal da Microsoft não soube responder, mas Kubrusly afirmou que a Apple "está trabalhando com a Microsoft para lançar o Office para Mac em português".



Também falaram representantes do projeto SP Digital do Canal 21 *(ver matéria de capa)*, da Tecnologia de Cupom Fiscal e da produção do CD-ROM Folha 2000.

Ao final, ficou o consenso de que o evento foi um sucesso. Em uma segunda-feira de muito frio, a Apple conseguiu lotar com mais de 800 pessoas o auditório principal do MIS e o segundo andar do museu, onde mais convidados assistiram à apresentacão pelo telão. Segundo Pellicciari, "tivemos um retorno muito positivo de convidados e imprensa. 'Faltavam eventos como este...' foi o principal comentário."

Apple Brasil: www.apple.com.br



Fotos Mario AV

Compre seu novo Mac sem sair de casa

A AppleStore1, uma das primeiras lojas de varejo especializadas em Mac no Brasil, está abrindo uma versão virtual na Internet, a **AppleStore1 Online**, com promoções e um programa de fidelidade para clientes. Entre as promoções de inauguração, a loja oferece o Zip USB 100 por R$ 420 e o Mac OS 9 por R$ 290. Segundo Douglas Rodolfo, responsável pela loja virtual, o estoque dela e da loja real é o mesmo: o que tem em uma pode-se comprar na outra. É possível encontrar quase todos os produtos da linha Mac, com entrega em qualquer região do Brasil e, no futuro, também para outros países da América Latina.



A AppleStore1 também está lançando um programa de fidelidade, o AppleStore Advantage, um "plano de milhagem" com preços diferenciados, além de oferecer dicas para solucionar problemas, guia de instalação e indicações dos jogos para Mac mais vendidos.

AppleStore 1: www.applestore1.com.br

As mais mais da Apple

Nem só de Joan Baez vive Steve Jobs. Veja aqui os grandes hits que estão embalando os comerciais e apresentações da Apple:



iMac Indigo
Blue Suede Shoes (Elvis Presley)

iMac Ruby
Ruby Baby (Dion)



iMac Sage
It's Easy Bein' Green (Caco, o Sapo)

iMac Snow
White Room (Cream)



Apple Pro Mouse
Born to Be Wild (Steppenwolf)

iMovie 2
Sweetest Thing (U2)

Maçãs na Bahia



Francisco Zito

Mercado nordestino é o novo alvo da Apple

Foi inaugurada em 11 de agosto a primeira loja de varejo de produtos Apple do Nordeste, a **Mac Bahia.** Ela vem mostrar que o mercado Mac está conseguindo crescer muito além do eixo Rio-SP.
A primeira distribuidora autorizada Apple na região apareceu em outubro de 98, com a Netmark. De lá para cá, o número de revendas cresceu significativamente, saltando de três para 19 em menos de dois anos. Vários eventos também foram promovidos pela Netmark nesse período, voltados principalmente para o público de editoração eletrônica (DTP), com participação de mais de 400 pessoas. Para os gerentes da Netmark, o mercado Mac no Nordeste só tende a crescer nos próximos anos. Isso porque várias empresas, como agências de publicidade, que antes trabalhavam exclusivamente com PCs devido à falta de produtos Apple na região, estão migrando para os Macs. Em setembro, eles já preparam um amplo treinamento com certificação oficial Apple em Recife e também a abertura, até outubro, de uma filial da Netmark em Fortaleza.
Mac Bahia: 71-342-6114

Axé Mac!

Francisco Zito



Netinho, macmaníaco fiel, em seu estúdio particular forrado de Macs

Netinho é usuário de Mac de longa data. "Quem me introduziu no mundo do Macintosh foi meu sócio, Guto Graça Mello (também macmaníaco de carteirinha), há nove anos em Nova York. Nessa viagem eu comprei meu primeiro mac, o IIvx, e não parei mais."
Como todo macmaníaco profiça, Netinho vive rodeado de Macs por todos os lados. Para editar suas músicas e queimar CDs, ele usa o ProTools e o Digital Performer em um G3 com placas da DigiDesign, e o Toast, da Adaptec. Um G4 é utilizado para edicão de vídeo, sendo dedicado exclusivamente para rodar Final Cut, Photoshop e After Effects.
Seu Mac pessoal é um PowerBook G3, do qual não desgruda nunca. "Nesse tenho o Netscape, o ICQ, o FileMaker Pro, o AppleWorks, o Office, o iView Multimedia e outros programas."
Netinho tem também um Color Classic II ("esse eu não troco, não vendo, não dou...") em perfeito estado, que roda apenas um catálogo de CD feito por ele mesmo no FileMaker, armazenando todos os dados de sua coleção de CDs. Ele tem também um iMac plugado permanentemente na Internet.
"Fora essas máquinas na ativa, tenho um cemitério de Macs aqui em casa. São dois Performas, o IIvx, um 8500 e um 8600. No meu estúdio no Rio de Janeiro, o Blue Studios, só roda Mac desde a contabilidade até os sistemas digitais de gravação."

Trailer falso de Star Wars foi feito em Mac



A Apple e a Lucasfilm fizeram um acordo segundo o qual todos os vídeos ligados a "Guerra nas Estrelas" seriam disponibilizados na Internet exclusivamente em QuickTime. Ao que parece, filmes não-oficiais também. Um **trailer falso** do segundo episódio da saga, que só vai chegar aos cinemas em 2002, foi colocado na

Diretor anônimo usou um G4 para colocar o filme na Internet

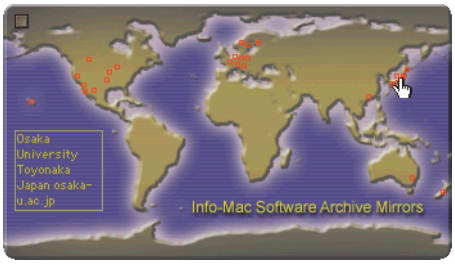


Web e causou um grande alvoroço. Feito por um fã de Star Wars, que prefere o anonimato, mistura várias cenas de diferentes episódios da saga e de outros filmes, como "Elizabeth", "Duna" e "Coração Valente", entre outros. As sequências foram montadas num sistema Avid (hardware e software específicos para edição em vídeo) e depois comprimidos no Media Cleaner Pro em um Power Mac G4. Aparentemente, a Lucasfilm não ficou nem um pouco chateada com a homenagem do fã anônimo. O site TheForce.net tem outros filmes feitos por fãs.



TheForce.Net: www.theforce.net
Lucasfilm: www.starwars.com
Apple: www.apple.com/quicktime

Anarchie agora é Interarchy



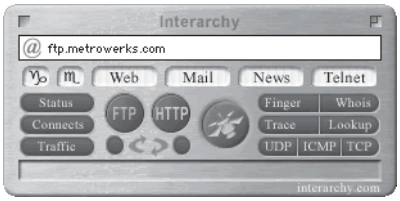
O **Anarchie,** da Stairways Software, programa de transferência de arquivos via FTP e HTTP, mudou de nome – mas continua exclusivo para Macintosh. Ele foi rebatizado como **Interarchy**, porque a empresa não conseguiu reaver o domínio anarchie.com de um internauta que havia registrado o nome antes. Aproveitando o embalo, ele ganhou uma nova interface. Além disso, nessa versão (3.8) todas as funções podem ser acessadas pelos menus ou por uma nova tecnologia de interface, chamada





Mudanças radicais – e isso é só o começo

"varinha mágica" *(wand)*, baseada em dispositivos que podem ser compartilhados e "linkados" a fim de permitir a mudança dos elementos visuais, sendo possível ainda criar hiperlinks para outras "varinhas", URLs, aplicações, AppleScript ou qualquer documento. O update é grátis para usuários registrados das outras versões do Anarchie (ele recupera o número de série), e o download pode ser feito no novo site da Stairways.



Interarchy: www.interarchy.com

Flash 5 leva uma garibada

Nova versão terá tradução para o português

A Macromedia já está demonstrando o beta da versão 5 do **Flash,** o programa de animação vetorial para a Web que conquistou praticamente todo o mundo virtual.

Algumas das principais mudanças são visuais. Toda a interface do aplicativo foi reformulada para acompanhar os outros produtos da Macromedia, como o FreeHand. Aliás, a integração entre os dois programas foi ampliada, com importação nativa do FreeHand para o Flash e também uma estrutura de menus que se assemelha bastante ao do programa de desenho vetorial da Macromedia. Outras modificações são os atalhos de teclado personalizáveis (você pode usar os padrões do Fireworks, do Illustrator e até mesmo do Photoshop, ou definir os que você quiser) e uma nova barra de ferramentas que dá acesso rápido a certos painéis de controle mais usados, como Info, Mixer e Object Actions. Além disso, também inclui o Movie Explorer, ferramenta para criação de projetos mais complexos sem sair do Flash, visualizando todos os elementos de um filme como uma lista, e ainda uma biblioteca de símbolos, onde é possível armazenar e reutilizar símbolos em vários projetos.



Essa será a cara do Flash 5 – se a Adobe deixar

Por enquanto, há apenas uma versão beta do Player para download no site da Macromedia. O programa final deverá começar a ser vendido em setembro e terá versões em francês, japonês, italiano, alemão e português. Esta última ficará pronta em outubro.

Macromedia: www.macromedia.com

Tocador de MP3 usa tecnologia da Iomega

A Iomega é mundialmente conhecida pelos drives Zip e Jaz. Agora, ela pretende entrar no mercado de MP3 e popularizar outra tecnologia de sua criação, o **Clik!** (atenção, não é "Click!"). É um HD removível em miniatura, criado já há dois anos, que acessa os dados como se fosse um disquete, isto é, abrindo uma lingueta que expõe o disco. Apesar de ser comparado aos cartões de memória Flash, como o SmartMedia, ele é muitíssimo mais barato e tem boa capacidade de armazenamento (cerca de US$ 10 por um disco de 40 MB).



Fones de ouvido Sennheiser? Isso é garantia de qualidade



Uma tela gráfica oferece uma interface "estilo Palm"

Em parceria com a Sensory Science, a Iomega está lançando um tocador de MP3 que utiliza os discos Clik! para guardar as músicas. O aparelhinho, batizado de **rave:mp 2300,** tem features impressionantes por todo lado. Porta USB, equalizador interno pré-configurado e uma bateria recarregável que pode ser usada por 12 horas seguidas. É possível armazenar em cada disco uma média de 13 faixas (como num CD normal). O tocador também grava usando um microfone embutido, podendo capturar até 2 horas e meia de conversação num só disco.



Drivers para Macintosh deverão ser disponibilizados no máximo até o final de setembro.

O preço sugerido para o rave:mp 2300 nos EUA é bastante em conta: US$ 290.

Iomega: www.iomega.com/promos/sensory_article_08102000.html

Canon entra na batalha do vídeo digital



Para aquecer um pouco mais o mercado de vídeo digital, a Canon está lançando um programa de edição doméstico para Mac que pretende rivalizar com iMovie. É o **Canon Video Home Edition.** São várias as semelhanças com o software da Apple: você pode editar vídeo aplicando transições, títulos e animações com texto, e manipular vários canais de aúdio. Porém, também há algumas diferenças importantes. A maior delas é que o Canon Video Home Edition não tem suporte para FireWire, padrão de conexão que atualmente é sinônimo de vídeo digital. A outra é que o programa da Canon funciona no Mac OS 8.6, e o iMovie apenas no Mac OS 9.

O programa da Canon suporta AVI, QuickTime, MPEG-1 e MPEG-2. Os requisitos básicos de sistema são qualquer Power Mac (não é necessário ser um G3 ou G4, como o iMovie) com 64 MB de RAM e 50 MB de espaço no HD. O preço é em conta: US$ 49,95.

Canon USA: www.canon.com

Convide seu Mac para um chope gelado

"Um chopes" e "dois Mac" é tudo que você precisa para arrombar a festa



Conversores SCSI-FireWire são realidade

Os novos Macs profissionais vêm com portas FireWire no lugar de SCSI. Para quem não sabe o que fazer com todos aqueles periféricos SCSI velhos porém úteis, apareceu uma solução. A Microtech vai lançar o **FireSCSI Xpress** *(azul)*, que pode conectar aparelhos SCSI às portas FireWire de qualquer Mac ou computador Wintel que tenha placa FireWire. Basta conectar o periférico ao adaptador e este à porta FireWire. A taxa de transferência é de 5 MB por segundo em modo assimétrico e 10 MB no modo simétrico.



A Microtech afirmou que o adaptador é compatível com HDs, scanners, impressoras, câmeras digitais e até drives de CD-ROM, CD-R e CD-RW. Aceita equipamentos SCSI-2, mas só pode ser conectado a um único periférico desse tipo por vez.

A empresa ainda não informou quando o adaptador estará disponível, nem qual será o seu preço.

Conversor laranja

Para aqueles que não podem esperar, a Orange Micro tem uma solução. A empresa, especializada em placas FireWire e USB, já lançou um conversor SCSI-FireWire, o **Orange Converter** *(cinza)*, que é compatível com Mac e PC e pode ligar um único periférico ao computador. A taxa de transferência é de 10 MB por segundo. O preço é US$ 99, e ele já está disponível para compra no site da Orange.



Microtech: www.microtechint.com

Orange Micro: www.orangemicro.com/oconverter.html

Mouse, tremei!

Imagine-se jogando uma partida de Unreal Tournament, explosões por todos os lados, um barulhão infernal, e sua mão sente a vibração de cada nova rajada de metralhadora – não de medo, é claro, que você não é dessas coisas, mas do coice da arma mesmo. Como, então? O mouse, meu caro, é que vibra com o som!

Mouse USB tem sistema de vibração interno

A AVB, uma empresa de periféricos para jogos, está lançando esse mouse. Através de uma conexão com a saída de áudio, o **Vmouse** "escuta" os efeitos sonoros de qualquer programa. O som dispara uma vibração sincronizada, que pode ter a intensidade ajustada. O mouse tem design simétrico (pode ser usado por destros e canhotos), dois botões e a utilíssima (sério!) rodinha de rolagem. Por ser USB, é compatível com qualquer Mac moderno e é possível encomendá-lo no site da AVB, por US$ 35.

AVB: www.avbtech.com



Quem trabalha com tecnologia há tempos sabe que bebida e computador não se misturam, pois pode cair no teclado, danificar componentes eletrônicos... certo? Bem, em certo sentido, sim, mas para o pessoal da **Guinness**, a famosa marca de cerveja irlandesa, é possível conciliar os dois de uma forma bem original.

O iGuinness é, no mínimo, um espanto. Num gabinete de um Power Mac G3, foi instalada uma máquina de tirar chope que é controlada por um iMac. Os sensores detectam um copo vazio colocado na plataforma, e o "G3" libera a bebida e ainda consegue fazer um "colarinho" perfeito (outro sensor detecta quando o copo está quase cheio e pára o suficiente para criar o colarinho).



A foto da engenhoca foi tirada por Bill Coderre durante um evento chamado "Apple Beer Bash", que acontece mensalmente na Apple em Cupertino numa sexta-feira à tarde – evento promovido pelo próprio Steve "Bom Camarada" Jobs para os empregados.

De qualquer maneira, a Apple oficialmente não endossa nem recomenda qualquer bebida, e também não quis disse se haverá um upgrade para um "iGuiness G4".

iGuinness: www.wetware.com/bc/iGuinness

Updates do mês

Principais updates de setembro

Unreal 425 e 425a

Com o update 425, o Unreal Tournament fica pau-a-pau com sua contraparte PC. Porém, ele apresentou bugs e por isso foi necessário lançar uma outra atualização, a 425a.
Só baixe a correção 425a se já tiver instalado a 425 antes.
425: www.westlakeinteractive.com/download.html
425a: http://homepage.mac.com/westlake/UT425aUpdate.sit

Netscape 6.0 PR2

Não, não é a versão final do Netscape 6.0, mas um novo preview do browser, o 2.0. A intenção é apagar a má impressão que o primeiro preview causou na comunidade internauta quando foi lançado no primeiro semestre – mas não melhorou muito.
As mudanças são um instalador menor (e um aumento considerável do programa instalado) e dois skins.
A maioria dos bugs continua lá.
Só para os mais corajosos.
http://home.netscape.com/download

Eudora 5.0 beta

As novas funções desse cliente de email foram pedidas pelos usuário e incluem o Eudora Sharing Protocol (ESP), que permite a grupos de usuários compartilhar documentos e listas de discussão, e o monitoramento dos emails que contenham palavrões ou mensagens ofensivas, além da possibilidade de editar a assinatura diretamente no corpo da mensagem.
A versão final deverá estar disponível no final do mês.
www.eudora.com/betas

Interarchy 3.8

O Anarchie mudou de nome para Interarchy *(leia a matéria três páginas adiante)*. Ele ganhou uma nova interface e está mais integrado ao Mac OS, tirando proveito do Sherlock e também do Keychain, o chaveiro de senhas que faz parte do Mac OS 9. O update é grátis para usuários registrados das outras versões do Anarchie.
www.interarchy.com

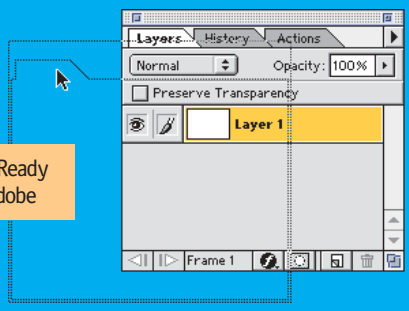
Adobe põe Macromedia no pau

Acusou uma violação de patente pela sua única concorrente – quatro anos depois

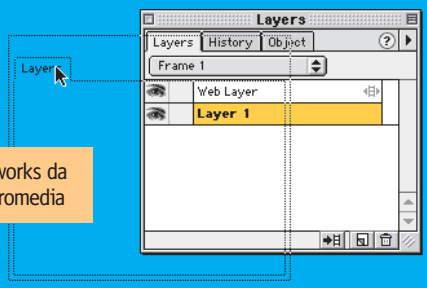


A Adobe até preparou um site para lavar a roupa suja em público

A **Adobe**, que desenvolve Photoshop, Illustrator e InDesign, entrou na Justiça contra a **Macromedia**, dona do Flash, FreeHand e Dreamweaver, alegando violação de uma de suas patentes sobre a interface dos programas: o recurso de agrupar e desagrupar paletes arrastando-as pelas abas.
Segundo a Adobe, em 1996 a empresa registrou a patente para a tecnologia de "palete com abas", melhorando e organizando o espaço na tela, já que é possível agrupar várias funções num mesmo lugar. Essa funcionalidade, existente em todos os programas da Adobe, também é essencial para o funcionamento dos programas da rival, principalmente o FreeHand e o novo Flash 5, que está para ser lançado. Não por acaso, a decisão de entrar na Justiça foi tomada pela Adobe exatamente depois do anúncio do Flash 5. E para provar que está certa, a companhia colocou na Internet um site tratando dos detalhes sobre esse assunto, o AdobeFacts.com, com animações mostrando quais elementos teriam sido copiados, além de uma seção de perguntas e respostas sobre o processo. O presidente da Adobe, Bruce Chizen, chegou a afirmar que "a Adobe não vai ser laboratório e departamento de desenvolvimento para os seus concorrentes", e que a Macromedia já teria sido avisada várias vezes sobre o uso indevido dessa funcionalidade.
A Macromedia se defendeu das acusações num comunicado curto e grosso à imprensa, dizendo que esse processo não tem fundamento e que considera a patente registrada pela Adobe inválida. Sendo assim, ela não teria violado nenhum direito adquirido pela outra companhia. Ao que tudo indica, essa batalha está longe de terminar. Afinal, a própria existência dos produtos da Macromedia foi posta em xeque.
AdobeFacts: www.adobefacts.com



ImageReady da Adobe



Fireworks da Macromedia

Adobe faz livro eletrônico

Novo software servirá para verter livros para PDF – mas protegidos contra cópia

A Adobe firmou uma parceria com a Lightning Source, uma subdivisão da Ingram Industries, para distribuir *ebooks* (livros eletrônicos) usando o **Adobe PDF Merchant,** um programa que permite a venda segura de arquivos em formato PDF – que está se tornando padrão tanto na Internet quanto nas gráficas de papel.
O PDF Merchant é um aplicativo que permite a venda de conteúdo digital pela Internet, usando um sistema de senhas que impede a cópia do arquivo. Assim, não é possível fazer o download de um livro e depois repassar para os amigos "sem custo adicional". Ele garante que apenas a pessoa que comprou o ebook use o arquivo eletrônico. Com o acordo, a Adobe pretende disponibilizar o catálogo digital da Lightning Source. Para ler um ebook, basta ter o Acrobat Reader, que é de graça e multiplataforma. Esse programa pode ser encontrado no site da Adobe.
Adobe: www.adobe.com

Apple Video

"Agora somos uma empresa de vídeo"



Essas foram as palavras de Steve Jobs durante a edição deste ano do prestigiado evento dedicado aos desenvoluedores de produtos para Mac, a WWDC. Muita gente não entendeu nada, mas não é difícil perceber que se trata de mais uma sacada genial, que poderá reconduzir a Apple para a vanguarda das tecnologias capazes de transformar a vida humana.

Por JOÃO UELHO
Fotos RICARDO TELES
Ilustração BRUNO DOICHE

Company

a nova sacada de Jobs

A nova revolução

Em menos de um ano, as soluções lançadas pela Apple para o mercado de vídeo digital se difundiram de forma espantosa entre profissionais e amadores, conquistando a todos pela sua praticidade, elegância e modernidade. Mesmo no Brasil – onde a empresa só começa agora a vender oficialmente seu software de edição de vídeo, o Final Cut Pro, mais de um ano depois de seu lançamento lá fora – a fama desses produtos se espalhou rapidamente, e hoje é fácil topar com alguém que esteja montando seu estúdio de DTV baseado nessas ferramentas.

Nas próximas páginas você vai conhecer alguns desses casos. Há rumores de que a própria TV Globo estaria planejando a aquisição de vários PowerBooks G3 com Final Cut para serem usados em edições *offline* logo após as gravações em externas. Os diretores de novelas e minisséries teriam condições de verificar se as cenas "montam" adequadamente e gerar um EDL (lista de decisões de edição) para o editor online seguir a sua orientação.

Por outro lado, muito além dos aspectos profissionais que envolvem a produção de vídeo e por trás das intenções de Steve Jobs está uma resposta bem simples, mais abrangente e poderosa: as pessoas comuns vão cada vez mais se expressar e se comunicar através do vídeo. Seja pela Internet, por redes internas, DVD ou qualquer outro suporte, a linguagem do vídeo se tornará tão corriqueira que será ensinada em casa e nas escolas.

Não me refiro a uma webcam plugada na frente de um computador, funcionando como um telefone com imagem, e sim a mensagens trabalhadas em programas de edição, animação, efeitos e videografismos, com os mais diversos objetivos.

Sempre uso o trabalho escolar como exemplo. Lembra aqueles cartazes feitos a partir de colagens de recortes de revistas sobre uma cartolina, que a gente faz nas primeiras séries do segundo grau? É de coisas assim que estou falando. Tudo isso vai acabar em vídeo.

Do QuickTime ao Final Cut Pro

E pensar que essa história toda começou em 1991, com o lançamento do QuickTime – o grande sucesso de desenvolvimento multimídia da Apple, que no começo tocava apenas filminhos do tamanho de um selo...

Não se podia supor, naquele momento, que as coisas iriam evoluir tão rápido e que em menos de dez anos chegaríamos no estágio em que estamos. Vamos relembrar um pouquinho dessa saga.

Para quem ainda não sabe: graças ao QuickTime, durante muito tempo, quando se falava de *desktop video*, só dava Mac. As primeiras estações de edição não-linear de vídeo digital foram criadas para Mac, inicialmente pela Avid Technology. Os primeiros softwares e placas para *desktop video* também nasceram exclusivos para Macintosh.

Essa supremacia perdurou por alguns anos, até a grande crise da Apple na segunda metade da década de 90. A partir daí, a plataforma Mac foi perdendo terreno na área de video digital, e os macmaníacos puderam observar, pasmos e assustados, a gradativa migração da jovem indústria de *desktop video* para a plataforma Windows NT.



Jornalismo digital: a repórter do Canal 21 grava a matéria, edita no iMovie e manda pela Internet a reportagem pronta para a emissora

Quando tudo parecia perdido, eis que ressurge o Grande Guru, Steve Jobs, retomando o poder em Cupertino para criar o iMac e fazer a Apple levantar do que parecia ser o seu leito de morte. Numa sacada de gênio, Jobs vislumbrou o vídeo digital como uma área estratégica e apostou todas as fichas nisso. Seu raciocínio seguia uma lógica irretocável: depois do boom da editoração eletrônica e da Internet, a bola da vez seria o vídeo digital, em mais um capítulo da revolução dos computadores na comunicação humana.

E o mestre foi dando suas tacadas, como o resgate do software de edição e composição Final Cut Pro, que em fins de 1997 andava mal parado nas mãos da Macromedia; e a criação do iMovie, um software de edição básica. Ambos exclusivos para Mac e integrados com as novas linhas de hardware da Apple. O Final Cut Pro foi direcionado preferencialmente para os G4, enquanto o iMovie foi destinado a alguns modelos de iMac.

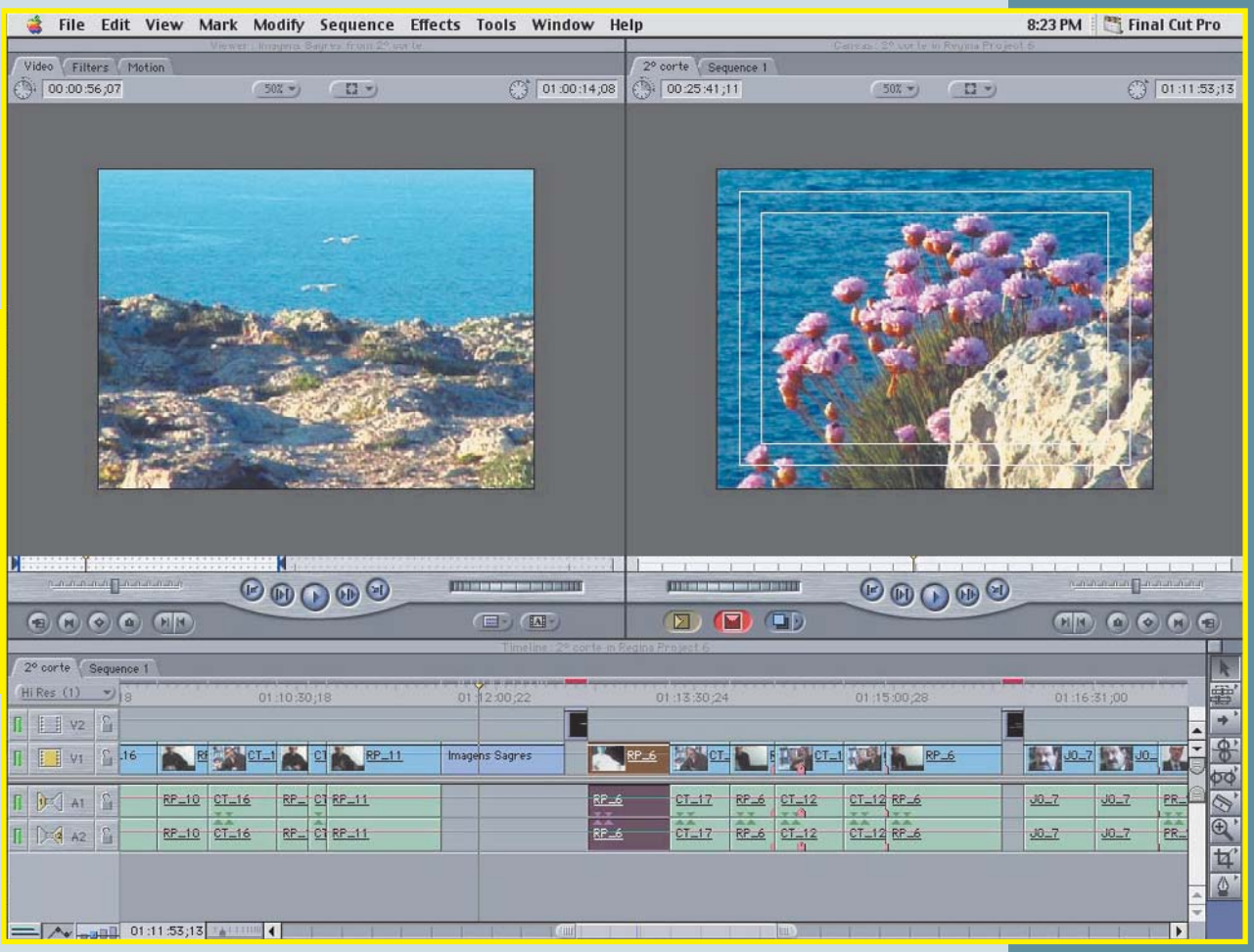
O aproveitamento da tecnologia FireWire (também conhecida como IEEE 1394), que nasceu na própria Apple, se tornou parte fundamental dos planos de Jobs. Com ela, foi possível ter acesso ao novo formato DV, que estava sendo lançado com sucesso por fabricantes como Sony, Panasonic e outros. As próprias câmeras DV com porta FireWire podem servir como tocador/gravador para novos sistemas de edição, com um cabo só, no mais perfeito *plug-and-play*.

As melhorias e implementações das novas versões do QuickTime (voltamos a ele!) fizeram o resto, garantindo o suporte total ao formato DV de forma que, nas máquinas novas, o video digital pudesse ser capturado e editado em tempo real com resolução total, sem a necessidade de nenhum hardware adicional. Pronto! Estavam criadas as condições para que a estratégia de Jobs se desenvolvesse naturalmente. Pela primeira vez, um simples computador de uso pessoal, sozinho, seria capaz de manipular vídeo com qualidade profissional, suficiente para a veiculação em estações de televisão.

Demorô!

Demorou, mas chegou. O Final Cut já pode ser comprado nas revendas da Apple espalhadas pelo Brasil. Ele está na versão 1.2.5, em uma história curta de updates frequentes. E para marcar a sua chegada em nossas praias, estamos fazendo uma detalhada análise mostrando os recursos, qualidades e problemas desse produto que está virando a cabeça de quem faz vídeo e cinema por todo o mundo.

