ANO 1 Nº77 2000 R$ 7,00 WWW.MACMANIA.COM.BR

BOOKMAKERS

MACMANIA

A REVISTA³



ISSN 1414-4395

Elegância ao Cubo

Flash 5

Diablo II

Fuji FinePix

Nomad II x Rio 500

Aumente seu espaço em disco

As Cartas Não Mentem

Ô boot difícil!

Sou novo no mundo Mac mas, quando ligo o computador, aparece um ponto de interrogação. Usando o CD do Mac OS 8.5 para *boot,* aparece uma tela de fundo cinza parecida com o *prompt* do MS-DOS. O que eu faço para reinstalar o sistema operacional?

Felipe Silva
felipesilva@bol.com.br

Essa é a janela do Open Firmware. Ela aparece em casos raros, quando o iMac não encontra a ROM (que nos Macs novos é um arquivo dentro do HD e não um chip, como nos Macs antigos). Basta digitar mac-boot *que o sistema entra. Se não entrar, o jeito é levar a uma assistência técnica para darem uma sacudida no seu Mac (ou, em bom português, "resetarem o hardware").*

RIP, PCs e Macs

Iniciei um projeto com uma editora há uns cinco meses; a proposta era de montar um departamento de arte para desenvolver e produzir novos produtos. Nesse período, tudo correu mais do que bem: toda a verba investida foi até agora empregada em produtos para Mac – impressoras, scanner, mídias removíveis etc. E, como a coisa está andando de vento em popa, estamos pensando em iniciar o processo de CTF *(computer to film)* ou até mesmo CTP *(computer to plate).* Contactamos uma consultoria para avaliar nossos processos e quantidades de produção para definirmos o que seria o ideal para nosso uso, o CTF ou CTP, e aí a encrenca começa. Para ambos os processos necessitamos de uma máquina para o RIP, e aí nos foi dito que para isso seria necessário um Pentium de 1 GHz. Foi então que, para meu espanto, o consultor disse que, para esse processo, o PC é mais rápido e blá, blá, blá, que ele é até quatro vezes mais rápido que o Mac, blá, blá, blá. Foi então que eu sugeri o G4 Dual. Mesmo assim, ele disse que o maior *sbare* do mercado para RIP era o PC; mesmo não tirando os méritos do Mac para o mercado DTP, ele insistiu na história...

E aí fico no mar das dúvidas... Até onde isso é verdade? O consultor fala isso porque sua mulher fugiu com um Mac? Verdade mesmo que o PC é mais rápido para esse fim? Se é, por quê? Qual a sugestão da Macmania (claro, tirando nossa religiosidade em torno do Mac)? Conto com a imparcialidade de julgamento de vocês, mesmo porque acho que todos na Bookmakers têm de conviver com PCs e Macs, em razão das suas publicações (Magnet, Macmania etc.)

Ariel
ariel.f@zaz.com.br

Seu consultor falou algumas meias verdades. Um servidor RIP é uma máquina com apenas uma função: "mastigar" arquivos PostScript e jogá-los para a imagesetter. A decisão de usar Mac ou PC depende exclusivamente do equipamento que você vai comprar. Se o software RIP que vem com ele tem versões para Mac e PC, a decisão é sua. As vantagens de se usar Mac são aquelas que você já conhece. Se o software for compatível com o Velocity Engine ou com os Macs duoprocessados, não tenha dúvida que o Mac vai ter um desempenho superior. É sempre bom lembrar que não são só os MHz que contam na hora de "ripar" um arquivo. A quantidade de memória no servidor também é importante. No passado era mais barato investir em RAM para PC do que para Mac, mas isso mudou quando a Apple passou a adotar o PC-100.

RAM Disk, ícones e Maya

Sou um novo usuário de Mac e tenho algumas dúvidas:

1) O que é e como funciona o RAM Disk? Qual a diferença entre ele e a memória virtual?

2) Peguei um set de ícones no site Perfect Yosemite. Posso ficar mudando entre esses ícones e os originais que vêm com o sistema, sem problemas?

3) Também peguei o screensaver Maya Paint Effects, só que ele nunca funcionou como protetor de tela e sim como um aplicativo. O que eu faço?

Erik Granato
erikgranato@ig.com.br

1) RAM Disk, o nome já diz, é um "disco de RAM". É uma parte da RAM que passa a funcionar como um HD. Você pode colocar arquivos e programas nela, que rodarão mais rápido. Só é interessante se você tem um Mac com memória sobrando. O RAM Disk é exatamente o oposto da memória virtual, que é uma parte do disco que é usada como memória RAM.

2) Sim, pode trocar os ícones que você quiser. Tem alguns programas que até deixam você trocar o ícone da lata de lixo.

3) Apesar de ser definido como screensaver, o Maya Paint Effects é mais uma demo das capacidades do programa do que realmente um protetor de tela. É bonitinho de se olhar mas não serve para muita coisa, a não ser mostrar como sua máquina é lenta.

ADSL no Mac: a novela

Dúvida sobre matéria "Sociabilizando a conexão", da edição 74: tenho uma rede no meu escritório/casa – um G3, um iMac, um iBook e um 486 (só pro básico, lógico, como ler disquetes) – ligados por um hub 3Com de 8 portas. Estou querendo fazer a conexão Speedy, mas não me convenço muito com as explicações do Terra e Speedy sobre Macs. Me falaram que tem que colocar uma placa externa no iMac, ou interna se for no G3. E o modem do iMac, fica desativado? Em que entrada essa placa externa seria ligada? Lendo a matéria surgiu a dúvida pois, no desenho, o modem está ligado direto no hub. Precisa ou não dessa placa? Eu não tenho necessidade de todas as máquinas conectadas, mas se desse pelo menos um Mac e um PC na mesma conexão, seria legal. Onde posso obter mais informações a respeito?

Malu Calissi
index.sp@terra.com.br

Não precisa de placa nenhuma. O modem ADSL é ligado na porta Ethernet, ou num hub, com um dos computadores da rede servindo de roteador (distribuindo a conexão para os outros, com o uso de um software como o Vicom Gateway ou o IPNetRouter).

Compatibilidade?

Com tantos lançamentos maravilhosos (iMac, Cube, G4 e por aí vai), a gente chega a pensar que o mundo é Macintosh. Até entrar na Internet e tentar entrar em alguns sites. A gente achava que isso não acontecia mais, mas entrei no *home banking* do meu banco (Mercantil do Brasil), não aconteceu nada e, por telefone, me disseram: "não somos compatíveis com a plataforma da Êipou". Depois disso, percebi que metade (exagero) do mundo Web não aceita a nossa linguagem, mas aguentei passivamente. Foi então que tentei me comunicar com a Nave-mãe: Apple.com.br. Sabe aquela página, "Fale Conosco"? Pois é. Fiquei uma semana tentando passar um email importantíííííssimo, mas vinha a famosa mensagem de sites que não aceitam Macs e só falam pecezês: *"a connection failure has occurred".* Será que *a Apple* não é compatível com Mac? Durma-se com um barulho desses.

Wagner Magalhães
wagnermg@super11.net

A mensagem "A connection failure has occurred" *não quer dizer que o site não seja compatível com Mac, mas que por algum motivo seu browser não encontrou o site que você estava atrás. Quanto ao* home banking, *não tem jeito. Já existem vários bancos com sistemas compatíveis com o Mac, mas a maioria ainda usa sistemas que dependem de plug-ins e ferramentas que não funcionam no Mac.*

Novo site

Sou leitor assíduo da Macmania e realmente gostaria de parabenizar vocês pelo novo visual do site. O antigo já estava bem capenga, né?! Já era hora! Seja como for, a espera valeu a pena. Parabéns!

Patrick Schenk
pschenk@antares.com.br

Acredito que as mudanças no visual e conteúdo do site de vocês não poderiam ter vindo em hora melhor! As páginas ficaram muito mais interessantes e, além das notícias, trazem muitos outros atrativos. Valeu. Continuem com o bom trabalho!

André Carvalho
andreod@zaz.com.br

Simplesmente lindo, o site da Macmania. Eu não entendia por que era tão "pobrinho". Era feito em Mac? Ou infelizmente usaram PC? Mas de qualquer forma, parabéns mesmo... Layout 10... 1000...

Carlos Eduardo Puck
cpuck@terra.com.br

Tô morando há dois meses nos States e, de saudade, fui olhar o site da Macmania!! Quase desmaiei de alegria! O site tá lindão!! Parabéns mesmo, galera! Compro em banca desde o número 1. Quando voltar, em novembro, vou assinar!

Arjuna
ara_arjuna@Mac.com

Melhorou muito o site da Macmania com esse visual Aqua!

Roberto
rtietz@zaz.com.br

Parabéns mesmo!!!! O novo site está muuuuuuito bonito e é bem melhor que o anterior, sem sombra de dúvida. Fico feliz por esse presente! Valeu mesmo!!!

Marcello
marcello@tv1.com.br

Até que em enfim tomaram vergonha na cara e fizeram uma HOME digna de um leitor da Macmania. Levei um baita susto, hoje à tarde, ao conectar para saber das notícias. Fiquei tão animado que, inclusive, fiz minha assinatura *online.* Tenho todas as edições da Macmania, mas só agora senti firmeza em fazer a assinatura. O site está joinha, continuem assim.

Marcos Aurelio e Silva
samnetrio@ajato.com.br

Parabéns pelo novo design do site. Ficou dugrancarai! :)

Marcos RS
marcosrs@Mac.com

Nada como deixar o povo a pão e água durante seis meses... Obrigado pelos elogios. E podem ficar tranquilos, nosso site voltou pra valer, com notícias diárias e matérias especiais. Aguardem mais novidades.

Índice

4 *Cartas*
8 *Mac na Mídia*
11 *Hugo*
14 *Tid Bits*
20 *Ampliando Seu Espaço*
26 *Cubo*
34 *Nomad II x Rio 500*
36 *Bê-A-Bá: Biópsia no seu Mac*
38 *Simpatips*
40 *Sharewares: Visualizadores*
44 *Help*
46 *Teoria: Resolução*
50 *Macintóshico: Conspiração*
55 *MacPRO*
58 *Fuji FinePix 4700*
62 *Macromedia Flash 5*
65 *CD-ROM Internet para Crianças*
66 *Diablo II*
74 *Ombudsmac*

O iBook dá conta?

Sou designer gráfico e estou querendo comprar um Mac para poder trabalhar nas horas vagas, ou seja, em casa. Porém, tenho uma dúvida: quero saber se tenho alguma limitação em relação ao iBook. Na verdade eu quero um iBook porque assim posso trabalhar e me divertir levando-o para viajar. Posso colocar um mouse USB nele e usar para fazer trabalhos que necessitem de mais precisão? As fotos eu trato no Mac da firma, e o resto eu faço em casa mesmo.

Ubirajara Junior
gcinelandia@uol.com.br

Se Photosbop não é problema, então não há problema. Você pode colocar um mouse ou qualquer outro periférico na porta USB única do iBook.

A voz do dono

Olá, sou novo assinante de vocês. Na realidade acabei de receber minha primeira edição, a número 75. Simplesmente adorei a revista! Na minha opinião e na de colegas, é a mais completa revista de computadores já feita no Brasil; dá de mil nas de PC. A propósito, sou novo no mundo do Mac e tenho algumas dúvidas. Recentemente instalei o OS 9 na minha máquina e gostaria de saber como faço funcionar a função de voz do sistema. Me disseram que funciona com sua voz, é verdade? Outra dúvida é a respeito de um site de jogos da Aspyr; me interessei muito

Humor, não!

Acabei de ler a coluna "As Cartas Não Mentem" da Macmania 75, e não posso deixar de comentar a observação feita por esta Revista sobre o email enviado pelo Sr. João Pedro (subtítulo "Juris Esperneandi"). Em primeiro lugar, gostaria de dizer que esta não é a primeira vez que vejo comentários jocosos como respostas a observações feitas pelos leitores. Considero que a equipe dessa revista é formada por excelentes profissionais e que estes não necessitam fazer piadinhas sobre os textos enviados para tornar a seção de cartas mais interessante ou agradável. A seção "As Cartas Não Mentem" é uma das mais importantes dessa revista, uma vez que auxilia a solucionar problemas comuns aos usuários Mac, através de suas respostas competentes. Creio que o procedimento de fazer comentários debochados sobre as dúvidas ou opiniões dos leitores que não apenas elogiam a plataforma Mac e seu produtos (nós todos sabemos que são muito bons) intimidam a livre expressão e não contribuem para a correção de distorções existentes, o que deveria ser a principal função da mídia. Em segundo lugar, a opinião do Sr. João Pedro chama a atenção para alguns erros, na minha opinião, de avaliação da Apple Brasil, a saber:

1) Apesar de a maioria dos usuários poder ler inglês, nos não podemos ser comparados a consumidores americanos e europeus. Melhor explicando: o poder de compra dos brasileiros, como todos sabem, é muito menor do que os habitantes do Primeiro Mundo, não sendo possível aos simples mortais deste país atualizar suas máquinas a cada novo lançamento. Além disso, os produtos Macintosh têm alta qualidade e são muito duráveis. Eu mesmo tenho um Classic comprado em 1990, um LC III comprado em 1993 e um Performa 630CD adquirido em 1997. Todos funcionando muito bem, sem ter apresentado, até hoje, qualquer tipo de problema que eu mesmo não pudesse solucionar. Dessa forma, creio que a Apple Brasil tem que se preocupar, sim, com usuários que possuem equipamentos antigos, tratando-os com o mesmo respeito que aqueles com maior poder de compra.

2) No geral, o atendimento aos usuários pela Apple Brasil é MUITO RUIM! Digo isso por experiência própria. Eu tive contato com a plataforma Mac quando trabalhei na Alemanha, no período de 1987 a 1991. Lá, como em vários países da Europa, a Apple oferece seus produtos para que sejam testados em institutos de pesquisa e universidades. Os universitários podem adquirir produtos Mac com preços promocionais, numa clara estratégia de difundir a plataforma. Pois bem, pensando ser esta uma filosofia da Apple (mesmo no Brasil), entrei em contato com a Apple Brasil solicitando informações sobre atividades da empresa no setor educacional. Após ter enviado o quinto email, recebi respostas evasivas sugerindo visitar a home page da empresa. Lá pude constatar que a "atividade educacional" da Apple Brasil se restringe a fornecer computadores de última geração a universidades PARTICULARES e utilizar isso como estratégia de marketing.

Por último, especificamente com relação à Macmania, gostaria de dizer que aconselhar um leitor a comprar um PC quando este não está satisfeito com a assistência técnica oferecida aos usuários Mac (se é que ela existe) não me parece ser uma atitude coerente com esta revista, que acompanho como assinante desde seus primeiros números. Sempre considerei a Macmania o "porta-voz" da comunidade, não como representante da empresa. A idéia de "ame-o, ou deixe-o", implícita na resposta ao leitor é, no mínimo, anacrônica.

Paulo Cesar Abreu - Rio Grande (RS)
docpca@super.furg.br

Começando pelo fim, primeiro vamos explicar os comentários jocosos. Fazemos isso apenas para tornar a seção de cartas mais divertida. Concordo que às vezes somos informais demais, o que pode chocar leitores acostumados com o tom sóbrio (para não dizer chato) de outras publicações. Concordo também que não se deve misturar piadinhas com o auxílio ao leitor; por isso foi criada a seção Help, onde as perguntas mais cabeludas são respondidas seriamente. Sobre intimidar os leitores, isso não é verdade. Por mais que "chutemos o balde", eles continuam escrevendo cada vez mais. Quanto à política educacional na Apple no Brasil, só podemos lamentar que ela não pratique aqui a mesma estratégia utilizada em outros países e torcer para que um dia eles mudem de idéia.

pelos jogos e queria saber se é seguro comprar nesse site, se eles realmente entregam em outro país ou se vocês sabem de outro lugar aqui no Brasil que venda os jogos The Sims e Diablo 2.

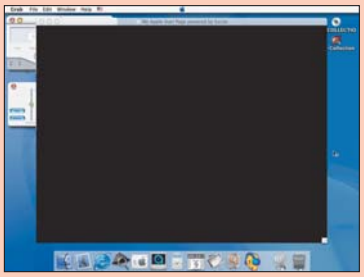
Giovanni
spider-man@navinet.com.br

Existem várias tecnologias relacionadas a voz no Mac OS 9. O Multiple Users tem o recurso Senha Falada (Voiceprint Password). O painel Speech faz o Mac ler textos em voz alta, possuindo um monte de vozes engraçadas. Há também o reconhecimento de voz (speech recognition) *propriamente dito, que reconhece comandos ditados no microfone. Mas só funciona em inglês, e muito bem pronunciado. Quanto aos joguinhos, nada melhor que comprar no site do próprio fabricante. Algumas revendas, como a MacMouse e a AppleStore1, costumam trazer esses jogos para cá, em quantidades limitadas. Dê uma ligada para elas e faça sua encomenda.*

Bomba do leitor

Acho que sou o primeiro a enviar bombas do Mac OS X, certo?

Pecatto
pecatto@terra.com.br



Sim, é o primeiro. Mas, pelo menos em bombas, o X perde de longe para o 9. Que bom!

Duvide-o-dó

Sou um usuário Mac perdido no interior de SP e não tenho a quem recorrer. Tento popularizar a plataforma por aqui e tenho divulgado sua revista junto a produtoras e agências de publicidade com as quais trabalho. Se puderem me indicar um grupo de discussão de usuários Mac na Internet, eu agradeço.

Outras coisas: tenho um Performa 6230CD com 32 MB de RAM e utilizava o sistema 7.5.1. Recentemente, fiz um upgrade para o 8.5, e está tudo uma beleza! Também troquei meu modem interno de 14 kbps por um US Robotics externo de 56 kbps. Está tudo lindo e maravilhoso e indo tão bem, mas tão bem, que este neurótico de guerra aqui está temeroso à espera da primeira travada! Claro que "becapei" tudo antes de mudar o sistema, menos minha coleção de fotos pornô. Mas elas continuaram sãs e salvas. Para evitar um *crash,* preciso de algumas orientações:

1) Meu HD está uma bagunça, com um monte de itens duplicados. Eu gostaria de organizá-lo. Existe um aplicativo que faça isso, ou devo fazer na unha? Como fazer? Que itens preservar? O que apagar? Será que não vou perder minhas fotos, que me são tão caras? Onde ficam os arquivos?

2) O Conflict Catcher 8 e o TechTool são úteis nesse processo de "psicoterapia" do meu HD? Não podem atrapalhar? Também consegui cópia do ResEdit; devo instalá-lo? Sei que ele é perigoso, mas dá um tesão imaginar o que posso penetrar no âmago de minha máquina!

3) Não gosto do layout Brazilian do teclado. Há anos me acostumei a digitar guiando-me pelo visual das teclas. Vocês podem imaginar como é duro para quem ganha a vida como redator, né? Não tô "afins" de reinventar a roda. Existe algum programinha downloadável que me restitua o layout antigo?

4) Penso em comprar o Norton Antivirus. É boa idéia? Qual versão devo adquirir?

Milton Guilherme Lima Alves
mecontatudo@hotmail.com

1) Agora que você já instalou o sistema novo, fica difícil. Na próxima vez, use o shareware Clean Install Assistant.

2) Programas para manter seu disco e suas extensões em bom estado sempre são úteis. Quanto ao uso do ResEdit para sublimar desejos sexuais latentes, consulte antes um analista (psico mesmo, não de sistemas).

3) Se por layout antigo você quer dizer o americano, ele já está instalado. Basta abrir o painel Keyboard e selecioná-lo. Mas, já que você baixou o ResEdit, que tal criar seu próprio layout de teclado? Temos um tutorial a respeito no nosso site.

4) Vírus no Mac não é tanto motivo de preocupação quanto no PC, mas é bom prevenir. Compre a última versão (6.0) e mantenha-a atualizada. Se você for destemido (ou pão-duro), pode testar o beta do NAV 7.0.