Final Cut Pro
edição para gente grande



Aspecto da interface do Final Cut Pro dividida entre dois monitores. À esquerda, as janelas Viewer, Canvas e Timeline. À direita, três opções de visualização dos bins contidos nas janelas de projeto do Browser

Final Cut Pro e G4:
feitos um para o outro

Qualquer modelo G4 vem de fábrica com todos os pré-requisitos mínimos para edição no formato DV com o Final Cut, que desde a versão 1.2 está otimizado para aproveitar a força extra do Velocity Engine do chip G4, tornando-o três vezes mais rápido que na versão anterior.

A edição de material analógico exige a instalação de uma das placas PCI de captura de áudio e vídeo aprovadas pela Apple – no caso, as placas Targa 1000 e 2000 – além de algum cabo específico para controlar o VTR usado para entrar e sair com o material (com equipamentos DV, o próprio cabo FireWire faz essa função).

Para este artigo, fiz experiências de edição em DV usando um G4 topo de linha, com um chip de 450 MHz, 256 MB de RAM, disco interno de 27 GB, um *array* externo de 36 GB e dois monitores de 17 polegadas. A captura do material DV foi feita com duas câmeras Sony: uma mini-DV e uma DVCAM.

A interface

À parte o visual meio retrô imitando aço escovado, de gosto discutível para alguns, a interface do Final Cut se baseia num desenho já consagrado entre os sistemas de edição não-linear com quatro janelas, ou melhor: Viewer (monitor fonte), Canvas (monitor de gravação), Browser (com informações de projeto) e Timeline (camadas de vídeo e trilhas de áudio ao longo de um eixo de tempo). Há ainda uma pequena paleta de edição flutuante, a Tools, com ferramentas de seleção, navegação e edição.

Com várias opções de layout para um ou dois monitores, o usuário ainda pode organizar as janelas como quiser e gravar a nova disposição em dois layouts customizáveis. O posicionamento e o ajuste de tamanho das janelas conta até com o recurso de "snap".

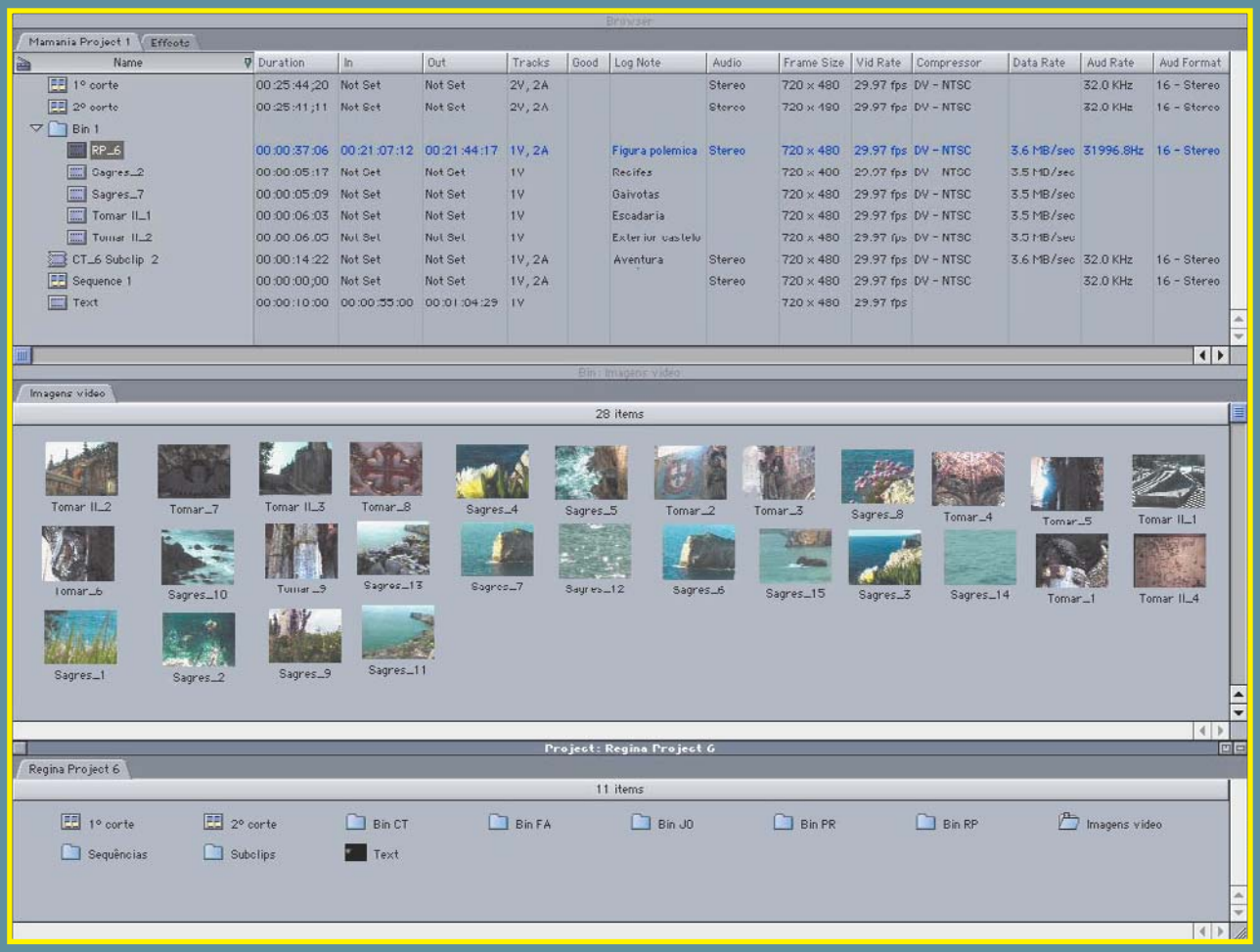
As quatro janelas principais são multifuncionais. Clicou numa aba, muda o conteúdo da janela. Arrastando as abas, o programa cria janelas separadas. No entanto, infelizmente, os desmembramentos da janela Viewer precisam ser refeitos sempre que se abre um novo clipe.

De uma maneira geral, a interface do Final Cut é engenhosa, sem excessos e funcional – talvez a mais moderna dos últimos tempos, mas ainda com uns poucos probleminhas. Incomoda a impossibilidade de aumentar a escala da timeline da janela Viewer; ajustes com precisão de um frame tornam-se difíceis em clipes longos. Alguns botões, campos de informação e controles são pequenos demais, e também impliquei com o controle de escala das timelines, principalmente dos filtros e efeitos, que não respondem bem aos ajustes quando se tenta obter precisão de frames.

A fase de captura

O Final Cut Pro reúne recursos bastante profissionais na janela Log and Capture. Não faltam campos para identificar os *takes* no sistema tradicional usado em cinema *(reel/label/scene/take)*, que podem ser numerados de forma semi-automática em sequências com um

Anunciado pela primeira vez na NAB de 1997 como um produto da Macromedia desenvolvido pelo mesmo criador do Adobe Premiere, Randy Ubillos, o Final Cut Pro fez água durante todo o ano seguinte. Até Steve Jobs resolver adquiri-lo para a Apple. Dizia-se maravilhas do software mesmo antes de seu lançamento. Agora, mais de um ano depois, podemos descobri-lo em todos os detalhes, já amadurecido por sucessivos updates.



mesmo nome ou assunto. Há até um campo bem espaçoso para comentários e o recurso de marcadores para trechos dentro dos clipes antes mesmo da captura. São aceitos materiais nos sistemas NTSC e PAL, com relação de aspecto 16:9.

O controle dos equipamentos DV se dá através de dois protocolos: o Apple FireWire e o Apple FireWire Basic. O segundo consegue comandar um maior número de máquinas sem problemas. Cada máquina ou camcorder parece responder de forma diferente, mas, pelo menos com a DVCAM Sony DSR-PD100A e o VT DSR-40, só consegui fazer a captura controlada adequadamente com o protocolo Basic.

A operação de *log* gera clipes offline, apenas referências sem mídia, que ficam armazenados nas pastas *(bins)* da janela Browser, permitindo a organização da mídia. A captura em lotes *(batch capture)* funciona tanto para clipes offline como para clipes online, neste caso podendo até fazer a substituição por arquivos em resolução mais alta. Quando a captura de um clipe ultrapassa o limite do tamanho de arquivo escolhido pelo usuário (até 2GB, por enquanto), o software gera outro arquivo sem interromper a captura, e se preciso troca até de disco.

O modo Batch oferece a opção de juntar clipes contíguos em um único arquivo de mídia, mas eu tive problemas com arquivos corrompidos, aparentemente devido ao uso desse recurso ou à forma como o Final Cut lida com captura de mídias que esbarram no limite dos 2GB de tamanho de arquivo. Por outro lado, capturei mais de uma hora de material e tive apenas um clipe com *dropped frame* (frame caído), que foi substituído sem problemas em uma redigitalização, sem necessidade de novo log. Em meus testes, durante as sessões de captura com controle de VTR apareceram mensagens de quebra de *timecode* onde não havia. E depois de capturar vários *takes* de uma fita e passar imediatamente para outra fita, o VTR da câmera PD100A passou a não responder bem aos comandos do Final Cut. Só consertava fechando e abrindo o programa. Talvez seja um bug ou uma incompatibilidade com certos modelos de equipamentos DVCAM.

Importação de mídia

Valendo-se da enormidade de arquivos suportados pelo QuickTime, o Final Cut importa diversos tipos de mídia por comandos ou arrastando-as diretamente do desktop. O destaque vai para os arquivos do Photoshop, que preservam os layers e abrem no Final Cut como se fossem uma sequência de composição com várias trilhas de vídeo.

Pena que os arquivos de gráficos necessitem de *render* para serem vistos no monitor NTSC em tempo real. Se o usuário resolver fazer alguma mudança posterior nos arquivos PSD, eles precisam ser apagados do projeto e importados novamente, porque infelizmente o

O Final Cut Pro é um dos mais eficientes programas de edição não-linear do ramo



Final Cut em operação de edição, com os comandos principais sobrepostos à janela Canvas por um painel semitransparente

Final Cut não faz a auto-atualização da mídia. Outra decepção é a ausência de suporte para arquivos EPS ou qualquer outro formato com suporte a vetores.

Organizando os projetos

Cada projeto do Final Cut Pro gera um arquivo à parte, embora o programa possa abrir mais de um projeto ao mesmo tempo em abas (subjanelas) distintas da janela Browser. Lá ficam armazenados os itens relacionados aos projetos, ou seja, clipes, sequências, *bins,* arquivos de mídia diversos etc., sempre com ícones diferenciados. Dentre as formas de visualização dos *bins*, o formato de lista se impõe pela generosidade de colunas de campos de informação disponíveis para as mídias e sequências. Eu contei 37 colunas. O recurso de menu contextual, fartamente encontrado no Final Cut Pro, facilita a configuração das colunas.

Edição é show

O Final Cut, com toda a certeza, pode ser considerado hoje um dos melhores programas de edição não-linear do mercado. Digo edição mesmo, para valer, porque aí é que ele dá um show de bola. Chega a ser prazeroso editar em corte seco com o Final Cut.

Um projeto pode ter várias *timelines;* a interface e as ferramentas de edição *(roll/ripple/slip/slide,* entre outras) são superpoderosas, ágeis e interativas, com bastantes atalhos de teclado (o programa vem com umas etiquetas transparentes para colar no teclado do computador), e muito menu contextual. Achei muito legal poder trocar de ferramentas e trabalhar com elas simultanemente na *timeline,* no Viewer e no Canvas.

O Final Cut usa o sistema de edição por três

Cortando custos

A **Digital Splice Cine** é uma produtora especializada em comerciais, longas-metragens e programas de TV. Ela adotou o Final Cut Pro devido ao baixo custo e à flexibilidade em relação ao hardware, o que possibilita realizar trabalhos de edição e finalização desde o formato DV até HDTV. Domingos Gattozzi *(foto)*, diretor da Digital Splice, trabalha com o Final Cut desde abril de 1999, quando foi lançado na NAB 99. "No começo, usava o Final Cut com um conversor de sinal de vídeo para FireWire, pois o equipamento que tenho é voltado para Beta e não para DV. Depois, passei a usar a placa Igniter para ter qualidade *broadcast*" diz. Na Digital Splice, o Final Cut é usado para trabalhos online, devido à placa Igniter, que oferece boa qualidade, enquanto o sistema Avid é mais voltado para trabalhos offline. Segundo Domingos, com o Final Cut foram criados vários comerciais, alguns clipes e o programa "Sopave na





TV", exibido no canal 21 (programa semanal de 30 minutos).

Para Domingos, as principais vantagens do Final Cut são o preço, simplicidade de uso, facilidade de integração com outros softwares de efeitos e composição, já que a base do Final Cut é o QuickTime e o software é capaz de misturar os mais variados tipos de compressão sem nenhum problema. "Porém, acho o programa um pouco confuso quanto aos *settings*, configuração e compatibilidade do sistema de software/hardware, dependendo do formato que se vá usar, como Beta Broadcast, DV, DVCAM, HDTV e outros", acrescenta.

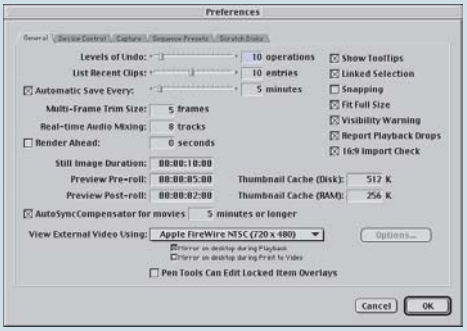




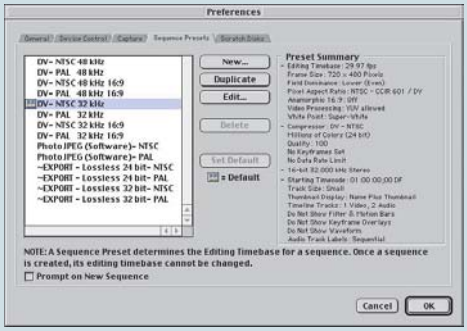


Teatro digital

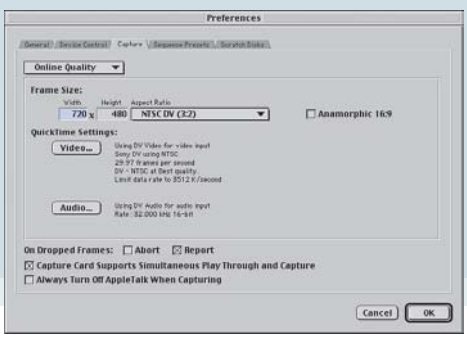
Vindo da área de teatro, sua maior paixão, **Eric Nielsen** é um dos diretores e donos da CAL, prestigiada escola de atores do Rio de Janeiro. Hoje ele dirige e escreve peças e dá aula de interpretação para vídeo na CAL. Em junho de 2000, Eric resolveu adquirir um pequeno parque de gravação e edição DV baseado na dupla G4+Final Cut, pensando em projetos pessoais que incluem longa-mentragens, programas para TV, suporte para cenas de vídeo usadas em suas peças e laboratório para a sua tese de mestrado, que será iniciada em 2001, com o tema "interpretação para a TV". Aliás, Eric já está usando o Final Cut para editar o material captado em suas aulas na CAL. Entusiasmado com as novas ferramentas, ele até montou um grupo fixo, o Língua de Dragão, para trabalhar em seus projetos, e opera o sistema de edição junto com Pablo Henriques, o sobrinho recém-formado em computação, que pela primeira vez está provando os encantos de um Macintosh e da Sétima Arte. Eric elogia a integração e a agilidade do solução da Apple e o formato DV.

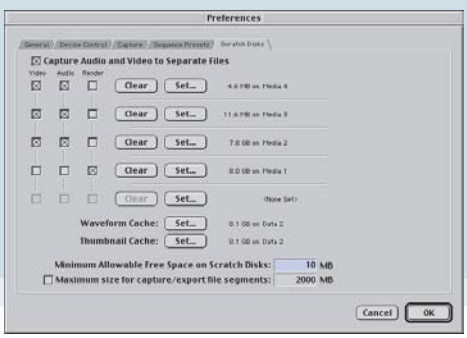


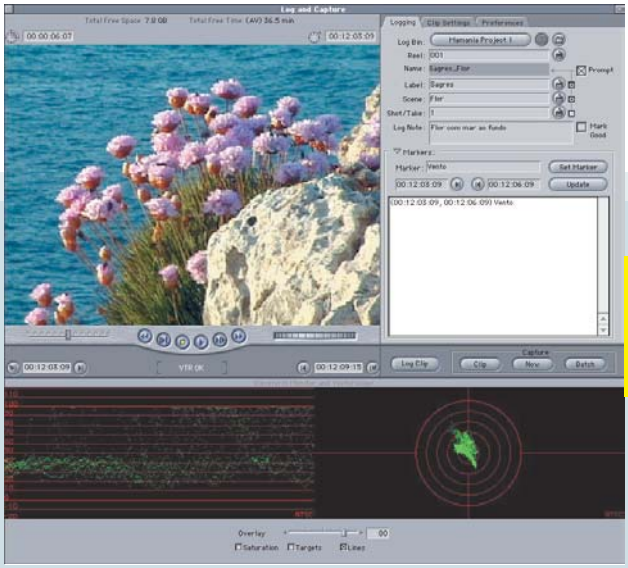




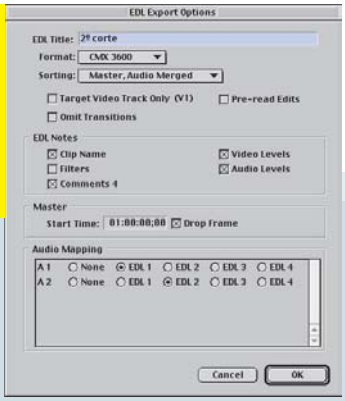
Uma olhadela na janela de preferências:
Device control – dispositivos de vídeo usados para capturar o material original
Capture – ajustes gerais relacionados à captura de vídeo e áudio
Sequence Presets – escolha e edição dos presets contendo os ajustes gerais de uma sequência
Scratch Disks – ajustes para o aproveitamento dos discos rígidos para captura e render







Log and Capture, janela por onde é feita a operação de captura de material original em vídeo. Conta até com monitores profissionais do sinal de vídeo



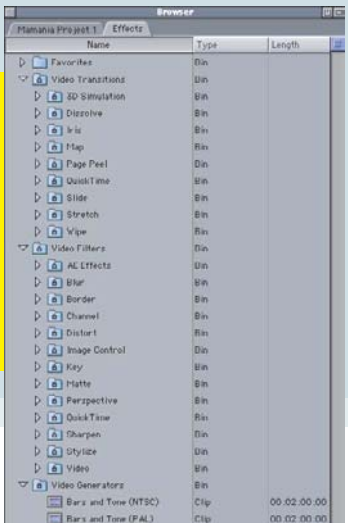
EDL Export Options, janela onde se pode formatar o EDL (Edit Decision List) gerado a partir de um projeto de edição, e que permite a retomada posterior do trabalho no mesmo sistema ou em outra ilha compatível com o formato escolhido

pontos *(three point editing)*, com a marcação de três dos quatro pontos possíveis de entrada e saída no Viewer e no Canvas. Quando arrastamos um clip do Viewer para o Canvas, surge um gráfico transparente sobreposto à janela Canvas, com as principais opções de edição: Insert, Overwrite, Replace, Fit-to-Fill e Superimpose. Rola *split edit* (som e imagem de um mesmo *take* com pontos de entrada e saíd distintos) com ajustes direto no Viewer, e a Timeline informa os frames fora de *sync* ao mover uma camada de vídeo ou áudio originalmente "syncadas".

Os recursos da janela de *trimming* (ajuste de corte) não deixam nada a dever aos softwares mais profissionais. Ajustes nos pontos de entrada e saída de um clipe pela *timeline* contam com a ajuda de uma janelinha do lado do cursor, monitorando o numero de frames que se está tirando ou colocando.

A timeline tem *snap*, claro. E dá para fazer Copy e Paste de um clipe para outro de atributos como conteúdo, efeitos de movimento, filtros etc. Tal como no After Effects, uma sequência editada pode ser transformada em uma camada de vídeo de outra sequência *(nesting)* – outro recurso de tirar o chapéu. O recurso Match Frame acessa o mesmo frame nas janelas Viewer e Canvas para substituir edições.

Como nem tudo pode ser perfeito, por enquanto, estamos sujeitos ao *render* de cada efeito, título ou transição. A placa RT Mac, da Matrox, promete resolver o problema aproveitando a tecnologia já desenvolvida para outros softwares baseados em PC e compatíveis com a sua versão original, a RT2000. A placa tem conexão para vídeo componente Y/C e vídeo composto e saída para monitor RGB como um segundo desktop. Ela já deverá estar disponível quando você estiver lendo esta matéria, juntamente com a nova versão do FCP, que vem com suporte para *dual streaming*.



Janela Browser, destacando-se a opção de sub-lista com as opções de efeitos e geradores

Bom, mesmo bugado

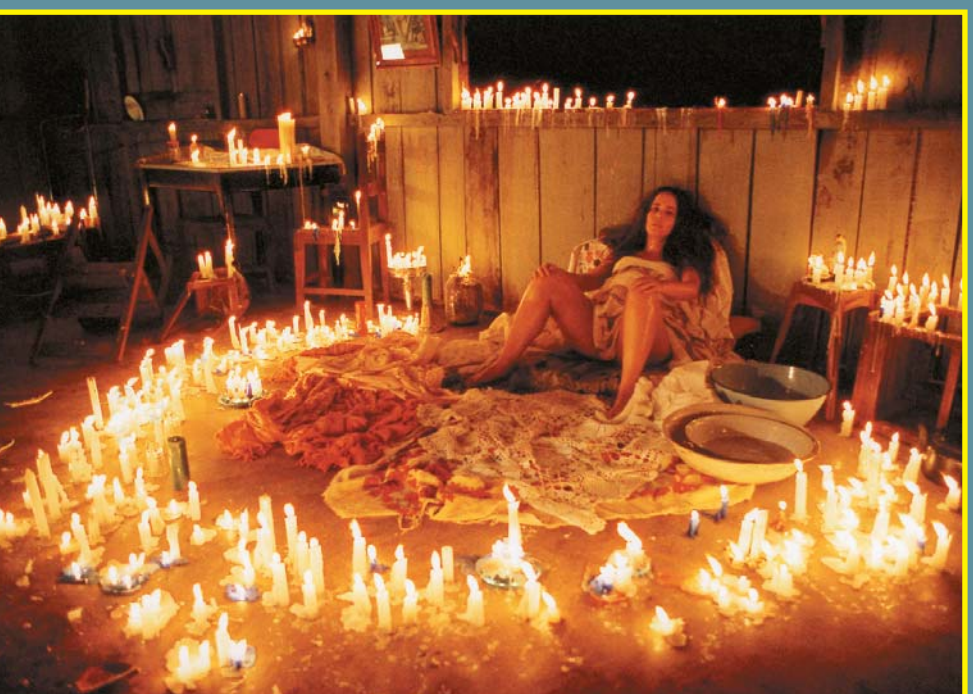
Nem só de vídeo vive o Final Cut Pro. O cineasta e produtor **Tony Venturi**, diretor da produtora Olhar Imaginário, está utilizando o programa no processo de edição offline do longa-metragem Latitude Zero *(foto)*, ainda em fase de finalização.

Segundo Tony, como a versão final do filme será feita em película, o acabamento tem que ser mais primoroso e o Final Cut não tem como oferecer isso. "Além disso, o formato DV trabalha a 29,97 quadros por segundo e não a 24 quadros, como tem que ser a versão final em película. Por isso, estou fazendo a edição offline nele, para depois passar para uma plataforma mais adequada".

Na verdade, o Final Cut ainda é carne nova na Olhar Imaginário e ainda está começando a conquistar seu espaço dentro da empresa, que produziu, em parceria com a GNT e a Casa de Produção, o documentário "O Velho", baseado na vida de Luiz Carlos Prestes. De qualquer modo, Tony não tem dúvidas de que o programa será fundamental para os trabalhos futuros. "Estou me dando muito bem com ele; é muito fácil e intuitivo", diz.

Porém, o cineasta vem experimentando um problema grave, que às vezes corrompe o arquivo do projeto. Não se sabe ainda a origem do fenômeno, que aparentemente ainda não se manifestou para nenhum outro usuário. "Mas isso não me desanimou e continuo a usar o Final Cut do mesmo jeito, só que agora faço becapes frequentes para evitar dores de cabeça. Quando passar a fase da correria, estou louco para reinstalar tudo do zero no Mac e tentar corrigir o problema", completa.

Isso é que é usuário satisfeito: não abandona o software, nem se estiver bugado.



Trocando o Super VHS pelo Final Cut

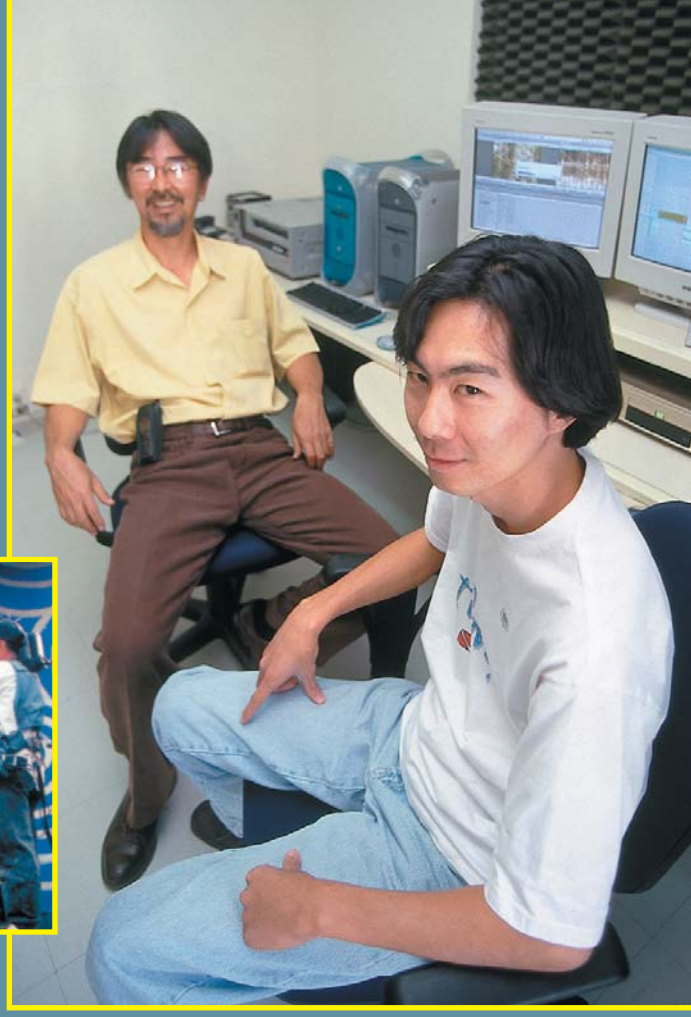
Para algumas produtoras de vídeo, como a **ViaTV Comunicação e Cultura,** o Final Cut Pro serviu como uma luva. Tendo como especialidade a produção de eventos com *videowall* e unidade móvel de edição, a empresa abandonou o formato Super VHS e adotou de vez o Final Cut como software oficial de edição de vídeo digital.

Renato Sakata, diretor da empresa *(foto maior, de amarelo, junto com o editor Sérgio Tarumoto)*, conta que a combinação do formato DV com o Final Cut abriu uma nova perspectiva para quem precisa produzir vídeo com agilidade e baixo custo. "Para o mercado institucional, o Final Cut funciona muito bem. Tanto é que agora toda a nossa produção de vídeo está sendo feita com o software", afirma.

Um bom exemplo dos benefícios que o Final Cut pode trazer são os "videojornais" que a ViaTV costuma realizar em congressos, por exemplo, com duração de alguns dias. Com duas ou três câmeras DVs registrando o evento, o conteúdo pode ser rapidamente editado à noite e exibido no dia seguinte no formato de telejornal – um trabalho que, se fosse feito em videotape, certamente demoraria muito mais e implicaria custos maiores.



"Para produtoras de pequeno e médio porte, o Final Cut é a solução ideal, pois preenche uma lacuna deixada por outros sistemas de edição de vídeo não-linear. Já as grandes produtoras têm que investir em outras tecnologias, voltadas para a elaboração de produtos mais sofisticados, como comerciais de TV e filmes em película", diz Renato.



Composição: o trivial simples

Digamos que composição não é o forte do Final Cut Pro, mas o essencial está lá: as trilhas de vídeo funcionam como camadas de composição com *alpha channel,* ocupadas por clipes, gráficos e textos, todos manipuláveis por *keyframes* e *paths* de deslocamento com curvas Bézier.

Para coisas simples, o Final Cut possui os recursos necessários, inclusive *composite modes* para as trilhas de vídeo, mas não dá para comparar com um After Effects. O diferencial vai desde a interface até pequenas coisas como, por exemplo, a falta de réguas para a área de imagem e de alças de curvas Bézier independentes.

Os mais acostumados com o After Effects sentirão falta de poder visualizar e ajustar os atributos dos clipes nas trilhas de imagem da sequência, assim como terão dificuldades com a visualização precária dos keyframes na *timeline.*



Janela para trimming *(ajuste preciso de corte) da edição. Vê-se o último frame da cena anterior e o primeiro frame da cena posterior*

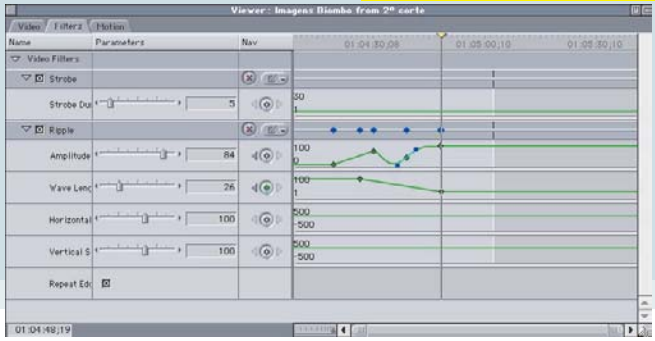
Efeitos

A interface para ajustes de filtros e efeitos do Final Cut fica isolada da *timeline* em uma aba da janela Viewer, e mostra dados de um clipe por vez. Também há a aba Motion, com ajustes de posição, escala, crop, distorção, opacidade, *drop shadow* e *motion blur*. Os *keyframes* de efeitos são aplicados em uma *timeline* própria e contam com gráficos de curvas Bézier para ajustes de aceleração, mas aqui novamente os *handles* não permitem ajustes independentes. Quando tentei controlar os *handles* numa escala bem alta de precisão da *timeline*, eles inexplicavelmente espicharam para longe.