Queime seus próprios DVDs

Descobri como queimar um CD com arquivo de vídeo para tocar num DVD caseiro! Repare que no painel dos DVD players vem escrito "DVD/CD/VideoCD", e no Toast 4.0 existe a opção para queimar em "VideoCD". Tentei jogar um filminho qualquer e o programa avisa para usar um tal de "Astarte M.Pack". Descolei o Astarte e transformei meu filme em MPEG. Joguei de novo no Toast e ele aceitou. Você pode ainda organizar as sequências do filme como se fossem tracks de áudio; maior moleza. O único problema é que a qualidade é sofrível. Fiz vários testes utilizando diferentes tipos de compressão para captura, como Intel, JPEG, Miro, Animation etc., e no final o que vale é a compressão do Astarte para MPEG, que é muito fraquinha e não dá nenhuma opção para melhorar. Ouvi falar de um programa chamado Media Cleaner, que tem mais recursos de compressão, e vou tentar alguma coisa com ele. Como o DVD será um eletrodoméstico que todo mundo vai comprar, seria interessante utilizar o VideoCD para arquivar imagens enquanto não temos queimadores de DVD mais baratos. Os video-CDs que eu fiz funcionaram num Sony DVP S500 e num Panasonic DVD L50, mas não funcionaram num Toshiba de um amigo.

Julio Moschen
julio@luanova.com.br

A Apple comprou a Astarte e, com ele, seus programas de criação de DVDs. Ou seja, em breve deve aparecer uma solução totalmente Mac para você gravar seus próprios DVDs. Não vemos a hora...

Elegia a Tio Dave

Recebi ontem a Macmania deste mês. Linda capa, trabalho de Mario AV. Excelentes matérias, inclusive do nosso amigo Marcos Kim. Mas o mais emocionante, o mais bacana, o mais ducacete foi a homenagem que a revista prestou ao grande David Zingg, falecido recentemente. A revista deu na contracapa um retrato (maravilhoso) do David e o slogan da Apple, "Think different". Emocionante. Totalmente apropriado. De longe, a mais inteligente homenagem da imprensa ao "uncle Dave". Ele deve estar bem feliz com os amigos aqui embaixo, tão talentosos!

Eu era fã da revista desde seus primeiros números. Eu era amigo dos editores há tempos. Agora mudou.

Agora sou fã dos editores.

Agora sou amigo da revista.

Clicio
clicio@clicio.com.br

Acabo de receber meu exemplar da Macmania nº 75 e tive uma grata surpresa. Como fã de carteirinha do *globetrotter* David Drew Zingg, não posso deixar de cumprimentá-los pela belíssima homenagem, e também ao Jean Boëchat pelo inspirado texto de email. Foi uma surpresa emocionante ver a foto do Tio David logo após a leitura do texto do Boëchat. A idéia de usar o modelo de publicidade da Apple foi simplesmente fantástica. Eu até tinha uma dúvida para vocês, mas esqueci o que era. Ainda estou com um nó na garganta e não sei o que fazer com ele. A dúvida eu mando amanhã, depois que me lembrar o que era exatamente. O Tio David faz uma falta danada ...

Ricardo Icassatti Hermano

Bem, a primeira vez que me deparei com o nome Dave Drew Zingg pensei, humm, mais um americano desvendando nosso país com suas "loucuras". Estava profundamente enganado. Depois que comecei a conhecer mais o "Tio Dave" (infelizmente não pessoalmente, mas em seus fantásticos textos) e descobri um pouco mais sobre o fabulosos mundo das Jennifers, os risos, a alegria e o deboche. Mais fascinado fiquei quando soube que "Tio Dave" não era um garotão (cronologicamente, é claro), mas sim um simpático (hehehe) "Tio". Sinto falta do Macintóshico, com seu sempre inteligente senso de humor (aliás, uma sugestão à revista: que tal uma reedição dos Macintóshicos?). Finalizando meu texto, e enfatizando a mensagem do Jean Boëchat, não te esqueças de dar updates da tua vida para nós. Precisamos muito.

PS: Parabéns à equipe da Macmania pela homenagem mais que justa ao "Patrono da Macmania".

Rogerio Finetti Leite
finetti@mandic.com.br

David vive para sempre em nossos corações e em www.zingg.com. *Apareçam por lá. E quanto ao Macintósbico, ele também vive! Em nossas páginas e também na coleção integral "encadernada em PDF" no CD-ROM da Macmania! Não percam!*

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*

Editores de Arte:
Tony de Marco e Mario AV

Patrono: *David Drew Zingg*

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*

Gerência de Assinaturas:
Fone: 11-253-3856

Gerência Administrativa:
Clécia de Paula

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

Capa: *Fotos: Clicio*
Logotipo e montagem: Mario AV

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

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

Revisor: *Alessandro Lima*

Colaboradores: *Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Cláudia Tenório, Céllus, Daniel de Oliveira, Douglas Fernandes, Fabiana Caso, Fargas, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C.França, João Velho, 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

O Mac na Mídia

TONY DE MARCO

Mario AV



TRINTA E DOIS PIXELS POR ANDAR

Não assuste se trombar com esses ícones gigantescos num paredão do Anhangabaú, em São Paulo. O site "Zip.Net" (www.zip.net) deixou seu outdoor com aquele jeitão de desktop macmaníaco, caiu muito bem.



EXTRA! EXTRA! O SUPER-HOMEM USA MACINTOSH

Perry White não é trouxa: a redação do "Planeta Diário" está coalhada de iMacs. Lois Lane está preocupadíssima com a exposição do herói à kryptonita, enquanto um QuickTime das imagens da TV já está rolando no site do jornal. Issa!



iMOUSSE

A edição de agosto da revista "Marie Claire" trouxe esse misterioso creme para cabelo. Não é a cara do mouse do iMac? Quem descobriu foi o leitor Felipe S. Brandão.



CHEQUE VOADOR

Antes desse cara checar o crédito de seus futuros clientes através do site "Decidir.Com" (www.decidir.com.br), ele devia reinstalar o sistema. Tela de advertência bilíngue é, no mínimo, um mau sinal.



ALÉM DE PIRATA, É COMUNA

A gozação do site "Modern Humorist" (www.modernhumorist.com) atira para todos os lados. Sobra para o Napster, para os comunistas e até para a Apple, já que o guri usa um iMac.



QUEM TE VIU, QUEM TE VÊ 1

As gatinhas das capas da Macmania cresceram e agora estão arrebentando em outras publicações. Letícia Birkweuer, que saía de um Performa numa das primeiras capas fotografadas pelo Clicio (edição 26), está namorando Luciano Szafir e foi parar na capa de "Caras".





QUEM TE VIU, QUEM TE VÊ 2

Ana Maria Zaluscki já foi capa da Macmania duas vezes, "na praia com iBook" (edição 71) e "parando o trânsito com uma câmera DV" (edição 76). Poderosa, estrelou um clipe do cantor Leonardo e foi catapultada para a capa da revista "Sexy". Linda, leve e ruiva, Zaluscki mostra o que todo macmaníaco estava louco para ver. Corra, a revista ainda está nas bancas!



QUEM TE VIU, QUEM TE VÊ 3

A deliciosa Elizabeth Perfoll, estrela do nosso pseudo-striptease da edição 50, anda tirando o sono da galera no site "The Girl" (www.terra.com.br/thegirl). E pensar que ela começou na capa da revista dos Bichos Virtuais, com apenas 15 aninhos.







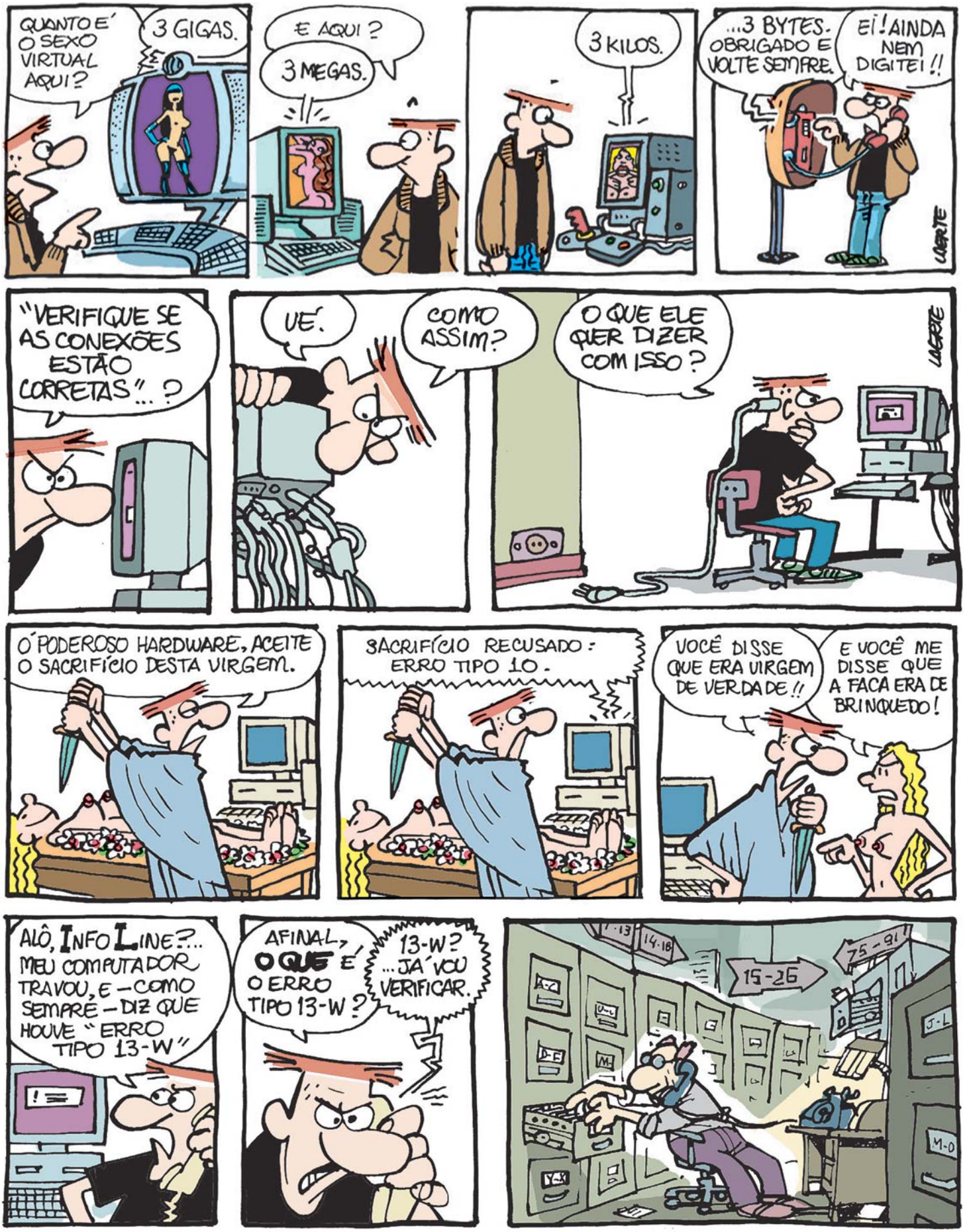




XEROX AUTENTICADA

As revistas da editora Bookmakers estão fazendo escola. Dê uma olhada na última edição da revista "Internet.br" e repare na "forte influência" das capas da Macmania e da Magnet.

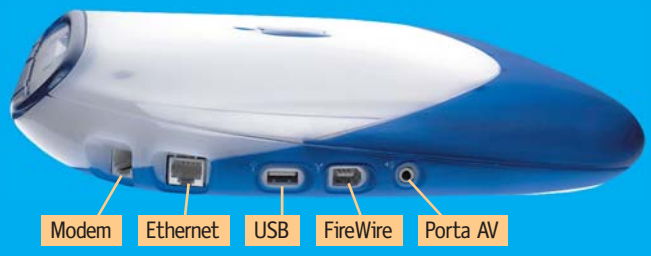
Tony de Marco


QUANTO É O SEXO VIRTUAL AQUI?
3 GIGAS.
E AQUI?
3 MEGAS.
3 KILOS.
...3 BYTES. OBRIGADO E VOLTE SEMPRE.
EI! AINDA NEM DIGITEI!!
"VERIFIQUE SE AS CONEXÕES ESTÃO CORRETAS"...?
UÉ.
COMO ASSIM?
O QUE ELE QUER DIZER COM ISSO?
Ó PODEROSO HARDWARE, ACEITE O SACRIFÍCIO DESTA VIRGEM.
SACRIFÍCIO RECUSADO: ERRO TIPO 10.
VOCÊ DISSE QUE ERA VIRGEM DE VERDADE!!
E VOCÊ ME DISSE QUE A FACA ERA DE BRINQUEDO!
ALÔ, INFO LINE?... MEU COMPUTADOR TRAVOU, E – COMO SEMPRE – DIZ QUE HOUVE "ERRO TIPO 13-W"
AFINAL, O QUE É O ERRO TIPO 13-W?
13-W? ...JÁ VOU VERIFICAR.
15-26
75-91
J-L
M-O





Coleção iBook Primavera-Verão



A **nova linha de iBooks** foi, junto com a versão beta do Mac OS X, a maior novidade apresentada por Steve Jobs na Apple Expo Paris, que se firmou este ano como um dos principais eventos mundiais da Apple, junto com as Macworld Expos de Nova York, San Francisco e Tóquio.

Catorze meses depois do lançamento do iBook, a Apple finalmente fez a primeira mudança significativa no seu portátil doméstico (o iBook Special Edition Graphite, lançado no início deste ano, não era tão Special assim). Antes de tudo, é necessário explicar as novas cores. O iBook Indigo (azulão, mais escuro que o Blueberry) é o iBook como o conhecemos, revisto e melhorado e com preço menor (US$ 1.499 nos EUA). O iBook SE Graphite agora tem tudo o que sua primeira edição não tinha: chip G3 de 466 MHz e drive de DVD-ROM. Agora sim! A Apple também lançou em quantidade limitada o iBook Key Lime (verde-limão), tanto na versão normal quanto na SE. Só que ele atualmente só pode ser comprado pelos americanos, na AppleStore. A parte branca dos iBooks também mudou, ficando mais leitosa, no estilo do novo iMac Snow.

Se por fora a única coisa que mudou foram as cores, por dentro a coisa é diferente. Os novos iBooks eliminam grande parte dos problemas da "versão 1.0". O chip G3 de 300 MHz foi substituído por um de 366 MHz (466 MHz na versão SE). O HD pulou de 6 para 10 GB, e o chip gráfico ATI RAGE Pro foi substituído pelo RAGE Mobility 128 AGP 2x com 8 MB de SDRAM, o mesmo dos PowerBooks. E o mais importante: a porta USB não está mais sozinha. Agora o iBook tem FireWire, uma ótima companhia para o iMovie 2 instalado nos novos portáteis.

Outra boa notícia é que o conector de fone de ouvido foi trocado por uma "porta AV", um plug semelhante que dá saída para áudio e também vídeo. Acompanha o iBook um cabo especial para ser usado com essa porta, com três conectores RCA (um para vídeo e dois para áudio estéreo). Além de poder plugar o iBook em TVs e videocassetes, a porta AV também pode ser utilizada com fones de ouvido.

Mas com certeza, a novidade mais aplaudida foi a inclusão do drive de DVD no iBook SE. Desde seu lançamento em fevereiro, o iBook cinzinha sempre confundiu os usuários, que acham naturalmente que "se o iMac SE tem DVD, o iBook SE também tem", o que simplesmente não era verdade – até agora.

Com chip de 466 MHz, DVD e saída de vídeo, o iBook SE está encostando na configuração do PowerBook FireWire, com uma diferença de preço considerável, o que poderia "canibalizar" as vendas do portátil profissional da Apple. Com certeza os executivos da empresa sabem disso melhor que ninguém, o que só pode significar uma coisa: uma nova geração de PowerBooks deve estar chegando em breve.

Escolha o seu

	iBook	iBook SE
Cores		
Tela	12,1 polegadas	12,1 polegadas
Chip	G3 de 366 MHz	G3 de 466 MHz
Cache L2	256K	256K
Memória	64 MB	64 MB
HD	10 GB	10 GB
Drive óptico	CD-ROM	DVD-ROM
Portas	Ethernet, AV, USB, FireWire, modem 56K	idem
Preço (EUA)	US$ 1.499	US$ 1.799

E no Brasil?

A Apple ainda não definiu sua política de preços para os novos iBooks no Brasil, mas podemos fazer uma regrinha de três para tentar adivinhar seus preços por aqui. O iBook Indigo tem o mesmo preço do iMac SE, logo é sensato presumir que o seu preço por aqui fique ao redor dos R$ 4.300. Já o iBook SE, apesar do upgrade estratosférico, manteve seu preço original lá fora, ou seja, teoricamente deveria continuar o mesmo no Brasil: R$ 5.750.

A previsão de chegada dessas máquinas por aqui é final de outubro. Os modelos anteriores tiveram uma bela queda de preço e estão saindo por R$ 4.090 (iBook com processador G3 de 300 MHz, 64 MB de RAM e 6 GB de HD) e R$ 4.590 (iBook Special Edition com G3 de 366 MHz). Aparentemente, o modelo verdinho com DVD não será vendido no Brasil, pelo menos de início.

Tudo o que sobe tem que descer

Pois é. Tudo parecia lindo e maravilhoso... Novos produtos, como o G4 multiprocessado, o Cubo, o Mac OS X beta público causando furor entre os macmaníacos mais afoitos... Tudo parecia ir bem, até que Steve Jobs deu pessoalmente a má notícia: a empresa não iria lucrar os US$ 165 milhões previstos para o último trimestre fiscal americano, e sim ao redor de US$ 110 milhões.

Faturamento da Apple cai e ações sofrem colapso; Cubo leva a culpa

A resposta de Wall Street foi brutal, resultando em uma queda de mais de 52% nas ações da empresa – 48% de um dia para o outro.

Muita gente achou a reação um exagero, já que a queda no faturamento global da empresa deve ser de apenas 7% (por volta de US$ 1,9 bilhão). Uma semana depois, a Dell também anunciou uma queda de 3% no faturamento, e a baixa de suas ações não chegou a um quinto do tombo da Apple. Mesma sorte teve a Intel, que já tinha passado pelo mesmo, só que duas semanas antes. O setor de informática e o de Internet estão em recessão geral. Mas o quê seria o responsável pela queda dos lucros da Apple? São vários fatores: a baixa nas vendas fora dos EUA, diminuição também na área educacional e vendas aquém do esperado para o Cubo. Este foi elevado pela imprensa ao cargo de bode expiatório. Previsivelmente, já começou uma onda de matérias sobre "o fim da Apple" e "design não é tudo".

Os comentários da Apple foram extremamente lacônicos, afirmando que tudo não passou de um problema circunstancial, apesar de a empresa provavelmente rever sua expectativa de crescimento para o próximo ano. Houve uma freada nos ganhos, mas os novos produtos – e, principalmente, o Mac OS X no começo do ano que vem – ainda fazem Jobs acreditar num futuro glorioso. Para tentar contornar o período difícil, ele mesmo fez um discurso para os funcionários, afirmando que as mudanças internas serão mínimas. Não haverá demissões; apenas não serão abertos novas vagas no quadro de funcionários. Ele disse também que a empresa pretende reavaliar certos projetos não essenciais para se concentrar apenas nos produtos rentáveis, mas até agora não se tem notícia de nenhum corte de projeto. Para Jobs, "não faz nenhum sentido a Apple passar de uma empresa de US$ 9 bilhões para uma empresa de US$ 4 bilhões da noite para o dia, ainda mais quando ela não tem praticamente nenhum débito e uma grande quantidade de dinheiro em caixa".

Surfe a Net com café e estilo

Para os macmaníacos que gostam de navegar pela Internet acompanhados de café e banda larga, já existe um lugar para passar o tempo livre: o **Sapiens Internet Service.** O cybercafé fica no Shopping Ibirapuera, em São Paulo, e tem 15 iMacs DV de 400 MHz em várias cores para surfar pela Web. Além de navegar, o internauta também pode usar scanner e imprimir imagens e textos, além de contar com drives Zip e DVD. O acesso é feito por banda larga e conexão ADSL Speedy (da Telefônica) de 2 Mbps.

O horário de funcionamento é de segunda a sábado, das 10 às 22 horas, e os preços para surfar na rede são de apenas R$ 4 por meia hora e R$ 6 por uma hora.

Novo cybercafé no Shopping Ibirapuera tem 15 iMacs



Macromedia contra-ataca

Agora é a vez de a Adobe tomar processo da arquiinimiga

A guerra jurídica entre duas grandes empresas de software gráfico está ficando cada vez mais acirrada. Primeiro, a **Adobe** processou em agosto a **Macromedia** por suposta violação de uma patente sua, a que permite criar paletes novas arrastando as abas de outras. Para ilustrar o caso, criou até um site, o AdobeFacts.com, onde demonstra indignação com a Macromedia e mostra os elementos que teriam sido copiados.