Composição não é o forte do Final Cut

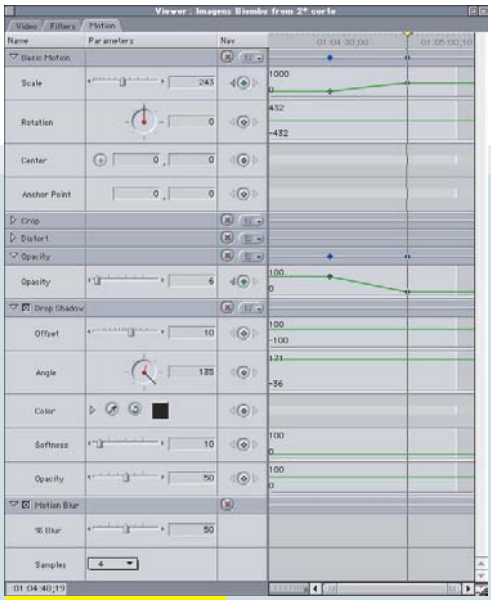
Todos os *keyframes* de filtros podem ser visualizados na *timeline* geral, dis-

Interface de controle e ajuste dos efeitos no Final Cut, usando como exemplo os filtros Strobe e Ripple



postos em uma linha na parte de baixo das trilhas de áudio e vídeo dos respectivos clipes, mas a não-diferenciação do efeito de origem torna o recurso um pouco confuso. Um menu contextual ajuda a identificá-los e manipulá-los, mas de forma um tanto limitada.

Os efeitos, em geral, são aplicados sobre os clipes da *timeline*, que não têm nada a ver com os clipes originais do Browser. Faz-se assim porque é lá que ocorre o *render*. Infelizmente, o FCP não salva os clipes "renderados" com efeito como novos. Se arrastamos o clipe alterado da *timeline* para um *bin*, o programa perde o *render*, que só vale para a janela Canvas enquanto o clipe não for alterado. Um efeito até pode ser aplicado sobre um clipe no Browser, de modo que ele mantenha os ajustes feitos para utilização posterior, mas sem *render*.



Ajustes básicos de transformação da imagem

Passei por um susto tremendo com o *render* do Final Cut. Depois de um dia inteiro de edição, experimentei aplicar alguns filtros e transições, e o programa não conseguiu exibir nenhum deles, acusando sempre um erro de *dropped frame* (saltos na imagem). Tentei várias modificações com novos *renders* e a coisa só se resolveu com um restart. Dias depois, em outra sessão de edição, ocorreu o mesmo mais uma vez. Parece que a dependência do Mac OS, com seu precário gerenciamento da memória RAM, fragiliza o Final Cut em certas situações.

Alguns problemas persistem, mas não comprometem

Um mecanismo de script, o FX Builder, permite que o usuário programe efeitos com um alto nível de detalhe e com combinações de filtros, evitando a tediosa repetição de uma mesma sequência de efeitos para vários clipes. É mais um recurso inovador e poderoso, que ajuda a fazer justiça ao Pro que o programa traz no seu nome.

A coleção de efeitos que vem com o Final Cut é bastante boa, suficiente para quase tudo que é essencial. A compatibilidade com os filtros para o After Effects deveria remediar as ausências, mas os que eu experimentei não funcionaram bem. Parece que nem todos são absolutamente compatíveis. Uma pena, porque seria muito bom poder aproveitar a enorme quantidade de plug-ins de terceiros já existentes para o AE. De qualquer modo, mais uma vez, certas diferenças entre as interfaces também pesam contra o Final Cut.

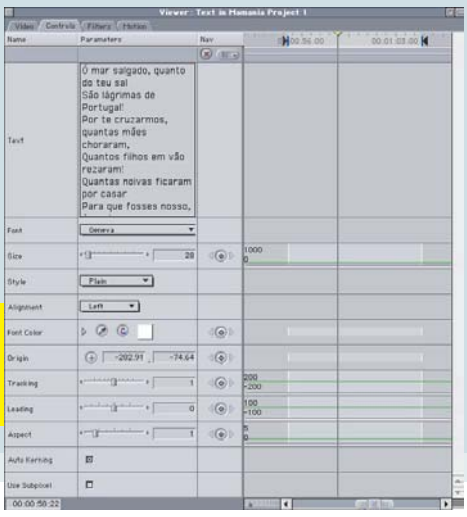
Áudio

Os arquivos de áudio separados da imagem garantem sincronismo e qualidade. A reprodução de áudio em *realtime* é limitada pela relação entre o número de trilhas e a configuração do equipamento. Com o Mac G4, oito trilhas foram mixadas em tempo real sem dificuldade.

Os efeitos de áudio precisam ser "renderados". Fica a questão se eles também serão em tempo real com a placa RT-MAC. Sente-se falta de um medidor VU, pelo menos no som master. Por outro lado, o programa acerta no recurso de *scrubbing* (monitoração do áudio à medida que se move o cursor na *timeline*).

Títulos

Os títulos do Final Cut representam o maior ponto fraco do software, numa injustificável subestimação da importância do gerador de caracteres nos dias de hoje. A interface de criação dos textos é meio tosca, eles precisam ser renderados, e a resposta do *preview* tem um atraso, seja no monitor RGB ou no NTSC. Além disso, o recurso de texto do Final Cut não mistura fontes ou tamanhos distintos, e não usa fontes PostScript.



Interface de inserção de texto (gerador de caracteres)

A hora da saída

Fora o sofrimento do render, a saída para fita no Final Cut corre tranquila. Não havendo problemas com protocolos e modelos de equipamento menos compatíveis, o programa controla o VCR e grava base com *timecode*, permitindo editar na fita em *insert* e *assemble*, com opções de *leaders* de preto, *color bars* e contagem regressiva. Há uma calculadora de duração do *output* total, e sobram elogios também para os recursos de EDL, com todos os formatos importantes e coisas sofisticadas como o suporte para *preread* (transições entre dois clipes de uma mesma fita).

Conclusão

Qualquer um, depois de algumas horas de edição com Final Cut, sairá pensando em como é agradável trabalhar com esse software elegante e inteligente, bem ao estilo da grife Steve Jobs. Como está, com o G4 e um equipamento DV, o Final Cut funciona bem, com uma razoável estabilidade e, o mais importante, termina o trabalho. Os poucos probleminhas não comprometem e podem ser assimilados ou corrigidos com upgrades como o 1.2.5, que introduziu o *render* de vídeo no espaço de cor YUV. O anunciado suporte da placa Targa Ciné, para HDTV, é mais uma dica do futuro promissor do Final Cut, mas o fato é que ele já impressiona pelo nível de maturidade das primeiras versões. De repente, a gente se dá conta de que, no fundo, ele representa tudo aquilo que nós, da tribo do vídeo, sempre desejamos. Mas não dá para descansar, porque se vê claramente, tanto pelas suas qualidades como imperfeições, que ainda tem muita estrada no caminho do Final Cut Pro. M

João Velho

É especialista em desktop video e sócio da Digiworks, empresa de animação e pós-produção de vídeo digital.

Apple Computer Brasil:
0800-12-0202 – 0800-1-APPLE – 11-5503-0090
Preço do Final Cut Pro no Brasil: *R$ 2.650*

iMovie na TV



A aposta da Apple no vídeo digital não está revolucionando apenas os filmes de casamento e criando novas "Bruxas de Blair". O telejornalismo, uma área que está sempre atrás de mais velocidade e custos menores, também está começando a tirar vantagem dela. Afinal, por que o repórter precisa usar apenas um microfone, se ele pode ter uma câmera digital à mão? E por que ir para a redação, se ele pode ter um belo PowerBook? Por que não editar sua própria matéria e agilizar todo o processo, enviando-a pela Internet? Isso já está acontecendo em São Paulo no **Canal 21,** que em agosto colocou no ar o programa **SPDigital** usando as mais recentes tecnologias da Apple para tornar o jornalismo da emissora mais ágil. Com uma equipe de seis repórteres, cada um responsável pela cobertura de uma região metropolitana de São Paulo, esse canal está mudando a forma de se fazer telejornalismo. Os jornalistas saem sozinhos pela cidade, sem o *cameraman*, em um automóvel, equipados com uma câmera digital (DV) de última geração (a Sony 150), PowerBook G3 com iMovie instalado, radiocomunicador e celular. É tudo o que necessitam. Segundo Juca Silveira, diretor do Canal 21, eles funcionam como "uma espécie de correspondente" e têm a liberdade de criar suas próprias pautas, depois de vivenciar de perto os aspectos positivos e negativos de cada região paulistana. Com essa mobilidade e independência, eles filmam suas próprias matérias ("pautas não tradicionais", diz Silveira) e depois plugam a câmera na porta FireWire do PowerBook a fim de passar as cenas para o iMovie. No software, eles editam o material bruto e acrescentam a locução, criando um dos vários boletins diários de 30 segundos que serão enviados para a central, onde cinco G4 equipados com o Final Cut Pro esperam ansiosamente para dar o tratamento final à matéria (legendas, chamadas etc.). Para fazer a transmissão, o repórter pára num boteco ou bate na porta de algum morador e pede para usar a linha telefônica (isso é e que jornalismo popular!). Embora seja um novo conceito no telejornalismo brasileiro, essa idéia já é comum na Europa e EUA. O SPDigital foi inspirado na experiência do canal canadense CityTV, que até deu consultoria para o Canal 21. "A união entre a tecnologia DV e o iMovie é algo que dá muito certo, pois oferece maior independência e versatilidade ao repórter", explica Silveira. Para ele, a tecnologia digital permite que tanto o jornalista quanto a emissora consigam criar raízes mais profundas na comunidade, uma vez que o profissional estará sempre presente em determinada região e a população local fatalmente irá à sua procura para fazer reclamações ou propor pautas. "Com o tempo, esperamos que os próprios telespectadores nos enviem pela Internet vídeos que eles mesmos fizeram", completa o diretor do Canal 21. O SPDigital, que conta com o apoio da Apple e patrocínio do Banco Santander, é exibido diariamente no Canal 21, em horários espalhados pela programação. E o consultor de tecnologia do SPDigital é Carlos Freitas, colaborador desta revista.







A repórter do SPDigital, Grace Stelmach, finaliza uma matéria em nossa redação

MÁRCIO NIGRO

iMovie, o caminho da fama

Agora, todos podemos ser cineastas

"O importante é ter uma idéia na cabeça, uma câmera DV na mão e um iMovie no iMac", já disse alguém que gosta de frases infames mas que sabe dar valor ao que é bom. Se você sempre achou que tem vocação para diretor de cinema, novela ou videoclipe, o iMovie é o seu ponto de partida. Ele é simplesmente uma dádiva, até porque a Apple não cobra nada por essa pequena maravilha da edição de vídeo digital. Pegue sua câmera DV, saia filmando o que der na telha e conecte-a na entrada FireWire de seu Mac; edite tudo junto com algumas outras imagens, trilha sonora, efeitos especiais e, voilà!, rapidamente você terá um belo clipe ou, quem sabe, um filme de verdade ("Bruxa de Blair", aí vamos nós!).

Não é papo, não. O iMovie é muito fácil de usar e tem os recursos necessários para se iniciar na arte do vídeo digital. E aí, está interessado em aprender a usar esse bicho? Então, se segura, que aí vai...

As cenas



Ao montar um filme no iMovie, é possível utilizar imagens de várias fontes. Em relação à qualidade final do filme ou clipe que será feito, o mais apropriado é puxar as cenas diretamente de uma câmera de vídeo digital, para garantir a qualidade final do projeto. No entanto, para isso o seu Mac tem que ter uma porta FireWire e bastante espaço no disco rígido, pois cada minuto de vídeo vai consumir mais ou menos 200 MB de seu HD. Por isso, não adianta viajar muito se não há muito espaço disponível. A outra alternativa é importar filmes QuickTime ou imagens estáticas para a sua obra. No entanto, se você for até o menu File ▸ Import, verá que o iMovie é capaz de importar imagens PICT, JPEG, TIFF etc., mas não arquivos .MOV ou .AVI. Esse é um dos pontos fracos do iMovie: só trabalha com filmes no formato DV, que ocupam muito mais espaço em disco que os formatos mais populares.

O que fazer, então? A saída é usar o QuickTime Pro para converter documentos em outros formatos para o padrão DV. Mas, atenção: ao fazer isso, um arquivo que antes tinha poucos megas irá ficar na casa das centenas! Verdade. Além disso, a conversão feita pelo QuickTime deixa o arquivo com qualidade pior que a do documento original.

Ou seja, o iMovie foi pensado mesmo para satisfazer os usuários de câmeras digitais. Você até pode usá-lo com um Mac não-DV e filmes QuickTime, mas não será a mesma experiência. Se bem que, mesmo assim, é bem legal.

Dando início

Para começar um novo projeto, abra o iMovie, vá ao menu File e selecione o comando New Project. Ao abrir o iMovie pela primeira vez, aparece uma caixa de diálogo que já oferece essa opção:

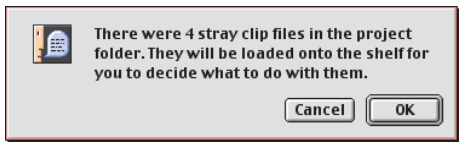


Dê um nome para o arquivo, determine em qual lugar do HD vai estar localizado e clique no botão Create.

O programa criará uma pasta com um nome do tipo "Fulano's Movie", onde estará o documento principal, e a pasta Media, que vai armazenar todas a imagens, sons e filmes que entrarem no seu filme.

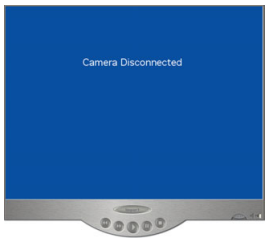
Se você pretende incluir no filme arquivos convertidos para o formato DV que estão no seu Mac, saia do iMovie e arraste para a pasta Media todos os clipes que desejar. Isso é necessário porque, com o intuito de tornar o iMovie mais acessível aos novatos, a Apple complicou a vida dos veteranos. O programa só enxerga filmes que estão na pasta Media, desrespeitando uma convenção observada por qualquer programa de Macintosh: a de que todas as pastas são iguais.

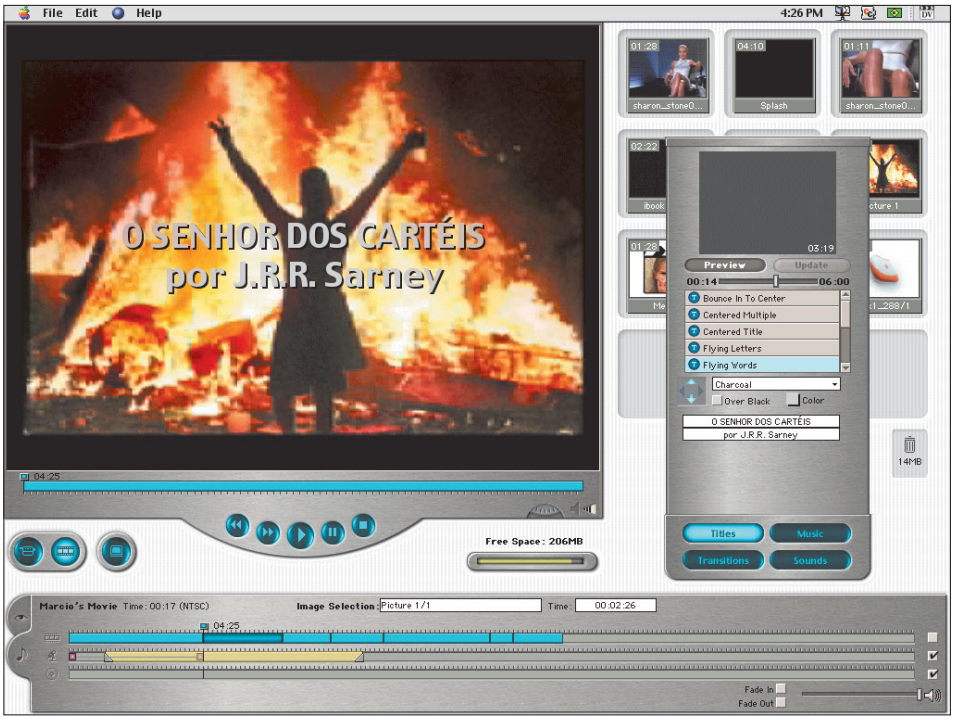
Abra novamente o seu projeto no iMovie e uma tela vai aparecer logo de início, perguntando se você quer incluir os novos clipes:



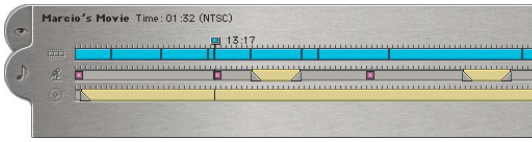
Dê OK e vamos em frente.

Se você possui uma câmera de vídeo digital com conexão FireWire (a Sony chama o FireWire de i.Link, mas é a mesma coisa), conecte-a à porta de seu Mac. No iMovie, clique no botão mais à esquerda (com o ícone de uma câmera). O programa deverá identificar que há uma câmera conectada, acendendo as luzes de controle. Caso contrário, aparecerá uma tela azul dizendo que não há dispositivo conectado. Confira se o cabo está conectado corretamente e se a câmera está ligada. Em último caso, vá até o site da Apple (www.apple.com/imovie/gear) e veja a lista de dispositivos compatíveis. Se o seu não





nota musical. O Clip Viewer é onde você vê os clipes, efeitos e títulos; arraste qualquer cena da prateleira para essa área (a prateleira, aos poucos, ficará vazia) e coloque-os na ordem que quiser.



O ideal é ir inserindo as cenas na medida do necessário, para facilitar a organização do projeto. A qualquer hora, você pode colocar um clipe de volta na prateleira, para uso posterior. Agora clique na abinha da nota musical, também conhecida como Timeline Viewer ("visor da linha de tempo"; não pergunte por que o ícone é uma nota musical).

Nela existem três trilhas (colunas) que acompanham a linha de tempo (timeline). A primeira é onde estarão os clipes (os itens da prateleira também podem ser arrastados para ela), que se tornam retângulos azuis.

A segunda trilha é onde vão os efeitos sonoros. A última, com o ícone de um CD, é onde você vai inserir a trilha sonora de sua obra de arte (veremos as duas em detalhe mais adiante). Ao lado de cada trilha há uma caixinha que se pode desabilitar para ver o filme sem som, música ou (por algum motivo) vídeo. Você pode usar essa caixinha para ligar e desligar o áudio ou a trilha sonora de um determinado trecho (clipe) do seu filme.

estiver listado, é bem provável que você encontre problemas ao exportar as imagens.

Os clipes

Para passar as imagens filmadas para o iMovie, coloque a câmera no modo VCR (videocassete), bote a fita para rodar e clique no botão Import do iMovie. Você verá as imagens aparecendo na tela do programa à medida que são armazenadas em seu disco rígido.

É interessante notar que o iMovie já cria clipes diferentes a cada corte de cena (ou seja, a câmera já diz para o software quando é que você começou e parou de gravar algo). Assim, os clipes vão preenchendo a "prateleira" (clip shelf) ao lado da "tela de exibição". Passe tudo o que quiser para o projeto, mas fique de olho na barrinha do iMovie, que indica quanto espaço livre resta em seu HD.



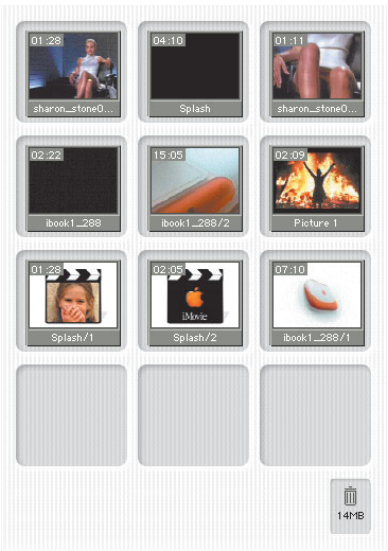
Os clipes capturados são automaticamente nomeados como "Clip 01", "Clip 02", "Clip 03" etc., o que não é muito descritivo. Por isso, você pode simplesmente clicar no nome de cada cena e dar o nome que desejar. É possível ver o conteúdo de cada clipe, selecionando-o e apertando a barra de espaço ou clicando no botão Play.



Cada cena vem estampada com o nome do arquivo e o tempo total de duração.

No iMovie 1.0, o número de clipes que podem ser armazenados em uma prateleira é limitado (por incrível que pareça) pela resolução e pelo tamanho do seu monitor. Em um iMac, o normal é caber nove ou doze clipes.

Se isso não for suficiente, o jeito é puxar os clipes para a barra de edição para liberar espaço. Felizmente, isso foi solucionado no iMovie 2.0, com uma providencial barra de scroll.



Edição

Com todas as cenas e imagens coletadas, é hora de começar a diversão, quero dizer, a edição. A parte inferior da tela é onde você ficará mexendo a maior parte do tempo. Você verá duas abinhas laterais: uma com o ícone de um olho (Clip Viewer) e outra com uma

O corte

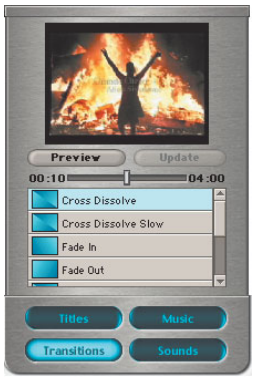
Então vamos começar a editar o filme. O corte é um dos princípios básicos da edição. Com ele, é possível tirar as partes inúteis de um clipe (como aquela hora em que você esqueceu a câmera ligada, filmando um monte de pés), ou simplesmente dividi-lo em múltiplas partes, que serão inseridas em diferentes momentos do filme para dar "efeito dramático".

Para fazer um corte, encontre o quadradinho azul logo acima da trilha de vídeo – também aparece um acima da linha do tempo da tela de exibição, o que permite cortes mais precisos. Clicando nele e arrastando o mouse, dá para localizar qualquer momento do filme. Quando encontrar o ponto exato do corte, pressione as teclas ⌘T e a divisão será feita.

Para ter um controle mais preciso, utilize as setinhas (esquerda e direita) para fazer o filme andar de segundo em segundo.
Os pedaços de filme que forem sobrando podem ter dois destinos: voltar para a prateleira, caso você ache que ainda podem ser úteis, ou então ser deletados a sangue-frio para não encherem mais o saco. Quando um clipe é apagado, ele fica na lixeira do iMovie (não é a mesma do Finder), que indica quantos megabytes já foram colocados de lado. Cuidado; uma vez na lixeira, não há como recuperar um item. À medida que você for cortando as cenas inúteis – aquele chato que fica pulando em frente à câmera para aparecer –, a lixeira do iMovie vai enchendo. Esvaziando-a, você poderá ganhar um bom espaço no disco. Para isso, vá no menu File e selecione Empty Trash. Porém, dependendo da quantidade de lixo, esse processo pode levar alguns minutos.
Como qualquer outro programa de Mac, você pode copiar qualquer clipe (⌘C) e repeti-lo em outro momento do filme ⌘V. No iMovie 2, é mais prático ainda: arraste o clipe segurando a tecla Option.

Transições

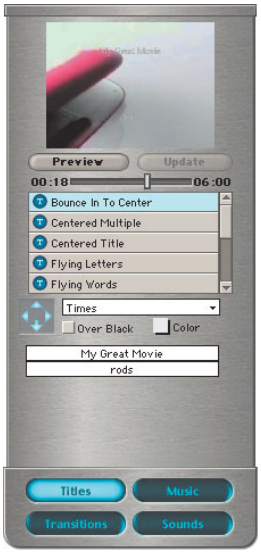
É claro que, para dar um ar profissional ao seu filme, é preciso aplicar uns efeitinhos chegados às transições de cada cena. No iMovie, não há nada mais fácil. Clique no botão Transitions. Aparecerá a seguinte palete:



Você verá uma lista de efeitos disponíveis, e, logo acima, um botão deslizante que determina quanto tempo vai durar a transição (de 0,1 a 4 segundos). Escolha o efeito desejado, ajuste sua duração e clique no botão Preview para ver como vai ficar. Note que o tempo de duração do efeito, obviamente, não pode ser maior que o tamanho de um dos clipes.
Quando estiver satisfeito, clique no nome do efeito (Cross Dissolve, por exemplo) e arraste-o para o ponto de transição na trilha de vídeo. Sempre que você aplicar algum efeito, uma pequena barra de progresso vermelha aparecerá embaixo do novo trecho, mostrando que o iMovie está calculando os frames (quadros) resultantes ao filme. Depois dê Play para ver o resultado final.
Não gostou? Delete a transição! Quando um efeito é aplicado, ele é incluído na trilha de vídeo como se fosse mais um clipe, que será nomeado com o nome do efeito aplicado (ex: Scale Down). No entanto, se você clicar na abinha do olho, observará que os efeitos (assim como os títulos, como veremos a seguir) são apresentados mais claramente. Para eliminar uma transição (ou título), basta selecionar o item referente a ela e deletá-lo. Caso você decida inserir um novo clipe entre duas cenas ligadas por uma transição, será necessário primeiro deletar o efeito aplicado.

Títulos

Coisas que não podem faltar num filme são títulos, créditos, legendas, etcétera e tal. Essa é uma das partes mais divertidas do iMovie, que oferece uma boa variedade de opções para fazer as palavras voar, rolar e aparecer suavemente, entre uma série de outros efeitos. O princípio é basicamente o mesmo das transições: selecione o clipe (ou o ponto da linha de tempo) onde irá aparecer o texto e clique no botão Titles. Você verá a lista de tipos de títulos e o botão deslizante, que determina quanto tempo ele vai durar na cena. Além disso, você tem o menu com a lista de fontes instaladas em seu Mac, o botão Color para escolher a cor (com poucas variáveis, aliás), campos para colocar o texto e algumas outras opções que variam de acordo com o título escolhido.



Tomemos como exemplo o nosso filme "O Senhor dos Cartéis", creditado a J.R.R. Sarney (nosso diretor fictício). Selecione o item Bounce In To Center e coloque o texto nos dois campos inferiores: o nome do filme virá de um lado da tela e o do autor virá de outro. Escolha a fonte desejada (infelizmente, o iMovie 1.0 não permite determinar o tamanho) e, à esquerda, clique em uma das setinhas que determinam a direção para onde o texto voará. Experimente à vontade, para ver como funciona. Se estiver fazendo o videoclipe da sua banda, use a opção Music Video, que bota uma legenda igual à dos vídeos que passam na MTV.
Se você mudar de idéia em relação a alguma fonte, texto ou transição, clique no efeito ou título na aba Clip Viewer, faça alterações nas paletes Title ou Transitions, e então clique no botão Update.
Como já dissemos, toda vez que se aplica um efeito, o iMovie leva algum tempo para calcular os frames finais (aquela barrinha vermelha), o que deixa o programa mais lento. Assim, segure a ansiedade e evite aplicar muitas transições e títulos de uma vez só.

Sonoplastia

O iMovie inclui duas trilhas de áudio: uma para efeitos sonoros e outra para música. Incluir efeitos sonoros em um filme é bico: clique no botão Sounds e aparecerá uma lista com sons de aplausos, cachorro latindo, passos e outros. Você verá ainda o botão Record Voice, que possibilita gravar vozes diretamente de um microfone embutido (como é o caso do iMac) ou de um externo conectado ao seu Mac. Selecione o ponto do filme onde quer inserir a gravação, aperte esse botão e comece a falar. Quando acabar, pressione o botão de novo para terminar. O novo áudio será incluído diretamente na trilha de efeitos sonoros. Ótimo para fazer dublagens. Caso queira mais opções de efeitos sonoros, a Apple tem uma página na Internet (www.apple.com/imovie/freestuff) com vários arquivos que podem ser baixados gratuitamente. Você ainda pode adicionar qualquer som AIFF à pasta Sound Effects, que se encontra na pasta do iMovie.



Como normalmente cada arquivo tem uma intensidade sonora diferente, o iMovie possibilita determinar o volume de cada som ou música inserida no filme, assim como fade ins e fade outs, recursos que respectivamente fazem o som aparecer e sumir suavemente. Para isso, basta selecionar o item e ajustar o botão deslizante de volume ou habilitar as opções de fade na parte inferior da tela.

Trilha sonora

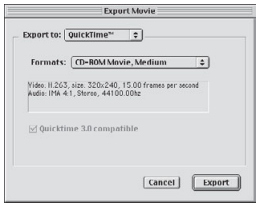
Agora é a hora de colocar uma música para dar aquele clima ao seu filme. Imagine só um clipe com você e sua namorada correndo na praia de mãos dadas enquanto toca aquela música do Sepultura... Tá bom, pode colocar o Michael Bolton, vai.
Enfim, o processo é bem simples: insira o CD no Mac e clique no botão Music. Você pode gravar um trecho ou uma



música inteira. Utilizando os botões de transporte, escolha a faixa, o ponto de início da gravação e clique em Record Music. Quando quiser parar, aperte-o novamente.
Outra opção é utilizar qualquer programa que converta as faixas de CD em MP3 (veja um teste dos principais encoders na Macmania 73) e usar o comando Import do iMovie.

Finalizando

Depois de experimentar e se divertir com todos os recursos do iMovie, é hora de finalizar a sua obra-prima. Com o comando File ▸ Export Movie você pode, por exemplo, passar o filme para uma fita de vídeo a fim de mostrá-lo para amigos e família, ou então criar um arquivo QuickTime e colocá-lo na Internet.
Ao exportar o projeto para videotape, o iMovie permite adicionar alguns segundos de preto no início, mas não no final. Por isso, se quiser um pretinho no final também, utilize qualquer programa de edição de imagens para criar um arquivo PICT completamente negro de 720 x 480 pixels, que são as dimensões de um frame de filme DV. Depois importe-o para seu projeto e adicione-o bem no final do filme.



Para criar um arquivo QuickTime, o iMovie oferece várias opções direcionadas para tarefas comuns, como enviar o arquivo "atachado" a um email ou postá-lo na Web. Você também pode criar suas próprias configurações, escolhendo a opção Expert no menu Format da caixa de diálogo Export Movie. Assim, por exemplo, se for colocar seu filme na Web mas quiser acelerar o download, poderá optar pelo som em mono em vez de estéreo (o que deixará o arquivo mais "magro"), ou então escolher outro padrão de compressão – você decide.

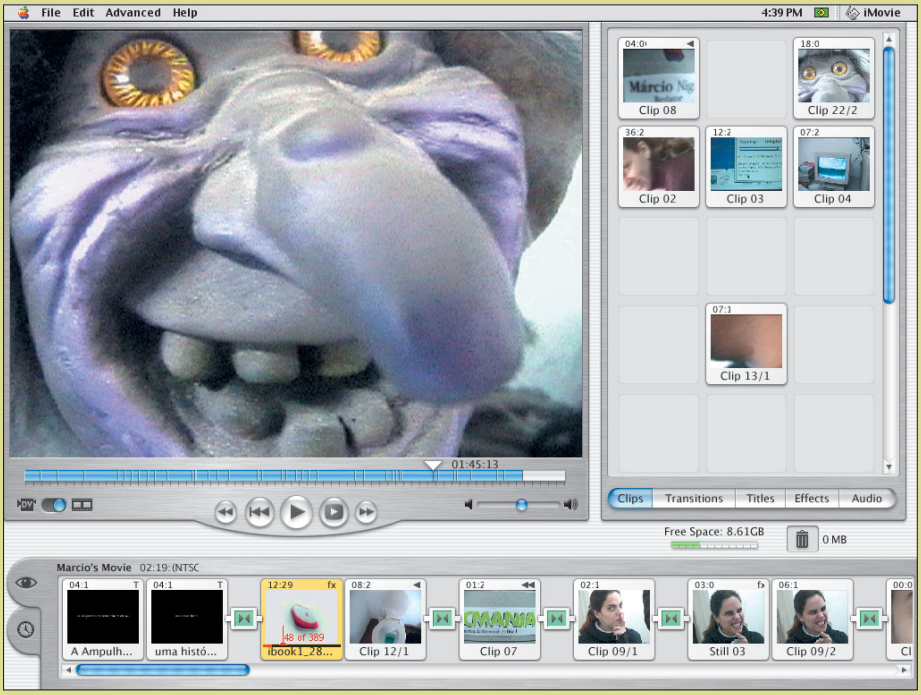
Conclusão

Só é recomendável utilizar Macs equipados pelo menos com um processador G3 para ter um desempenho legal.
Mesmo que você não possua uma câmera DV, dá para se divertir bastante com o iMovie. Agora, os felizes usuários de câmeras digitais terão uma "experiência espiritual" bem superior. Afinal, estamos adentrando uma nova era da produção de vídeo, e o iMovie, por ser um software gratuito, é o seu passaporte da alegria. Entre de cabeça.

MÁRCIO NIGRO
Não vê a hora de ter uma câmera DV para transformar seu livro "A Ampulheta em Seu Leito Doloroso" em uma minissérie de cinco capítulos.

Pague para ver

iMovie 2 é bem melhor, mas não sai de graça



A gente até podia fazer este Workshop com o iMovie 2 – que tivemos o prazer de conhecer antes –, mas como o programa deverá estar saindo do forno no momento em que esta edição estiver em suas mãos, a maioria dos usuários ainda estará usando a versão original. Assim, achamos melhor apenas dar uma palhinha do que foi acrescentado.
A primeira novidade é que a "festa" acabou. Em outras palavras, quem quiser o upgrade para o iMovie 2 vai ter que desembolsar US$ 49. Mas essa é a tática da Apple: dar o gostinho da coisa, "viciar" a pessoa e depois mostrar o resto da "festa" se ela quiser comprar o convite. É justo.
Bem, vamos às boas notícias. Comecemos pela aparência. A interface do iMovie já está no estilo Aqua (mesmo rodando no Mac OS 9), o que deu ao programa um ar bem mais elegante e com melhor aproveitamento de espaço. Na prateleira de clipes cabem mais cenas: 15 ao mesmo tempo, em vez de 12. Essa área é usada também para as paletes de transições, títulos, áudio (que junta os efeitos sonoros e captura de música e voz) e a recém-chegada, de efeitos. Clicando no botão Effects, é possível ajustar cores, contraste, brilho e luminosidade das imagens, e aplicar os efeitos Sepia (foto antiga), Sharpen (nitidez), Soft Focus (foco suave) e Water Ripple (gotinha). Pra que Photoshop?
Outra mudança fundamental na interface foi na abinha de linha do tempo (Timeline Viewer), que era estupidamente representada por uma nota musical no iMovie original. O ícone foi finalmente mudado para um relógio, e agora a trilha de vídeo permite ver pequenas imagens das cenas, além de mostrar onde as transições foram aplicadas – a linha do tempo abaixo da tela de projeção passou a mostrar as divisões das cenas. As duas trilhas de áudio agora têm a mesma funcionalidade, ou seja, comportam música ou efeitos sonoros, o que permite a transição entre músicas e efeitos sonoros.
O Timeline Viewer também conta com dois novos recursos: o menu que regula a escala da linha do tempo e, o que é mais importante, um botão deslizante que permite acelerar ou desacelerar qualquer clipe – tudo em tempo real.
Para completar, no menu Advanced (que não existia antes) encontra-se a nova função Reverse Clip Direction, que faz a cena correr ao contrário. Maravilha! Nesse mesmo menu, inclui-se ainda a função Extract Audio, que extrai o áudio de uma cena e o passa para a trilha de áudio. Assim, é possível editá-lo e até repeti-lo em outros momentos do filme. Outro comando importante é o Paste Over at Playhead, comando que cola um objeto no ponto da linha do tempo em que estiver o cursor *(playhead)*. Com isso, você pode inserir facilmente uma cena no meio de outra.
O controle da duração de *fade in* e *fade out* de áudio também é novidade. Duplo-clique em qualquer efeito sonoro, música ou cena com som, que a janela Clip Info aparecerá com as barrinhas deslizantes para controlar o tempo de *fade in/out*.
Nas preferências, há novas opções para definir quantos segundos uma imagem estática vai durar como padrão, filtrar o áudio que vem da câmera ou usá-la para rodar o filme.
Resumindo, o iMovie 2 é dez. Com todos esses novos recursos, é difícil deixar de usar o velho chavão: "o que era bom ficou melhor".

Envenenando seu Mac

Chegou a hora de deixar o seu Mac mais potente!

Há um momento na vida de todo macmaníaco em que tudo começa a ficar apertado. Com a inevitável evolução dos softwares, a memória é curta... o HD parece virar disquete... Está na hora do upgrade. Existem modificações que você pode fazer sozinho em casa; outras, é melhor deixar seu Mac nas mãos de um especialista. Nesta edição, vamos falar de um elemento que pode (e deve) ser atualizado e que é mais do que importante em qualquer computador: memória RAM. Veja o modelo do seu Mac e o que é possível fazer para que ele fique "novo" outra vez.

E não se esqueça: se for abrir o gabinete do seu Mac, escolha um local plano e limpo, tenha por perto todas as ferramentas necessárias (chaves de fenda, pinças, alicates etc.), bastante cuidado e muita atenção às instruções contidas no manual. Na dúvida ou insegurança, é recomendável levar o computador para uma assistência autorizada.

Antes de tudo, você precisa ter certeza que seu Mac está ligado em uma tomada com um terra eficiente.

Memória

Um Mac sem memória suficiente, acaba tendo seu desempenho e estabilidade comprometidos. Não adianta ter um G4 de 500 MHz se você não tem megabytes suficiente para rodar o Photoshop (desista, o Photoshop sempre vai dar um jeito de dizer que sua memória não é suficiente). Memória nunca é demais, essa é que é a verdade. E no caso do Mac, normalmente ele vem com memória de menos. Com joguinhos recentes pedindo mais de 100 MB de RAM para rodar satisfatoriamente, é natural que o primeiro investimento a ser feito depois que você paga as prestações da máquina é colocar mais memória. Aliás, se você está lendo este artigo antes de comprar seu Mac, considere seriamente aumentar a prestação ou esvaziar os bolsos um pouco mais e instalar uns 64 megas de RAM a mais, pelo menos.

A grande pergunta da maioria dos leitores é: posso instalar memórias de PC no Mac? A resposta é: memória é memória; tendo a especificação técnica certa, ela pode ser instalada em qualquer computador. Só que existem memórias e memórias. Às vezes você encontra uma oferta tentadora de um pente de 256 K a preço de banana. Nem sempre essas memórias são confiáveis. Colocar um pente de memória suspeita pode resultar em muita dor de cabeca. Comprar em uma revenda Apple sempre é uma garantia a mais. E boa parte delas não cobra a instalação. A grande maioria dos Power Macs antigos (ou seja, antes da geração G3) usava memória SIMM ou DIMM de 5 volts, que hoje em dia são artigos de luxo e difíceis de encontrar. Nem pense em usar os mesmos pentes que são usados em PCs (que são de 3,3 V), pois você vai acabar fazendo mais mal do que bem ao seu computador.

Os iMacs de primeira e segunda geração usam pentes semelhantes aos dos portáteis, que podem ser encontrados nas revendas Apple. A partir do iMac DV, a Apple adotou o padrão PC-100, utilizado nos PCs, o que barateou o custo da memória e facilitou a sua compra.

Nenhuma matéria sobre memória pode estar completa sem mencionar o Guru, freeware da Newer Technology (www.newertech.com), conhecido fabricante de memórias e upgrades. O Guru traz uma lista com todos os Macs fabricados até hoje e suas respectivas capacidades de expansão. Ferramenta indispensável para quem está pensando em comprar mais uns meguinhas de RAM. M



Aterrar é preciso

Na hora de abrir seu Mac, muito cuidado com a eletricidade estática, especialmente se você estiver longe da costa, em lugares aonde a umidade relativa do ar é baixa (Brasília então, nem se fala). Prédios ou casas com ar condicionado constantemente ligado também têm umidade baixa. **A eletricidade estática pode mandar o seu computador para o espaço, de uma só e definitiva vez, ou, num caso mais brando, danificar ou destruir (dá no mesmo) o pente de memória que você comprou e está doido para usar.**

Então, primeiro, veja se a sua instalação elétrica esta aterrada. Não está? Você é louco! Vá já chamar um bom eletricista e mandar aterrar tudo de verdade. Após o aterramento, verifique se está aterrado mesmo, com um multímetro (mande o eletricista medir. Ele não tem multímetro? Mande ele embora!). Entre o pino chato maior – o neutro – e o terra, a leitura deve ser muito baixa (o teórico seria zero. Em torno de 1 volt ou menos está OK) e entre o pino chato menor – a fase – e o terra, deve ser muito alta, quase igual a leitura entre os dois pinos chatos (digamos, se entre os dois pinos chatos a leitura for 127 volts – valor nominal no Rio e em SP – entre a fase e o terra, você deve conseguir algo bem perto daí. O ideal, claro, seriam os mesmos 127 volts). Se o resultado for o contrário, é que fase e neutro estão invertidos: mande consertar! Você pode ler mais sobre aterramento na Macmania 60.

Bem; estando tudo aterrado, ao abrir o Mac, ligue (é, você leu direito, ligue) o cabo de força na tomada e encoste sua mão espalmada na fonte do Mac por alguns segundos. Isso fará com que você descarregue qualquer carga de eletricidade estática que estiver em seu corpo para a terra. Evite sapatos de couro sobre tapetes. O arrastar dos pés faz com que você se carregue de estática. Ah, e não abra a embalagem da memória (o envelopinho prateado) antes de se descarregar da estática. Se não tiver jeito de aterrar sua rede elétrica, o jeito é apelar para a simpatia de lavar as mãos, secar bem e segurar no cano da torneira. E rezar bastante. Manuseie os pentes pelas bordas, evitando tocar nos conectores (que se parecem com pentes).

Onde encontrar

AppleStore1:	11-535-6161
MacDream:	11-3842-5279
MacLine:	19-251-9330
MacMouse:	11-3086-3915
On Line:	11-241-9515
Zahdy:	11-3362-1811
Xpress:	21-512-5117

Modelos compatíveis	Tipo de memória	Posso fazer isso sozinho?
6100, 7100, 8100	SIMM, 72 pinos, 80 ns ou mais rápida (por exemplo,70), EDO ou não, com ou sem paridade. Devem ser instaladas aos pares, de mesma capacidade e densidades	6100 é simples, não precisa de ferramentas; 7100 não é para leigos; 8100 é pra macho
Performas série 6000 (exceto a linha 61xx e os modelos 6360, 6400 e 6500) e série 5000 (exceto 5400/5500)	SIMM, 72 pinos, EDO ou não, com ou sem paridade, 80 ns ou mais rápida	Fáceis de abrir: basta retirar a tampa traseira com as mãos e dois ou três parafusos, e então puxar a placa lógica por uma alça
Performas/Power Macs 6360, 6400, 6500, 5400,5500	DIMM, 168 pinos, 5 volts, 70/60 ns (depende do modelo), EDO ou FPM (idem)	Como os acima, apenas com a diferença de que DIMM de 168 pinos encaixa na vertical e, ao encaixar, duas abas na extremidade do slot se fecham
Power Mac 7200	DIMM, 168 pinos, 5 volts (não pode ser EDO! Queima a placa, segundo a Apple)	Relativamente simples, sem ferramentas. O manual tem as devidas instruções
Power Macs 7300, 7500, 7600, 8500, 8600, 9500, 9600	DIMM, 168 pinos, 5 volts, 70 ns, EDO ou FPM (mas nenhum desses Macs usa EDO). Não precisam ser instaladas aos pares, mas instalando pares nos slots A1-B1, etc., ganha-se 10 a 15% de performance	Os 7x00 são como o 7200. O par 8500/9500 é para "pros". Já os 8600 e 9600 são simples de abrir, nem necessitam de ferramentas
Power Mac 4400	DIMM, 168 pinos, 3,3 volts EDO, *unbuffered*, 60 ns, 1,1 polegada de altura	Não é muito fácil, mas esses Macs são raros
20th Anniversary Mac	DIMM, 168 pinos, 5 volts, 60 ns	Se você for um dos raros donos de um desses Macs, vá a uma autorizada
G3 bege, torre ou desktop	DIMM, 168 pinos, SDRAM, 10 ns (PC-66). Mas atenção: placas muito altas (com muitos chips) não cabem nos desktops	Semelhante aos 7300/7600 e 8600, respectivamente
G3 azul, G4	SDRAM, 168 pinos, 8 ns, *unbuffered* (PC-100)	Supersimples. Basta abrir a tampa e encaixar
PowerBooks 1400, 2300, 2400, 5300	DRAM Card, 70 ns	É bastante complicado trocar memória em portáteis. Além disso, são equipamentos muito sensíveis e cheios de caraterísticas únicas a cada modelo. Leve a uma autorizada
PowerBooks 3400, G3 de primeira geração	EDO RAM, 60 ns	
PowerBooks G3 233, 250, 266, 292, 300, 333, 400, iBook	SO-DIMM, 10 ns	
PowerBooks FireWire 400, 500	SO-DIMM, 144 pinos, 8 ns	
iMacs Rev A & B, 266, 333	SO-DIMM, 144 pinos, 10 ns	Siga corretamente os passos que demos na edição 69, que não tem erro
iMacs 350, 400 DV, 400 SE, 450 DV+, 500 SE	SDRAM, 168 pinos, 8 ns, *unbuffered* (PC 100)	Basta virar de lado ou de cabeça para baixo e abrir a tampinha da RAM. É talvez o Mac mais simples de trocar ou acrescentar RAM, junto com o G3 azul e o G4

Fácil Médio Difícil

Perdidos na Web

Um guia com os melhores sites de Mac para você não boiar na Web

A Internet é o melhor lugar para se achar informações, principalmente aquelas relacionadas ao próprio mundo dos computadores. Mas quando você quer achar alguma coisa e não tem a mínima idéia de por onde começar, a Grande Rede vira um Grande Palheiro, e você pode perder horas indo de site em site. Pensando nos perdidos na Net, relacionamos os melhores sites onde se pode encontrar programas, informações, soluções de problemas e mais uma infinidade de "Mac stuff" na Web. Ponha todos em seu bookmark, que você nunca mais perderá o caminho.

Mac Things

www.macthings.net/sherlock

Como o nome diz, um site com "coisas de Mac". Mas o destaque vai para sua gigantesca coleção de plug-ins de Sherlock. Você pode baixar todos e ampliar dramaticamente a capacidade do programa de busca na Web da Apple. Fora os plug-ins, você ainda encontra temas para o Appearance, ícones, scripts e mais um monte de coisas.



MacSurfer Headlines News

www.macsurfer.com

Esse é para os surfistas da Web que estão atrás da próxima onda. Um diretório com as manchetes dos principais sites de notícias de Mac. Atualizado várias vezes por dia, ele é a melhor maneira para se saber o que está rolando no momento. É possível inclusive consultar as notícias dos dias anteriores.



Apple History

www.apple-history.com

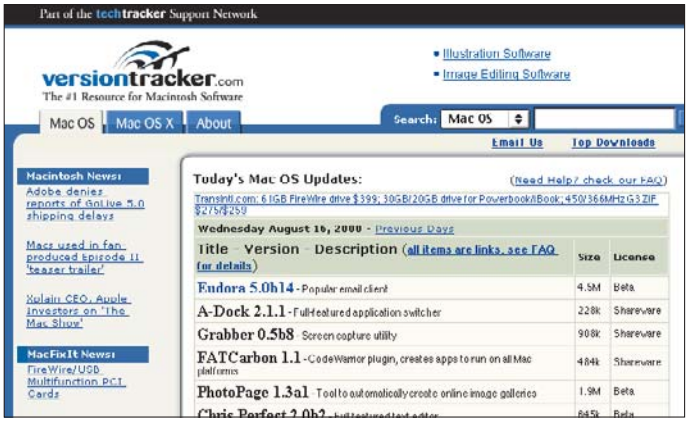
Bem-vindo ao Museu da História da Maçã. Tudo o que você queria saber sobre seu fabricante de computadores favorito, do início em uma pequena garagem até sua transformacão em uma megacorporacão multibilionária. Uma galeria traz todos os modelos de computadores fabricados pela Apple, do Apple I ao Cubo, com imagens, dados técnicos e fatos curiosos sobre cada um. O site tem até bibliografia e endereços de outros sites com mais informações sobre a história da Apple.



VersionTracker

www.versiontracker.com

É a ferramenta de busca mais eficiente da Web quando o assunto é updates para Mac. Geralmente, o que você não encontra no Version Tracker, encontra aqui – vice-versa. Preparado para o futuro, o site já traz uma seção especial de programas para o Mac OS X. A seção System Updates é preciosa. Diga qual e o seu Mac, e ele mostra todos os updates necessários para ele ficar nos trinques.



The Apple Collection

www.theapplecollection.com

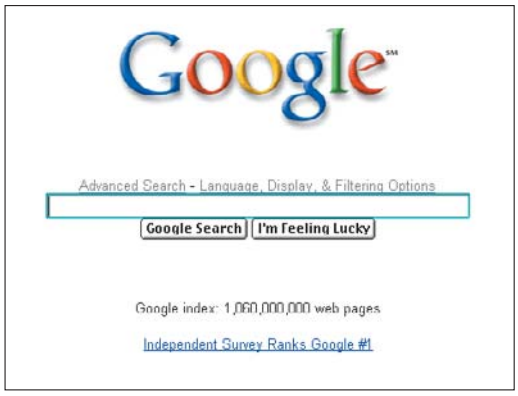
Esse é para os macmaníacos vidrados em bugigangas. Nele você encontra mais de quatro mil papéis de parede, imagens de protótipos de Macs lançados ou não, links para eventos do mundo Macintosh, filminhos em QuickTime, cartões virtuais, livraria online, links de lojas online e muito mais. É entrar e xeretar até cansar.



Google

www.google.com/mac

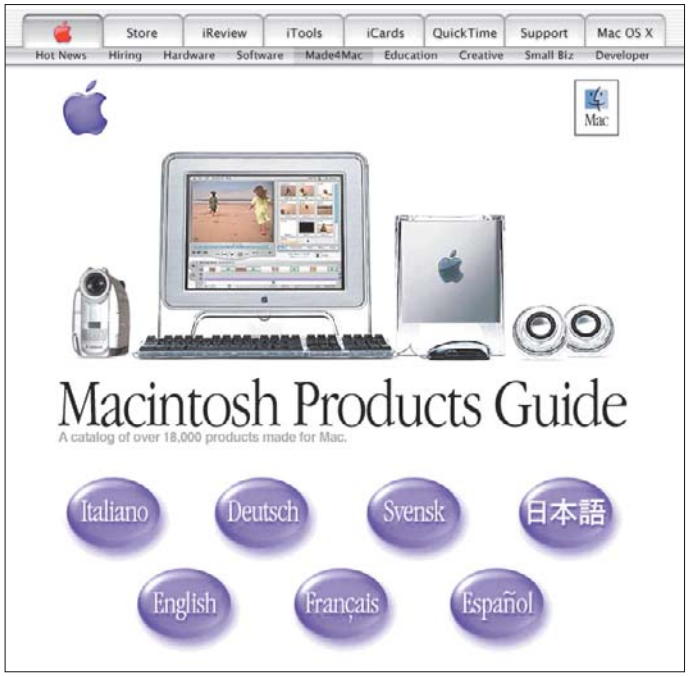
É uma ferramenta de busca que está ganhando popularidade por ter um enfoque diferenciado, que mistura um sistema de diretórios como o do Yahoo com uma ferramenta de busca inteligente que procura pelas páginas mais "linkadas" em outros sites, em vez de fazer apenas uma seleção das que têm mais vezes a palavra que está sendo procurada. Recentemente o site incorporou o Mac Google, ferramenta que só faz pesquisas em páginas relacionadas ao mundo Mac. Ou seja, se você procurar por "Jobs", vai encontrar apenas referências ao destemido CEO e não ofertas de empregos. Pode-se inclusive refinar a busca, pesquisando apenas por páginas em português (ou em qualquer outra língua).



Macintosh Products Guide

http://guide.apple.com

Onde eu encontro um adaptador para usar uma tablet de PC no Mac? Existe software para análise de DNA compatível com o Mac OS? Antes de pentelhar o prestativo editor desta solícita revista, que tal consultar o Macintosh Product Guide? Disponível em sete línguas, o site traz um guia com 18 mil itens para Mac, além de ofertas especiais de hardware e software com link direto para lojas online. Além de listar os produtos, a página traz artigos com dicas, informações adicionais e conexão direta com o fabricante. Um providencial plug-in de Sherlock permite fazer pesquisas nele sem nem mesmo abrir o browser.



MacFixIt

www.macfixit.com

Site especializado em bombas e paus em Macs, com grande parte de suas dicas fornecidas pelos visitantes. Se você tem qualquer problema que não consegue resolver, é provável que alguém já tenha passado por ele antes e deixado a dica no MacFixIt. Um bom lugar para quando não se consegue fazer o gravador de CD ou impressora funcionar direito com a nova versão do sistema.



MacDownloads

www.zdnet.com/downloads/mac/download.html

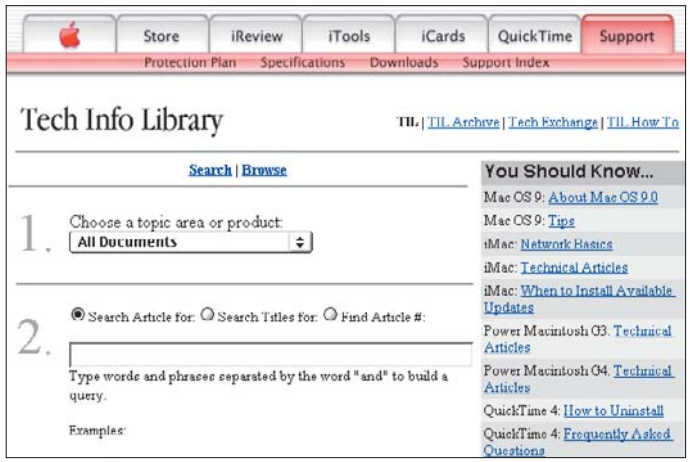
Esse site traz as principais novidades em downloads, updates, demos e afins. Sua biblioteca tem disponível mais de 50 mil títulos com os melhores lançamentos de softwares separados por categorias. A seção File of the Day destaca diariamente um programa pelo número de downloads feitos. Se quiser, você pode se cadastrar para receber as últimas quentinhas por email sempre que uma novidade pipocar no site.



Applecare Tech Info Library

http://til.info.apple.com

O TIL é o primeiro lugar onde você deve ir quando seu Mac começa a se comportar estranhamente. Ele traz um arquivo de oito anos com artigos, informações técnicas, updates, softwares e uma lista com páginas de suporte da Apple. Quando você entra no site, ele já abre a página de busca onde você pode digitar o tema da sua pesquisa por palavras chaves (como "iBook and sleep" para saber porque o seu portátil trava quando vai dormir). Na seção You Should Know você encontra dicas do Mac OS e instruções para operar o seu Macintosh com sucesso, instalar alguns programas além de decifrar aqueles códigos de erro que a gente nunca sabe o que significam. A Apple Brasil prometeu que em breve começará a traduzir o TIL para o português. M



FLÁVIA D'ANGELO
Detesta boiar na Net.

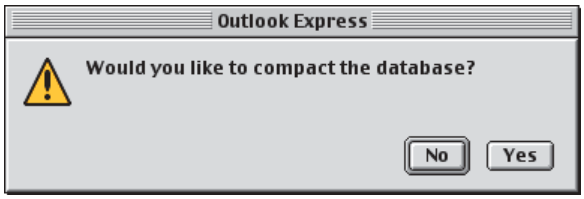
Simpatips

Reduzindo o Outlook



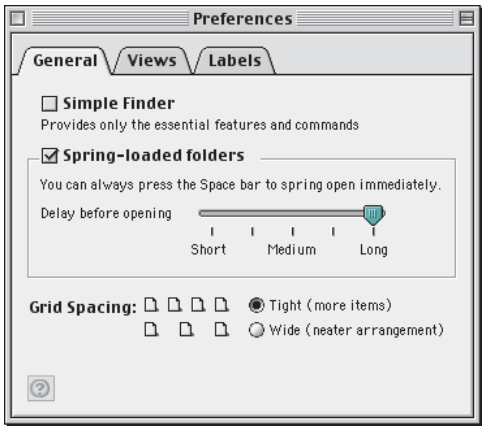
Para diminuir o gigantesco arquivo que o Outlook Express 5 cria para armazenar as mensagens, só há um jeito: segurar a tecla Option enquanto o programa inicia. Vai aparecer a pergunta: "Would you like to compact the database?". É só clicar Yes. Isso acontece porque o programa não libera automaticamente o espaço das mensagens que são deletadas individualmente. Mas cuidado: esse procedimento cria uma cópia dos arquivos Database e Messages, que estão dentro da pasta Identities (os originais depois poderão ser apagados). Isso quer dizer que você precisa ter pelo menos o mesmo espaço livre em disco que o ocupado por esses arquivos. Nas versões 4 e 4.5, o jeito é deixar habilitada a opção "Compact database" no preferences.

Maíuricio Guedes mguedes@mac.com



Controlando as molas

Para controlar melhor o efeito de *spring-loaded folders* (pastas que abrem sozinhas quando você arrasta um item para cima delas), vá no menu Edit do Finder, escolha Preferences ▸ General e ajuste para o atraso máximo. Quando arrastar algo para elas, aperte a barra de espaço para abri-las imediatamente.



Bruno Doiche

Monitor sadomasô

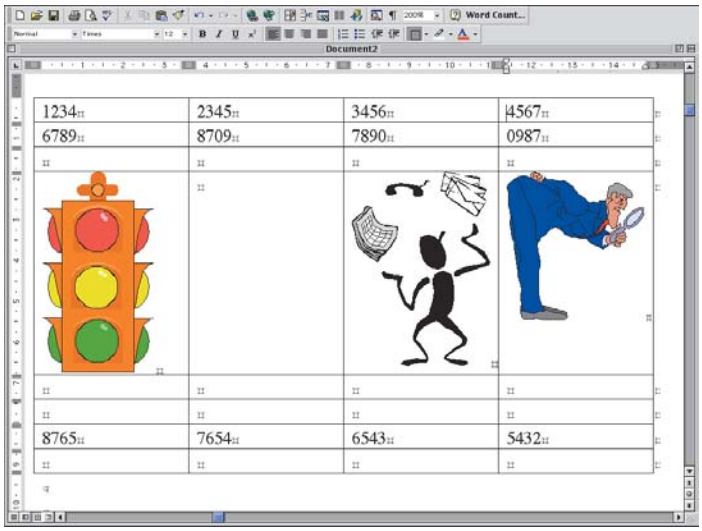
Tem visto duas linhas horizontais no seu monitor Apple Studio Display? Se sim, é provável que a causa sejam os pequenos fios utilizados pela tecnologia Aperture Grill (presente na linha Studio Display e em qualquer monitor que use a tecnologia Diamondtron). Frio intenso ou vibrações fazem esses fios ficarem grudados. Para desgrudá-los, é preciso utilizar um método um tanto arcaico: usando seu punho, dê uma "bifa" de leve na lateral do monitor, sem perder a ternura jamais.