O AdobeFacts.com fingiu-se de surdo e ainda não apresentou nenhum esclarecimento sobre o processo da Macromedia

A Macromedia, por sua vez, diz que não fez nada de errado e que a ação imposta pela Adobe não tem qualquer fundamento, porque tal tecnologia já existia em programas como o Excel, da Microsoft. E, para botar mais lenha ainda nessa fogueira, resolveu processar a Adobe também por violação de patentes, como a de combinação de elementos usada no Illustrator e a de edição de forma de onda que aparece no Premiere. Segundo os diretores da Macromedia, a empresa não pretendia chegar a esse ponto, mas se viu forçada a se defender depois que a Adobe resolveu atacar.

Assim como na ação movida pela Adobe, que ainda não foi julgada, a Macromedia pede uma indenização em dinheiro, mas não fixou uma quantia que acredite ser satisfatória.

Como dá para perceber, essa briga ainda está longe de terminar.

Adobe Facts: www.adobefacts.com
Macromedia: www.macromedia.com

Leve o iMac nas costas

...se não for pesado demais para a sua coluna







Quando você pensa num iMac para viagem, a imagem que vem à cabeça é a do iBook, é claro. Mas quem precisa carregar mesmo um iMac para e cima e para baixo agora pode contar com uma maleta especial para transportar o seu belo computador com segurança.

A Willow Design lançou o **iMac Carry Case,** que oferece proteção ao Mac com suas laterais externas de espuma rígida, divisores internos que prendem a parte de trás e não deixam a tela tocar na maleta, e ainda uma proteção de plástico que também serve para guardar o teclado. O produto tem uma correia reforçada para levar o iMac no ombro e alças laterais para que duas pessoas possam levar o computador numa boa.

A iMac Carry Case tem garantia ilimitada contra defeitos de fabricação e custa US$ 170 nos EUA. A Willow também oferece maletas especiais para notebooks e monitores de 17 e 20 polegadas.

Willow Design:
www.willowdesign.com

A volta do HyperCard

Lendária ferramenta de programação estará na Macworld de San Francisco

Depois de cinco anos no ostracismo, o **HyperCard,** a ferramenta de programação multimídia que vinha junto com os Macs nos bons velhos tempos, estará de volta ao palco de uma Macworld Expo – a de San Francisco, no início de 2001. Mas não será uma apresentação feita pela Apple. Quem estará demonstrando o que tem sido feito com o programa durante o período de abandono é um grupo de fãs que mantém uma lista de discussão sobre o tema. Eles conseguiram convencer o pessoal da Apple e dar mais uma chance para o HyperCard, e quem tiver algum trabalho feito com ele e quiser se inscrever para qualquer um dos quatro dias da Macworld Expo pode visitar o site criado especialmente para o evento. Para conseguir montar toda a estrutura necessária para a realização das palestras, o pessoal da lista está aceitando doações, que também podem ser feitas diretamente no site.

O HyperCard chegou até a versão 2.4.1, e um upgrade para a versão 3 estava sendo cogitado pela Apple, mas ela acabou desistindo porque não tinha como manter uma equipe exclusiva para desenvolvê-lo.

Macworld Expo HyperCard:
http://homepage.mac.com/idlewild/Exhibit.html

Não mexam no nosso jogo!

Jogadores lutam para salvar os servidores de Myth da Microsoft

Meses depois de a Microsoft ter comprado a Bungie, alguns jogadores se uniram para criar a **Bungie Liberation Organization,** uma organização pronta a lutar contra Bill Gates. O grupo criou um site onde demonstra seus temores de que a Microsoft tente modificar a estrutura dos servidores gratuitos de Myth. Para eles, a empresa pode querer desligar os servidores, cobrar pelos acessos, colocar uma plataforma (Windows ou X-Box) em destaque em detrimento da outra (Mac) ou "aprimorar" o sistema atual, causando pânico e destruição na comunidade Myth. Para provar que o caso não é de simples paranóia, os servidores de demos já foram desligados.

Em suas exigências, a BLO quer que a Microsoft e a Bungie se comprometam por escrito de que nenhuma política envolvendo os servidores da Bungie – que foi acertada antes de a Bungie ter sido comprada – seja modificada. Para os jogadores, esses servidores são parte integrante do Myth e, por isso, devem ser preservados do jeito que estão.

Bungie Liberation Organization: http://bungieliborg.homepage.com

Updates do mês

Principais updates de outubro

QuickTime 5.0 Preview
Com novo visual "Aqua", QTVR cúbico, *stream* Shoutcast, codecs para MPEG-1 e MPEG-2 e o codec Sorenson 3, entre outras novidades.
www.apple.com/quicktime/preview

Netscape 6.0 PR 3
Mais um beta do novo browser traz mais mudanças na interface, um aplicativo para sincronizar o catálogo de endereços independentemente do navegador ou computador que se esteja usando e novas abas na barra lateral (Compras e Calendário). Essa versão é bem menor que as anteriores e bem mais compatível com XML e CSS.
www.netscape.com/download/0927100/10004_qual.html

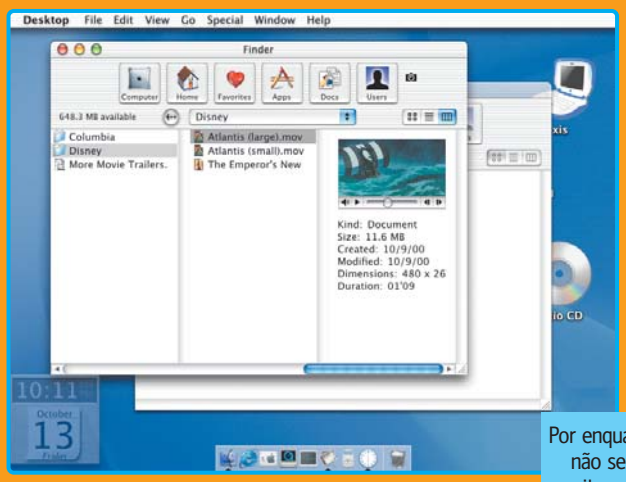
SETI@Home 3.0
Para os que buscam vida extraterrestre, a versão 3.0 já é compatível com o Mac OS X.
http://setiathome.ssl.berkeley.edu

Drivers VST FireWire
Esses drivers para os HDs portáteis da VST são compatíveis com as extensões FireWire Support e FireWire Enabler 2.2.2 ou superior, e aceitam o software VST FireRAID.
www.vsttech.com/vst/drivers.nsf/Default

DiskWarrior 2.0
Programa da Alsoft que reparar problemas em qualquer HD formatado com HFS ou HFS+, como pastas que desaparecem, arquivos que se recusam ir para o Lixo etc. A nova versão do CD funciona nos G4 multiprocessados e nos novos iBooks, além dos velhos modelos com processadores 68020.
www.Alsoft.com/DiskWarrior

MacMAME 0.37b8
O emulador universal de jogos "arcade" está mais compatível com o Mac OS X, apesar de o criador do programa, Brad Oliver, dizer que ainda há muito trabalho a ser feito.
http://macmame.org/files/MacMAME-0.37b8.sit

"Eis o futuro do Mac"



Por enquanto, ainda não serve para muita coisa – mas é tão bonito...

Diante de uma multidão, Steve Jobs abriu seu discurso na Apple Expo, em Paris, proferindo a frase acima. É a primeira vez em toda a sua história que a Apple coloca nas mãos dos usuários um sistema operacional antes de estar finalizado – uma atitude corajosa. A empresa correu o risco de se ver às voltas com uma enxurrada de reclamações sobre como o novo sistema é contraproducente, "bugado" e não correspondente às expectativas dos usuários. Mas no caso do Mac OS X, esse beta era imprescindível. O sistema traz mudanças muito radicais em relação ao Mac OS como o conhecemos. Embora tenha uma instalação muito simples e seja estável, o X não é para qualquer um. Para começar, existem as exigências de hardware. Você precisa ter no mínimo um Mac G3 ou G4 com 128 MB de RAM. Itens fundamentais, como suporte a impressoras, áudio, conservação de energia, drivers para periféricos, ainda não foram implementados. E há sérias inconsistências na interface e na organização das pastas. É preciso lembrar também que a grande maioria dos programas comerciais ainda não está "carbonizada", isto é, modificada para ser compatível com o X; eles carregam dentro do chamado "Classic", que é o Mac OS 9 rodando como se fosse mais um programa dentro do Mac OS X. Portanto, ainda não adianta correr atrás de uma cópia do beta para usufruir da estabilidade e do "verdadeiro multitasking" do novo sistema. Programas não-"carbonizados" no máximo se comportam da mesma maneira que no Mac OS 9. É claro que tudo isso não impediu que mais de 100 mil macmaníacos pedissem uma cópia do sistema no site da Apple, só na semana de lançamento.



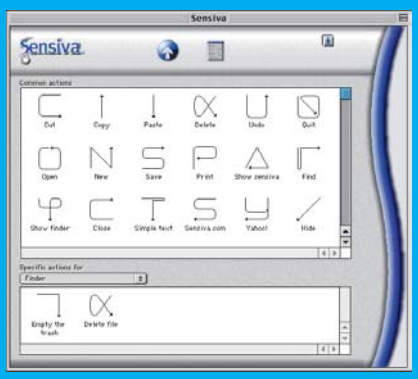
Não trava nunca, mas os aplicativos ainda podem dar pau

O beta pode ser comprado nas AppleStores americana e européia. Infelizmente, não há previsão de comercialização no Brasil. O preço do CD – não é possível fazer download – é US$ 29,95. O CD traz juntas as versões em inglês, alemão e francês. Na página oficial do Mac OS X existe um fórum para trocar informações sobre o beta, uma página com perguntas mais frequentes e amplo material de consulta para download (em formato PDF). O CD vem com programas adicionais, como um cliente de email (batizado prosaicamente de Mail), um beta do Internet Explorer 5 "carbonizado" e uma versão preliminar do QuickTime 5.
O Mac OS X final deverá sair em março.
Mac OS X Public Beta: www.apple.com/macosx

Beta público do Mac OS X vende 100 mil cópias em uma semana

Desenhando comandos

O **Sensiva** é um novo software capaz de transformar símbolos desenhados com o mouse ou com uma caneta de tablet (mesa digitalizadora) em comandos para vários programas. Ele funciona de forma parecida à escrita do PalmPilot. Control-clique com o mouse ou tablet e *desenhe* um comando – por exemplo, "N" para criar um arquivo (ou janela ou pasta, dependendo do programa que estiver aberto). O Sensiva já traz várias ações pré-configuradas, mas também é possível criar "atalhos desenhados" para ações comuns, como fechar uma janela. É esquisito de usar com o mouse, mas faz todo o sentido para quem tem tablet e não gosta de largar a caneta para dar comandos de teclado.
O download do Sensiva 1.1 para Mac tem 1,8 MB. É freeware e, a partir de novembro, será distribuído junto com todas as mesas digitalizadoras da Wacom.
Sensiva: www.sensiva.com



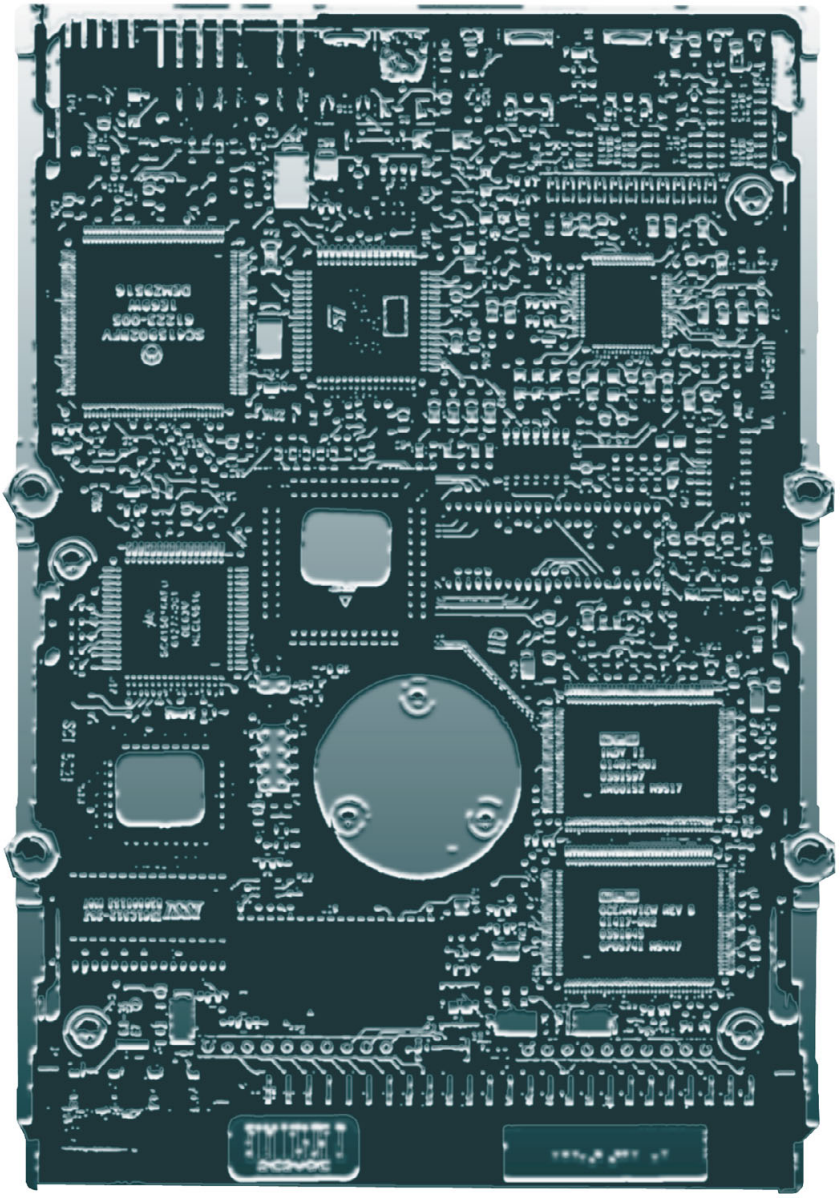
Ampliando seu espaço

Um HD maior sempre é bem-vindo

Espaço: a fronteira final! Desde tempos imemoriais, ter um HD com grande capacidade é necessidade e desejo de qualquer pessoa que use computador. A cada dia que passa, os programas ficam maiores, e os arquivos gerados por eles, idem. Assim, não fique chateado se você achar que o disco rígido de 6 GB do iMac parece pequeno. Ele é, mesmo! Você acaba de descobrir uma das grandes verdades da informática: ninguém nunca tem RAM ou HD bastante, e o clock do seu processador nunca é suficientemente rápido.

Então, toda hora é hora de ampliar o seu espaço em disco. Aqui vale o bom senso: se você quiser apenas trocar o disco e jogar fora o antigo, tudo bem; mas talvez seja mais vantajoso manter seu disco atual e adicionar um segundo, mais parrudo. Daí é preciso ver se o gabinete do seu Mac tem espaço interno para colocar o segundo HD sem problemas *(veja a tabela)*. Caso contrário, será preciso comprar um disco rígido externo (o mesmo produto, só que dentro de uma caixa com fonte e conexões próprias) e ligá-lo ao computador. Nesse caso, a tarefa é bem menos complicada: é plugar e usar, bastando conectar os cabos corretamente, "jumpear" o HD (verifique no manual do produto novo como fazer isso). No caso de o disco ser padrão SCSI, cuidado para que ele não tenha o mesmo endereço SCSI do HD interno (normalmente, o número zero), do CD (3) ou da motherboard (7). Nos discos IDE, os jumpers são utilizados para dizer quem é o disco mestre *(master)* e o escravo *(slave)* dentro de uma cadeia IDE, que só permite dois discos.

Se você arranjou um discão antigo ou usado sem o manual original para indicar como acertar os jumpers, primeiro procure no site do fabricante alguma informação. Se não encontrar, terá de ser por tentativa e erro, o que pode demorar um pouco mais.



Para os iMacs e Power Macs G3 e G4, existem discos externos USB e FireWire, que praticamente não precisam de configuração: é só instalar o driver e plugar para sair usando. O problema é que, por enquanto, ambos são difíceis de encontrar por aqui. Mas não tenha dúvida, eles são o futuro. O povo que mexe com áudio e vídeo já está trocando seus HDs SCSI por discos FireWire. E um minúsculo disco USB da VST de 2 GB custa menos de US$ 200 nos EUA.

Formatar um HD recém-comprado é uma tarefa simples. Para isso, use o Drive Setup, que vem com o Mac OS. Você pode utilizar também outro programa de formatação, como o Hard Disk Tools, da FWB, que pode apresentar algumas vantagens e desvantagens *(confira o box)*.

Todos os Power Macs beges (ou Power Macs "apenas no nome", como o 6500, que deveria se chamar Performa 6500) antes dos G3 usam discos SCSI. Esses discos são bem mais caros que os IDE, utilizados nos Performas, mas têm um desempenho melhor em multitarefa (várias coisas acontecendo ao mesmo tempo), utilizando menos o processador.

Atualmente, os G3, iMacs e G4 usam discos IDE (exceto modelos especiais topo de linha, que usam discos Ultra2 SCSI), o que torna mais fácil e barato o upgrade de disco. Os IDE – padrão desde sempre nos PCs – são facilmente encontrados em qualquer boa loja de informática por precinhos bastante camaradas.

Como mudar os dados de um HD para outro, se a máquina só pode receber um HD, como é o caso do iMac ou Performa 6360, por exemplo? As saídas são: outro Mac ligado em rede, alguma forma de armazenagem externa como Zip, Jaz, CD-R (que você pode conseguir emprestado de um amigo, se não tiver um) ou, então, mandar para uma autorizada. Resumindo, se você se sente "profiça", pode fazer tranquilo; senão, mande alguém fazer.

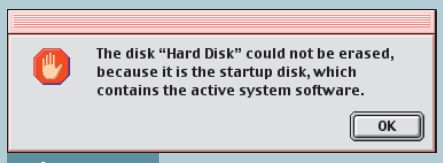
Modelos de Macs	Tipos de HD	Tem espaço para um segundo HD interno?	Posso fazer isso sozinho?
Power Mac 6100, 7100, 8100	SCSI-2 (50 pinos); discos de 68 pinos podem ser usados com adaptador SCA (se o espaço dentro do gabinete permitir)	Sim, no 6100 sem CD e no 8100; não no 7100. Todos têm SCSI externa, com segunda controladora no 8100	É mais fácil no 6100. Se a máquina não tiver CD, é possível pôr um segundo HD na baia do CD. Ao contrário do upgrade de memória, trocar disco no 8100 não é especialmente complicado
7200, 7300, 7500, 7600, 8500, 8600, 9500, 9600	Ultra-SCSI ou Fast-SCSI (50 pinos); discos de 68 pinos podem ser usados com adaptador SCA (como acima)	Sim, com SCSI externa e segunda controladora em todos, menos no 7200; a interna é Fast SCSI e a externa é SCSI-2	Relativamente fácil. Em alguns modelos há espaço e cabos para um segundo HD. Mas é preciso comprar uma "bandeja" para parafusar o disco, exceto nos 8600/9600, que já têm uma incluída na CPU
Performas série 5000 e 6000, exceto 61xx	IDE	Não, mas tem SCSI externa; apenas o endereço 3 está ocupado pelo CD	Nos 5000, basta abrir a traseira. Não é fácil acessar o HD na série 6000. O principal problema é onde pôr os dados que estavam no HD antigo
G3 bege, desktop ou minitorre	IDE*	Sim; um ou dois, dependendo do caso; tem SCSI com conector interno e externo (SCSI-2, e uma só controladora). Alguns têm UtraWide SCSI, numa placa extra	Semelhante aos 7200 a 7600 e 8600, respectivamente (desktop e minitorre)
G3 Azul	Ultra ATA e/ou Ultra2 SCSI (em modelos específicos)	Sim; pelo menos dois (há uma "bandeja" que permite empilhar discos no mesmo espaço); os que têm Ultra2SCSI também têm Ultra ATA	Bastante fácil, se você sabe o que está fazendo, claro
G4	Ultra ATA 66 e/ou Ultra2 SCSI (em modelos específicos)	Idem ao anterior	Idem ao anterior
PowerBooks 1400, 2400, 3400, G3 primeira geração, G3 233, 250, 266, 292, 300 PowerBooks 333, 400, iBook **	ATA	não	Conselho de amigo: deixe isso para um técnico especializado
PowerBooks FireWire 400, 500, novos iMacs 350, 400 DV, 450 DV+, 500 SE	Ultra ATA	não	Conselho de amigo: deixe isso para um técnico especializado
iMacs Rev. A & B, 266, 333, 350, 400 DV, 400 SE	IDE	não	Meio sem jeito de trocar. Agora, se você abriu um 8500... O problema é: onde pôr seus dados enquanto troca de HD

* Os G3 bege têm duas controladoras IDE. Cada uma é capaz de controlar dois periféricos. Porém, nos primeiros G3 bege (chamados de Revisão A), cada controladora suporta só um periférico (o HD e o CD).
Para saber se o seu Mac é Rev. A ou B, vá no Apple System Profiler, clique em Devices and Volumes, clique em PCI/Display Card. Se o chipset de vídeo ATI tiver um nome terminado em "Pro", ele é Rev.B, sortudo! Outro sinal é o Zip interno IDE e não SCSI (que é visível também no Apple System Profiler).

Formatando o HD

Prepare seu disco corretamente e evite problemas

Se você trocou seu pequeno antigo HD por um bem maior ou quer acrescentar mais um disco, é bem provável que você tenha de formatar o coitado. Há dois que usam apenas os recursos que já vem instalados com o sistema, sem precisar usar outros programas. Porém, antes de

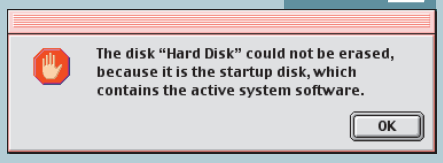


1

sair por aí detonando tudo, certifique-se de que o novo disco não contém nada que lhe interesse, senão é melhor becapear os dados do disco para evitar choradeira.

Formatar, desde tempos imemoriais, apaga tudo para sempre.

2

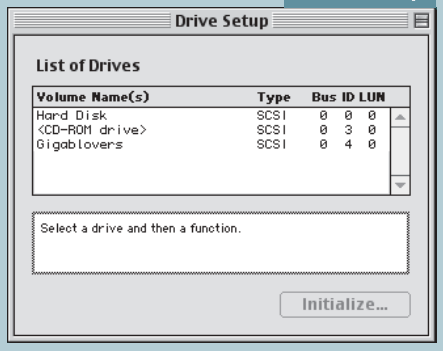


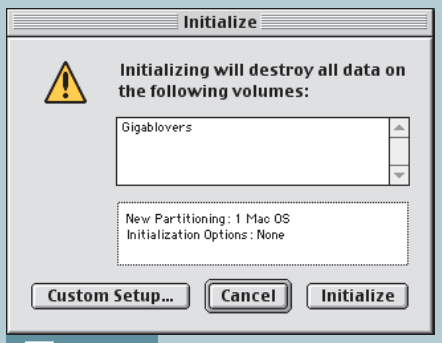


3

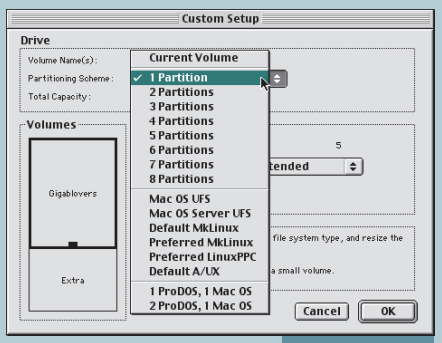
Pronto? Vamos lá. Em primeiro lugar, o disco a ser formatado não pode ser aquele que contém o sistema (figura 1), o famoso Startup Disk. Pode parecer óbvio, mas tem gente que acaba esquecendo esse detalhe. Então, é preciso inicializar o sistema a partir de um drive externo (CD, Zip ou outro HD). Você também não pode tentar formatar um disco que esteja sendo compartilhado (figura 2).

4





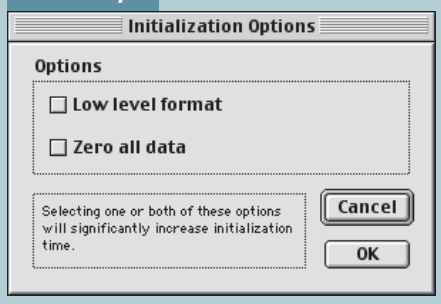
5

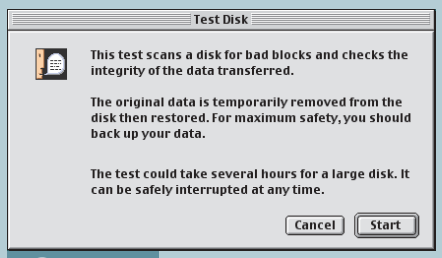


6

Feito isso, você pode simplesmente mandar apagar tudo usando a opção Special ▸ Erase Disk no menu do Finder, como se ele fosse um disquete comum.

7





8

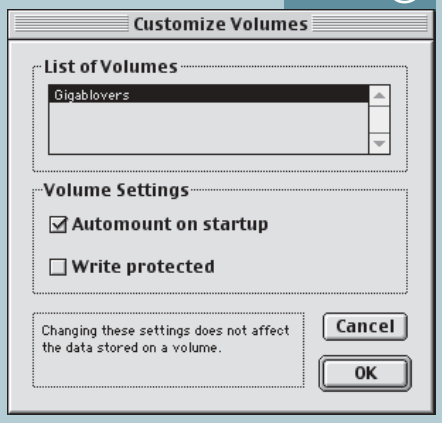
Aqui você só tem duas opções, o formato Standard (HFS) ou Extended (HFS+),(figura 3) aceito pelo Mac OS 8 em diante (e melhor opção, diga-se de passagem, a menos que você trabalhe com áudio). Esse é o método "rápido e sujo" de fazer a coisa. O Erase Disk apaga seus dados, mas não zera totalmente os blocos do seu disco; ou seja, se o disco tinha algum problema, ele vai continuar lá.

Agora, se você quer fazer uma formatação mais séria, use o Drive Setup (figura 4), que vem no CD do seu amado Macintosh. Esse programa procura os dispositivos conectados e permite que você inicialize-os (figura 5) e crie até oito partições em cada unidadae física, (figura 6) realizando uma formatação de "baixo nível" ou então zerando todos os blocos do seu HD, além de fazer um teste para verificar a integridade física do disco (figura 9), entre outras opções (figura 9) – bem mais completo e mais seguro.

SÉRGIO MIRANDA

Já formatou vários HDs, mas nunca teve coragem de abrir um.

9



Jumpeando e andando

Jumpers (literalmente: "saltadores") são pequenos pedaços de plástico, com dois furinhos forrados de metal na parede interna, geralmente banhados em ouro. Eles servem para fazer contato entre pares de pinos nas placas de discos (CPU também, mas o assunto agora é HD), e assim configurá-los. Nos SCSI, procure por três pares com A0, A1 e A2 ao lado (se tiver também A3, o HD é Wide SCSI; aí, então, ou você é profiça ou vá à autorizada). Os jumpers aplicados sobres esses pinos definem o endereço SCSI do HD (ou CD etc.). Os endereços variam conforme a tabela. Os Power Macs 7300 a 7600 (o 7200 é exceção), 8100, 8500/600 e 9500/9600 têm duas controladoras SCSI: uma interna, Fast SCSI, e outra externa SCSI-2 (no 8100 são ambas SCSI-2), o que permite, teoricamente, 14 periféricos SCSI, número limitado pelo tamanho do gabinete.

A0	A1	A3	Endereço	Nota
			0	Geralmente o HD interno, nas máquinas com HD principal SCSI
x			1	
	x		2	
x	x		3	O CD, quando é SCSI (todas as máquinas antes do G3 bege)
		x	4	
x		x	5	Zip interno, quando é SCSI. O externo comuta entre 5 e 6
	x	x	6	
x	x	x	7	Controladora SCSI (na placa do Mac)

Os IDE permitem configurar entre Master e Slave; isso importa apenas nos Macs que suportam mais que um periférico por controladora IDE: G3 bege de revisão B, G3 azul e G4. A posição dos jumpers varia de fabricante para fabricante – geralmente está impressa na caixa; ou dê um pulinho no site do fabricante. Ⓜ

MARIO JORGE PASSOS
É consultor de informática.

Onde encontrar

AppleStore1	11-535-6161
AppleStore	21-494-5464
Advanti	21-512-5157
MacDream	19-251-9330
MacMouse	11-241-9515
Planeta Virtual	21-521-9775
SPE Data	21-297-0088
Zahdy	11-3362-1811
Xpress	21-512-5117

Fique ligado

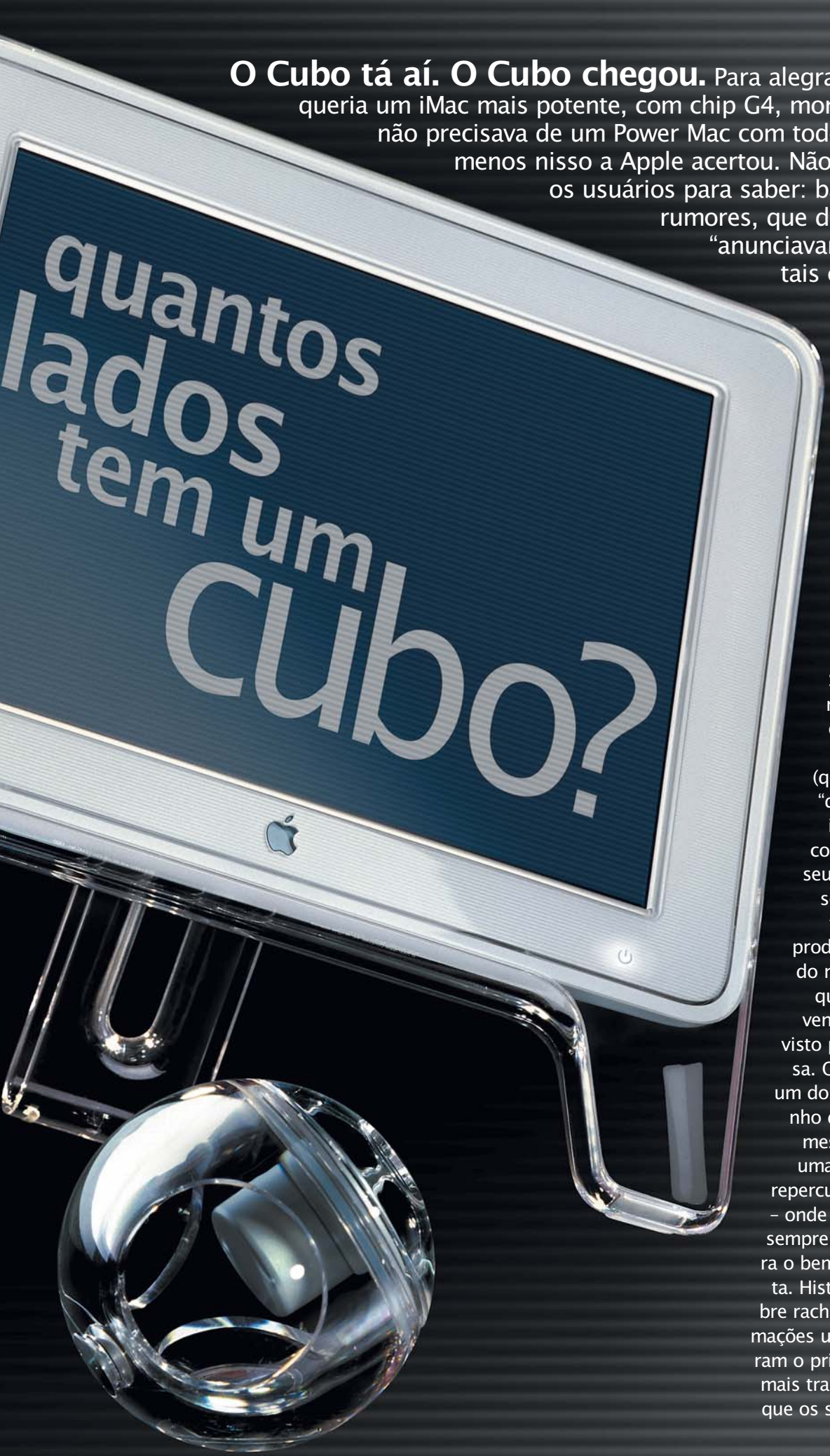
SCSI - Pronuncia-se "iscúzi". Abreviatura de "Small computer systems interface". Tem vários "sabores", com velocidades máximas crescentes: SCSI-2, 5 MB por segundo; FastSCSI ou UltraSCSI, 10MB/s; Wide SCSI, 20 MB/s; UltraWide SCSI 40 MB/s; Ultra2 SCSI, 80 MB/s; e Ultra160 SCSI, 160 MB/s. Os IDE são mais rápidos na cópia de arquivos simples (um por vez). Os SCSI são melhores para multitarefas (cópias e/ou leituras simultâneas), sendo recomendados para uso em áudio, vídeo, multimídia e servidores.

ATA - Sigla de AT Attachment. É o mesmo padrão que o IDE (Integrated Drive Electronics). Apesar de serem a mesma coisa, o termo IDE se tornou mais popular, apesar de ATA ser o mais correto. Cada controladora (chip, correspondendo a um conector) suporta dois periféricos, um Master e outro Slave. Nos Macs a posição é *proforma*, pois, ao contrário dos PCs, qualquer um dos dois pode conter o sistema operacional e dar a partida no Mac.

Ultra ATA - Também conhecido como Ultra DMA, tem uma melhor performance que os discos ATA/IDE. Pode ser encontrado em duas velocidades de transferência, de 33 MB/s e a de 66 MB/s (Ultra DMA 66), esta última usada dos iMacs atuais ao Cubo.



por **Heinar Maracy**
e **Mario AV**
fotos de abertura **Clicio**



O Cubo tá aí. O Cubo chegou. Para alegrar o macmaníaco que queria um iMac mais potente, com chip G4, monitor de 17", mas que não precisava de um Power Mac com todos os opcionais. Pelo menos nisso a Apple acertou. Não precisava nem ouvir os usuários para saber: bastava ler os sites de rumores, que de seis em seis meses "anunciavam" que um iMac com tais características estava sendo planejado.

Com o Cubo (ou melhor, *Cube,* como diz a propaganda da Apple; só quem fala "Cubo" são macmaníacos sem classe como nós), Steve Jobs abriu uma fenda na tabela quadrangular que dividia seus produtos entre profissionais e *consumer* (que pode ser traduzido para "doméstico", mas não é bem isso). Com o Cubo, a Apple conseguiu novamente utilizar seu principal trunfo, o de conseguir unir como ninguém a tecnologia e o design, para produzir um computador digno do novo milênio. O problema é que o Cubo *flopou,* isto é, as vendas ficaram aquém do previsto pelos executivos da empresa. O novo Mac foi citado como um dos fatores do mau desempenho da Apple em seu último trimestre fiscal, que resultou em uma queda brutal das ações. A repercussão negativa na imprensa – onde comentários sobre a Apple sempre reverberam mais forte, para o bem e para o mal – foi imediata. Histórias não comprovadas sobre rachaduras no gabinete e reclamações unânimes contra o preço foram o primeiro sinal de que ele terá mais trabalho para ser reconhecido que os seus primos multicoloridos.

Útil ou fútil?

Seria o Cubo o computador do futuro, ou apenas uma nova versão do Spartacus, o fútil Mac do vigésimo aniversário da Apple? Avaliar o Cubo em apenas alguns dias de uso foi bem difícil. Não pela escassez do tempo, mas por causa dos sentimentos algo esquizofrênicos que ele causa em alguns de nós, usuários de Mac de longa data sedentos de novidades. Além disso, colhendo as opiniões de outras pessoas que viram e mexeram no Cubo, o resultado foi ainda mais misturado. Não poderíamos desconsiderar as opiniões por vezes opostas sobre cada aspecto da máquina, porque cada uma reflete uma verdade particular sobre o produto.
Chegamos a duas visões válidas e diferentes sobre o Cubo, aqui representadas por dois personagens fictícios e imaginários, cujos nomes foram trocados para preservar suas identidades. Qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou não tão vivas, é mera provocação:

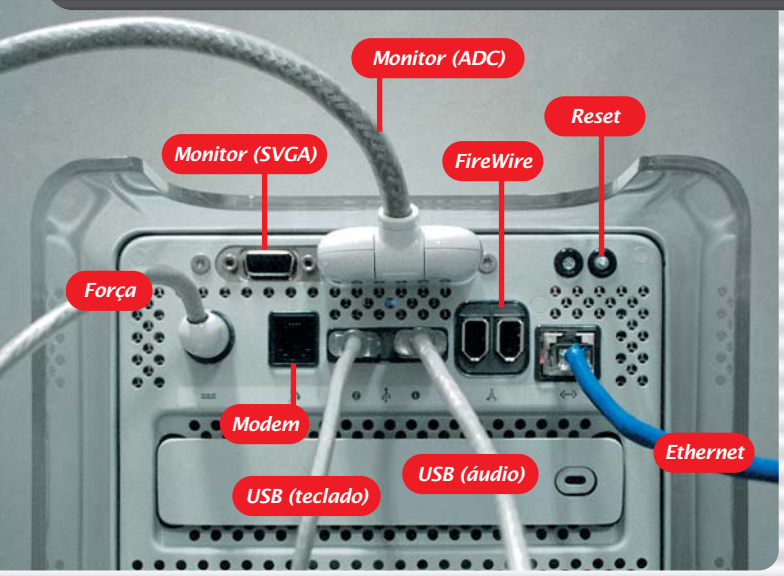
Juracy Q. Parque

Usuário de Mac desde o Lisa. Passou pela revolução do DTP, pela saída do Jobs, pela revolução da Internet e pela volta do Jobs. Sabe de cor quantos pentes de RAM cabem em cada modelo de Power Mac e ainda tem o disquete original do Photoshop 1.0. Trabalha com vídeo e Web design e dá consultoria. Seu *hobby* é passear na Santa Ifigênia (lendária rua de lojas de eletrônicos em São Paulo) atrás de Macs antigos. Decorou o escritório com um Classic e montou uma rede de Macs em casa. Para ele, desempenho e confiabilidade são tudo, e não se impressiona com qualquer "tecnofirula".

Paul K. Pratka

Tem um Pentium II montado, que não dá mais no couro, e resolveu comprar uma máquina mais decente. Curioso, ouviu falar há algum tempo em um tal de iMac, de uma certa Apple, mas nunca mexeu em um. No fundo, acha essa coisa de computador colorido meio "boiola", e seus amigos usuários de Wintel insistem que PC é mais rápido que Mac. Mas aí ele viu um comercial *mutcho-loco* de um tal de "Quíubi", folheou uma Macmania na banca, acessou uns sites de rumores sobre Mac na Internet e finalmente resolveu ir até uma revenda Apple para saber mais a respeito.

Vamos ver, então, o que cada um de nossos críticos fictícios tem a dizer sobre o filho caçula de Steve Jobs.



Acabamento

Paul K. Pratka - Realmente, é uma máquina como PC nenhum poderia ser. Só mesmo a Apple para ter a ousadia de embrulhar um computador, caixas de som, um monitor, um mouse e um teclado em *plástico cristalino.* De muito perto, o aspecto é um tanto barato, mas a maneira como a luz brinca por dentro e ao redor das peças é uma sensação! Esse conjunto fica melhor ainda com uma lâmpada spot apontada para ele, como se fosse em um *showroom.* O Cubo é um espetáculo à parte – pequeno, despojado e sem a mais remota similaridade com os feiosos caixotões beges aos quais nos acostumamos passivamente no mundo Wintel. E não é berrantemente colorido como os iMacs, os quais, para muitos "pecezistas", não passam de brinquedos.



Luzinhas misteriosas dentro e fora do Cubo



Tijolo de alimentação: a parte do Cubo que você nunca vê nas fotos



Esse recorte redondo na lateral do Cubo é onde fica a antena do AirPort



"Designed by Apple in California"

Juracy Q. Parque – Se você reparar melhor, o acabamento do Cubo tem suas "pegadinhas". Perto das duas cabeças de parafuso em cima e nas laterais, há pequenas marcas parecidas com trincas ou riscos fininhos. Claro que eu sei que isso é um inofensivo subproduto da injeção do plástico. Mas teve gente que se incomodou tanto com essa "falha" que quis trocar seu Cubo, achando que ele fosse *rachar* ao longo dessas marcas... Outra coisa: tenha sempre uma flanelinha a postos. Essa máquina pega sujeira dos dedos de quem quer que a toque, e como ninguém resiste a tocá-la, logo ela fica cheia de impressões digitais. Finalmente, alguém já se ligou no *peso* do Cubo? Dizem que em Cupertino o apelido dele é "Buraco Negro" – pequeno e extremamente denso... O mais engraçado é que o *case* externo de policarbonato e metal compreende *metade* do peso! Não vou nem mencionar o *tijolaço* que é a fonte de alimentação externa.