Clip art em tabelas do Word



Se você tentou inserir um clip art em uma tabela do Word 98, provavelmente deve ter ficado frustrado. Quando se segue o procedimento mais lógico – selecionar uma célula na tabela, selecionar o comando Picture encontrado no menu Insert, escolher uma ilustração da Microsoft Clip Gallery e pressionar o botão Insert –, o clip art não aparece na célula, mas em algum outro lugar da página. Eis o método que funciona.

Posicione o cursor dentro de uma célula e faça o procedimento "lógico" descrito anteriormente. Pressione as teclas ⌘X para sumir com a figura e use o comando Paste especial no menu Edit. Na janela de diálogo, selecione Picture e desmarque a caixinha "Float over text". Clique OK e o clip art finalmente aparecerá no lugar correto.



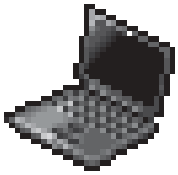
Mais uma dica de DVD



Você já seguiu todas as dicas sobre DVD que já demos nas revistas anteriores e mesmo assim alguns discos não aparecem em seu Mac? Então tente isso: inserir o disco de DVD enquanto segura as teclas ⌘Option I até ele (se tudo der certo) aparecer.

Essa combinação de teclas tenta fazer com que o disco seja lido como um volume formatado no padrão ISO(padrão PC) em vez de UDF (padrão DVD).

Dorme aí, PowerBook



Se você costuma usar a porta IrDA (comunicação por infravermelho), já deve ter notado que seu PowerBook Bronze não consegue pegar no sono. Como é necessário ficar acordado para receber sinais infravermelhos, o PowerBook sabe muito bem que não pode vacilar. Mas se você acha que está mesmo na hora de dormir, selecione Sleep no menu Special ou pressione a tecla de força e escolha Sleep na caixa de diálogo.

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

Pixel esse incompreendido

O significado de *pixel* pode parecer óbvio, já que ele aparece em tudo quanto é programa gráfico. Mas não é. E se você não compreender como são codificadas as imagens digitais, não saberá realmente o que é pixel e nunca dominará verdadeiramente a edição digital de imagens. Então, leia este artigo com atenção e mande ver no Photoshop!



Representação dos pixels na tela

O que todo mundo sabe é que pixel é o elemento fundamental, o "átomo", de uma imagem digital (scan ou fotografia). Um arquivo de imagem digital, seja em JPEG, TIFF, PICT ou GIF, sempre consiste em uma sequência ordenada de números (os *bytes)* que representam as características de cada pixel: cor, brilho, saturação, transparência etc. As características particulares registradas variam bastante entre os vários tipos de imagem. O que você precisa saber antes de tudo é que a imagem digital consiste em pixels arranjados em uma *matriz retangular.* Para comprovar isso, é só abrir uma foto no Photoshop e ampliar bastante: você enxergará na tela a representação dos pixels individuais, na forma de quadrados coloridos.

Os canais e os espaços de cor

Mas a história não acaba aí. Para conter a informação relativa às cores, a imagem é mapeada um certo número de vezes. Cada uma das varreduras é chamada de *canal*. Existem vários modos de fazer a representação da cor; eles são chamados de *espaços de cor*. Eles se distinguem pelo tipo de informação contida em seus canais constituintes. Os modos mais usados são os seguintes:

- **Grayscale** (tons de cinza), com somente um canal.
- **RGB** (usado para visualização na tela), com três canais (vermelho, verde e azul).
- **CMYK** (para impressão gráfica), com quatro canais (ciano, magenta, amarelo e preto).
- **Lab** (específico para manipulação), com três canais (luminância, vermelho/verde e azul/laranja).

Faça o seguinte experimento: no Photoshop, abra uma imagem colorida e tecle, sucessivamente, ⌘1, ⌘2, ⌘3 e ⌘~. Você verá cada um dos canais componentes da imagem e depois a imagem completa, que é nada mais que o resultado da sobreposição deles.

Além desses canais fundamentais, ainda pode haver um ou mais *canais alfa*, que são invisíveis e servem para transportar informação de recorte da imagem. Quando no Photoshop você guarda uma seleção pelo comando Save Selection, está criando um canal alfa.



Convertendo seleção em canal alfa

Os pixels são sempre quadrados?

Em uma época distante, não eram. Em computadores como o PC e o Amiga usava-se pixels alongados, com a dimensão vertical e a horizontal diferentes. Atualmente, no dia-a-dia das artes gráficas só existem pixels quadrados. Os benefícios disso são evidentes: para começar, rotacionar uma imagem em 90 graus não altera a sua proporção, e o nível de detalhe obtenível na horizontal e na vertical é o mesmo.

Como calcular o tamanho da imagem

O processo de digitalização de uma imagem consiste em "traduzir" a informação visual em uma matriz de pixels e registrá-los como uma sequência de números. Portanto, qualquer imagem digital tem um tamanho definido. Diz-se, por exemplo, que tal foto digital tem 1600 por 1200 pixels, ou que a captura da tela do seu computador mede 800 por 600 pixels. Aqui se usa uma convenção: o primeiro número é a largura, e o segundo é a altura.

Até aí, tudo bem, mas só com esses números você ainda não tem uma idéia nítida da quantidade de informação visual contida no arquivo. Se quiser saber isso, multiplique um número pelo outro e obterá o total de pixels da imagem. Assim, por exemplo, a foto digital de 1600 por 1200 pixels contém 1.920.000 pixels.

Tudo bem, mas quanto é isso em bytes?

Depende do número de canais da imagem.

A relação entre o número de pixels e o número de bytes por canal é de 1 para 1 na grande maioria das imagens manipuladas no dia-a-dia, porque elas têm oito bits por canal e cada byte tem oito bits. Existem scans de alta qualidade com 16 bits por canal ou mais, mas eles são a exceção e não a regra.

Resumindo tudo isso, o tamanho em bytes é igual ao número de pixels vezes o número de canais vezes o número de bytes por canal (que em quase todas as imagens digitais é 1). Para saber o tamanho do arquivo em *kilobytes,* divida esse número por 1024; para obter o valor em *megabytes,* divida uma segunda vez por 1024. Assim, para uma imagem em RGB:

1.920.000 pixels x 3 = 5.760.000 bytes
5.760.000/1024 = 5.625 kilobytes
5.625/1024 = 5,493 megabytes

Compressão

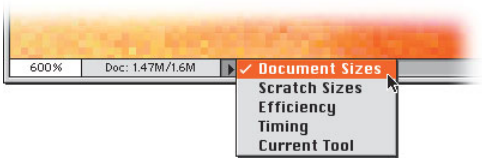
O tamanho que o arquivo de imagem ocupará gravado no seu HD não será sempre diretamente proporcional à quantidade de pixels, porque a maioria dos formatos de arquivo utiliza algum método de compressão para que as imagens ocupem menos espaço quando armazenadas. O formato TIFF tem a opção de compressão LZW, que não altera visualmente a imagem e deixa o arquivo com metade do tamanho ou menos, dependendo da natureza da imagem. O JPEG usa uma compressão que degrada automaticamente partes da imagem para deixá-la (em média) 5 a 20 vezes menor, dependendo do grau de compressão escolhido por quem salva o arquivo. E o GIF combina a compressão LZW com uma palete de cores limitada para obter compressões ainda maiores.

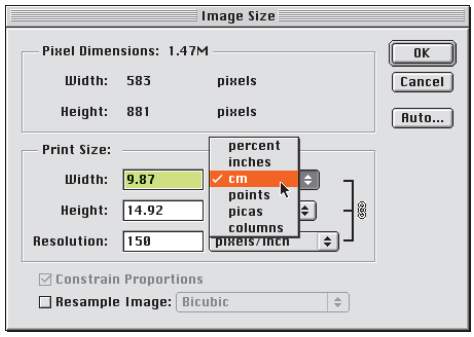
Não perca a continuação desta seção, com a elucidação definitiva de um assunto controverso: *resolução.* M

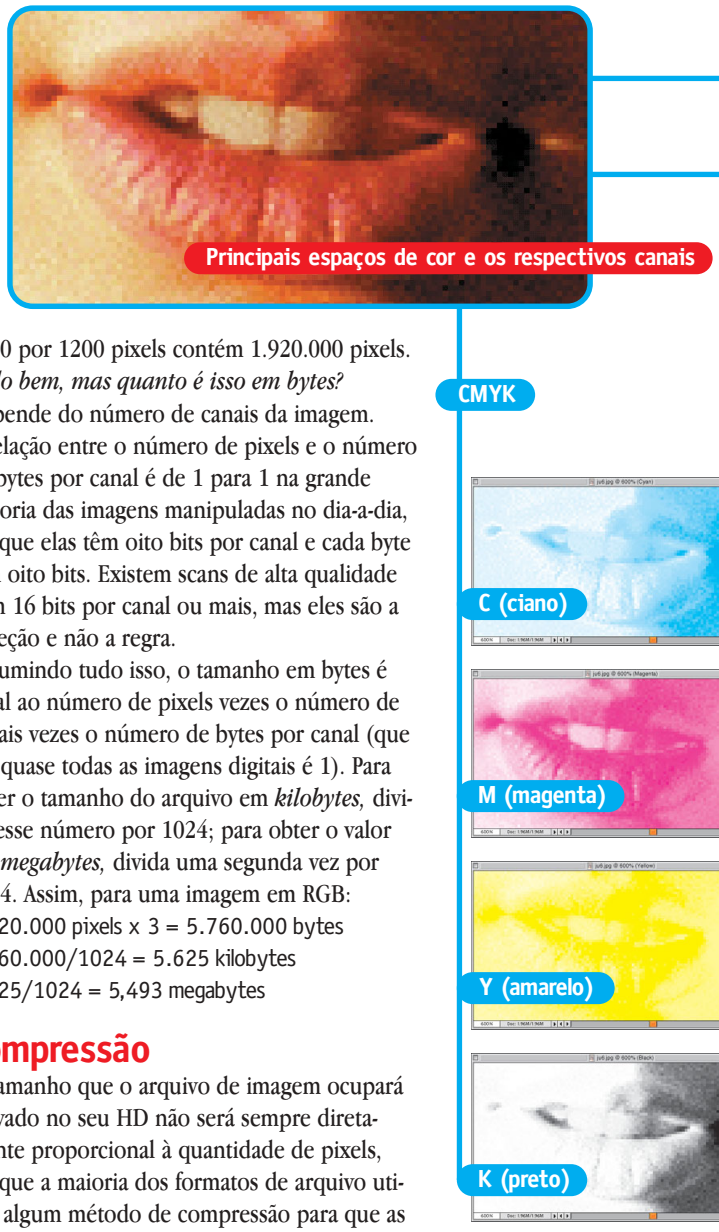
Preciso mesmo fazer contas?

Felizmente, não. Se você tem o Adobe Photoshop, o pé da janela da imagem mostra automaticamente o tamanho do arquivo em MB. Na verdade são dois números: o da esquerda é o tamanho que a imagem teria se fosse salva como TIFF sem compressão nem canais alfa. O número da direita inclui todos os canais e também os layers, se houver.

Uma segunda coisa que o Photoshop tem de bom é a caixa de diálogo Image Size, que além do seu uso normal também serve como uma calculadora de proporção. Basta mudar qualquer valor que os outros mudam junto. Pode-se ver simultaneamente os valores em pixels e em outras medidas, como centímetros, paicas e porcentagem.







MARIO AV mav@macmania.com.br
Cozinha pixels desde 1986 no PC e 1991 no Mac.

*Com o pontapé inicial de **Marcos Kim** e a revisão de **Muti Randolph**.

Help

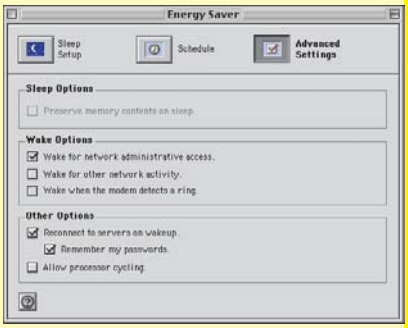
A partir desta edição, estaremos respondendo aqui a dúvidas técnicas sobre Mac e dando soluções para problemas de funcionamento, com o auxílio do AppleLine (5503-0090/0800-1-27753). Envie suas questões para editor@macmania.com.br, informando a cidade de onde está escrevendo.

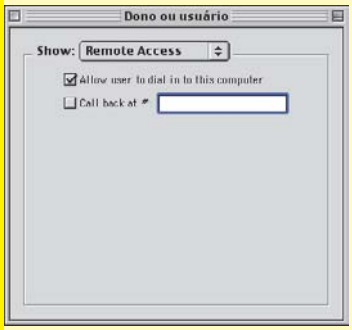
Acesso Remoto

"Como o ligar Mac de casa com o do escritório?"

Pergunta **Como faço para acessar meu G3/350 no escritório através de um Performa em casa? Pretendo acessar arquivos de CAD e planilhas para terminar aqueles trabalhinhos que não deu tempo de fazer na semana.**
Sei que devo deixar o G3 com o auto-power ligado, mas o resto das configurações...
André Grieser, grieser@for.sol.com.br

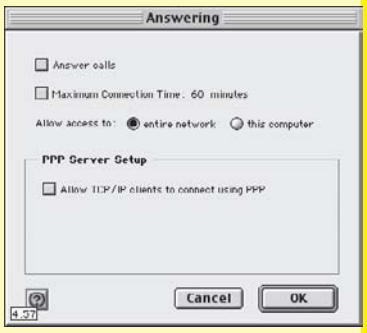
Resposta Primeiro ele deve ficar ligado ou "dormindo", se o seu modelo suportar as funções avançadas de economia de energia, tiver o Mac OS 9 ou o Apple Remote Access Personal Server instalado e estiver conectado a uma linha de telefone. Depois é fácil siga os passos:

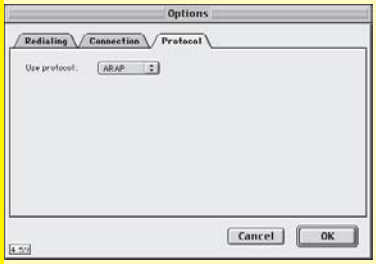




- Habilite o dono ou um dos usuários no painel File Sharing para se conectar remotamente.

- Habilite o Remote Access para responder, e seu Mac estará pronto para receber ligações.





- No cliente (o Performa de onde você vai fazer as ligações) é só fazer a manjada configuração de Internet no Remote Access, mas com o nome do usuário que você configurou acima, a senha dele e o telefone da linha conectada no G3. No botão Options, na seção Protocol, selecione ARAP.

Tradutor de Inglês

"Existe tradutor ou dicionário Inglês/Português e vice-versa para Mac?"

Pergunta **Gostaria de saber se existe algum tradutor ou dicionário Inglês/ Português, Português/ Inglês para Mac.**
Caio Ferrari de Oliveira, caio_ferrari@mac.com

Resposta Existe, sim. A Translator Experts produz o WordTraslator para Mac www.tranexp.com. Outra boa opção é o Key Into Portuguese, que chegou a ser distribuído gratuitamente com os modelos Performa. Você pode encontrar uma demo do programa em www.exceller.com/exceller/keyinpormac.html

Trocando de modem

"Existe substituto para o GeoPort do Performa 6230?"

Pergunta **Estou prestes a comprar um modem de 56K para aposentar o GeoPort do meu Performa 6230. Não encontro, no mercado, um substituto interno (motivo: economia de espaço). Este substituto existe? Qual é o melhor modem, o da Diamond ou o da GlobalVillage? Aquele modem 56K para o G3 não rolaria no meu Mac? Qual é tipo de placa de rede (PCI, SCSI etc) que posso instalar no espaço ao lado da saída para o monitor do meu computador? Há espaço para um segundo HD interno?**
Vitorio Machado Delage, macuserbr@mac.com

Resposta Somente a Global Village fabrica modems internos para computadores Apple, como o seu Performa. A TechnoWorld (11-866-6001) é representante da Global Village no Brasil; verifique com eles quais os modems que eles dispõem para instalar no seu computador. O modem do G3 bege serve, mas não é garantido nem foi testado o seu funcionamento pela Apple; o do G3 azul e branco não serve. O Performa 6230 possui um encaixe de expansão LC/PDS. Portanto, a placa de rede deve seguir esse padrão. Não há espaço para um segundo HD interno.

Por onde andará o At Ease?

"Como faço para encontrá-lo?"

Pergunta **O At Ease ainda existe? Qual a versão atual? Onde consigo e quanto custa?**
Humberto Batista Munhoz, james_kirk@uol.com.br

Resposta Sim; ele ainda existe. O At Ease (mais precisamente, o At Ease For Workgroups) foi incorporado ao Mac OS 9 e hoje leva o nome de Multiple Users, estando na versão 1.3. Nele, você pode estabelecer limites de acesso para vários usuários, como no antigo At Ease.

BIG sharewares

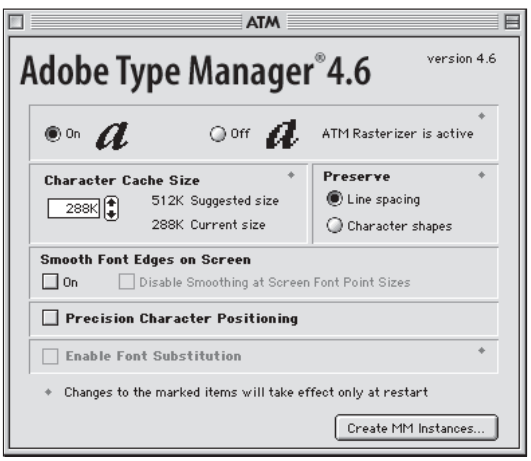
Programas bons, grandes e de graça



Se você achava que não existia programa bom e barato, que freeware é sinônimo de programinha minúsculo e inútil, se enganou, meu chapa! Nós não só achamos programas bons que você pode usar sem medo de ser feliz como também totalmente grátis. Nessa época de Internet de graça, algumas empresas grandes de software têm liberado versões menores dos seu programas ou versões antigas gratuitas na Web para estimular as pessoas a se tornarem fiéis usuários dos seus produtos. Traduzindo: tudo o que você tem a fazer é entrar na Internet e baixar programas bem legais que realmente funcionam, quebram o maior galho e que ainda por cima não custam um centavo. Tudo bem que a maioria deles é meio grande para baixar da Internet, mas você queria o quê por um programa de graça? Entrega em domicílio?

Adobe Type Manager Light

Você já deve saber que, se for usar fontes PostScript no seu Mac, vai precisar ter instalado o ATM para poder vê-las na tela e na impressão sem "serrilhar". A Adobe disponibilizou uma versão "light" do ATM, que nada mais é do que o control panel de sempre, só que agora gratuito. Ele não tem nenhuma das funções da versão comercial ATM Deluxe, que serve para organizar fontes no seu computador. Você não precisa se preocupar em baixar a versão Light se já tem o Deluxe. Se você não precisa do ATM Deluxe para organizar suas fontes ou se resolveu optar por usar outro gerenciador de fontes, o ATM Light é indispensável. As versões mais novas do sistema já vêm com o ATM Light, mas mesmo assim é bom fazer o update para a versão 4.6, que é mais compatível com os sistemas mais novos do pedaço.



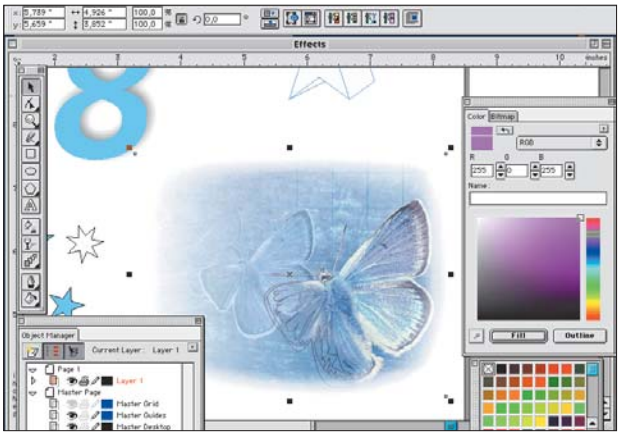
Quake III Demo

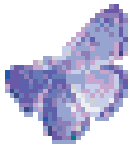


Quem disse que você não pode ter um jogo muito legal sem gastar nada? Tudo bem que essa não é a versão integral do Quake III Arena, um dos melhores jogos lançados em 99, mas com essa demo é possível jogar em duas arenas em uma rede local ou com oponentes através da Internet. Mesmo com apenas duas arenas é possível se divertir muito, mas infelizmente é um programa bastante exigente em termos de máquina: precisa de 70 MB de memória RAM livre e só roda em Macs G3 (abaixo de 266 MHz nem adianta você tentar), de preferência com velocidade acima de 350 MHz. A única coisa ruim é que você vai se viciar e querer comprar a versão integral.



CorelDRAW LE 8.0





Programa amado pelos pecezistas, tanto que virou sinônimo de arte feita "no PC", o CorelDRAW realmente é um divisor de águas. A Corel liberou há pouco tempo essa versão limitada (sem os famosos cliparts que sempre o acompanham e limitado a abrir um arquivo por vez contendo no máximo três páginas). É a última versão feita para o Mac OS (no PC já está na versão 9). Para quem não conhece, o CorelDRAW é um programa de ilustração vetorial que concorre com o Illustrator, da Adobe, e o FreeHand, da Macromedia, mas com grandes diferenças em sua interface (*veja um comparativo entre os três na Macmania 54*). Se você não quer gastar uma fortuna em programas comerciais, o Corel quebra o galho e permite fazer ilustrações profiças. Mesmo que você esteja acostumado com outro programa de desenho, ainda vale o download. No mínimo, você poderá usá-lo para converter e abrir arquivos que vêm do Corel de PC. O programa vem acompanhado do Corel PhotoPaint, um Photoshop "dos pobres".

Nisus Writer

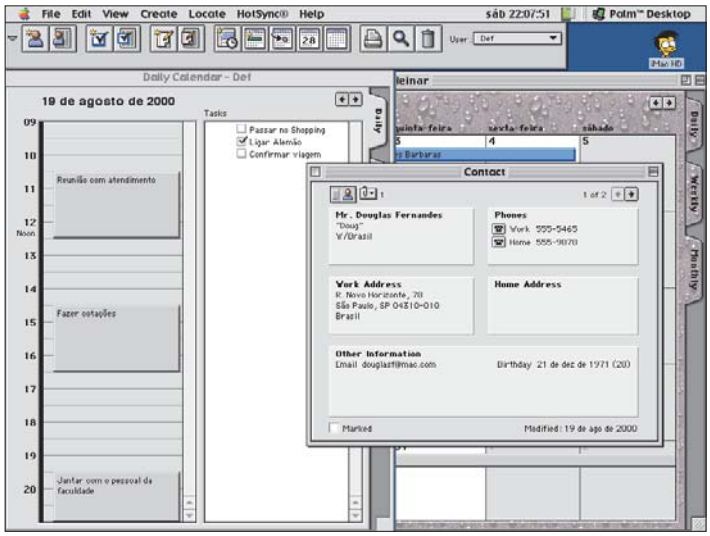


O Nisus já era um excelente editor de textos quando era um programa comercial, e agora que ele é gratuito ficou melhor ainda. No site da Nisus você pode escolher entre dois editores de textos: o Nisus Writer e o Nisus Compact. A versão Compact é mais simples, com poucos recursos, mas extremamente leve, enquanto o Writer é um editor completo com revisor ortográfico (em inglês), opções para inserir gráficos e tabelas, múltiplos undos, macros e várias outras coisas que são encontradas em softwares comerciais. Apesar de não abrir arquivos de outros editores de texto (como do Word e do WordPerfect por exemplo), ele aceita tranquilamente textos copiados de outros lugares e pode salvar no formato "text", que é um formato que a maioria dos programas lê. Por um bom tempo, o Nisus foi um dos únicos programas capazes de usar a tecnologia WorldScript para editar textos em outros alfabetos, como japonês, árabe e hebraico, e mantém essa função até hoje. Se você não está com vontade de dar dinheiro para o tio Bill ou acha o Word pesado demais para o que precisa, o Nisus é uma boa opção.



Onde encontrar

CorelDRAW LE 8.0	53,6 MB	www.corel.com/draw8mac_le/eula.htm
Strata 3D 3.0	22 MB	http://shop.3d.com/strata/strata3d
Nisus Writer	6,1 MB	www.nisus.com/free/LoginNisusWriter.asp
iMovie	19 MB	www.apple.com/imovie/imovie1.html
Palm Desktop	6,5 MB	www.palm.com/support/macintosh
MusicMatch Jukebox	3,6 MB	www.musicmatch.com/download
Hotline Connect	1,6 MB	http://cgi.bigredh.com/hotline2/1.8/gateway.html
Microsoft Outlook Express	8,2 MB	www.microsoft.com/mac/download/en/default.asp
Adobe Type Manager Light	2,4 MB	www.adobe.com/products/atmlight/main.html
Quake III Arena Demo	46 MB	www.quake3arena.com/demo/index.html



Palm Desktop

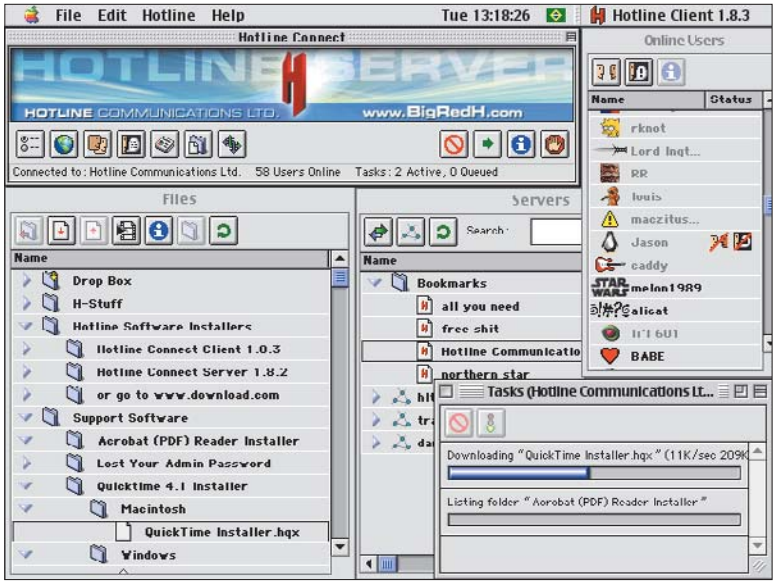


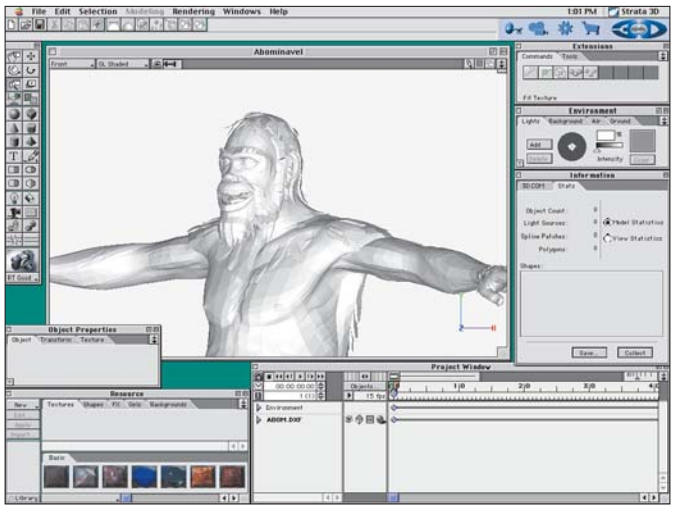
O Palm Desktop é um programa que vem junto com o Palm e também pode ser baixado da Internet de graça. Ele é uma agenda de endereços e compromissos feita para sincronizar informações do Palm Desktop do Mac com a agenda do Palm e vice-versa, e ainda pode passar programas que você baixa da Internet pelo seu Mac. Mas se você não tem um Palm pode usá-lo da mesma forma, o que significa que você consegue ter uma agenda muito boa no seu Mac sem pagar um tostão. Pode-se fazer anotações, configurar alarmes para lembrar de eventos, guardar nomes e telefones de todos os seus amigos e imprimir tudo isso. O Palm Desktop funciona tão bem que você vai querer ter um Palm para ter todas as informações no seu bolso e tudo o mais que ele oferece.

Hotline Connect

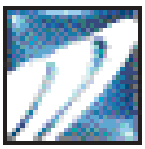


O software de troca de arquivos e comunidades online mais legal que já apareceu por aí também é de graça. Para quem chegou de Marte ontem e ainda não conhece o Hotline, a explicação é fácil: trata-se de um programa que pode acessar servidores de arquivos (através de um protocolo proprietário) de qualquer lugar do mundo através da Internet. O Hotline Connect na verdade é só a versão "client" do Hotline; ou seja, se você quiser fazer um servidor Hotline no seu Mac, você vai precisar da versão "server" dele, que é paga. Com a versão grátis você consegue acessar qualquer servidor de Hotline e trocar arquivos com quem estiver conectado ou entrar em um chat com as pessoas que estão visitando o mesmo site que você. Se você nunca usou o Hotline, não custa (literalmente) dar uma olhada nele e se encantar com o mundo novo que ele abre para você.