Essa caixinha é o conversor USB/áudio

Ergonomia

Paul K. Pratka – Para ligar, é só encostar a mão no topo? Não diga! Que curioso, o *case* é de metal mas o lugar por onde se encosta o dedo para ligar a máquina tem uma luzinha branca. E o monitor também tem comandos desse tipo: símbolos impressos no painel com luzinhas brancas que acendem por dentro e sensores invisíveis que basta encostar o dedo para acionar. A Apple aprendeu a fazer belos truques ópticos com seus produtos.

Juracy Q. Parque – Eu detestei essa inovação. Para início de conversa, o teclado não tem mais a *tecla de ligar*. Quer dizer, é preciso pegar no Cubo tanto para ligar quanto para restartar (porque, a despeito do que Jobs quer que nós pensemos, ainda é necessário fazer essas duas coisas com certa regularidade). Mas o pior mesmo é que cada visita que entra na minha sala vê a luz acesa no topo do Cubo, põe a mão nela e minha máquina *dorme!* Ah, o liga/desliga do monitor também atua no Cubo? Beleza, mas como eu já tinha *outro* modelo de monitor, isso não adianta nada, certo? E, fora o liga/desliga, o único comando existente no monitor da Apple é um que faz abrir o painel Monitors do Mac OS. Para ajustes eventuais isso é um exagero, e lento em Cubos com pouca memória. A Apple crê mesmo que isso é mais *prático* que os simples e tradicionais botões de brilho e contraste? Não acho.





Acesso irrestrito ao interior. Visível na foto, a placa de vídeo ATI 128 AGP 2x

Áudio

Paul K. Pratka – Essas caixinhas de som em forma de bola são incríveis! Outra coisa absolutamente sem similar no mundo PC. O som é simplesmente *fantástico* (com as tampinhas protetoras removidas). Tem um conteúdo de graves razoável, agudos cristalinos (se bem que um pouco "secos"), e como a difusão sonora é muito ampla, as caixas preenchem o ambiente de tal forma que a origem do som passa despercebida, exceto pela vibração dos domos de alumínio. O detalhe absurdo é que o som é *digital* – quer dizer, ele vem para as caixas pela porta USB e é convertido em analógico e amplificado por uma pequena caixinha que também traz um plug de áudio para fones de ouvido. É um conjunto totalmente inovador!

Juracy Q. Parque – É uma inovação surpreendente, mas não perfeita. O Cubo não tem portas de áudio convencionais (aquelas com plug P2), a não ser o plug para fone no conversor. Você fica preso às opções de falantes USB, que atualmente não são muitas. Mas o real problema é que você precisa remover as tampas protetoras que fazem os falantes parecerem bolas de boliche, porque com elas colocadas o som fica sujo, igual a um radinho de pilha. Uma vez expostos, os lindos domos de alumínio adoram ficar riscados por qualquer motivo. Resumindo: som bom, domos riscados; caixas preservadas, som podre. E as caixinhas não têm volume suficiente para acompanhar um filme de ação em DVD. Na hora de um som mais forte, dão um apavorante estalo de distorção – *PRAC!*

Boas mesmo, só sem as tampas



Hardware e manutenção

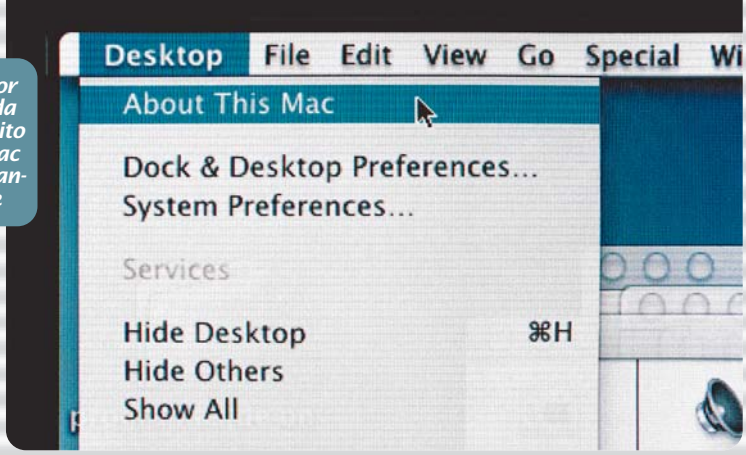
Paul K. Pratka – Eu entendi bem? Para abrir é só tirar os cabos, virar o Cubo, soltar uma alça e puxar tudo para fora? Que cômodo! Bom, nem tanto; para abrir o G4 torre, nem é preciso soltar os cabos. O conteúdo é compacto, mas é acessível por *quatro* lados. Tudo à mão. Até colocar memória é fácil, os três slots estão bem à vista. A memória é SDRAM PC-100? Ótimo, é do tipo mais comum e barato que existe. Posso comprar para ele memória "de PC" sem receio.

Juracy Q. Parque – Nisso a Apple está de parabéns. Trocar RAM e HD e instalar a placa AirPort são tarefas simples que podem ser feitas por qualquer uw. Eles até colocaram um tutorial no site (www.info.apple.com/support/cip/index.html), fato inédito. E você *vai* precisar dele, pois o Cubo vem com apenas *uma* plaquinha de 64 MB. Isso mal dá para rodar o Mac OS 9! Tudo bem, quem se dá ao luxo de adquirir o Cubo *merece* pagar extra por mais memória. Quê, o Cubo *não tem slot PCI?* E o HD é *mais lento* que os dos G4 torre (5400 rpm em vez de 7200)? Grrrrr...

Monitor

Paul K. Pratka – O monitor opcional é outra surpresa grata. Já tinha visto em algum lugar o Cinema Display, mas não esperava que surgisse uma versão de 15" tão depressa. Ele tem um ângulo de visibilidade lateral fantástico, incomparável.
A nitidez é perfeita e a estabilidade da imagem permite até "photoshopar" com ele. Sem falar que é absolutamente belo, compacto, e o único cabo que ele possui é o que traz juntos a energia, a conexão USB adicional e o sinal de vídeo. Elegância é isso aí!

Juracy Q. Parque – O sistema exclusivo de cabo único significa que esse monitor só serve no Cubo e nos G4 novos, o que é uma pena – eu adoraria ter um desses para *mirror* ou segundo display de uma máquina anterior ao Cubo. E, pelo preço que custa, ainda prefiro me virar com meu monitor convencional plugado na saída de vídeo alternativa do Cubo (padrão SVGA). Não fosse pelo detalhe de que o conector de vídeo simplesmente *não cabe* no espaço disponível – o do meu Samsung levanta a traseira do Cubo da mesa! Aliás, essa montoeira de cabos saindo para baixo definitivamente não é a coisa mais prática do mundo.



O monitor fica ainda mais bonito com o Mac OS X rodando nele

Boa sacada: duas portas USB adicionais nas costas do monitor



Ruído x ventilação

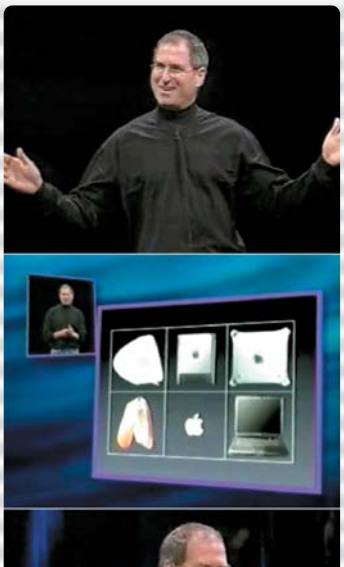
Paul K. Pratka – O sistema de ventilação sem ventoinha do Cubo é uma dádiva. Como o *case* inteiriço bloqueia o ruído do HD, ele é o computador mais silencioso que existe – mais até que os laptops. A obstinação de Jobs nesse particular rendeu bons frutos. E também o eficiente chip G4 – seria totalmente impossível uma proeza dessas se fosse um Pentium, que sem um *cooler* com refrigeração forçada, derrete em instantes.

Juracy Q. Parque – Não faço tanta questão do silêncio; meu ambiente de trabalho não é um mosteiro budista! Com uma boa e velha ventoinha, talvez desse para colocar *dois* chips G4 no Cubo, o que o tornaria muito mais atraente. Quem precisa de desempenho a valer se vê forçado a comprar uma daquelas enormes torres G4 e escondê-la sob a mesa. Não se pode ter tudo... Outra coisa: se alguém distraidamente pousar uma folha de papel sobre o Cubo, tapando a saída de ar, será possível que ele *queime?* Ah, ele "dorme" quando superaquecido? Menos mal, mas ainda não é o ideal.

Acionamento do monitor sem partes móveis é toque sofisticado, mas não muito prático











Apresentação do Cubo por Steve Jobs na Macworld deu a dica de que um "Cubo" portátil pode estar a caminho

Ficha técnica

Processador	*PowerPC G4 450 MHz**
Cache L2	*Backside, 1 MB*
Memória	*3 slots PC-100; 64 MB (instalada), 1,5 GB (máxima)*
Placa de vídeo	*ATI RAGE 128 Pro* AGP 2x*
Resolução máxima	*1920 x 1200 em monitorers analógicos; 1600 x 1200 em monitores digitais*
Drives	*ATA, 20 MB* e DVD-ROM "slot-loaded"*
Portas	*2 USB, 2 FireWire, Ethernet 10/100 Base-T, modem 56K, AirPort (opcional)*
Tamanho	*24,8 x 19,5 x 19,5 cm*
Peso	*6,6 kg*
Preço	*R$ 5.930*

**Modelos com 500 MHz, 20 MB ou 30MB de disco e placa de vídeo ATI Radeon estão sendo vendidos diretamente pela Apple nos EUA. Não há previsão de sua chegada ao Brasil.*

Mouse

Paul K. Pratka – O novo mouse óptico é como ele sempre deveria ter sido. Confortável, anatômico e à prova de sujeira. O acabamento é elegante sem chegar a ser espalhafatoso, e a idéia de toda a superfície de cima ser clicável é ótima. Incrível como a Apple conseguiu passar anos oferecendo aquele incômodo mouse redondo.

Juracy Q. Parque – Cadê a versão com botão direito e rodinha de scroll? Eu preciso *desesperadamente* dessas coisas para trabalhar com um mínimo de eficiência. Mouse de um só botão, simplesmente não dá mais! Diga adeus aos velhos vícios, Apple! Enquanto isso não ocorre, continuo com o meu Intellimouse Explorer USB, que dá muito mais jogo.





No ramo dos ópticos, o Intellimouse da Microsoft veio primeiro, mas tudo bem. O que importa é que voltamos a ter o mouse mais confortável que existe

Teclado

Paul K. Pratka – Teclado completo! Até que enfim. O teclado "aleijado" que vinha com os Macs até agora fora um equívoco. Eu já estava quase olhando com desejo para o teclado USB da Microsoft, mas este tem tudo o que se precisa para viver, no mínimo espaço.

Juracy Q. Parque – O teclado novo tem teclas para ejetar o CD/DVD, teclas de volume e F13 a F15. Mas não tem a tecla de ligar! A sua função foi assimilada pela tecla de Eject. Para acionar a famosa caixinha de diálogo "dormir/desligar/restartar", agora o comando é Control Eject – não exatamente intuitivo. De qualquer forma, espero que o futuro Mac OS X seja tão estável quanto fala a Macmania – já passou da hora de aparecer um sistema operacional que não trave nunca mais, dispensando de vez a necessidade de um comando de restart.



Teclado completo (exceto pela tecla de ligar), bonito e com a qualidade de toque que só a Apple tem

Preço x sofisticação

Paul K. Pratka – Bom, quanto ao preço, realmente, a coisa pega. Mas você não pergunta quanto custa um Jaguar, ou um aparelho de som da Bang & Olufsen! É o preço a se pagar por um design de primeira e um computador capaz de impressionar clientes *e* garotas. Quem quer compra, não importa quanto custe.
Se agora não estou podendo, é claro que ano que vem o Cubo vai estar mais barato – mas até lá a Apple já vai ter inventado algo mais deslumbrante...

Juracy Q. Parque – Discordo! Computadores ainda não chegaram ao grau de refinamento de um carro ou um sistema de som. Para começar, automóveis não ficam obsoletos em questão de semanas. E no quesito confiabilidade, se softwares fossem carros, explodiriam o motor ou perderiam a direção inesperadamente...
A dura realidade é que o Cubo está *caro,* e é por isso que ele não decolou. A Apple posicionou o Cubo entre as linhas doméstica e profissional em tudo, menos no preço, que é Pro. Na hora da compra, só quem está mesmo fascinado pelo design vai optar pelo Cubo, quando pode levar uma torre G4 de 400 MHz pagando menos, ou uma com *dois* processadores pagando RS 1,8 mil a mais.

Quem tem a razão?

E aí? Quem está mais certo, o novato deslumbrado ou o velho macmaníaco ranheta? Provavelmente, nenhum dos dois. A resposta com certeza está no meio do caminho.
O fato é que a Apple mais uma vez conseguiu criar um computador que é uma paulada na mesmice vigente entre os fabricantes pecezistas. O Cubo é a Apple naquilo que sabe fazer melhor: aliar design e engenharia, elegância e funcionalidade. E mesmo não acertando o alvo de cara, é nítida a intenção da Apple de atender usuários que não se adequam nem ao iMac, nem a um G4 torre. Designers, webmasters, audiófilos, videastas, fotomanipuladores, gente que trabalha no silêncio do seu lar/escritório e precisa de uma máquina poderosa, mas que não estrague a decoração.
Infelizmente, Hardy Yuser, nosso personagem fictício que se encaixa nessa categoria, não pôde ser encontrado para dar seu depoimento. Ele tinha saído para comprar seu Cubo. M

Tocadores de MP3

Eles são pequenos, práticos e funcionam com Mac

Os fabricantes de tocadores de MP3 deveriam erguer uma estátua para Shawn Fanning, o criador do Napster. Graças a ele, esses aparelhinhos se transformaram de meros brinquedos tecnológicos em um item fundamental para o caçador de MP3 que se leva a sério.

OK, eles tem pouca memória, conseguem armazenar apenas um punhado de músicas e são caros. Mas e daí? Para os realmente aficcionados pelo novo universo MP3 e a troca de arquivos P2P (peer to peer, ou, de computador para computador), um MP3 player traz vantagens a que nenhum outro aparelho consegue igualar. Não se iluda, cedo ou tarde você ainda vai ter um.

O principal problema desses aparelhos é a pequena capacidade de armazenamento. A maioria vem com 64 MB de memória instalada, geralmente em cartões de memória flash (Smart Media), o que dá para mais ou menos uma hora de música codificada com uma qualidade razoável (128 bits).

Para ampliar essa capacidade, você precisa comprar mais cartões flash, que custam os olhos da cara, mesmo nos EUA (um cartãozinho de 64 MB não sai por menos de US$ 150). Mas, como qualquer produto de informática, a tendência é o preço baixar e a capacidade embutida dos aparelhos aumentar.



Fotos: Marcos Bianchi

Uma hora de música não é o suficiente para um fim de semana na praia, mas pode fazer o verão de muita gente. Dá para você baixar suas músicas de casa, ir ouvindo no caminho para o trabalho, chegando lá, plugar seu tocador em seu Mac e renovar sua playlist para ouvir na volta.



A única concorrência à vista para esses tocadores são os CD players de MP3 que começam a despontar no mercado. Um aparelho desses consegue tocar mais de dez horas de música armazenadas em um único CD, eliminando o principal problema dos tocadores portáteis; mas perde em praticidade. Primeiro porque, para ouvir suas músicas, você precisará organizar uns 650 MB delas e depois queimar um CD-R em um gravador. E se já tem uma coleção de CDs, prepare para renomear todas as suas músicas a la DOS, pois até o momento os MP3 CD players só reconhecem discos no formato ISO-9660. Os tocadores de MP3 também levam uma boa vantagem no tamanho: menores que um maço de cigarro, podem muito bem ser levados em qualquer bolso. Tente fazer isso com um CD player...

Atualmente o macmaníaco brasileiro tem duas opções de tocadores de MP3: o Rio 500, da Diamond e o Nomad II, da Creative Labs; ambos vem com um cabo USB que pode ser ligado em qualquer Mac (PCs também!) que tenha essa porta para uma transferência fácil e suave de musiquinhas. Gracas aos esforços da toda-poderosa RIAA (a associacão das grandes gravadoras que quer acabar com essa putaria de passar músicas pra lá e pra cá sem pagar nada), nenhum deles permite o upload de músicas para o computador – o que é uma pena.

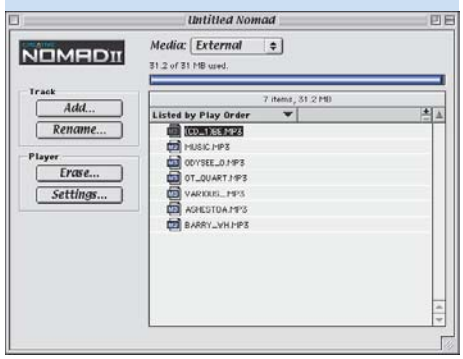
Nomad II

Segundo o próprio fabricante, o objetivo era criar "a Ferrari dos MP3 players". Abundam os recursos no Nomad II. Ele toca MP3, é um rádio FM e também serve de gravador de voz, para aqueles momentos em que bate a inspiracão e você precisa gravar uma idéia genial.

O fone de ouvido (tipo backphone, daqueles que seguram na nuca e não no topo da cabeça) é excelente, com uma boa reprodução de graves.

Teoricamente, o Nomad II deveria vir com um CD com o SoundJam, mas a versão testada não veio nem fazia menção ao Mac no manual. Entrando no site do aparelho (www.nomadworld.com), é possível baixar o

Nomad Manager: interface com poucos recursos





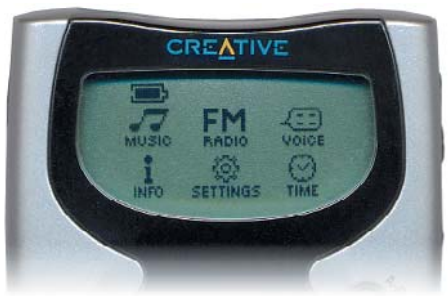
Ligue o SoundJam para abrir uma janela para o Rio

Nomad Manager e o Nomad Voice File Player, através dos quais já é possível transferir músicas e passar para o Mac seus arquivos de voz. É fundamental também baixar o upgrade de firmware do Nomad; sem ele, o bicho não entende



Cartão de memória que acompanha os tocadores

os nomes longos das músicas, mostrando todas com nomes de oito caracteres.
A operação do Nomad não requer muita prática. Os botões de *play, stop, forward* e *rewind*



Nomad: interface bonitinha e cheia de ícones



Os fones que acompanham o Nomad são classe. O som é bom e o controle "de lapela" é muito bom para controlar o aparelho sem precisar tirar ele do bolso

servem para ligar, desligar e navegar pela interface com ícones bonitinhos para as diversas funcões do aparelho. Ele não tem memória interna: vem com um cartão de 64 MB.

Rio 500

Apesar de estar duas gerações atrás do modelo que está sendo vendido lá fora (o Rio 800), o Rio 500 é uma boa opção para o macmaníaco emepetrista. O design transparente e colorido combina bem com o iMac (o modelo roxinho tem o mesmo tom do iMac DV Grape). O Rio vem com 64 MB de memória e ainda tem um slot para cartão de memória Flash, que pode proporcionar até duas horas de música.
O Rio pode não ter todas as funções do Nomad, mas possui mais recursos para organizar suas músicas, permitindo, por exemplo, criar pastas para dividir suas músicas em seções e criar bookmarks para ter acesso rápido às suas cancões favoritas. A navegacão entre as pastas, no entanto, é meio confusa. Não descobrimos um jeito de tocar todas as músicas diretamente, sem ter que pular de uma pasta para outra e dar play novamente. Em termos de consumo de bateria, o Rio deu um banho no Nomad. Ambos utilizam uma pilha pequena, mas a do Rio rendeu mais. O Rio usa um cabo USB com pino proprietário, enquanto o Nomad usa um USB A-B normal; ou seja, para usar o Rio em duas máquinas, você precisa levar o cabinho de lá pra cá.
A integracão do Rio com o SoundJam também mostrou mais recursos, pelo menos na versão do firmware atual. Infelizmente, nenhum dos dois permite apagar musicas individualmente, apenas o diretório (pasta ou mídia) inteiro. Também não é possível mudar as músicas de lugar, elas acabam ficando na ordem de upload.

Final das contas

Se você quer só um tocador de MP3 que cumpra seu papel, o Rio é uma boa opção. Se funções como rádio e gravação de voz são importantes, vá de Nomad, pagando um pouco mais. Se você acha que esses tocadores ainda não são para o seu bico, o jeito é ter paciência.
Pelo menos a cada três meses surge um modelo novo. E mesmo os modelos antigos podem ser atualizados via software, melhorando sua interface com o computador e adicionando novos recursos. O importante é saber que tocadores de MP3 são legais e vieram para ficar. Um dia você ainda vai ter um. M

	NOMAD II	RIO 500
Avaliação		
Memória	64MB em cartão Flash	64 MB em chip
Funções	ExtrasGrava voz, rádio FM	Cria pastas e bookmarks
Energia	Uma pilha AA	Uma pilha AA
Preço	R$ 841	R$ 726

Onde encontrar

SuperKit: www.superkit.com.br
11-3225-0522

Pró: Pequenos, práticos e podem ser "upgradeados" por software

Contra: Pouca memória embutida; preço da memória Flash ainda é muito elevado; poucos recursos na manipulação das faixas

Biópsia no seu Mac

Saiba tudo o que rola no seu computador, sem tirar um parafuso

Você fica todo orgulhoso só de olhar para ele. O seu primeiro Mac! Agora, você faz parte da turma de primeira linha. Problemas com a interface? Que nada! Tudo é muito fácil e corre às mil maravilhas. Depois de acostumado com o Mac OS e com o mouse de um botão, parece que está no paraíso.

Entretanto, você olha para o seu computador e fica se perguntando sobre a configuração interna dele, o tipo de memória, como saber o que significa cada extensão ou painel de controle... Tanta coisa para aprender. Mas, e a coragem de ficar fuçando em tudo quanto é software, ou então pegar aquele monte de ferramentas e abrir o coitado só para saber o hardware que está instalado?



Seu problema tem fácil solução. Existe um programa que vem junto com o sistema operacional, o Apple System Profiler, que serve justamente para saber o que seu Mac tem por dentro com apenas um clique.

Relatórios Internos

A função básica (e única) do Apple System Profiler é descrever tudo que está instalado no seu Mac, seja hardware ou software. Com as informações ali contidas, fica fácil saber qual o processador da sua máquina, velocidade do clock, número de partições do HD, quais e quantas extensões estão ativadas, entre muitas outras coisas importantes. Tanto para quem é novato ou mesmo para o mais experiente dos técnicos, as informações do ASP são básicas e fundamentais.

O visual do relatório é mostrado de forma hierárquica, assim não há como se perder nele, visualizando tudo de maneira simples e organizada. Cada vez que você abre o Apple System Profiler, ele vai gerar um relatório de momento, que pode ser salvo no formato hierárquico do ASP ou em texto que pode ser aberto num processador qualquer. Para fazer isso, basta gerar um novo relatório (File ▸ New Report) e depois especificar quais informações quer obter. Você pode visualizar, salvar e imprimir o arquivo no formato do ASP (o recomendado, pois mantém a mesma estrutura de visualização hierárquica) ou texto (uma lista comprida demais e bastante confusa).

Para quem está começando agora, o Apple System Profiler é um excelente aliado para entender melhor como o Mac funciona ou quando ele pára de funcionar da maneira que deveria. Um exemplo prático: você salva ou imprime um relatório quando seu Mac está rodando beleza; daí, uma instalaçãozinha aqui, outra ali, e o computador passa a agir de maneira estranha. É só salvar um relatório mais atual e comparar o que foi instalado depois para ter uma idéia de onde o problema está. Pronto: agora, é só resolver os conflitos e tudo voltará a ser como antes.

Cada coisa no seu lugar

O ASP mostra um relatório separado para cada setor, organizando tudo de maneira simples. Cada uma das abas traz informações muito úteis que podem ajudar bastante na hora de um apuro, ou esclarecer certas dúvidas sobre o seu equipamento.

• **System Profiler:** Descreve todo o hardware instalado. Além de mostrar as versões de cada um dos elementos básicos do sistema, traz informações importantes sobre memória e placas instaladas. Falando em memória, para saber quanto você tem de RAM no seu computador basta ir no painel de controle Memory (Memória) ou então no menu da maçã ▸ About This Computer (Sobre Este

Uma espiada no Apple System Profiler

Clique nas outras abas e nos triângulos para saber ainda mais

Software overview: Informa a versão do Finder, do QuickTime, se o File Sharing está ligado e também informa os dados do *startup disk*.

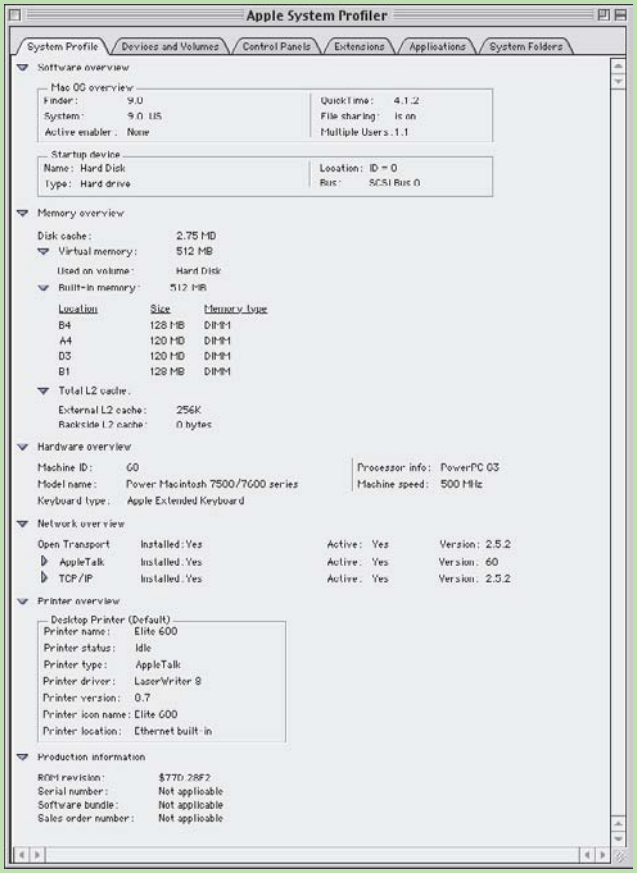
Memory overview: Indica a quantidade de memória física, memória virtual, cache e a localização e tipo de memória em cada slot.

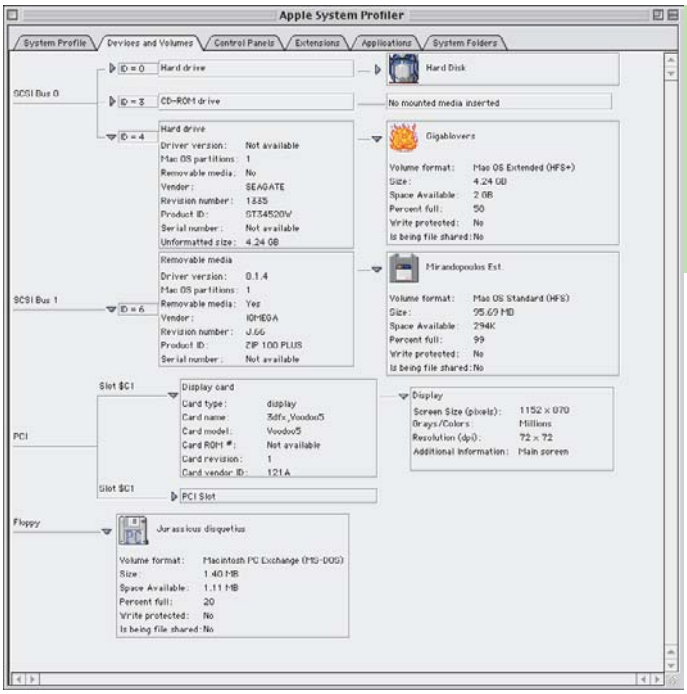
Hardware overview: Mostra o nome do modelo do Mac, a velocidade do processador, o tipo de teclado, e o ID.

Network overview: Aqui estão as informações de rede do Mac, TCP/IP e AppleTalk.

Printer overview: Por esse box dá pra saber mais da impressora do que pelo Chooser.

Production information: Código da ROM, número de série e outras informações.





Toda santa informação sobre seus dispositivos e drives, removíveis ou não, está no ASP. Você verá dados sobre eles que nem imaginava encontrar

Computador). Agora, se você é curioso para saber quantos pentes estão instalados, em quais bancos eles estão, o tipo da memória ou dados importantes na hora de fazer um upgrade, o ASP também informa. No caso do iMac, ele também diz se a memória está no slot Acima (Top, fácil de instalar) ou Abaixo (Bottom, mais complicado). O ASP mostra além disso a quantidade de cache nível 2, memória virtual, velocidade do processador, teclado etc. É claro que, em se tratando de hardware, se você é o único dono do Mac essas informações podem parecer óbvias, mas quando o caso é do computador estar no trabalho, em rede ou na escola, com outras pessoas mexendo e upgrades e updates regulares, ter essas informações rapidamente pode ser a diferença entre o desespero e a eutanásia informática (ou seja, formatar o HD e reinstalar o sistema). E quando o assunto é rede, o ASP dá um banho de informações: ele mostra qual porta está ativa, se o TCP/IP está ligado (para saber se ele está configurado corretamente você tem que ir ao painel de controle TCP/IP) e a versão de todos os componentes da rede. O Apple System Profiler também mostra o número IP do Mac na rede, e o do servidor também. Para um administrador de redes, não existe nada melhor.

• **Devices e Volumes:** Todos os discos e volumes, como CD-ROMs, DVD-ROMs, HDs, Zips etc. são apresentados aqui de maneira hierárquica, com os ícones e tudo. O ASP mostra se o HD está particionado, qual o fabricante, o tamanho total e outras informações. Quanto a dispositivos USB acoplados, o programa mostra a versão do driver e os equipamentos que estão reconhecidos na cadeia USB.

• **Painéis de Controle, Extensões e Aplicativos:** São três abas separadas, mas que têm a mesma função: apresentar em ordem alfabética o que está instalado no seu Mac, quer esteja ativado ou não. O ASP mostra quais softwares são da Apple ou de terceiros, sua versão, e tem até um pequeno resumo explicativo sobre cada aplicativo, extensão ou painel de controle. Mas atenção: tanto as extensões quanto os painéis de controle podem ser vistos, mas não são ativados ou desligados pelo Apple System Profiler. Para alterar isso é preciso usar o Extensions Manager.

• **Pastas de Sistema:** Se você só tem um System Folder, não há o que se ver por aqui.

Dúvidas cruéis

Por que duas máquinas aparentemente iguais, com a mesma configuração, funcionam de maneira diferente? Pergunte ao Apple System Profiler. Essas pequenas diferenças que não são nada aparentes podem ser visualizadas pelo ASP.

Um recurso que normalmente é visto com enfado, chato e impertinente quando ligado e usado no dia-a-dia, o Balloon Help, pode ser bastante útil quando usando o ASP. Por exemplo, se você não sabe o que significa Memória Cache, basta passar o mouse sobre o item no ASP com o Balloon Help ativado: ele traz a definição simplificada.

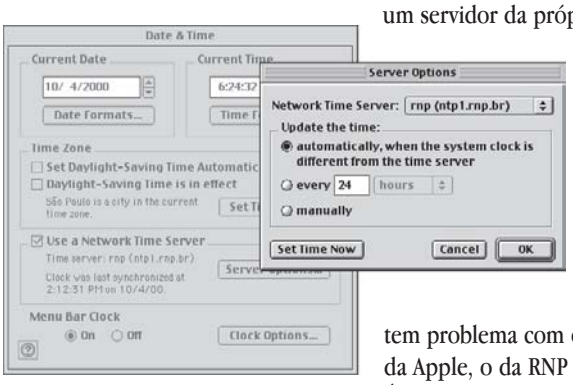
É por essas e outras que Apple System Profiler é uma ferramenta indispensável para todo macmaníaco que se preze e tenha amor pela sua máquina. M

Simpatips

Sincronize seu relógio!



Todo ano é a mesma coisa. Chega (ou acaba) o horário de verão e os Macs perdem o horário, atrasando (ou adiantando) uma hora no dia errado. Isso acontece porque o default do painel Date and Time é o ajuste do horário de verão automático, e não bate com as datas de início e término do horário no Brasil, que são móveis. O único jeito é acertar manualmente. Aproveitando, aí vai uma dica que deixa o seu Mac sempre com a hora certa, mesmo depois de paus escabrosos. A RNP (Rede Nacional de Pacotes) colocou no ar um Internet Time Server (sim, é isso mesmo, um servidor de tempo pela Internet). O painel Date and Time já vem com um servidor da própria Apple pré-configurado, mas a conexão com ele daqui nem sempre é confiável. Para quem tem problema com o servidor da Apple, o da RNP é a solução. É só clicar em Server Options no painel Date e Time e acrescentar o endereco ntp1.rnp.br na lista de servidores. Depois você escolhe se quer sincronizar o relógio automaticamente (ideal para quem tem conexão permanente com a Internet), de tantas em tantas horas ou manualmente.



Restartando no login



Se você utiliza o Multiple Users do Mac OS 9, já percebeu que na janela de *login* aparecem os nomes de usuário com acesso à máquina e os botões Shutdown, Change Password e Login. Nessa janela, se você apertar a tecla Option, o botão Shutdown mudará para Restart.

Erick Castro
erickcastro@maccenter.com.br

Ejeta, Cubo!

Quem tem um Cubo já deve ter notado que não existe nele botão manual para ejetar CDs ou DVDs. Se o disco não aparecer no desktop, existem duas alternativas para ejetá-lo: segurar o botão do mouse enquanto restarta o Cubo ou então pressionar o botão Media Eject no novo teclado que acompanha a máquina.



Vacas endiabradas



Na versão original era apenas uma lenda; agora, com a chegada de Diablo II (*ver resenha nesta edição*), o nível secreto das vacas é uma realidade. E é engraçadíssimo! Um monte desses ruminantes vem em sua direção com machados em punhos para acabar com sua raça, e os mugidos lembram os das vacas de South Park. Eis como chegar lá: primeiro é necessário terminar o jogo uma vez, ou seja, tem que matar o Diablo. Depois, basta colocar a Wirts Leg (a perna de pau do menino que vendia itens na primeira versão) e um tomo de Town Portal dentro do Horadric Cube. Enquanto estiver no Rogue Encampment – no nível de dificuldade que seu personagem já tenha terminado –, clique em "Transmute" e um portal vermelho aparecerá próximo a você. Mas antes de entrar se prepare (compre bastante poção de vida), pois o rebanho é grande e ainda por cima tem o Rei das Vacas, que não é mole não. Importante: o nível sereto só ativa uma vez por nível de dificuldade a partir do update 1.02.



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

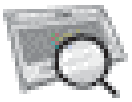


Enxergando bem longe

Programas para você conseguir ler qualquer tipo de arquivo

Quando você compra o seu computador, já tem uma idéia do que vai fazer com ele e quais programas terá de comprar para fazer o que deseja. Se você vai trabalhar com imagens, provavelmente não vai precisar de um processador de texto superpoderoso. Se vai trabalhar com texto, talvez não precise de um programa caro de manipulação de imagens, como o Photoshop. Mas, e se cai na sua mão um arquivo de um programa que você não tem nem está a fim de comprar? Pedir para quem mandou salvar em outro formato só para você ler nem sempre é viável. Apresentamos algumas soluções rápidas por aqui para você ver arquivos de texto e imagens, além de outros programinhas legais para visualizar arquivos mais esotéricos. Dá uma olhada aí!

iSee



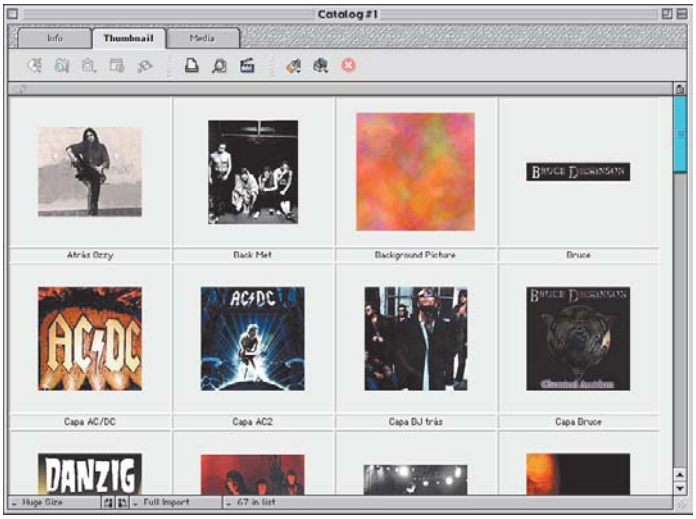
O iSee é bem simples: apenas uma janelinha no seu Desktop. Toda vez que você clica em algum arquivo de imagem no Finder, ele mostra na janela um preview da imagem. Clicando duas vezes na janelinha, ele mostra a imagem com o seu tamanho natural. Muito útil quando você não está com paciência de ficar abrindo imagem por imagem para saber como elas são. Ele também não depende de nenhum outro programa para fazer isso, ou seja, você não precisa ter o Photoshop ou similar na sua máquina para ver essas imagens. Se você seleciona vários arquivos de uma só vez, ele mostra todos na janelinha e deixa visualizar cada um deles em separado. Bastante prático, e ainda dá para imprimir o que aparece na janelinha.



iView Multimedia



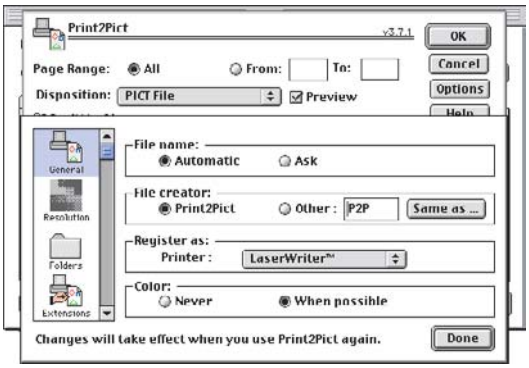
De longe, o melhor programa que existe para visualizar e catalogar imagens, vídeos, músicas e sons. Jogue uma pasta inteira de imagens dentro da janela do iView, que ele mostra todas as imagens em tamanho pequeno, ou no formato natural, ou ainda com a opção de *slide show*, excelente para quem quer fazer uma apresentação só com imagens. Também lê arquivos de filmes QuickTime, músicas em MP3 e até arquivos de Quark! Ou seja: você pode arrastar seu disco (ou um Zip, ou CD) para dentro dele, e terá controle total de todos os arquivos que tem dentro do seu computador. Ele também pode imprimir no formato de catálogo. Muito bom, e indispensável se você trabalha com toneladas de arquivos.