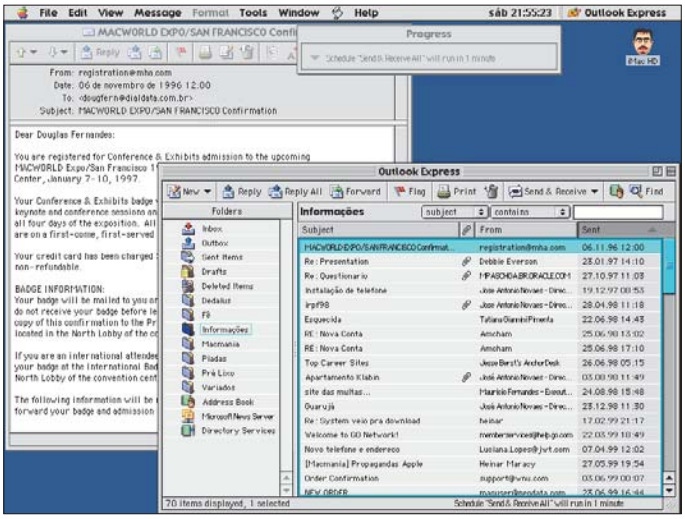


Strata 3D 3.0



O software 3D de modelagem e animação mais popular do Mac, agora em versão *free*. Se você sempre sonhou em ter um programa 3D de verdade para fazer coisas "cabulosas" no seu Mac mas não estava com vontade de preencher um cheque salgado, chegou a sua hora. Mas calma lá, nem tudo é de graça! Há uma pegadinha: ele vem com apenas algumas texturas, shapes e backgrounds. Ou seja, se você quiser fazer algo diferente, usando outras texturas, você terá que comprá-las no site da Strata. E isso também vale para qualquer plug-in que você quiser ou qualquer outra coisa que adicione poder ao Strata. Se você nunca viu o Strata na vida ou se nunca teve contato com o mundo 3D, vai ser complicado entender o programa sem ter um manual por perto. Mas a Strata tem uma opção para você pedir o manual de 500 páginas mais o CD de instalação contendo uma meia dúzia de texturas e shapes gratuitos pela bagatela de US$39, fora os gastos de envio. Precisa do OpenGL para funcionar.

Micosoft Outlook Express





Não se deixe enganar pelo fabricante: apesar de ser a Microsoft, esse software para mandar e receber emails é excelente, sem exageros. É impossível negar que ele seja muito superior a outros programas de email por sua modernidade, facilidade de uso, rapidez e, é claro, por ser gratuito. É óbvio que ele tem todas aquelas chatices que os programas da Microsoft têm, como achar que todo mundo é "mongo" e sempre tentar ajudar a fazer as coisas mais óbvias, mas ele acaba compensando essas chatices com um bom gerenciamento de contas de email, corretor ortográfico (em inglês) e um visual simples de entender. A instalação é simples e é possível importar emails e endereços do seu programa de email antigo. Baixe-o e faça um teste. É de graça mesmo...

MusicMatch Jukebox



Tocador de MP3 e CDs que não possui função de equalização, nem efeitos visuais nem centenas de skins para trocar a cara do programa. Mas o diferencial dele fica exatamente onde os concorrentes argumentam para que você os compre: ele tem um encoder gratuito. Ou seja, deixa você transformar a música de um CD em MP3. Não existe outro tocador de MP3 que deixe você fazer isso gratuitamente quantas vezes quiser. É claro que ele não é tão simpático e simples como tocadores consagrados como o Audion e o SoundJam, mas traz algumas novidades, como poder "ripar" apenas um trecho de uma música e a capacidade de "escanear" um hard disk atrás de arquivos MP3.



iMovie



Junto com o lançamento dos iMacs capazes de se conectarem a câmeras DV, a Apple lançou o iMovie, um programa de edição de vídeo simples, mas com todas as funções para montar um filminho caseiro bem legal . O problema é que quem comprava o iMac DV Special Edition e não queria usar o software acabava vendendo-o para quem se interessava. Diante disso, a Apple resolveu distribuir o iMovie gratuitamente, mesmo porque eles já estavam se preparando para lançar a versão 2.0. Então – se você possui um G3, G4 ou PowerBook com porta FireWire, MacOS 9.0.4, QuickTime 4.1, 64 MB de RAM disponível e uma câmera DV FireWire – baixe-o e divirta-se. Se não tem nada disso, baixe mesmo assim, porque ele roda de qualquer maneira (*veja mais a respeito nesta edição*). A única limitação dessa versão gratuita é que você não terá os tutoriais e os manuais, mas você pode pedir para a Apple uma versão do iMovie em CD (pagando, é claro).



É indiscutível que essa onda de você poder pegar programas bons e de graça na Internet é maravilhosa. Claro que os caras não são bobos e sempre vão aproveitar para mandar emails com propaganda, ou vão cobrar um preço para você poder ter mais funções no seu programa gratuito. Mas se você não tem grandes ambições para esses programas, vá reservando espaço no seu disco para baixar esses freewares devoradores de espaço. E ainda existem outros programas por aí de graça tão bons quanto esses, e outros que ainda estão por vir que podem quebrar o seu galho. É só procurar. Afinal, de graça até programa errado!

DOUGLAS FERNANDES
douglasf@mac.com
Acha que tudo tem o seu preço. Inclusive Internet de graça.

MacPRO
o suplemento dos power users
Ano 3 - Nº24
Parte integrante da revista Macmania
Não pode ser vendido separadamente

ProNotas

Mac OS X Beta: 13 de setembro

Beta público do novo sistema operacional foi lançado na Apple Expo em Paris

Steve Jobs, CEO da Apple, prometeu em seu discurso na Seybold, principal feira de editoração eletrônica que aconteceu em São Francisco, Califórnia, que a versão beta pública do Mac OS X estaria disponível no dia 13 de setembro na Apple Expo de Paris.

Durante a apresentação, Jobs demonstrou as principais novidades do Mac OS X: implementação do OpenGL e do Java 2.0, multiprocessamento simétrico e a possibilidade de mudar do Aqua para Graphite, uma interface alternativa, com cores mais esmaecidas e um tom predominante cinza, para quem acha o Aqua muito carnavalesco. Outras novidades apresentadas foram a nova interface para o QuickTime, o Internet Explorer 5.5, fontes japonesas e um tocador de MP3 embutido no sistema.

O momento mais hilário do discurso foi quando Steve Jobs tentou demonstrar que, usando o Mac OS X, o PowerBook acorda mais rápido quando está no modo sleep. Infelizmente, o portátil não quis colaborar com Jobs e travou. O CEO da Apple tentou duas vezes antes de desistir e dizer que um PowerBook demoraria por volta de 1 segundo para ligar novamente usando o Mac OS X.

O presidente da Adobe, Bruce Chizen, e o vice-presidente da Macromedia, Tony Camputelli, também subiram ao palco para demonstrar o Photoshop 6 e o Dreamweaver, respectivamente, rodando no Mac OS X.

Macromedia é 100% Mac OS X

Empresa garante que está desenvolvendo programas para o novo sistema operacional da Apple

Para acabar de vez com os boatos sobre o comprometimento da Macromedia com o Mac OS X, seu vice-presidente, Tony Camputelli, fez uma demonstração na Seybold de dois programas da empresa, o Dreamweaver e o Fireworks rodando no novo sistema operacional da Apple.

Todo o problema começou quando vazou uma informação de que um funcionário da Macromedia, respondendo a pergunta de um usuário, que afirmou não existir uma data para o lançamento de uma versão carbonizada (preparada para o Mac OS X) do Flash 5. Desde o lançamento oficial do novo sistema, a Macromedia vem sendo citada pela Apple como sendo uma das que está contribuindo para o desenvolvimento do OS X.

Foi preciso que um dos diretores da empresa vies-

Preparando-se para o X

Saiba como serão organizados os arquivos no novo sistema operacional

por Rainer Brockerhoff

Existe uma grande controvérsia sobre a organização de arquivos no Mac OS X. Os NeXTóides obviamente acreditam que deverá ser mantida a organização, simples e lógica, do NeXTstep, que afinal de contas foi o precursor direto do Mac OS X. Os Unixistas e Linuxantes têm certeza que se usará a organização complexa, mas (dizem) lógica, do BSD, que afinal de contas é a camada básica do Mac OS X. Os Macmaníacos acreditam que se usará a organização simples e versátil do Mac OS, porque afinal de contas, continua sendo um Mac! Bom, todos têm razão – até certo ponto. A lógica é uma mistura de NeXTstep e BSD, embora os nomes sejam similares aos do Mac OS. Numa instalação típica do OS X, há quatro grupos de diretórios importantes:

▪ **Home:** o diretório padrão do usuário. Dentro dele há:
•Applications: aplicativos particulares do usuário e aliases para aplicativos de uso geral.
•Documents: aqui ficam os arquivos do usuário.
•Library: aqui ficam as preferências do usuário, fontes, sons, e bibliotecas compartilhadas entre os seus aplicativos.

▪ **Local:** contém os itens locais que não fazem parte do sistema. Dentro dele há:
• Administration: aplicativos de administração: servidores, preferências, etc.
• Applications: aplicativos de uso geral: browsers, editor de texto, leitor de PDF etc.
•Developer (opcional): aplicativos para desenvolvimento e exemplos.
•Documentation: documentação de uso geral.
•Library: fontes, sons, bibliotecas e outros recursos para uso geral.
•Users: contém os subdiretórios dos usuários, a saber:
•Administrator: *home directory* do administrador.
•[nome do usuário]: os *home directories* de cada usuário (se houver).

▪ **Network:** contém os subdiretórios:
•Administration
•Applications
•Developer
•Documentation
•Library
(estes têm a mesma organização do Local, mas são disponibilizados para toda a rede)
•Users
•[nome do usuário]: os *home directories* de cada usuário da rede.

▪ **System:** recursos do sistema em si. Contém os subdiretórios:
•Administration
•Applications
•Developer
•Documentation
•Library
(estes têm a mesma organização do Local, mas integram primariamente o sistema operacional)
•Installation: contém registros e detalhes da instalação do sistema.

À primeira vista, é uma organização muito estranha. A estrutura dentro de cada diretório

ProNotas

Continuação

se a público para esclarecer esses comentários. Segundo ele, a companhia está trabalhando no sentido de compatibilizar todos os seus produtos com o Mac OS X desde o início. Cada um dos aplicativos tem uma equipe própria para fazer a carbonização, porém algum deles são mais difíceis que outros, por isso a Macromedia não quer se comprometer anunciando datas, mas garante que quando o Mac OS X chegar tudo já estará pronto.

Macromedia: www.macromedia.com

Streaming para viagem

Media 100 anuncia sistema interativo para produção de vídeo usando um PowerBook

Vídeo digital é a febre do momento, principalmente na Internet. Mais e mais sites estão apresentando conteúdo usando a tecnologia streaming, alguns deles ao vivo. A Media 100, que oferece software, sistemas e serviços nessa área, está apresentando um novo conjunto de hardware que promete dar mais mobilidade para os profissionais desse setor.

O Media 100 RFE (Remote Field Editor - Editor em Local Remoto) permite a transmissão de mídia interativa no formato streaming de diferentes locais, como shows, eventos políticos, entre outros. Para funcionar, só é necessário estar acoplado a um PowerBook G3 de 500 MHz com 256 MB de memória RAM, 6 GB de espaço em disco e DVD-ROM, mais um chassi de expansão para o equipamento e mais 72 GB de espaço para armazenar vídeo. Ele é pequeno (pouco maior que o próprio PowerBook) e leve (pesa em torno de 10 kg).

O preço de todo o sistema é US$ 24.995 (com o PowerBook) e inclui uma maleta de alumínio (que aumenta o peso total do equipamento para 13 Kg).

Combatendo a pirataria

Programa oferece funções anti-pirataria para desenvolvedores

Quando algum desenvolvedor termina um programa, sua primeira preocupação é como evitar que ele seja pirateado. A PACE Anty-Piracy, uma empresa especializada em sistemas contra pirataria para desenvolvedores, está oferecendo uma nova versão do seu aplicativo InterLok, que é compatível com Macs e PCs.

O InterLok 2.1 tem suporte para vários idiomas, instalação com um único clique sem modificações nos códigos e função para habilitar a opção demo (o usuário pode testar por algum tempo antes de adquirir o produto). Várias mudanças na arquitetura do programa foram implementadas para garantir maior segurança, além da possibilidade de criar dicionários personalizados para criação de números de série ou podem usar o padrão fornecido pelo aplicativo.

O software tem um custo anual variável dependendo da quantidade de programas que o usuário planeja lançar e deve ser renovada uma vez por ano. Uma versão de avaliação, sem direito a criar nenhuma cópia, custa US$ 99 (que são devolvidos) e uma de até 3000 cópias vale US$ 499 anuais. O download do update, pode ser feito diretamente no site da PACE.

PACE Anty-Piracy: www.paceap.com

principal se repete. A razão está na ordem em que o sistema procura as coisas – o famoso *search path* – e nos conceitos de *bundle* e *framework*. Vamos supor que o usuário clica duas vezes no ícone de um arquivo. O Finder do Mac OS X primeiro tenta determinar o tipo do arquivo; se ele estiver num volume formatado como HFS+, examina tipo e criador do arquivo; se estiver noutro tipo de volume (ou se o tipo e criador estiverem em branco), examina a extensão do nome. (Diferentemente de outros sistemas, a extensão pode ter mais de três letras.) Neste ponto, o Finder consulta a lista de aplicativos que dizem saber abrir esse tipo de arquivo: no caso, primeiro procura no diretório Applications do usuário (`~/Applications`), depois em `Local/Applications`, depois em `Network/Applications`, e finalmente em `System/Applications`. Aí o arquivo é passado para o aplicativo que se diz responsável por aquele tipo; se não houver, o Finder pergunta qual aplicativo o usuário quer associar àquele tipo; se houver mais de um, um deles é selecionado. Não se sabe ainda as regras exatas dessa seleção.

O uso de outros recursos segue um caminho similar. Por exemplo, no menu de um processador de texto aparecem todas as fontes acessíveis, seguidamente, em `~/Library/Fonts`, `Local/Library/Fonts`, `Network/Library/Fonts` e `System/Library/Fonts`.

A lógica do OS X é uma mistura de NeXTstep, BSD e Mac OS

Bundles e frameworks

OK, o caso de arquivos é relativamente simples. Mas e se o usuário clicar duas vezes num aplicativo? O que é um aplicativo no Mac OS X? Diferentemente de outros sistemas, trata-se de um *bundle* (pronuncia-se "bândou"). A palavra significa literalmente "pacote", e realmente pode-se ter centenas de coisas dentro desse pacote. Há três tipos de bundles no Mac OS X: aplicativos (que têm a extensão `.app`), *frameworks* (extensão `.framework`) e *loadable bundles* (extensão `.bundle`). Todos eles são, na verdade, diretórios que podem conter arquivos, subdiretórios, ou mesmo outros bundles. O sistema normalmente esconde a estrutura interna e a extensão de aplicativos – eles aparecem como um ícone único para o usuário.

Como o Mac OS X suporta, além do HFS+, outras organizações de volume que não têm o recurso antigo de *data fork* e *resource fork*, essa estrutura dos bundles permite agrupar muitos dados em diversos formatos, e que normalmente ficariam no resource fork, de um modo escondido para o usuário, mas de fácil manipulação pelo desenvolvedor e pelo sistema.

Assim, é comum encontrar no interior de um `bundle` de aplicativo arquivos que contêm o ícone usado para representá-los no Finder, um código de criador, uma lista de tipos de arquivos que podem ser abertos, vários arquivos com código executável, arquivos que contêm mensagens e nomes de menus, janelas etc. em várias línguas, bibliotecas utilizadas, e outras coisinhas mais. Tudo isso, repito, escondido do usuário, e pode ser copiado e instalado como se fosse realmente um "pacote".

Um *framework* é um tipo de bundle muito importante; quase tudo do sistema propriamente dito é um framework (palavra difícil de traduzir neste contexto – algo entre "estrutura", "sistemática" e "armação"). Ele contém bibliotecas executáveis e todos os recursos associados; o QuickTime, por exemplo, é um framework, assim como o são o OpenTransport, o OpenGL, o QuickDraw etc... São quase 100. Há "super-frameworks" que podem consolidar frameworks menores para oferecer um conjunto total de rotinas para o programador.

Finalmente, um *loadable bundle* é similar a um framework, mas consiste de bibliotecas e recursos que podem ser instalados opcionalmente, ou carregados e descarregados dinamicamente. Tipicamente seriam plug-ins, como os do Netscape. Também é assim que se poderá instalar *"kernel plug-ins"* que vão substituir as velhas Extensions.

Voltando ao assunto do *search path*, quando um aplicativo tenta utilizar determinado recurso do sistema, há também uma sequência de pesquisa para se determinar onde está a biblioteca que está sendo chamada; a sequência agora se estende para dentro de bundles e frameworks nos vários diretórios, e há um complicado controle de versões para garantir que o aplicativo tem acesso a bibliotecas da versão apropriada e compatíveis entre si. Nada de conflito de DLLs, como acontece em certos outros sistemas...

Permissões de acesso

Uma última questão é a segurança. Como funciona o controle de acesso num ambiente de usuários múltiplos? Há como fugir disso? Na instalação, o usuário pode optar por não criar usuários adicionais. Isto significa que o único usuário é o administrador, e pode-se inclusive configurar o sistema de modo a não perguntar código e senha, mas entrar direto no Finder. Nesse caso, tem-se a mesma liberdade que temos no Mac OS antigo: pode-se mexer em todos os diretórios e instalar o que quiser, onde quiser, desde que se mantenha em mente as sequências de pesquisa.

Se o sistema for usado por vários usuários, ou estiver conectado a uma rede local ou à Internet, e se desejar proteção adicional contra alterações indevidas, é interessante definir pelo menos um usuário. Ele terá acesso normal ao seu *home directory*, e acesso de somente leitura aos outros diretórios.

As permissões de acesso são muito similares às que estamos acostumados no AppleShare. O interessante é que se o usuário "normal" quiser mexer no sistema, basta temporariamente destravar as permissões, fornecendo a senha do administrador; não é necessário sair e dar novo *logon* como administrador. **M**

RAINER BROCKERHOFF
rainer@brockerhoff.net

“Apple precisa dos desenvolvedores”

O maior astro foi o Cubo em palestra para programadores em São Paulo



O Cubo está entre nós! Ele e uma pequena prévia do Mac OS X DP4 foram as estrelas da palestra para desenvolvedores promovida pela Apple, em São Paulo. Várias palestras mostraram os rumos que o desenvolvimento de programas para Mac anda tomando no Brasil e dos esforços da Apple em ajudar os programadores a colocar seus produtos no mercado.
Sérgio Keese, integrante da equipe do DRC da Apple, que dá assessoria técnica a desenvolvedores, afirmou que o campo para criar programas para o Mac OS, principalmente com a chegada da nova versão do sistema operacional no ano que vem, é promissor e cheio de oportunidades. “Nós precisamos de desenvolvedores”, disse Keese durante a abertura do evento. Para colaborar com programadores dispostos a aceitar o desafio, o DRC está reformulando vários dos seus cursos, que terão maior duração e serão mais técnicos.
As palestras trataram de vários temas atuais. Fábio Andriolo, da Totem Design, mostrou as vantagens de usar a tecnologia de realidade virtual do QuickTime para apresentações em sites e o uso de equipamentos de vídeo digital FireWire de última geração. Já Milton Lapido, da Lamar Design, demonstrou uma nova tecnoloiga de compressão de dados que foi usada na criação do CD-ROM da Folha, despertando a curiosidade dos desenvolvedores presentes. Sérgio Moura, da NW Sistemas, de Belo Horizonte, apresentou seus programas de automação comercial e de impressão de cupom fiscal, todos feitos em FileMaker.
Além disso, também aconteceram demonstrações do AirPort e do Mac OS X Server para streaming de QuickTime.
Também foi lançado a primeira versão beta pública do Discador Terra para acesso à Internet, o primeiro compatível com o Macintosh. Porém, o momento que capturou a atenção de todos foi a apresentação de como criar um programa para o Mac OS X usando o Cocoa, um ambiente de desenvolvimento e execução de programas orientado a objetos. Com uma simplicidade grande e sem escrever uma linha de código, os programadores viram que será mais fácil fazer aplicativos para o novo sistema operacional.

Mas o momento mais esperado por todos era cada intervalo entre as palestras. Isto porque o G4 Cubo estava lá, imponente, em cima da mesa central. Todo mundo queria ver e tocar o novo Mac (e acabava, sem querer, acionando o sistema de sleep da máquina, que é sensível ao toque). Edwin Estrada, da Apple americana, foi o responsável em trazer o Cubo e fez uma pequena demonstração para os presentes.
Esse é o segundo evento promovido pelo DRC este ano. A idéia é fazer três encontros como esse por ano para aproximar ainda mais a comunidade de desenvolvedores de programas para Macintosh. **M**

SÉRGIO MIRANDA





Momento histórico: pondo para funcionar o primeiro Cubo trazido para o Brasil



Edwin Estrada (à direita) troca idéias com Rainer Brockerhoff, um dos principais programadores de Mac do Brasil

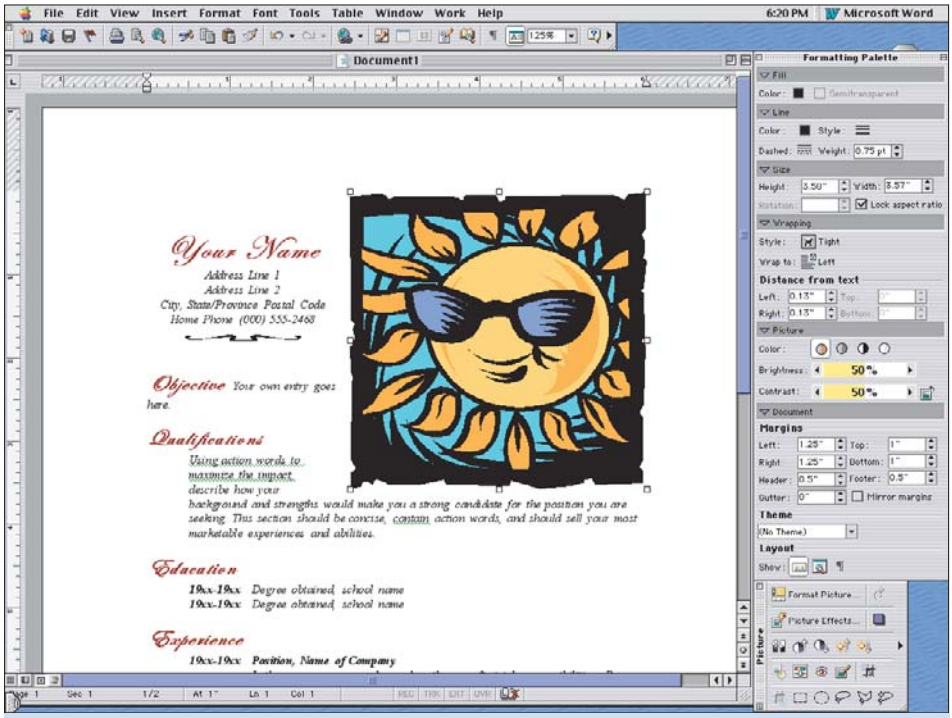
MÁRCIO NIGRO

Microsoft Office 2001

Pacote continua surpreendendo, no bom sentido

Sempre que a Microsoft anuncia uma nova versão de seu pacote de aplicativos Office, a pergunta é a mesma: "O que ela vai inventar agora? O que está faltando? Afinal, o que mais precisamos para escrever um texto, criar uma tabela ou realizar uma apresentação?" E a verdade é que a gente acaba sempre se surpreendendo, de uma maneira ou de outra, e a Microsoft acaba convencendo (quase) todo mundo de que a velha máxima "quanto mais, melhor" é verdadeira.

Apesar de a estréia do Office 2001 para Mac só estar prevista para outubro, tivemos a oportunidade de apreciar a versão beta do produto, que mostrou – e bem – o que está por vir. O foco da nova edição está nos recursos de email e no gerenciamento de informações. Tais objetivos estão principalmente encarnados na incorporação do Entourage, uma versão anabolizada do Outlook Express, que inclui calendário, agenda de compromissos e lista de tarefas para ajudar as pessoas a se comunicar e ter controle sobre seus afazeres. Além disso, deu para notar que a Microsoft está se empenhando para simplificar tarefas comumente mais complexas do Word, Excel e PowerPoint.



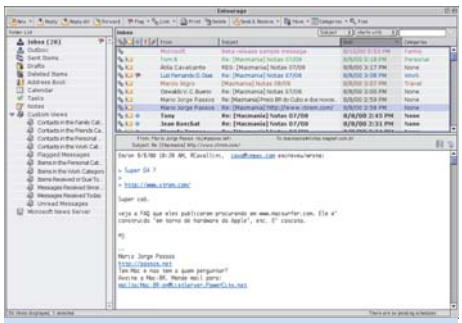
Com uma interface mais elegante, o Office 2001 preza pela integração entre os aplicativos do pacote e por novos recursos que facilitam a vida do usuário

Entourage

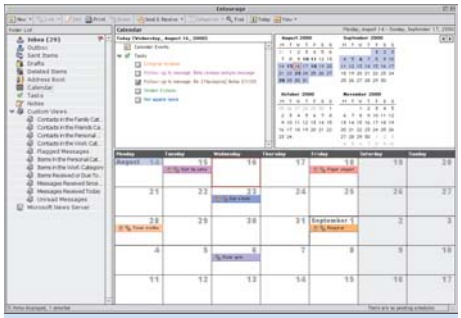
A introdução do Entourage é uma decisão acertada da equipe de desenvolvimento da Microsoft. Como a própria empresa defende, programas de email e agendas eletrônicas tornaram-se o centro nervoso de escritórios e pessoas ligadas ao mundo cibernético. Realmente, as mensagens enviadas e recebidas através da Internet (ou intranet) certamente são responsáveis por boa parte das informações que circulam entre os seres humanos.

Ao abrir o Entourage, tem-se a sensação de estar com o Outlook Express à frente, o que é um conforto para quem já usa esse cliente de email. Porém, rapidamente, nota-se alguns ícones novos, assim como uma interface com mudanças que certamente dão um ar mais elegante a todos os aplicativos do pacote.

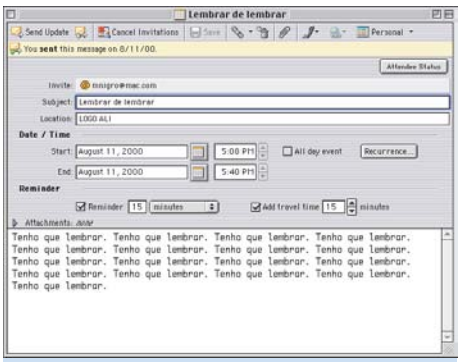
O Calendar é uma das boas novas, oferecendo um prático calendário, que também funciona como agenda, bem aos gosto dos usuários de PalmPilot (aliás, o Entourage oferece integração com dispositivos que usam Palm OS). Como é de se esperar, dá para visualizar o calendário por mês, semana (e semana de trabalho) ou dia. Agendar um compromisso é tão fácil quanto andar para trás: duplo-clique o dia do compromisso, e uma janela fornece todas as informações necessárias, como assunto, lugar, data,



O Entourage é o Outlook Express com uma bela dose de anabolizantes



O prático calendário/agenda do Entourage é uma das melhores novidades do pacote



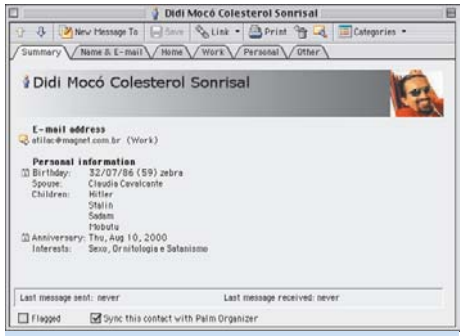
Para marcar um compromisso em sua agenda, basta dar dois cliques num dia do calendário

horário e duração. Clicando no botão Recurrence, você determina com qual frequência o evento vai se repetir.
Para quem não confia na memória nem com uma agenda na frente o tempo todo, o programa ainda inclui o Reminder, que lembra o usuário do compromisso minutos, horas ou dias antes. Para mudar um compromisso de dia, basta arrastá-lo para outra data ou horário, e pronto. E o lembrete funciona ao abrir qualquer programa do pacote. Show de bola!



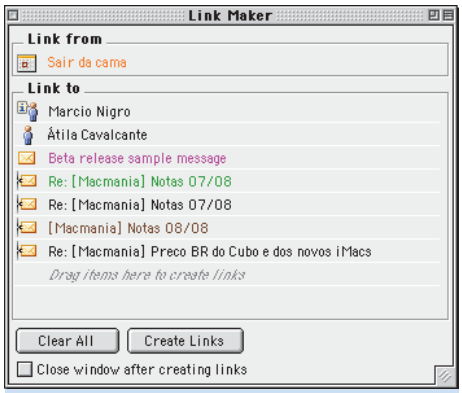
Cabeças-de-vento do mundo, eis a salvação: os lembretes do Office 2001

A agenda de contatos (Address Book) também está mais sofisticada, organizada e completa do que a do Outlook, incluindo uma janela de sumário (onde é possível incluir até a foto do contato) com todas principais informações. E o melhor é poderá ser acessada qualquer aplicação do Office 2001, de modo que você pode, por exemplo, enviar uma mensagem a partir do Word.



Na agenda de contatos cabe tanta informação, que nem a CIA ou o FBI saberia como completar todos os campos

No Entourage, o usuário pode atribuir categorias de cores (os famosos Labels do Mac OS) às mensagens, compromissos, notas etc., o que torna tudo mais visualmente organizado e, claro, colorido. Mais do que isso, com o comando Link você pode "linkar" diferentes elementos de seu Mac, conectando emails, eventos, compromissos, notas e contatos, entre si ou com qualquer outro arquivo em seu HD. Os links, combinados com os lembretes automáticos, servem apenas para possibilitar uma maior organização das informações pessoais – não são substitutos para os *attachments* de email.
Já o módulo de email oferece vários recursos de edição e atalhos do Word, inclusive autocorreção, e inclui o dicionário Encarta World English (recurso exclusivo da versão Mac), o que não vai ajudar muito quem escreve em português. Outra função exclusiva do Office 2001 para Mac é o Flag for Follow-up, uma bandeirinha que lembra o usuário de encaminhar uma mensagem de email para alguém em uma determinada data.
O mais interessante de tudo é que bandeiras, tarefas e calendário estão disponíveis para todos os aplicativos do pacote.