Print2Pict



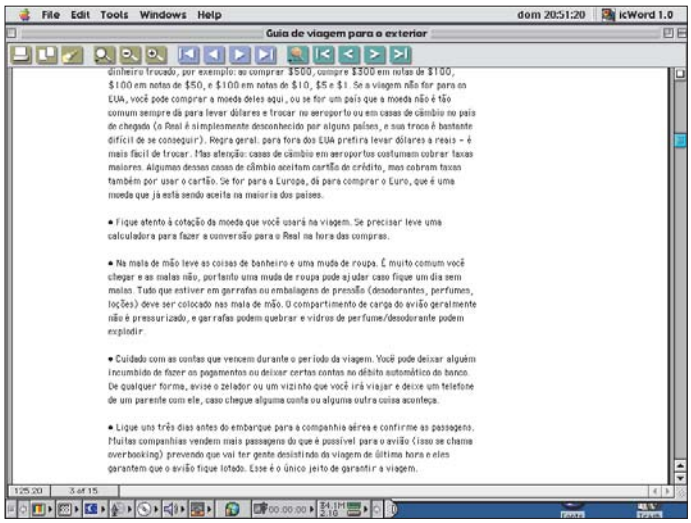
Programa de graça muito legal, que põe uma "impressora virtual" no seu Chooser e através dela você consegue "imprimir" qualquer arquivo de qualquer programa simulando qualquer resolução, só que em vez do resultado sair em uma folha de papel impresso, ele grava uma imagem no formato PICT. Nela você consegue ver qual seria o resultado da impressão antes de imprimi-la definitivamente, podendo simular a impressão em uma StyleWriter (impressora a jato de tinta), LaserWriter (impressora laser) ou ImageWriter (matricial) – muito útil se você não tem uma impressora em casa e quer saber como sairia a sua impressão. Bom também para mandar para um cliente uma amostra de uma página editorada em vez do arquivo de Quark, com dezenas de imagens e fontes.



icWord



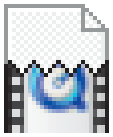
Receber arquivos em Word hoje é uma coisa muito comum; afinal, quase todo mundo que tem PC tem o bendito pacote do Microsoft Office que inclui o Word. Como muitas pessoas acabam usando esse programa para fazer textos, inevitavelmente você receberá um dia um arquivo .doc. Mas, calma, não precisa sair correndo para comprar o Office para Mac só para ver esses arquivos e enriquecer ainda mais o tio Bill. Se você não quer ou não precisa ter o Word no seu computador, pode usar o icWord, que é um visualisador de arquivos de Word que, além de mostrar os documentos na sua tela, deixa você copiar o texto para outros lugares e imprimir as páginas. Abre arquivos de várias versões do Word para Windows ou Mac. Você pode baixar a versão de demonstração e dar uma testada, ou comprar o programa de uma vez. Custa menos de US$ 20, bem mais barato que comprar o Office inteiro.



Onde encontrar

DataViz Documents To Go:	5.6 MB	www2.dataviz.com/forms/download/DxTG/DxTGmacdirect.html
icWord:	1.3 MB	www.icword.com
iSee:	673 K	http://azinesw.macos.net/isee.html
iView Multimedia:	1.7 MB	www.scriptsoftware.com
MacGS View:	3.3 MB	ftp://ftp.cs.wisc.edu/pub/ghost/aladdin/gs600/mac/test
PakRat:	784 K	http://pakrat.fragland.net/download.html
PowerPoint 98 Viewer:	6.5 MB	www.microsoft.com/mac/products/office/98/updates/powerpoint98_viewer/default.asp
Print2Pict:	294 K	www.versiontracker.com
RealView:	189 K	ftp://ftp.redlercomputers.com
Sneak Preview:	76 K	www.geocities.com/mosfree/4.html

Sneak Preview



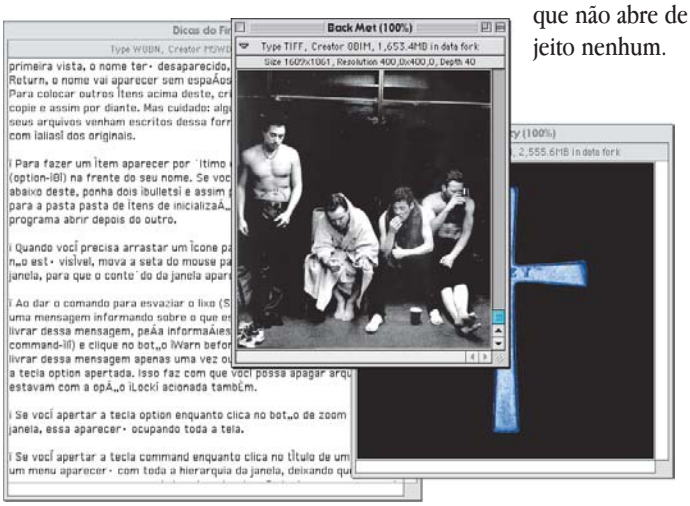
Perfeito para quem gosta de baixar vídeos e MP3 da Internet usando programas que permitem continuar o download de onde ele parou *(resume)*. Ele deixa você ver um arquivo de vídeo ou música parcialmente baixado, para não perder tempo baixando o arquivo inteiro para só ver no final do download se era o que você queria ou não. Na realidade, ele é muito simples: só muda o código do programa que o gerou para o código do QuickTime para que ele consiga reconhecê-lo como um arquivo válido. Pode ser de grande ajuda, caso você goste de baixar vários arquivos mas não tem saco para esperar até o download acabar para ver o que está pegando.



RealView



Teoricamente, o RealView abre tudo quanto é arquivo, porque mesmo se ele não identificar o arquivo como uma imagem ou um texto, ele abre o arquivo no formato hexadecimal (o código de programação) ou em texto simples. Isso significa que você pode visualizar rapidamente arquivos de texto e imagens (sons e vídeos não rolam) e ainda pode tentar abrir um arquivo que você não sabe de onde veio para ver pelo menos se ele tem algum texto ou código que possa ser aproveitado (arquivos de Word, por exemplo, podem ser abertos nele, mas toda a formatação e acentos é perdida). Ele deixa transformar o conteúdo que estiver no formato HTML para texto e do formato de texto do Mac para UNIX e vice-versa. Vale a pena como última tentativa de ler algo que não abre de jeito nenhum.



MacGS View

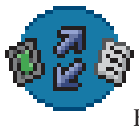


Se você trabalha em uma gráfica ou manda trabalhos para gráficas, com certeza já se deparou com arquivos "fechados", que nada mais são do que arquivos de programas como Quark, FreeHand ou PageMaker, "mastigados" no formato PostScript para facilitar a impressão. Gráficas costumam pedir arquivos nesse formato para agilizar as coisas e evitar mexer nos arquivos de quem os criou, gerando erros ou resultados indesejáveis, mesmo porque o formato PostScript não deixa que você altere nada no arquivo.

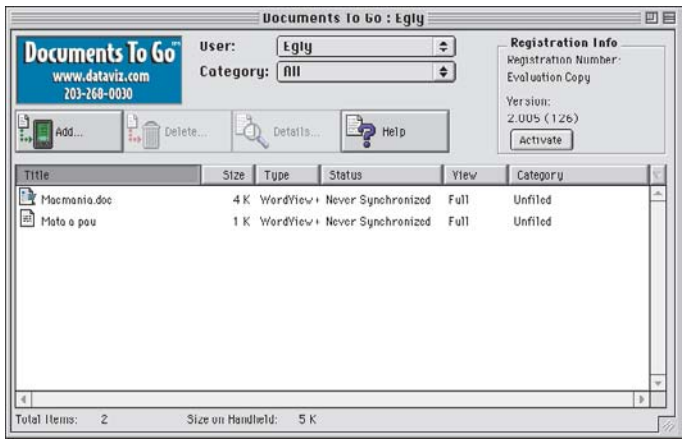
O MacGS View é ideal para quem vai gravar um documento "fechado" e está querendo dar uma última olhada nele para ver se no processo da geração do arquivo tudo correu bem, ou para quem recebeu um arquivo fechado e quer dar uma olhada antes de mandar para a ImageSetter. Ele abre os arquivos PostScript (em uma janela para cada canal de cor) e deixa você dar uma olhada se está tudo bem e também exportar arquivos no formato PICT (bem útil se você quiser juntar todos os canais de cor no Photoshop para ver se as cores estão como planejou). Apesar de ainda ser uma versão beta de testes, está bastante estável e pode ser muitíssimo útil para quem tem de lidar com esse tipo de arquivo.



DataViz Documents To Go



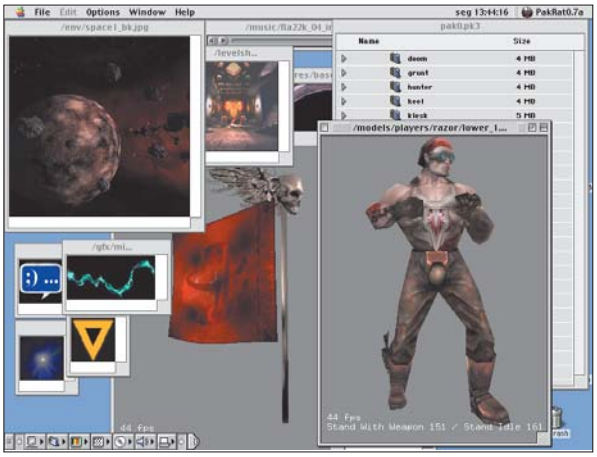
Programa para visualizar documentos de Word, Excel e AppleWorks no Palm. Basta arrastar arquivos de texto e planilhas para o Documents To Go, que no próximo HotSync ele se encarrega de passá-los para o Palm. O programa consegue até manter algumas formatações, como bold, itálico e textos em colunas.



PakRat



Se você tem o Quake III e morre de vontade de saber como são as entranhas dele, pegue o PakRat e abra o arquivo "pak0.pk3" (que se encontra dentro da pasta do Quake). O que você verá é algo semelhante ao que acontece quando você abre um programa qualquer com o ResEdit: terá acesso a arquivos dos mapas do jogo, personagens, backgrounds, músicas, todos os sons, *bump maps*, mapas de texturas; enfim, todos os elementos que formam o Quake. Você consegue exportar arquivos 3D em alguns formatos e consegue copiar sons e imagens simplesmente arrastando os arquivos para o seu desktop. Apesar desse visualizador só funcionar com o Quake III e ainda estar em uma versão beta, é diversão garantida.



PowerPoint 98 Viewer



PowerPoint é o programa da Microsoft (que vem no pacote do Office) para fazer apresentações e slides. A esta altura, você já deve ter entendido que o PowerPoint Viewer é um programa que deixa ver arquivos de PowerPoint mesmo sem tê-lo instalado no seu computador, certo? Ele deixa você imprimir a apresentação, mas não deixa editá-la. Tem a grande vantagem de economizar memória, já que o PowerPoint é um grande comedor de RAM.



É claro que esses programas não resolvem todos os seus problemas. Se você tiver que alterar uma imagem ou um texto, talvez eles não consigam ajudar muito – afinal, são na sua maioria só para ver alguma coisa. Mas com certeza são um belo passo para tornar seu Mac mais compatível com a confusão de arquivos e formatos que existem por aí. **M**

DOUGLAS FERNANDES douglasf@mac.com
Está precisando muito de férias.

Help

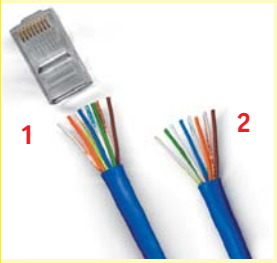
A partir desta edição, estaremos respondendo aqui a dúvidas técnicas sobre Mac e dando soluções para problemas de funcionamento, com o auxílio do AppleLine (5503-0090/0800-1-27753). Envie suas questões para editor@macmania.com.br, informando a cidade de onde está escrevendo.

Ligando Mac e PC

"O que é preciso para conectar um Mac em um PC?"

Pergunta **Li o artigo sobre conexão Mac–PC, mas ainda continuo com muitas dúvidas. Aqui vão elas:**
1) Antes de usar o Web Sharing, preciso mesmo configurar o TCP/IP para Ethernet, em vez do PPP? No meu caso, se não fizer isso ao clicar Start no Web Sharing, o modem vai discar o número do PPP.
2) Não existe como fazer múltiplas configurações no TCP/IP, como no Windows 98?
3) Eu mesmo crimpei o cabo crossover seguindo o esquema abaixo:
Testei num cable tester, e parece tudo em ordem...

Terminação 1	Terminação 2
1- branco (laranja)	1- branco (verde)
2- laranja	2- verde
3- branco (verde)	3- branco (laranja)
4- azul	4- azul
5- branco (azul)	5- branco (azul)
6- verde	6- laranja
7- branco (marrom)	7- branco (marrom)
8- marrom	8- marrom



No entanto, mesmo seguindo os passos indicadas pela Macmania, não estou conseguindo enxergar o Mac via Explorer 5.0 no PC. Onde estou errando?
4) É possível enxergar o PC via Chooser/AppleTalk como numa rede pura de Macs?
Francisco Carlos Otani, eurocrafts@hotmail.com

Resposta 1) Ué, se você tentar usar uma conexão PPP, como o Mac vai enxergar o PC se os dois computadores estão conectados via Ethernet? Você está querendo me confundir, rapaz?
2) Claro que existe. Vá no painel de controle TCP/IP, menu Edit ▸ Configurations. Basta criar uma nova configuração, salvar e depois apertar o botão Make Active. Quando você quiser mudar de conexão, volte ao painel de controle e troque-a.
3) A configuração do seu cabo cross realmente está correta. Se você colocou o AppleTalk em Ethernet e salvou esta configuração, ligou o Web Sharing, anotou o número do endereço TCP/IP, selecionou a pasta para ser compartilhada, foi no PC, configurou o Explorer para se conectar via rede local (LAN) e não usar a procura automática de proxy, depois ligou o browser, digitou o endereço fornecido pelo Web Sharing, tinha que ter dado certo. Tente outra vez com outro número IP.
4) Sem o PCMacLAN ou o Dave, não, senhor. Os sistemas são muito diferentes e não tem como um enxergar o outro sem um driver especial (que esses dois programas têm).

Video Digital e redes

"Como passar meu filme digital para o vídeo cassete?"

Pergunta **1) Tenho um iMac DV Grafite (SE) e uma filmadora digital da Panasonic. Andei editando alguns filmes tipo "festinhas de aniversário". Realmente é uma baba, e os efeitos provocam os "Ohhhh" de admiração dos telespectadores. Tenho algumas fitas VHS que também gostaria de editar, porém meu videocassete não é digital. A pergunta é: existe algum tipo de adaptador com o qual eu possa conectar meu videocassete ao iMac via USB ou FireWire? No site www.prolink-br.com.br vi que lançaram o PLAY TV USB, que sintoniza programas de TV e rádio via USB, mas o software é feito somente para PCs. Existiria algum software para Mac compatível com este aparelho?**
2) Na empresa, liguei todos computadores em rede, graças as dicas da "Salvadora Macmania", e tudo rola na boa. Comprei o alicate e os terminais RJ45, passei os cabos, liguei no hub, e beleza. Como eu tenho o alicate, gostaria de saber a sequência de cores para fazer um cabo crossover, pois em casa tenho o iMac e um PC e gostaria de ligá-los direto, ou seja, sem o hub. O cabo crossover é universal? – digo, de Mac para Mac, de PC para PC e de Mac para PC, é igual?
Roberto E. A. Issa, reaissa@uol.com.br

Resposta 1) Existem vários produtos para esse fim. No caso do USB, dê uma olhada no site www.allusb.com. Em relacão ao FireWire, existe um produto da Sony (o Media Converter), e recentemente, Power R (www.powerr.com) lançou um conversor de vídeo analógico para digital mais barato: o Director's Cut. Nenhum dos dois produtos é distribuído no Brasil.
2) Sim, o cabo crossover é universal. A sequência dos fios é que muda em relação ao cabo normal. Se a sequencia estiver errada ou o conector estiver mal clipado, esquece, não vai rolar mesmo. Veja a ordem em que deve estar os fios, na resposta da carta ao lado.

ATA é IDE comum?

"O que é ATA e o que usar no meu Performa?"

Pergunta **Gostaria de saber se um disco IDE comum pode ser usado nos Performas 6300 e 6360 e no PM4400. Nao sei o que significa ATA . Como saber se um HD IDE é ATA, ou UltraATA?** João Pedro S. Farah, jpsfarah@usp.br

Resposta Em teoria, ATA e IDE são nomes diferentes para o mesmo padrão. IDE significa "integrated drive electronics" e ATA significa "AT Attachment", o mais correto é ATA que se refere ao padrão de interfaceamento. Há um artigo técnico da Apple (http://til.info.apple.com/techinfo.nsf/artnum/n30510) que explica melhor as diferenças de padrões. Os equipamentos que você citou usam discos ATA comuns.

Resolução
essa desconhecida

Qual é a diferença de LPI para PPI para DPI para SPI para...?

Você está acostumado a ver a expressão "resolução" usada para tudo que se refere a imagem digital. É "lpi" para impressão, "dpi" para monitor, "ppi" para arquivo, isso e aquilo. Cada uma dessas siglas tem um significado, e a diferença entre eles às vezes não é nada sutil. Mas o hábito generalizante de tratar de tudo em termos de "dpi" pode custar caro: na hora H – ao dar o toque final no seu trabalho – você se embanana todo, não está seguro de que acertou a resolução daquela foto na página, nem se o seu cartão virtual para mandar via Internet não ficou grande demais para os monitores dos seus amigos. Não se desespere: até os mestres se confundem com tantas siglas. A ciência da resolução é uma das mais cheias de variáveis, exceções e "pegadinhas" que existem. Vamos tentar jogar luz no assunto, analisando um conceito de cada vez.

Em imagens digitais, *resolução* significa a quantidade de pixels por unidade de distância (polegadas ou centímetros). São duas as resoluções que influenciam a qualidade percebida da imagem digital: a sua resolução *intrínseca,* determinada pelo número de pixels versus o seu tamanho, e a resolução do *dispositivo de saída* através do qual será vista no mundo físico.

Resolução intrínseca

A resolução intrínseca de uma imagem digital impõe um limite máximo à quantidade de *detalhe* que ela pode ter. Não há uma medida matemática para isso – depende do foco e da textura da imagem – mas, num caso extremo, o contraste entre pixels vizinhos pode ser marcado o suficiente para que eles se tornem individualmente distinguíveis na imagem – o desagradável fenômeno conhecido como "serrilhamento" (em inglês, *aliasing*). Quando isso ocorre, significa que mais resolução é necessária. Esse fenômeno ocorre mais frequentemente com desenhos a traço e outras imagens de alto contraste.

Também é possível que a imagem tenha um nível de detalhe inferior àquilo que a resolução comporta; a variação de cor ou brilho entre um pixel e seus vizinhos é tão pouca que é possível *interpolar* (recalcular o número de pixels) para mudar a imagem para outra resolução sem afetar a sua aparência. Esse fenômeno ocorre com fotografias e ilustrações de tom contínuo.

Resolução de saída

A segunda resolução relevante é a do *dispositivo de saída* – impressora, monitor etc. –, enfim, o meio em que a imagem será visualizada. Esse parâmetro varia muito de um dispositivo para outro. Por exemplo, o meu monitor tem aproximadamente um quarto da resolução desta revista quando impressa; dizendo o mesmo de outro modo, cada pixel na tela é aproximadamente quatro vezes maior que cada pixel de uma foto na revista. Por isso, o risco de pixelamento visível da imagem é bem maior na tela do que no papel; em contrapartida, os arquivos criados para visualização na tela são bem menores, como se pode notar na Internet.

Quando o trabalho é de grande formato – um *outdoor,* poster ou outra coisa que deva ser visível de longe – não se deve trabalhar com a mesma resolução que se usaria em uma página A4. Isso somente deixaria o arquivo gigantesco – o número de pixels aumenta na razão do

Quando resolução não é resolução

"Resolução" é uma termo tão confortável e comum que frequentemente é usado em outros contextos, às vezes incorretos.

No painel Monitors do seu Mac, os diversos tamanhos em pixels que a tela pode comportar são chamados de resoluções, mas esse nome só faz sentido porque é relativo ao tamanho fixo do seu monitor. Já não está certo dizer que uma captura de tela tem "1024 x 768 pixels de resolução". Isso é o *tamanho* da imagem; a sua *resolução* é 72 ppi.









Comparação entre três resoluções de pixel e os respectivos tamanhos de arquivo em TIFF não-comprimido, CMYK

quadrado do tamanho! – sem que a qualidade adicional acrescentasse qualquer impacto extra ao trabalho. Já a diferença visual entre as resoluções maiores não é tão grande, como se vê nas amostras de 300 e 150 ppi ao lado.

Para se ter a melhor e mais eficiente reprodução possível das imagens digitais, cada caso é um caso e não há uma regra absoluta.

O importante é determinar a resolução de que você precisa o mais cedo possível no processo gráfico, para não perder seu tempo precioso editando pixels em excesso que não serão visíveis no trabalho final, nem produzindo uma imagem tão pequena que fique serrilhada.

Resolução de pixels: PPI

Se você já fuçou em um programa editor de imagens como o Photoshop, deve ter notado que toda imagem tem embutida uma especificação de resolução em *pixels por polegada* (ppi). Ela por si só não significa nada, mas, quando confrontada com a resolução do dispositivo de saída, serve para determinar com qual tamanho a imagem sairá desse dispositivo. De modo geral:

- Se a imagem é para a Internet, ela será exibida em uma tela de computador. Nesse caso, a convenção é usar 72 ppi. Na verdade, a maioria dos monitores atuais funciona ao equivalente a 85 ppi ou até mais, mas a convenção permanece valendo, porque o sistema operacional sempre "pensa" que está em 72 dpi.
- Se a imagem for reproduzida em uma revista comum (impressão offset), a resolução mais comum é 300 ppi, mas também pode variar. As imagesetters que produzem os fotolitos (matrizes para a reprodução gráfica) atingem valores como 2400 dpi, mas a resolução de fotografias e outras imagens de tom contínuo será limitada pela *lineatura* do fotolito (lpi, explicada mais adiante). Se, porém, a imagem é um desenho a traço ou outra figura de alto contraste, a resolução deve ser maior o suficiente para evitar o serrilhamento.