Para "linkar" itens do Office ou do desktop, basta arrastar algo para o Link Maker

Project Gallery

Uma pesquisa entre os usuários do Office detectou que iniciar ou terminar um projeto rapidamente pode ser uma das partes mais desafiadoras para muitas pessoas. Assim, a Microsoft criou o Project Gallery, que é similar ao Starting Points do AppleWorks 6. Ao iniciar o Word, Excel ou PowerPoint, a janela do Project Gallery oferece os pontos de partida mais comuns para cada programa do Office 2001, ajudando o usuário a encontrar o documento ou modelo *(template)* adequado à sua necessidade. Com isso, é fácil começar a fazer um cartão de visitas, calendário, tabela, currículo, apresentação e uma série de outras coisas – tudo com muita cor, já que as impressoras coloridas viraram carne de vaca.
Os projetos estão organizados em pastas categorizadas, que, uma vez selecionadas, mostram várias opções apresentadas em ícones grandes ou em uma lista com preview (na versão beta alguns desses arquivos fizeram o Mac travar). Ao duplo-clicar a opção desejada, o programa apropriado do Office abre automaticamente. E novos Wizards (assistentes) tornam mais fácil a tarefa de personalizar modelos de acordo com o gosto do usuário.



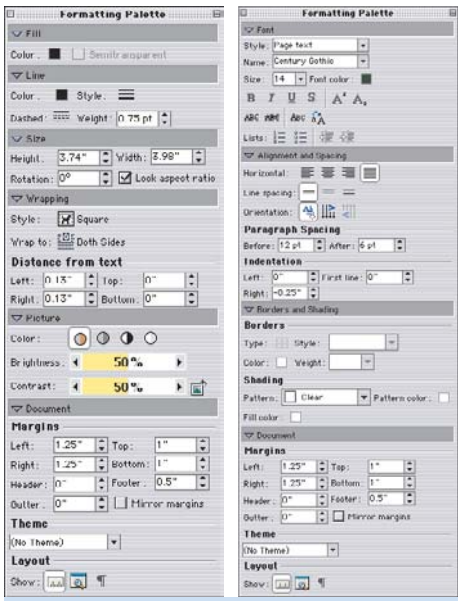
O Project Gallery traz uma lista de documentos e modelos para diferentes tipos de tarefas



Novos Wizards ajudam a dar o pontapé inicial nos documentos

Barra de ferramentas

A barra de ferramentas pode ser complexa e misteriosa para muitos usuários, que não conseguem encontrar o comando ou recursos de que necessitam. Nesse ponto, a Microsoft também está trabalhando bem. O Office 2001 passa a contar com uma palete flutuante de formatação (Formatting Palette) sensível ao contexto. Acessar menus é coisa do passado, e tarefas comuns como formatação de texto, imagens, tabelas, documentos etc. tornam-se bem mais simples e intuitivas.

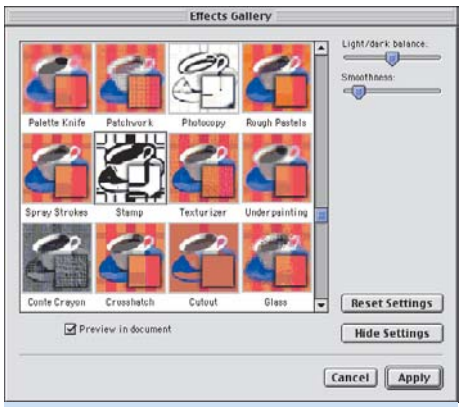


E não é que a Microsoft entendeu como uma palete de formatação deveria funcionar?

À medida que você trabalha em partes diferentes do documento, a palete mostra as ferramentas adequadas para o trabalho. Assim, o Word 2001, por exemplo, mostra uma barra de ferramentas "fixa" com apenas uma linha, apresentando apenas comandos do tipo abrir, fechar, imprimir e coisas do gênero e a palete de formatação fica flutuando onde o usuário quiser.

Efeitos de imagens

O Office 2001 já tem um pé no Photoshop e inclui recursos para aplicar efeitos nas imagens. Com a crescente popularização das câmeras digitais, impressoras coloridas e páginas Web cheias de gráficos, ninguém mais quer saber de um visual caído. Tudo tem que ter imagens e gráficos coloridos. Assim, a Microsoft incluiu novos recursos para importar e editar imagens sem a necessidade de outro aplicativo.
Você pode importar imagens de um scanner ou câmera digital (que suporte o padrão TWAIN) diretamente para o Office 2001. Ferramentas de edição foram acrescentadas para corrigir e modificar imagens, incluindo redução de "olhos vermelhos", remoção de riscos, correção de cor, rotação de imagem e vários filtros artísticos (no estilo Photoshop) que, com um clique, mudam completamente a aparência da imagem.

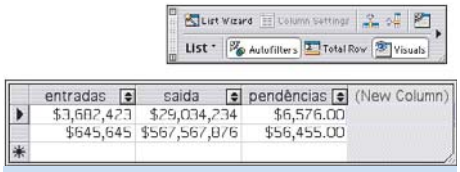


O Office 2001 traz filtros a la Photoshop para dar aquela enfeitada nas imagens

É claro que recursos como esses exigem mais do Mac, assim como uma quantidade substancial de memória RAM. Para se ter uma idéia, para rodar decentemente o Word tem que ter cerca de 17 MB de memória alocados para ele, o mesmo montante que um programa como o Adobe Illustrator exige. Não conseguimos, por exemplo, rodar o Office 2001 beta num Power Mac 5500/250 com 48 MB de RAM. Entretanto, como ainda não é a versão definitiva do produto, temos que esperar para ver se a equipe da Microsoft vai conseguir fazer alguma mágica para permitir que nossos Macs mais antigos possam desfrutar desses novos prazeres.

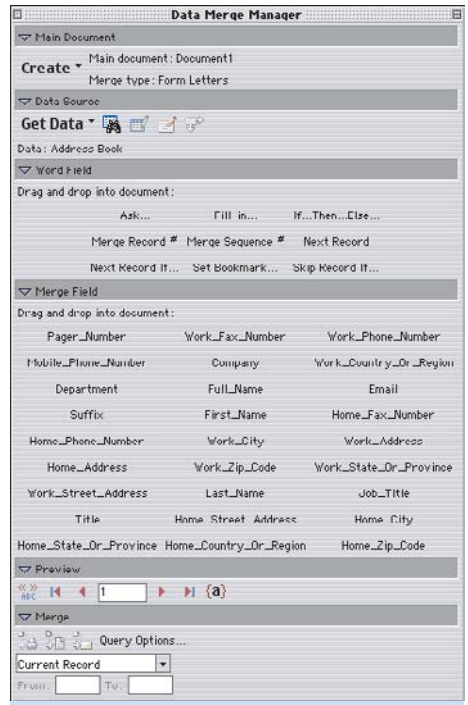
Listas e correspondências

Gerenciar listas no Excel e criar correspondência personalizada (Mail Merge) no Word são duas tarefas muito comuns entre os usuários, mas que nunca foram das mais fáceis de realizar no Office 98. Para resolver isso, o Excel 2001 traz o List Tools para gerenciar listas, e o Word inclui o Data Merge Manager, que simplifica o processo de Mail Merge a partir de uma ferramenta bem simples de usar.

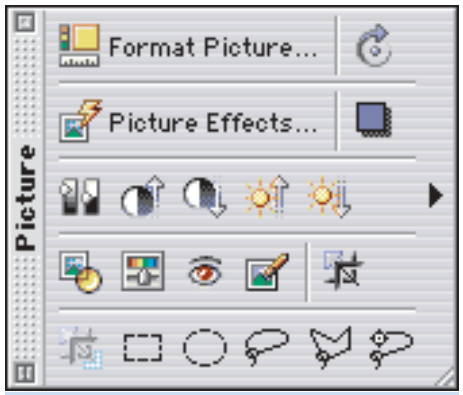


Para criar listas simples, essa palete dá aquela mãozinha

Uma pesquisa realizada entre os usuários do Office revelou que 60% das planilhas criadas pelos usuários são listas simples, como coleções de CD, inventários e coisas do gênero. O List Tools do Excel 2001 facilita muito o gerenciamento dessas listas, oferecendo filtros, formatação, impressão e resumo de dados. Outras tarefas comuns como inserir colunas ou mover uma linha inteira também foram simplificadas, e o novo comando Total Row cria uma nova linha no final de uma lista, oferecendo a possibilidade de somar ou calcular a média dos dados de uma linha.
Já o Word 2001 introduz o recurso Data Merge Manager, exclusivo de Mac, que simplifica o processo de manipular informações para fazer malas-diretas, independente do fato de a fonte de dados estar em um mailing ou email.
Com essa novidade, todos os passos necessários estão consolidados em uma única janela, de modo que com cerca de dez cliques (antes eram 50) é possível realizar a tarefa. O usuário arrasta o Address Book para o Data Merge Manager, e o serviço está praticamente pronto. E ainda é possível ter um preview de tudo antes de finalizar o processo.



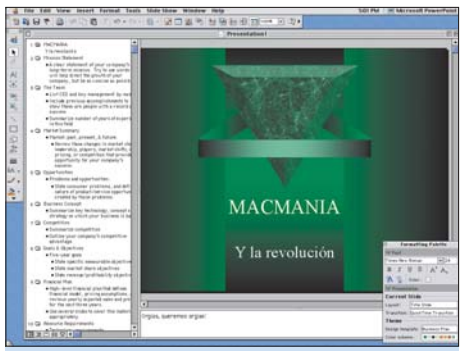
O Data Merge Manager permite criar correspondências personalizadas com dez cliques



Palete Picture já traz vários recursos para você dar um tapinha na aparência da imagem

PowerPoint

Criar apresentações bonitas é importante para muitos usuários, que, geralmente, não têm muito tempo para aprender a usar uma nova aplicação ou de criar um trabalho bem feito.
O PowerPoint 2001 pretende mudar isso. A janela principal do PowerPoint foi dividida em três (three-panel view) para dar maior flexibilidade ao processo, oferecendo visualizações diferentes da apresentação. Isso é importante porque a grande parte dos usuários sempre usa o modo Slide e nem sabe que existem mais dois: Outline e Notes. Com essa visão combinada das informações, fica mais fácil adicionar novos slides, editar textos e acrescentar notas enquanto se cria a apresentação.
Mas a grande inovação é a integração com o QuickTime, que possibilita criar belas transições entre os slides. São mais de cem tipos de



PowerPoint agora mostra o três modos de visualização simultaneamente

transições – *fades*, explosões etc. – para definitivamente chamar a atenção da audiência. E por falar em QuickTime, o programa introduz os PowerPoint Movies, outra função exclusiva da versão Mac que permite salvar e compartilhar apresentações como filmes QuickTime. Assim, qualquer pessoa que tenha o software da Apple instalado poderá ver sua apresentação sem precisar ter o PowerPoint instalado. Além disso, é possível importar arquivos MP3 e outros arquivos de som para a apresentação, tornando-a quase um filme de verdade.



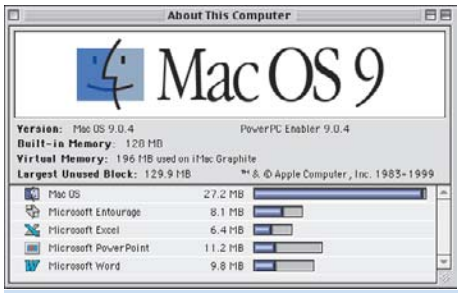
Integração com o QuickTime permite realizar transições muito loucas entre slides e até gerar um arquivo.MOV com a apresentação

E o melhor da história é que um PowerPoint Movie pode ser aberto no PowerPoint 2001 por outro usuário, que será capaz de editar os slides livremente. É difícil de acreditar, mas funciona mesmo!

Compatibilidade é tudo

Outra preocupação da Microsoft foi a de tornar os arquivos Office de Windows e Mac completamente compatíveis, de modo que não há mais frescuras na hora de abrir um documento de Mac no Windows e vice-versa. Isso acaba com as antigas reclamações dos usuários de Office, tanto de uma quanto de outra plataforma.

Una isso com a integração entre os programas do Office 2001 e os novos recursos (alguns só para Mac) – que definitivamente simplificam tarefas antes complexas –, e temos uma prova definitiva, para quem ainda tinha alguma dúvida, de que a Microsoft está realmente comprometida com o Mac OS e de que, ainda mais importante, a empresa está escutando os usuários. O único pedido que a turma de Bill Gates não vai atender é a versão do Access para Mac. Os desenvolvedores da Microsoft



Analise e tire suas conclusões

afirmam que o Access é um produto altamente integrado ao Windows e portá-lo para o Mac OS implicaria em portar também uma grande quantidade de APIs do Windows. E os macmaníacos já contam com o FileMaker, que serve bem qualquer mesa.

A versão do *Office 2001 for Mac* que analisamos era beta e, por isso, ainda apresentava vários bugs e instabilidades que provavelmente serão corrigidos até o lançamento definitivo do produto – pelo menos é o que esperamos. Mas já podemos garantir que os Macs mais velhos vão sentir o peso das novidades e certamente vão reclamar. M

MÁRCIO NIGRO

InDesign 1.5

Adobe corre atrás do prejuízo e melhora seu produto expressivamente

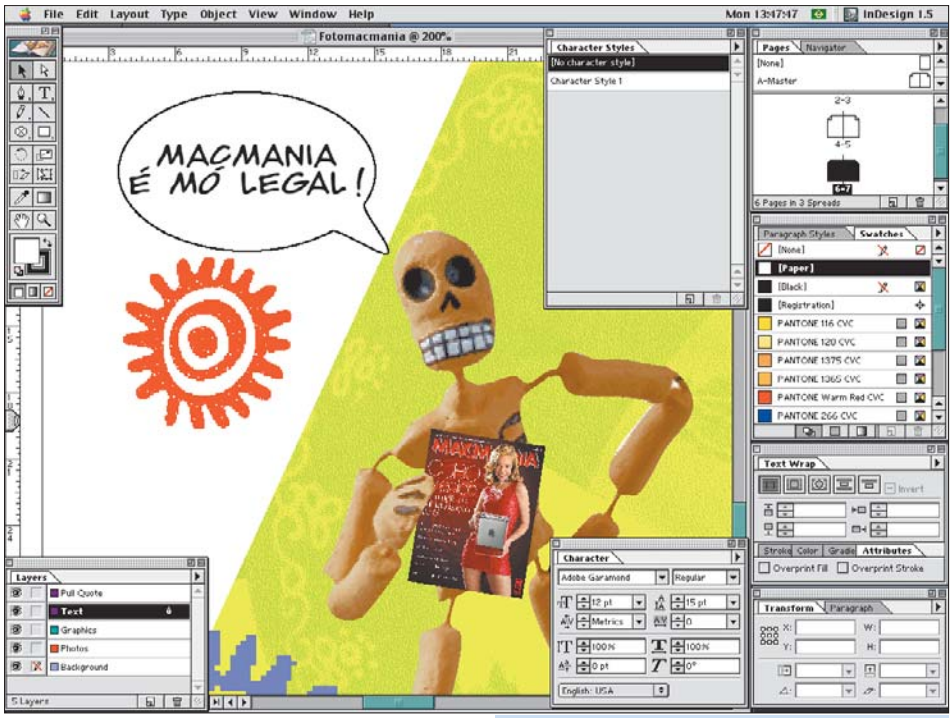
Desde a invenção do PostScript e do fabuloso Photoshop, a Adobe sempre ocupou o nível mais alto da indústria da comunicação visual. Depois, com seus lançamentos na área de *desktop video* e Web design, foi mais além. Mas sempre teve duas pedras no sapato: o FreeHand e o QuarkXPress. Chegou-se a pensar que esses problemas acabariam com a aquisição, em 1994, da Aldus, dona do PageMaker e do FreeHand. Não deu muito certo. O FreeHand, que pertencia à subsidiária



Altsys, acabou não entrando na fusão e foi parar nas mãos da Macromedia, podendo então continuar no páreo contra o Illustrator. Já o PageMaker, o rei do *desktop publishing* na década de 80, já estava em decadência, após o sucesso fulminante do QuarkXPress no mercado profissional. Os anos passaram e a Quark foi se acomodando em seu monopólio, praticamente sem evoluções. Do seu lado, a Adobe acabou seguindo dois caminhos distintos: o PageMaker, devidamente maquiado nos padrões da empresa, voltou-se para o mercado de *home office*, e o FrameMaker, outra aquisição na área, acabou indo para o lado corporativo. Quando todos achavam que a corrida estava perdida, surgiu um ás na manga da Adobe: o Adobe InDesign, lançado em 99 para ser o novo paradigma no mercado de impressos.

A versão 1.0 do programa causou muito hype, mas mesmo assim designers e bureaus ficaram com um pé atrás, principalmente devido a relatos de paus de impressão e exigências pantagruélicas de memória e processador.

Agora, a nova versão 1.5, revista e bem melhorada, traz de novo a pergunta que não quer calar: o InDesign pode mesmo substituir o acomodado QuarkXPress?



InDesign, interface amigável e familiar

Uma revolução silenciosa

A grande sacada do InDesign não aparece muito. Sua arquitetura de programação é baseada em um programa-base e dezenas de plug-ins para as mais diversas funções. Esse conceito vinha sendo explorado de forma modesta no Illustrator 8.0, e agora promete ser a nova coqueluche nos softwares da Adobe. Com isso, a empresa pretende criar softwares mais fáceis de programar e de adaptar para as necessidades dos usuários, através da produção de novos plug-ins por outras empresas. Dessa forma, a Adobe consegue uniformizar mais ainda os seus produtos. Hoje, quem usa o Illustrator e o Photoshop consegue se familiarizar com os comandos e a interface do InDesign sem dor nem sofrimento.

Irmãos Coragem

Comandos, ferramentas, atalhos e paletes – com o mesmo estilo empilhável – são semelhantes entre o InDesign e a dupla Photoshop + Illustrator, especialmente com este último. À primeira vista, o InDesign parece uma mistura de PageMaker e Illustrator, com umas pequenas pitadas de QuarkXPress. Algumas ferramentas básicas são muito parecidas, com pequenas e marcantes diferenças. O controle de páginas é um bom exemplo. Como no Quark, ele tem uma palete específica para isso, onde se controla o uso de diversas páginas mestras e sub-mestras e ainda navega-se dentro do documento. A grande diferença aqui é que todas as páginas são "anabolizadas" com o uso dos layers, que permitem a criação de diversos layouts. Entre as outras semelhanças com o Illustrator, você reconhece o Navigator, para visualição e navegação nos documentos; o Swatch, que armazena estilos de contorno e preenchimento de objetos; Gradient Tool, que permite utilizar todos os tipos de degradês; e a palete Transform, para total controle exato de medidas e posições dos objetos.

A caixa de ferramentas flexível



Pró: Bem mais estável que a versão 1.0

Contra: Ainda com poucas ferramentas para documentos longos, editor de texto fraco

Perigo, perigo!

O InDesign se diz compatível com os arquivos de QuarkXPress; mas, durante a conversão, algumas coisinhas podem ocorrer com aqueles acentos tão presentes em nossa amada língua tupiniquim. Isso acontece arbitrariamente com algumas fontes. Então vale o aviso: confira sempre seus arquivos depois de importá-los e mantenha sempre uma cópia do que você estiver abrindo, para não cair na armadilha de gravar em cima e ter de refazer todo o seu serviço suado. Unidades de medida também sofrem com a conversão, mudando sem aviso. Então verifique sempre os atributos de seus arquivos. A gente deu o toque! Não reclame depois.

Eu era assim...



...e fiquei assim



Isso sem falar nas diversas ferramentas que exercem funções iguais nos dois programas, como por exemplo o Eyedropper (conta-gotas), que copia estilos tipográficos e de objetos; a ferramenta de escrita em curva; o sistema de drag-and-drop de cores; e a ferramenta de transformação livre; entre outras.



A toolbox, agora na vertical

O sistema de desenho com curvas Bézier está bem mais avançado, ficando muito mais parecido com o do Illustrator. Isso é uma das grandes vantagens em relação ao QuarkXPress. Para se ter uma idéia, já é possível editar arquivos de Illustrator importados no InDesign. Sem contar, dentro da integração dos mesmos, com a inegável diferença no preview de imagens importadas, tanto do Illustrator como do Photoshop.

Essa integração do InDesign com os outros softwares da Adobe vai mais longe ainda. Utilizando as mesmas tecnologias de administração de cores, gráficos e fontes, ele suporta importação de arquivos nativos de Photoshop, Illustrator e PDF. Para se ter uma idéia, com os arquivos de Photoshop, você pode utilizar as informações de Canal Alfa ou de paths para gerar paths de recorte com a garantia de que não vão ocorrer erros na impressão. No caso do PDF, pode-se ainda gerar arquivos nativos sem precisar passar por outro programa. Isso é bastante útil para publicação de documentos digitais e para a impressão correta com a menor possibilidade de erros. Basicamente, a Adobe incorpora o melhor dos seus principais softwares e, de quebra, ainda se dá ao luxo de apresentar novas características na interface. No InDesign, você pode configurar a Toolbox como uma fileira horizontal ou vertical, ou utilizar o "padrão Adobe". pode-se também mudar totalmente a configuração de atalhos de teclado – apresentados inicialmente no padrão dos seus co-irmãos –, ou utilizar um set formatado como os shortcuts do QuarkXPress 4.0. É mais uma facilidade para quem quer mudar de vida. Essa mudança ainda se torna mais agradável quando se percebe que o InDesign importa arquivos do QuarkXPress e do PageMaker sem grandes problemas. Se os arquivos estiverem com as fontes correspondentes e os links de imagem corretos, vai dar tudo certo.

Pequenos detalhes podem mudar, por isso é sempre bom conferir no manual quais são as mudanças que realmente acontecem. Vai facilitar muito a vida de quem quiser mudar.

Outro fator bem favorável à mudança é que o InDesign já vem com dicionários necessários para hifenização e correção ortográfica. Quem usa o Quark desde o começo sabe como era complicado ter que comprar um pacote de dicionários separado para cada cópia de software.

INDESIGN 1.5

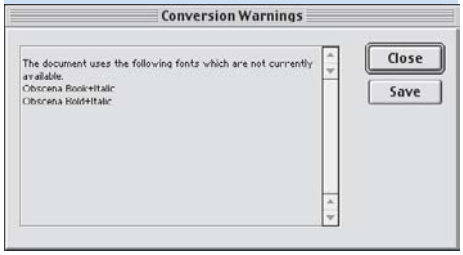
Adobe: 11-3061-9525 www.adobe.com
Preço: US$ 935 (completo)
US$ 143 (upgrade)

Em busca da perfeição

Claro que nada é perfeito. Algumas coisas no InDesign ainda não agradam a todos os usuários acostumados com o Quark e o PageMaker. Para muitos, o programa ainda não pode ser considerado matador. A inexistência de um sistema mais avançado para produção de documentos longos é bem frustrante para uma parcela de potenciais usuários: os diagramadores de livros. Não há uma indexação decente, gerenciador de Table-of-Contents (TOC) e nem um esquema de sincronização de páginação e estilos entre diferentes arquivos – características presentes no Quark – e nem um editor de textos potente como o do PageMaker. Aqueles que trabalham com propaganda já vão ficar satisfeitos, já que produzem arquivos menores, como anúncios e folhetos. Quem sabe a Adobe não resolve estes problemas nas próximas versões? Não custa esperar. As mudanças do InDesign 1.5 foram muito significativas em comparação com a versão 1.0. Isso quer dizer que a empresa está batalhando para melhorar seu produto, enquanto a concorrente praticamente não se mexe ou não quer se mexer para encarar os usuários.

JEAN BOËCHAT
É diretor de arte e limpa as janelas de sua Clarabóia.
www.boechat.com/claraboia

Fontes com atributo, essas malditas



Migrando do Quark para o InDesign

Quando saiu o InDesign, muita gente cansada das bobagens do Quark tentou migrar e se deu mal. Nem foi tanto por uma questão de diferenças na interface, mas porque o programa nasceu "cru" mesmo, com coisas faltando e outras sobrando, o que foi agravado por não rodar em uma variedade de máquinas mais antigas, nas quais o Quark trabalha confortavelmente. A Adobe removeu uma porção de arestas na versão 1.5. Então, leia e conclua se finalmente chegou a hora de migrar de vez.

Interface

As diferenças entre o InDesign e o Quark variam do sutil ao escabroso. No setor dos atalhos de teclado, ao menos isso é remediável: vá ao menu Edit ▸ Edit Shortcuts e escolha "Set: QuarkXPress 4" para que os atalhos de teclado do QuarkXPress sejam copiados pelo InDesign.

Com isso, as maiores diferenças passam a ser:

- As paletes por todos os lados.
- Não se usa o Option para acionar a mãozinha, e sim a barra de espaço.
- Modificar o tamanho das imagens na proporção é com ⌘Shift e não ⌘OptionShift.
- Um monte de outras coisas que vão fazer você murmurar "FDP!" até se adaptar. Se bem que, com Undos ilimitados, dá para se acostumar sem perder nenhum arquivo importante – diferente do Quark, que tem só um Undo e apenas em algumas funções.

Abrindo coisas do Quark

Ao abrir templates importadas do Quark, cuidado; pois o InDesign tem problemas com as páginas-mestras *(master pages)*. Se você possui várias masters no documento, é bem capaz que você acabe com apenas uma aplicada em todas as páginas! O ideal mesmo é que, em templates complexas, as páginas-mestras sejam criadas direto no InDesign, senão você vai ter que ter o trabalho de decompor sua template original no Quark e então importar os diferentes documentos um a um.

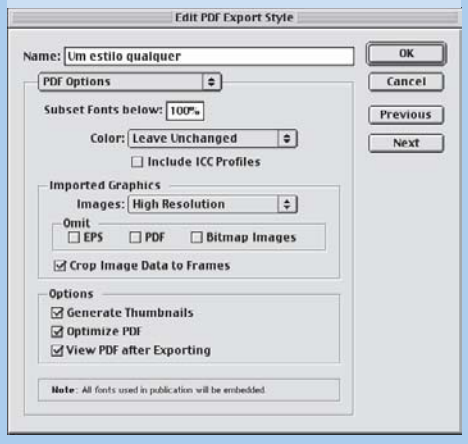
Também podem ocorrer confusões com os estilos de parágrafos. O InDesign altera estilos de parágrafos que possuam propriedades como bold e itálico forçados. Portanto procure utilizar só as variações Bold e Italic da fonte utilizada.

Não se espante com mudanças de unidade de medida; em nossos testes, o InDesign mudou arbitrariamente as unidades de um documento de Quark de pontos para centímetros. Você tem que ir às preferências e mudar a unidade de volta. Algumas funções de caixas de texto, como a de alinhamento vertical, também foram desativadas sem explicação.

Agora, o difícil de aturar mesmo são os problemas de *encoding* de caracteres. Caracteres acentuados em documentos importados do Quark simplesmente entram trocados, sem qualquer razão aparente!

O único jeito é dar busca-e-troca para consertá-los. Problemas como esses mostram que a Adobe ainda tem muito a percorrer antes de dizer que seu produto pode importar arquivos do Quark sem problemas. Em muitos casos, ainda vale mais a pena recriar as suas templates do zero.

PDF Export no InDesign é o bicho!



Aonde você vai com essas fontes?



Impressão, prepress e PDF

Fechar arquivos no InDesign com a composição de PDF e PS rolou sem problemas (também pudera, a Adobe inventou o PDF e o PS). A integração do PDF, que a Adobe leva ao extremo, com o mesmo grau de controle existente no Acrobat, é muito bem-vinda. Com o Mac OS X, que tem o PDF como seu formato nativo de arquivos, veremos em breve novos avanços nas composições de documentos.

O InDesign já está numa posição privilegiada para tomar partido disso. A Quark vai precisar correr atrás.

A sobrevivência da tradicional opção de fechar arquivos PostScript mostra que, embora a Adobe esteja forçando seu caminho com a composição no PostScript Nível 3, ela não se esqueceu das clássicas imagesetters de Nível 1 e 2.

Para os mais "folgados" ou que simplesmente não sabem fechar arquivos, a função Package é semelhante ao Collect for Output do Quark. E vai mais além! Ela reúne as fontes utilizadas em uma pasta junto com os demais elementos do documento, diferentemente do Quark, que não coleta fontes sem a ajuda de XTensions.

Composição de arquivos

Ao criar um documento no InDesign, algumas coisas fazem falta, como a sincronização de estilos entre documentos. Não dá para combinar cores processadas (CMYK) e cores spot (Pantone), como no Quark. E quem usa o PageMaker vai sentir (muita!) falta do Story Editor.

Em compensação, a versão 1.5 possui algumas capacidades de prender texto em curvas (*text-on-a-path*) que não só são tão boas quanto as do Quark como também excedem as capacidades da mesma função no Illustrator.

E aí, vai encarar?

Para aqueles que acham que o Quark já deu tudo o que tinha que dar, e estão loucos para mudar de programa, o InDesign agora é uma boa pedida. Tem algum caminho a percorrer, claro, mas agora a briga é de igual para igual. Escolha seu lado, porque discutir InDesign e Quark agora já é quase como Mac e PC. **M**

BRUNO DOICHE
Tem uma filhinha recém-nascida, e sabe escapar de camisas-de-força.

Vai na fé que vai todo mundo



SÉRGIO MIRANDA

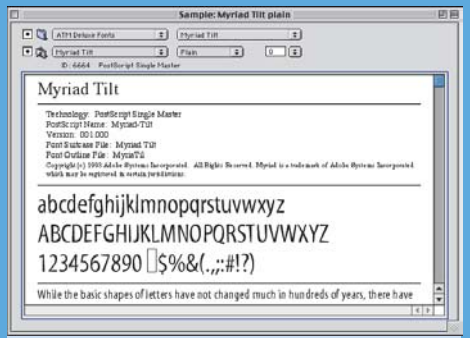
ATM x Suitcase

Organize suas fontes da melhor maneira

Ah, fontes... milhares delas, de todas as formas e jeitos, pululam na Internet. Você, num acesso transloucado, baixa um monte delas e entope sua pasta Fonts no System Folder. A partir daí, seu Mac começa a ficar lento, os menus de fontes nos aplicativos demoram para aparecer, você nem se lembra mais como é a cara de muitas delas, perde horas tentando encontrar aquela fonte ideal para o seu trabalho porque não tem um catálogo decente impresso... Então, você começa a pensar que devia ficar só com as fontes do sistema mesmo e jogar todo o resto fora. Seu problema tem solução. Existem dois programas muito bons que servem para organizar e gerenciar as fontes no seu Mac: o Adobe Type Manager Deluxe (que está na versão 4.6) e o Extensis Suitcase (que está na 9). Eles trabalham com o conceito de *sets*, que são conjuntos de fontes que podem ser ativados ou desligados conforme a necessidade do freguês. Com eles, não é preciso colocar todas as fontes dentro da pasta do sistema, já que elas podem ficar armazenadas em qualquer lugar do seu HD, até mesmo num drive externo (CD, Zip). Os sets também têm a função de imprimir folhas de caracteres para montar um catálogo de todas as fontes instaladas no computador.
Os dois aplicativos trabalham essencialmente da mesma maneira: para criar um Set, basta ir no menu File ▸ New Set, dar um nome bacana e depois arrastar e soltar as pastas no Finder onde estão as fontes para dentro do conjunto. Mas existem algumas diferenças que podem assustar ou causar admiração total. Qual deles é o melhor para você? Ainda bem que perguntou...

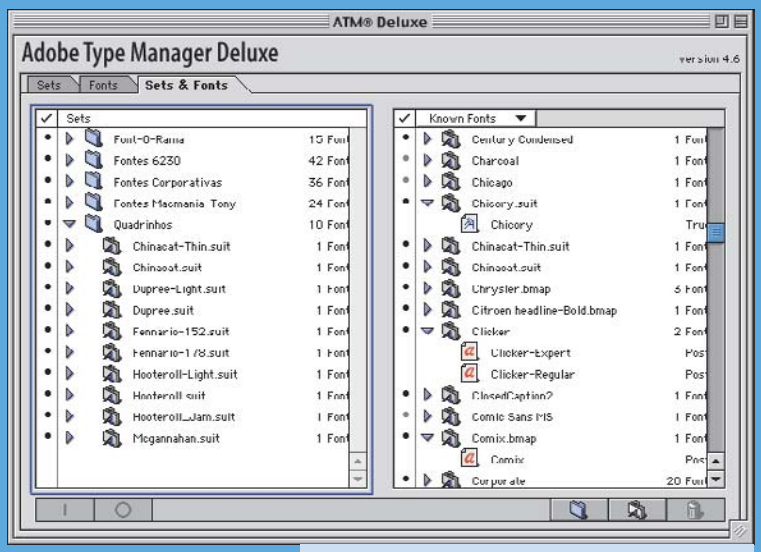
ATM Deluxe 4.6

Quem já trabalha com Mac na área de artes gráficas há mais tempo conhece de longa data o Adobe Type Manager, ou simplesmente ATM. Desde 1997, quando foi lançada a versão 4.0, ele deixou de ser apenas um painel de controle que desenhava melhor as fontes PostScript Tipo 1 na tela e passou a incorporar as funções de gerenciamento e visualização de fontes.



Um clique duplo na fonte e pronto! Uma folha de caracteres

De lá pra cá, pouca coisa mudou no programa. A última versão disponível (a 4.6) corrigiu alguns bugs, implementou suporte total ao Mac OS 9 (que a versão 4.5 não oferecia) e permitiu abrir fontes OpenType.
A interface dele continua espartana. Você tem três tipos de visualização: por sets (pacotes de fontes organizadas), apenas as fontes, ou então sets e fontes divididas em duas janelas. Para verificar como é o jeitão de cada uma delas, basta duplo-clicar em qualquer arquivo, que o gerenciador apresenta uma amostra da fonte com todos os caracteres e um texto em caixa alta e baixa, para que você possa ter uma bela noção do design da fonte. Para quem gosta de ter uma cópia impressa das fontes para fazer um catálogo de referência, o ATM apresenta duas opções: uma que imprime uma fonte por página (Print Sample) ou então várias (Print Font Index).
Mas não fica só nisso. Você pode encontrar fontes com problemas ou que estejam gerando conflitos, além de configurar o cache para elas na



Visual clássico e simples



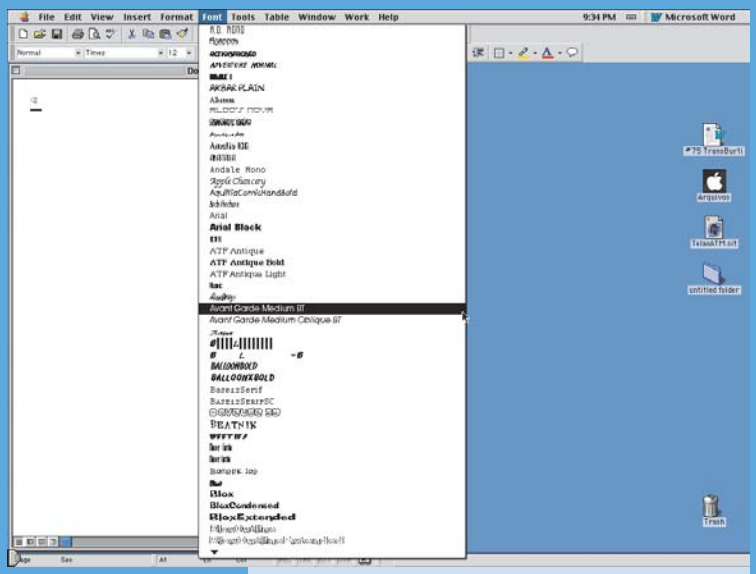
Fontes com defeito? Não tem problema!

RAM, o que pode melhorar ainda mais a performance do Mac. Ele também faz uma verificação automática de todas as fontes no seu HD depois da instalação e pode adicioná-las à lista principal imediatamente ou não.

Pró: Usa pouca memória; simples de usar; melhora o desenho de fontes Tipo 1 na tela

Contra: Não tem preview da fonte na janela principal

O ATM sozinho já é uma mão na roda, mas ele vem também com o Adobe Type Reunion, que está na versão 2.6. É um painel de controle que melhora a organização do menu de fontes dos programas. Com ele, é possível ligar e desligar os sets do ATM (ou até mesmo fontes) individualmente, direto nos menus, além elas aparecerem com sua forma original (o famoso WYSIWYG, ("o que você vê é o que você tem"), agrupadas por família. Ele também coloca no topo do próprio menu as últimas fontes utilizadas, o recurso de mostrar as fontes na aparência original deixa os menus muito lentos; portanto, use-o com bom senso.



É legal ver as fontes no menu, mas use com cuidado

ADOBE TYPE MANAGER 4.6

Adobe: www.adobe.com.br
11-3061-9525
Preço: US$ 101

Suitcase 9

Depois que foi comprado pela Extensis, o Suitcase demorou um tempão para ser reformulado e deu um pulo bem grande, saltando da versão 3.0 à 8.0. A sua última encarnação, a 9.0, ganhou um bocado de inovações que praticamente recriaram o programa.



A sua interface recebeu uma atenção especial. Agora, numa única janela você tem três módulos ao mesmo tempo: os sets, as fontes e uma janela de preview, onde é possível visualizar as fontes uma a uma ou então o set inteiro, bastando para isso clicar na pasta onde estão os arquivos. Para ver uma lista completa de caracteres, basta escolher a fonte e dar um ⌘I. A folha de caracteres aparece numa janela a parte.

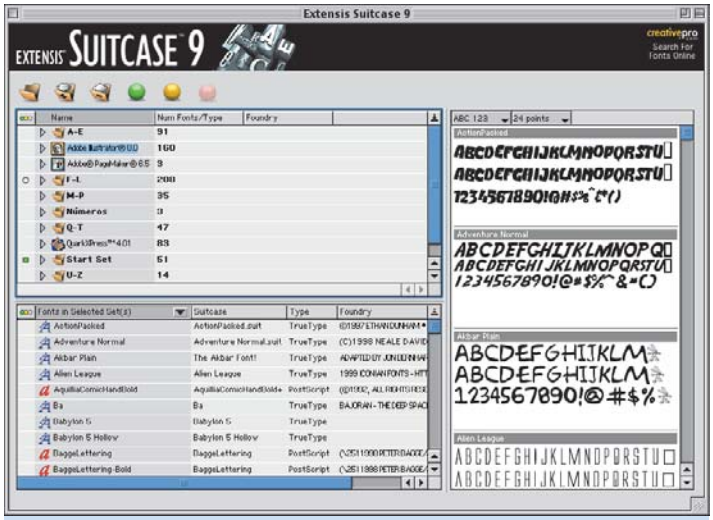
Um novo recurso é o de poder ativar fontes temporariamente; ou seja, você liga o set, usa e depois, quando reiniciar a máquina, ele estará desligado.

Ampliando essa novidade, o Suitcase apresenta a possibilidade de criar um set de fontes diretamente ligado a um determinado aplicativo. Por exemplo, você tem certas fontes que só usa com o Quark, outras com o FreeHand ou Illustrator. Basta criar um set de aplicativo (File ▸ New Application Set ou então jogar) e aquele set será ativado apenas quando o programa for ligado; depois, ele ficará ativo até que o Mac seja desligado.

Juntamente com o programa, a Extensis oferece dois pequenos aplicativos: um painel de controle chamado MenuFonts, que serve para mostrar as fontes abertas nos menus dos programas, também agrupado por família e mostrando de que tipo é a fonte (TrueType, Tipo 1 ou outra); e uma extensão do Quark, a Suitcase XT, que automaticamente abre fontes que estão sendo usadas em um documento do Quark. Esse programa usa a nova tecnologia de Sincronia de Fontes do Mac OS 9, que diferencia entre fontes com os mesmos nomes e ajuda a escolher a correta – muito prático quando se está trabalhando num arquivo que não foi feito por você e tem fontes que não estão ativadas no Suitcase.

Perfeito? Nem pensar! O Suitcase simplesmente rouba algo em torno de 10 MB de memória do Mac OS; se o sistema operacional estiver usando 20 MB antes da instalação do Suitcase, depois, ele pula para 30 MB sem qualquer cerimônia. Nos requisitos do sistema, ele avisa que é melhor ter, no mínimo, 32 MB de RAM. O programa também não tem uma opção para imprimir modelos com mais de uma fonte por página, ocasionando um bom gasto de papel se você quiser imprimir um catálogo com todas as fontes do seu computador.

O Suitcase XT também apresenta uma pequena falha: se o documento aberto está recheado de estilos prontos, a extensão se embanana toda e a emenda pode ser pior do que o problema. Em trabalhos simples, ele funciona perfeitamente.



Veja um exemplo das fontes que vai usar rapidamente

SUITCASE 9

Extensis: www.extensis.com
Woodlands: 11-3885-7688
Preço: US$ 116

Pró: Visualização imediata das fontes; interface mais moderna e agradável; ativação por aplicativos

Contra: Consome muita memória do sistema; não imprime modelos com mais de uma fonte na folha

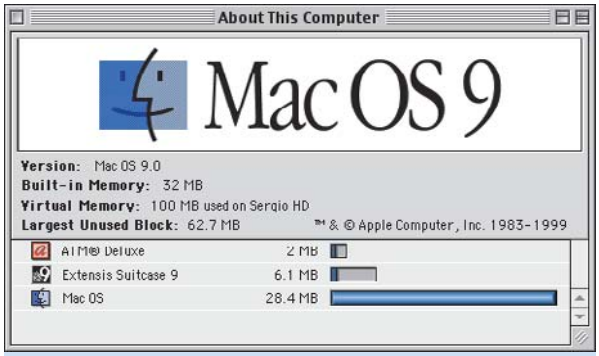
Compatibilidade e usos

E quem quiser manter os dois, pode? Depende. O Suitcase, no manual, diz que é possível trabalhar com o ATM ligado (mesmo porque sem ele toda a suavização e a resolução das fontes Tipo 1 na tela vai para o vinagre). Basta desligar os sets criados no programa da Adobe e deixar o Suitcase tomar conta, ou então usar a versão light do ATM (que é de graça, e nada mais é do que o velho painel de controle, sem os recursos do ATM Deluxe).

Já o ATM, logo na instalação, ele faz uma pesquisa para ver se há alguma versão do Suitcase instalada no seu Mac. Se ele encontrar, dá uma mensagem pouco educada avisando que "seria bem melhor desligar o Suitcase para evitar problemas". Se você insistir em manter os dois, ele continua pedindo para você desinstalar o concorrente. Nos testes que fizemos, nenhum problema foi encontrado em deixar os dois, desde que você mantenha os sets em apenas um deles.

Depois dessa explicação toda, qual deles é o melhor? Vamos dar duas sugestões: se você trabalha profissionalmente com diagramação, possui fontes pra caramba e uma máquina com muita memória, escolha o Suitcase. Ele possui recursos muito semelhantes, e você não perde tempo escolhendo fontes tendo que abrir uma a uma para visualizá-las, bastando abrir o Set em que ela se encontra.

Mas, se você não tem uma máquina tão profissional assim e precisa lutar com a distribuição de memória entre os programas, seu caso é de ATM mesmo. Ele exige pouco do OS e muito menos do seu Mac. M



Credo! Quanta memória!

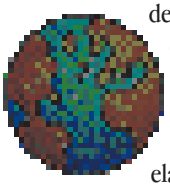
Fique ligado

OpenType: formato de fonte que é uma extensão do TrueType comum, mas com suporte para dados PostScript, desenvolvido conjuntamente pela Adobe e Microsoft com o propósito de simplificar o uso e instalação de fontes, sejam elas Tipo 1 ou TT. Entre os principais objetivos desta parceria estão amplo suporte para multiplataforma e para caracteres internacionais, e redução do tamanho dos arquivos para tornar a distribuição de fontes mais eficientes. Ainda não é muito usado.

Internet para Crianças

Abram alas para os novos internautas

Explicar o universo do mundo virtual para uma criança pode ser uma tarefa interminável. Curiosa por natureza, ela vai querer saber todos os porquês de tudo que tem direito. Se você tem paciência para ditar todas as regras



de conduta e procedimentos, desde a conexão até emails e chats, beleza: nada como ter um tutor paciente e prestativo. Outra alternativa é deixar ela xeretar em seu Mac para aprender na marra. No entanto, mesmo que o recurso de Usuários Múltiplos do Mac OS 9 seja habilitado, essa é uma medida que pode não ser muito eficiente. Mas ainda é possível optar por um terceiro caminho: o CD-ROM Internet para Crianças, que procura mostrar, de uma forma didática, todos os passos para que a criança saiba como se virar no cybermundo da Web. Funcionando tanto em PC quanto em Mac, o CD traz todos os principais conceitos relacionados à Internet em texto escrito e narração oral (mas o som pode ser desabilitado). A interface é bem colorida e traz músicas que só ficam tocando enquanto a criança está em algum menu, parando, prudentemente, durante as explicações.

Pró: Informações bem completas e organizadas; exemplos práticos

Contra: Interface infantil demais; exemplos são feitos em programas de Windows

A abertura do programa traz o dragão Tom – personagem que parece mais uma anta e que acompanhará a criança até o fim das explicações – em meio aos ícones que representam os passos para o aprendizado do mundo virtual. As seções são basicamente três:

1 O que é a Internet? – Mostra como esse universo virtual nasceu, o que se pode encontrar nele e os conceitos básicos para conhecê-lo melhor.



Visual do CD-ROM não chama muito a atenção da criança

2 Os serviços oferecidos pela Internet – Essa parte é dividida em sub-seções que mostra os serviços mais desfrutados na Web: navegação, email, procura de informações e transferência de arquivos.

3 Enciclopédia pessoal – Ensina a criança a salvar e organizar seus sites preferidos, a fim de fazer da Web uma fonte de consulta rápida.

Para completar, o programa traz também um pequeno glossário com as definições de vários termos técnicos, como URL, newsgroup, domínio etc.



O dragão-anta Tom guia a criança dando dicas

Ao selecionar uma seção ou sub-seção, uma lista de tópicos aparece em uma caderneta de anotações com a lista de telas. Pode-se clicar em qualquer tela para o pseudo-dragão Tom mostrar, sem muita (ou nenhuma) pirotecnia, como funciona o mundo da Internet – se bem que o ideal é começar pela primeira tela e depois ir avançado com as setinhas situadas no lado direito.

Além disso, os conhecimentos da criança podem ser testados com perguntas sobre o conteúdo da seção. Há bastante informação dentro do CD, que inclui tópicos como vírus, compressão de arquivos (WinZip e StuffIt), sharewares e programas comerciais, onde achar software e várias outras coisas.

A criança poderá sair da teoria e ter um gostinho do mundo virtual, a partir de um browser falso (arrrrghhh! O Internet Explorer é de Windows!), onde ela seguirá as dicas de Tom, o dragão-pero-no-mucho. Já na seção Comunicando-se, o programa mostra os passos para enviar, abrir e responder mensagens, "atachar" arquivos e ainda fala sobre *emoticons* (aquelas carinhas feitas com caracteres), assinaturas, entre outras coisas. O detalhe é que todos os exemplos são mostrados em programas de Windows, o que não vai ajudar muito o pequeno macmaníaco.

CD-ROM INTERNET PARA CRIANÇAS

Quem faz: www.publifolha.com.br
Publifolha: 11-3224-4324
Preço: R$ 39

Desanimado

Os recursos multimídia são muito fracos e praticamente todas as telas são compostas de texto, narração e ilustrações do dragão-anta e sua turma. O máximo da animação é um caracol que fica fica zanzando na tela e arrastando um cartaz escrito "Manual", onde a criança pode clicar caso tenha alguma dúvida sobre a interface (o ícone com sinal de interrogação também pode ser clicado com essa finalidade). Aliás, as animações que ocorrem durante as transições de telas acontecem no ritmo de um legítimo escargot, o que aumenta a chance de uma criança ficar impaciente e se desinteressar pelo programa.

O CD, que roda em PC e Mac, foi desenvolvido para crianças a partir de sete anos. Porém, o estilo da interface parece mais voltado para crianças com seis anos ou menos, o que poderá afastar de imediato crianças mais velhas que poderiam muito bem aprender coisas interessantes com o software. Junte isso a com uma interface às vezes meio vagarosa, e já temos um cenário potencialmente desinteressante para essa criançada esperta dos dias de hoje. M

FLÁVIA D'ANGELO
Não acredita em dragão com nariz grande.

FLÁVIA D'ANGELO

CD-ROM Folha 2000

Edição avança em relação à última, mas ainda está longe da perfeição

A versão 99 do CD-ROM da Folha foi devidamente esculhambada aqui na Macmania *(edição 67)* por ter sido muito mal portada para o Mac. Este ano, os usuários de Mac podem se sentir aliviados. A versão 2000 não foi criada só para o mundo pecezista. Diferente da versão anterior, o programa funciona satisfatoriamente no Mac.

Mas ainda não 100%.

A Publifolha continua seguindo sua diretriz de alternar a empresa responsável pela criação da versão multimídia do jornal – o que, se por um lado traz os benefícios da concorrência, por outro pode apresentar resultados inconsistentes de uma versão a outra. Este ano, o design ficou a cargo da Lamar Design.

A interface está mais convencional em termos de navegação, mas o visual piorou. A página principal é feia que dói, com silhuetas humanas que mais parecem *clip art* da Corel ilustrando as seções do CD. As páginas internas são mais bonitinhas, lembrando bastante um tema de Appearance muito popular há alguns anos, o Drawing Board. Os ícones no canto direito mais confundem que ajudam. O ícone de minimizar simplesmente some com a janela em vez de deixar a barra de título, o que seria mais lógico.

Dessa vez, o conteúdo não está dividido em dois CDs como na edição anterior. A nova versão traz tudo em um só volume, porém só contém as publicações de 1999. Se o usuário quiser consultar um texto publicado em outro ano, terá que colocar a versão anterior do CD-ROM. Aí começam os problemas. Pelo menos no Mac, é impossível consultar o banco de dados da edição 99. Não há como tirar o CD da edição 2000 sem sair do programa, e o caminho inverso (primeiro colocar o CD e depois abrir o programa) também não funciona. Cadê a tal compatibilidade?

O conteúdo é o de sempre, sem grandes novidades: textos, fotos, charges, trailers de filmes, trechos de clipes brasileiros, links para sites comentados e índices econômicos. Todas as seções estão bem mais recheadas que no CD do ano passado, que apesar de trazer um banco de dados gigantesco, carecia de atrações em seu conteúdo multimídia.

A pesquisa dos textos continua sendo a melhor parte do CD. Apesar da divisão entre Simples, Avançada e Sugerida, a opção mais simples é a tal pesquisa avançada, que procura os textos pelas palavras digitadas. Para imprimir ou copiar os textos encontrados, é preciso clicar em dois ícones não muito intuitivos.

A seção de charges traz todas as piadas publicadas na página 2 do jornal agrupadas por mês. As melhores sacadas de Angeli e Glauco podem ser conferidas rapidamente, mas com poucas opções de navegação (apenas um lápis que vai pra frente ou pra trás, cronologicamente).

A seção de vídeo é bem fraquinha, com meia dúzia de trechos de clipes e alguns trailers de filmes nacionais e internacionais meio escolhidos a esmo. Faltou também uma melhor equalização de som: o volume precisa ser ajustado a cada quadro escolhido.



Design medonho lembra clip art

Apesar de tudo isso, nada se compara à seção "Áudios", que já começa com um nome meio equivocado. O título dá a impressão de que o conteúdo da seção será totalmente voltado à música, mas não é. Ele traz trechos de livros lidos pelos próprios autores em gravações de péssima qualidade. Um conteúdo meio inútil. Neste caso, as badaladíssimas gravações dos famosos grampos que agitaram as páginas dos jornais do ano passado cairiam muito melhor.

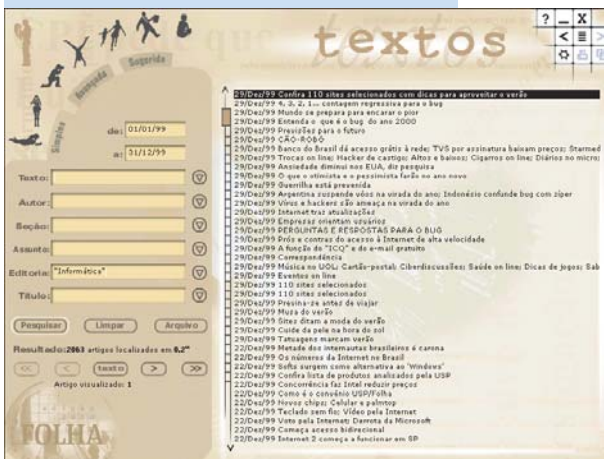
O CD-ROM também traz todos os cadernos especiais publicados no ano passado, mas exibidos de uma forma meio "monga". Imensas páginas (mal) escaneadas, que você precisa arrastar com o mouse para poder ler. Aí sofrem os proprietários de equipamentos mais lentos, onde o rolamento das telas ocorre bem devagar – um ótimo exercício para o cultivo da paciência.

Como na edição passada, o CD-ROM da Folha continua apostando em seu ponto forte, a pesquisa de textos. Mas esquece de aprimorar as outras funções. Ainda existem sérios problemas que não deveriam ocorrer numa das principais obras de referência disponíveis no país. M

FOLHA 2000

Publifolha:
www.publifolha.com.br
Preço: R$ 49

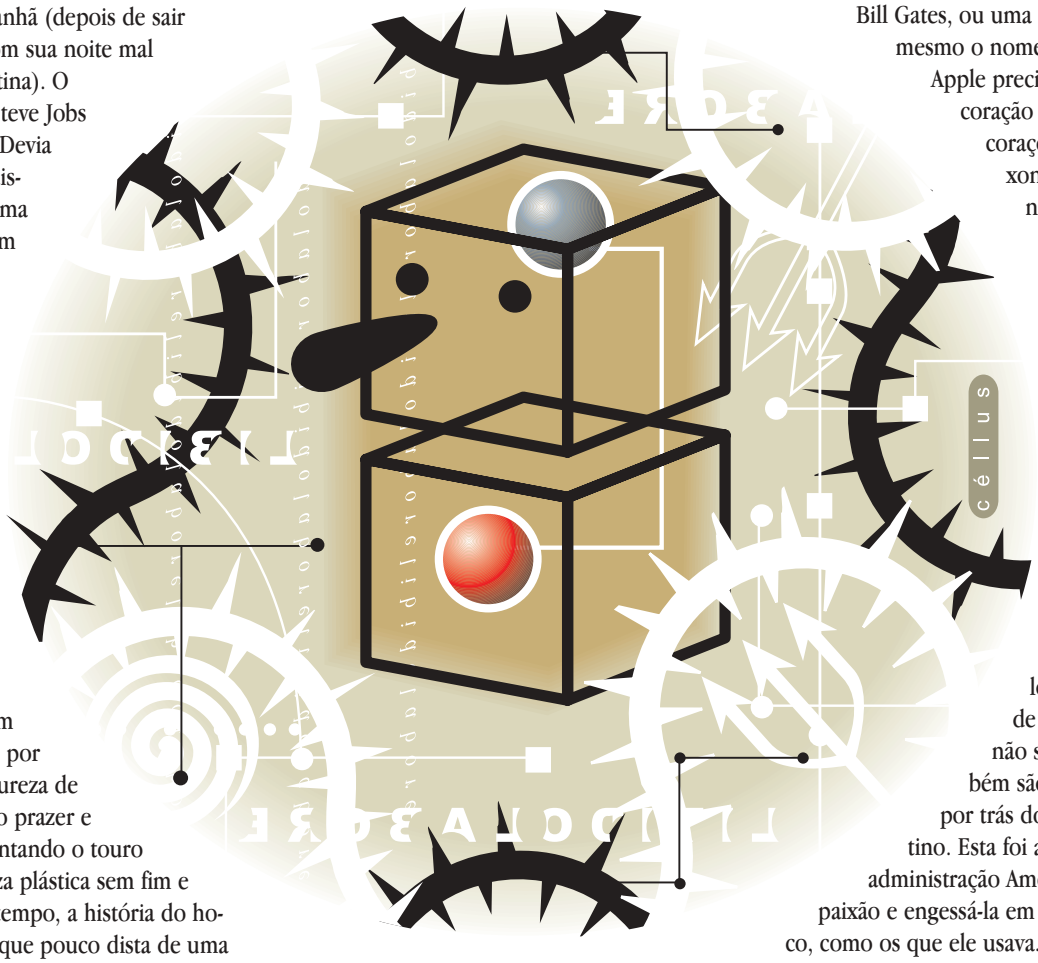
A pesquisa avançada é mais confiável



Pró: Sistema de busca eficiente; maior conteúdo multimídia que na última edição

Contra: Não funciona com a base de dados da edição 99; algumas deficiências de interface persistem

Mac é outra coisa



New York, Javits Center, 19 de julho, 9 horas da manhã (depois de sair do avião, com sua noite mal dormida, às 5 da matina). O Keynote Speech de Steve Jobs (*speech* = discurso. Devia ser show; Jobs não discursa, mas executa uma *stage performance* em que previsivelmente apresenta coisas imprevisíveis) começa quase na hora certa, com o comercial "Here's to the crazy ones" no telão. Lá vem a imagem de Einstein. Confesso que meus olhos se encheram de lágrimas. Era o elogio do belo, do criativo, do não-convencional sem ser gratuito, mas sim por conta da própria natureza de cada um. O elogio do prazer e da paixão. Picasso pintando o touro no ar é de uma beleza plástica sem fim e resume, no eixo do tempo, a história do homem na medida em que pouco dista de uma pintura rupestre. Mostra o tanto e o tão pouco que progredimos. Bem, disfarço pra ninguém notar, e lá vem o Jobs. O de sempre, sempre genial. A performance é a previsível. Nada (tecnicamente) dá errado – nenhuma "blue screen of death", como na famosa *presentation* de Gates. Então, quase ao final, após apresentar o indescritível Cubo, fala da satisfação em fazer parte da equipe da Apple. Do empenho, da *paixão* (é, chegamos onde queríamos), do amor daquela gente. Pede que todos os presentes que sejam da Apple se levantem, e que se levantem no satélite (referindo-se à central de transmissão), em Cupertino, em todos os locais, e que a platéia aplauda aquela gente. Acabado o aplauso, Jobs tenta falar e a voz sai baixa, embargada pela emoção. Uma segunda tentativa vem baixa. Abaixa a cabeça, limpa o nariz. A lágrima escorreu. Se recompõe e recomeça. Em janeiro, Wozniak, o outro Steve, chorou na platéia quando Jobs retirou o "i" do seu título de iCEO, assumindo formalmente o comando da Apple.

Mas, qual é o ponto? São dois. O primeiro é que, por mais que a Apple seja um negócio, uma empresa bilionária, ela é o fruto da paixão do homem. De um, de dois, de muitos – Salve Jonathan Ive! Salve Ave Tevanian! Salve Jon Rubinstein! Salve o trabalhador anônimo! Sem esta paixão ela naufraga, como estava naufragando, como definham os amantes sem o amor. É facílimo imaginar uma Microsoft sem Bill Gates, ou uma Intel sem... (como é mesmo o nome dele agora?). Mas a Apple precisa, para viver, um coração e mente, muitos corações e mentes, apaixonados e amantes. Do novo, do belo, do desafio, da revolução. Jobs, com certeza, mas muitos outros além dele, para os quais ele pediu o aplauso. "The crazy ones". Mal traduzindo, os loucos. O comercial é a maior peça de auto-elogio jamais publicada na imprensa. Os loucos, os *gauches*, de que o anúncio fala não são os da tela (também são), mas os que estão por trás do balcão, em Cupertino. Esta foi a grande falha da administração Amelio. Tentar calar a paixão e engessá-la em um "terno" simbólico, como os que ele usava.

> Por mais que a Apple seja um negócio, uma empresa bilionária, ela é fruto da paixão do homem

O outro ponto é que a Apple novamente (e desde o princípio) aponta para o que deve ser um computador. Tecnologia invisível. Não importa o *geek stuff* – deixe-o para nós, geeks, a meia dúzia que se diverte com e consegue ler as páginas da MacPRO (se você não sabe o que é *geek*, sorte sua, continue a leitura sem se preocupar, nós é que devemos nos preocupar pra você). O computador tem que ser mais bonito do que complicado. Mais um prazer do que um trabalho para usar. Mais um meio do que um fim. E Jobs, a Apple, aquela gente, mostram com clareza cada vez maior este caminho. M

MARIO JORGE PASSOS
mj@passos.net
É consultor de informática e homem de uma mulher só (de cada vez).

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