Para evitar erros comuns de resolução, você deve sempre saber a resolução exigida pela saída *final* do seu trabalho e também o tamanho que a imagem deve ter. Aí é só usar o seu programa de edição de imagens para deixar a imagem no tamanho correto.

O DPI vive!

Quem já tem alguma experiência com tratamento de imagens e leu até aqui pode estar se perguntando onde entram os famosos *dpi* (pontos por polegada).

O que acontece é o seguinte: essa medida se refere especificamente à *resolução do dispositivo de saída.* Note que, agora há pouco, toda vez que falei em dispositivos de saída evitei dizer que eles produzem *pixels*. Porque o pixel, assim como o bit, é uma coisa *abstrata.* O pixel em si mesmo não é visível. Tudo o que vemos dele são suas *representações físicas* na tela ou no papel.

Isso que os dispositivos produzem e que interpretamos como pixels é tecnicamente chamado de *pontos.* Se a sua inkjet, por exemplo, imprime a 720 dpi, isso quer dizer que ela gera 720 pontos distintos em uma polegada.

De forma análoga, a imagem na tela é formada por milhões de pequenos pontos luminosos, fixos no tubo de imagem ou no cristal líquido ▶

Saiba quando interpolar

Se a resolução em ppi de uma imagem para uma página de revista já é próxima do necessário para o tamanho desejado na saída (digamos, 270 ou 325 ppi quando o padrão é 300), não convém interpolar, pois ela perde nitidez a cada reinterpolação. O certo é importá-la no seu programa de paginação e mudar o seu tamanho na própria página.

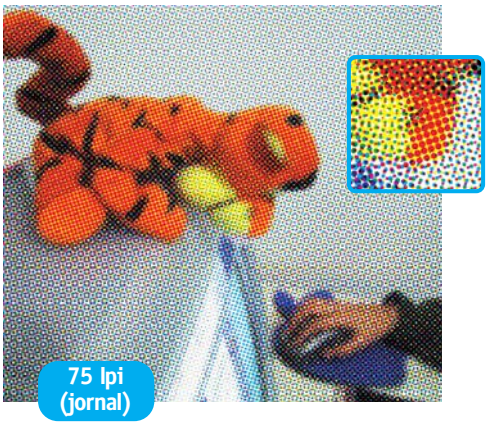
A razão disso é que, por trabalhar em resoluções bem mais altas, a imagesetter tem uma precisão muito maior e pode reinterpolar a imagem para você com menos perdas.

E o sistema métrico?

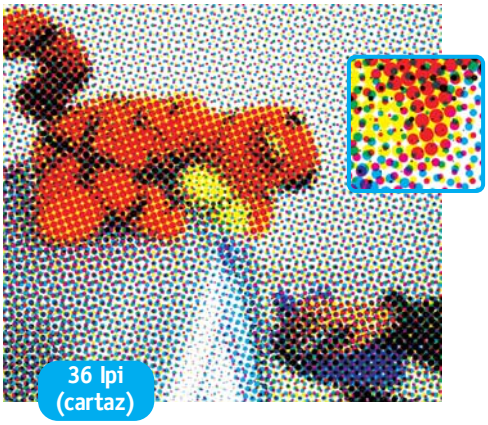
As medidas de resolução usuais envolvem polegadas, mas existe o correspondente em centímetros, que antes da revolução do DTP era mais usual. Por uma mistura de conveniência com preguiça, talvez, acabamos retornando à medida americana. De qualquer forma, o Photoshop e outros programas sabem trabalhar em centímetros. A relação entre as duas medidas é a seguinte: 300 ppi correspondem a 118,11 p/cm (pixels por centímetro). Se uma imagem "resizeada" estiver grande demais em tamanho, o problema pode ser a unidade de medida errada. É raro, mas acontece.



150 lpi (revista)



75 lpi (jornal)



36 lpi (cartaz)

Comparação entre três resoluções de lineatura comuns

(a resolução desses pontos é o tal do *dot pitch*). A graça disso é que esse pontos *não* têm a ver com os pixels da imagem. Os monitores modernos até podem exibir várias resoluções diferentes, simplesmente redistribuindo a área da imagem sobre o tal padrão de pontos que formam a tela.

De forma análoga, as modernas impressoras oferecem duas ou mais opções de resolução; a diferença entre elas consiste na *densidade* dos pontos coloridos aplicados no papel.

Pense nas duas situações: quando um "pixel" na tela ou no papel é um *pixel?* A resposta é: a rigor, nunca! Tudo o que vemos são a *tradução* dos pixels para padrões de pontos de luz (no monitor) ou de pigmento (no papel) que os representam.

É por *isso* que ppi e dpi não são a mesma coisa. O ppi é uma informação contida no arquivo digital, uma "etiqueta" que indica o tamanho da imagem relativamente ao seu número de pixels. Já o dpi é a resolução da imagem no mundo real, determinada pelo dispositivo de saída.

Nos primórdios da editoração, com impressoras laser de 300 dpi e imagens editadas também em 300 ppi, a coincidência dos valores deu origem ao costume, que perdura até hoje, de chamar o ppi de dpi, quando na verdade os dois conceitos são independentes.

Mais um membro da família: LPI

Para terminar, eis um velho conhecido de quem trabalha com impressão offset. Esta revista é feita em offset. Se você pegar uma lupa e ampliar qualquer foto, verá fileiras de *pontos* coloridos, que "enganam" a vista e são enxergados a uma distância normal como um todo contínuo, de maneira similar ao que acontece no seu monitor.

O que varia nos pontos da impresssão offset é o *diâmetro* de cada um. A distância do *centro* de cada um para o do vizinho de mesma cor é fixa para cada página, e é medida em linhas por polegada (lpi), também chamada de "lineatura". "Linhas" aqui tem o sentido de *fileiras consecutivas* de pontos de impressão.

SPI, para quê?

Quase todos os softwares de scanner falam em capturar a imagem a "tantos dpi". O que eles querem mesmo dizer é *pixels* por polegada (ppi), não *pontos* (dpi). E, se quiser ainda mais rigor, você deve falar em *amostras (samples)* por polegada; abreviando, spi. (Uma amostra é aquilo que é captado individualmente em cada um dos elementos fotossensíveis do scanner.) Você pode contestar isso dizendo: "para que criar confusão introduzindo mais uma medida, se cada amostra *é* um pixel?" Bom, não é bem assim. Cada pixel do scan pode *não* representar uma amostra. Imagine que o seu scanner tem resolução óptica (verdadeira) de 300 "dpi", e você pede para ele escanear a 400 "dpi". O que ele faz, na verdade? Escaneia a 300 spi e interpola (calcula pixels adicionais a partir dos amostrados) para a imagem final ficar com 400 ppi. Notou a pegadinha?

As resoluções em lpi e ppi guardam entre si uma relação simples. A resolução de pixels máxima necessária corresponde ao *dobro* da lineatura. Assim, para imprimir a 150 lpi, a imagem deve ter no máximo 300 ppi. Mais do que isso são pixels jogados fora, pois simplesmente não serão percebidos no resultado impresso. Menos do que isso pode ser aceitável – até certo ponto. Uma foto com resolução de uma vez e meia a lineatura ainda imprime razoavelmente bem; abaixo disso, pode ficar serrilhada ou com aspecto desfocado. Usar uma resolução de imagem inferior ao dobro da lineatura não garante qualidade máxima, mas pode ser usado como truque para obter uma economia substancial no tamanho dos arquivos. Veja como: uma imagem de 10 por 15 cm a 300 ppi tem 8 MB (sem compressão). A 225 ppi, fica com 4,5 MB. A área da imagem e o tamanho do arquivo caem pela metade a cada redução de aproximadamente 70% na resolução. M

MARIO AV www.marioav.com
Depois de uma vida dedicada aos pixels, agora anda se metendo com filmes fotográficos.
*Agradecimentos a **Marcos Kim** pela versão preliminar deste texto, à obstinação irada de **Muti Randolph** e às dicas de **Rainer Brockerhoff.**

Para saber mais

Aqui vão alguns sites na Internet (infelizmente, todos em inglês) que explicam melhor ou de outras maneiras o que foi exposto aqui. Os links a seguir tratam de *resolução:*

About.com: Graphic Design: Resolution – http://graphicdesign.about.com/arts/graphicdesign/library/weekly/aa070998.htm

The Design & Publishing Center – http://www.graphic-design.com/Photoshop/Tips/85-lpi.html

Scanning Geek Speak – www.composingroom.com/_Scanning/GeekSpeak.html

TechColor Graphics: Help Topics: Resolution – www.techcolor.com/help/resolution.html

All About Halftones, DPI, PPI, LPI, SPI – www.usscreen.com/articles/halftones.html

O link a seguir é um excelente artigo científico sobre a percepção humana da cor e sua representação:

The Representation of Color – http://kiptron.psyc.virginia.edu:80/steve_boker/ColorVision2/ColorVision2.html

Diablo II

Melhor e mais viciante do que nunca



Diablo não é exatamente um jogo: é um vício que, quando pega, é difícil largar. Quando a gente pensava que não precisaria mais ficar horas, dias inteiros na frente do computador por causa dele, vem a Blizzard e lança o Diablo II, na clara intenção de tornar o jogo um vício crônico, daqueles de você ir dormir e passar a noite (se é que ainda era noite quando se deitou) sonhando com seu personagem dando cacetadas e trucidando qualquer coisa que se mexa e não lhe dê bom dia.

Para quem nunca jogou a primeira versão e não sabe do que estamos falando, Diablo é o jogo ultra-bem-sucedido da Blizzard que leva o jogador a encarnar um herói no estilo medieval que tem como missão principal encontrar e matar o senhor do Mal, *el* Diablo. Você começa a aventura com armas, armaduras merrecas, nível 1 de experiência e tem que enfrentar monstros, magos, insetos, zumbis, caveiras e outras entidades fantásticas. Matar é imperativo para a sua sobrevivência nessas terras selvagens. A cada criatura vencida você ganha mais experiência, e em diferentes locais você encontrará moedas de ouro, armaduras, itens mágicos e poções que facilitarão a jornada. À medida que a história avança, você se vê cada vez mais poderoso, assim como os seus adversários.

Esse ainda é o espírito de Diablo II, que agora vem com três CDs (um instalador, um para jogar e outro com filmes) para abrigar cenários mais variados e maior tempo de jogo, para felicidade ou desespero dos amantes do game (a versão que testamos é tanto para Mac quanto para Windows). Por isso, abra espaço em seu HD, pois a instalação mínima é de 600 MB (um jogador), 900 MB (jogo em rede) ou 1,5 GB (completa).

No jogo original, Diablo é derrotado por um herói e aprisionado dentro de seu corpo. Mas o mundo não estava salvo... Ao iniciar a continuação, você começa num campo de arqueiros cercados por criaturas do Mal, que curiosamente apareceram depois da aparição de um viajante misterioso e solitário. Rapidamente, descobre-se que se trata do herói de outrora que foi dominado pelo Diablo. Cabe a você sair atrás do bicho e tentar dar um fim nele, de uma vez por todas.



Na foto, Diablo (de vermelho) é brutalmente assassinado por alguém que conseguiu driblar a segurança. Polícia Federal acredita ser crime passional



Os cenários estão mais bonitos e imaginativos. Esse, por exemplo, parece até uma ilustração de Escher

Novos cenários

Se você acha que, na primeira versão, a jornada até o encontro com Diablo era curta demais, agora provavelmente não vai ter a mesma sensação. O jogo está bem mais longo e foi dividido em quatro atos, sendo que cada um é dividido em seis missões (Quests) diferentes.

Quem já jogou Diablo vai se sentir à vontade com a sequela. A interface manteve o mesmo espírito mas com gráficos muito mais invocados, apesar dos problemas de compatibilidade com as placas ATI dos Macs (falaremos disso mais adiante). Os cenários estão bem diversificados: florestas, desertos, palácios, cavernas, tumbas egípcias, corredores flutuantes e várias paisagens intimidadoras. Outros toques acrescentados foram a mudança entre dia e noite, além de chuvas e trovoadas. Cada ato tem uma cidade diferente onde existem diversas pessoas (algumas já encontradas na primeira versão) dispostas a ajudar você, dando-lhe missões ou vendendo, comprando ou consertando itens. Além disso, é possível contratar guerreiros mercenários para ajudar a combater o Mal.

Um mouse de dois ou mais botões é bastante recomendável, pois facilita bem o jogo, principalmente as batalhas. Isso porque foi incluída uma janela de configuração de comandos para mouse (e teclado também) que possibilita atribuir funções para cada botão.

Outra novidade interessante é que todo item que estiver no chão passa a cintilar periodicamente – se não houver nenhuma parede na frente – e, apertando Option, é possível ver qualquer item que estiver ao alcance dos olhos. Assim, nada passa desapercebido.

Aliás, quem estava acostumado com deixar um



A árvore de habilidades permite que o jogador controle melhor a evolução do seu personagem

monte de itens no chão da cidade, na versão original, para salvar espaço no seu saco de viagem, pode esquecer, pois quando você sair do jogo tudo sumirá. Para compensar isso um pouco, agora cada personagem tem um baú (não muito grande) na cidade para guardar dinheiro (que não ocupa mais nenhum espaço) e os itens que quiser. Ah, esqueça o cheat de duplicar itens do primeiro jogo; essa mamata acabou! Em compensação, uma das maiores surpresas de Diablo II é que o mito do nível secreto das vacas da primeira versão tornou-se realidade. É engraçadíssimo; parece até South Park. Mostramos como chegar lá na seção Simpatips desta edição.

Corra, Diablo, corra

Finalmente! Seu personagem pode correr, em vez de só andar. A contrapartida disso é que ele também passa a contar com um determinado nível de resistência (Stamina) que diminui durante a corrida (mas aumenta quando se anda ou está parado). Só nas cidades é possível correr sem perder o fôlego.

Em Diablo II, é possível utilizar o mesmo personagem em qualquer tipo de partida (menos no modo Battle.Net, o servidor de batalhas via Internet). No jogo solitário, toda vez que você retoma a sua aventura, as regiões mapeadas voltam ter criaturas, mesmo que seu personagem tenha feito uma faxina geral anteriormente.

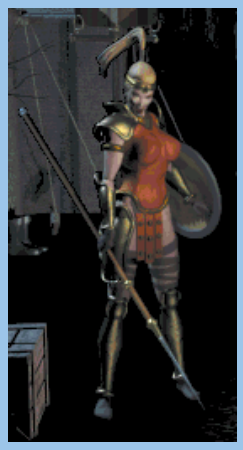
Para não ser necessário passar pelos mesmos cenários novamente para dar continuidade à aventura, praticamente todos as localidades possuem portais (Waypoints) que teletransportam o herói para qualquer outro que tenha sido encontrado e ativado. Em resumo: você não pode mais salvar o jogo no momento que quiser (antes de encarar uma briga feia, por exemplo) para, depois, poder voltar no tempo; a partida só é salva quando você pede para sair. O pior é que, quando o personagem morre, é preciso desembolsar uma grana para ressuscitar (sabe como é a burocracia divina). E o cadáver vai ficar largado no mesmo lugar do incidente – provavelmente cercado de criaturas feiosas – juntamente com os itens que estavam sendo carregados. Se você sair do jogo, seu cadáver aparece na cidade. Assim, será necessário voltar à cena do crime e clicar em seu corpo para reaver tudo de volta. Mas pense bem antes de fazer isso, principalmente se estiver próximo de completar alguma missão. Caso contrário, você terá que enfrentar o mesmo caminho outra vez.



Não se engane, essas criaturas não são boazinhas como as do filme Segredo do Abismo...

Os personagens

A primeira coisa que se nota é a mudança na variedade de personagens. Se antes você tinha apenas três opções – o guerreiro, o arqueiro e o mago –, agora existem cinco (por enquanto são cinco, mas a Blizzard promete lançar no começo do ano que vem um pacote com mais níveis e outros dois heróis). Ei-los:



Amazona - Para ninguém acusar a Blizzard de machista. A Amazona é mulher macho para caramba! Não, não tem nada a ver com a Mulher Maravilha. Tem como especialidade o arco e flecha, mas também é boa de lança. À medida que desenvolve suas habilidades, vai se tornando uma poderosa combatente do mal.



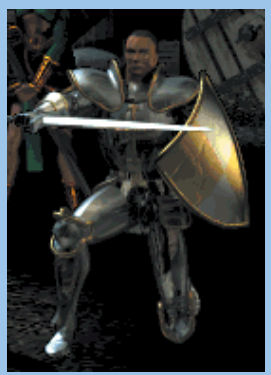
Necromante - Com boas relações com que já foi desta para uma melhor, ele é capaz de convocar mortos a lutar a seu lado, criar golens e outros feitiços. Nos níveis mais altos de experiência, ressuscita criaturas inimigas para ajudar nas batalhas. É o único que pode dispor de um exército particular.



Bárbaro - Guerreiro que tomou umas bolinhas, o bárbaro tem braços que mais parecem pernas. É o único capaz de manejar duas armas ao mesmo tempo, berrar a ponto de fazer o inimigo fugir e ainda dar saltos de kickbox-medieval.



Feiticeira - Olha aí mais uma mulher. Com exceção do sexo, é o personagem que menos mudou (será que foi operado?). Possui magias poderosas – como um devastador meteoro que cai do céu fulminando os inimigos que estiverem embaixo –, mas pode se dar mal na hora do tête-à-tête.



Paladino - É o mais próximo do guerreiro da versão original. É um ser abençoado e um líder natural. Além de ser bom de espada e machado, ainda possui magias que estimulam o ataque ou melhoram a defesa de uma equipe. Ótimo para o jogo em rede.



Personagens agoram podem sair à caça dos conjuntinhos que, além de dar habilidades especiais, caem superbem num corpinho bem torneado



Depois de de vencer o Diablo os personagens ganham títulos de nobreza como Sir, Dame, Baron etc.

Árvore de habilidades

Os personagens estão bem melhor estruturados, podendo desenvolver habilidades exclusivas. Acabou aquela história de aprender magias a partir de livros. Agora, cada um tem uma árvore de habilidades, dividida em três categorias, que pode ser desenvolvida como o jogador quiser. Ao subir de nível de experiência, você tem um ponto para ser atribuído a uma habilidade. Você pode aprender uma nova ou aumentar o nível de uma já existente (na maioria dos casos, é preciso desenvolver uma habilidade para poder utilizar outra). Como muitos cenários e criaturas são randômicos – ou seja, mudam de jogo para jogo –, faz sentido que o jogador decida o que é mais interessante para seu personagem. O bárbaro, por exemplo, pode ganhar a habilidade de saltar em cima dos inimigos e dar berros que estimulam os outros jogadores de um time jogando em rede. Já o necromante é capaz de fazer cadáveres explodirem ou criar barreiras intransponíveis de ossos.

Vestido para matar

O rol de armas se diversificou bastante, contando com muitas variações de espadas, arcos, adagas, machados, lanças, foices, varinhas e cajados, além de flechas e dardos para os arqueiros. Outros armamentos servem para ser lançados na direção do inimigo, como facas, machados e poções que explodem, envenenam ou asfixiam.

As armas e armaduras foram divididas em seis categorias: normais (indicadas pela cor branca), com soquetes (cinza), mágicas (azul), raras (amarelo), únicas (dourado) e de conjunto (verde). Os itens com soquetes *(socket)* permitem incrustar pedras que lhe darão novas características ao objeto, melhorando o ataque ou a defesa – depende se for um capacete, escudo ou arma. Já as peças que compõem conjuntos pertencentes a grandes heróis do passado trazem a lista dos outros itens necessários para criar o modelito. É bem difícil completar um conjunto, mas quem conseguir isso terá novas habilidades mágicas.

Pró: Ótimos gráficos; modo multi-usuário é empolgante; viciante

Contra: Problemas no suporte a placas de aceleração gráfica ATI Rage; viciante demais

Caindo na rede

Para muitos, a grande graça de Diablo está nas partidas em rede ou online. Por isso, a Blizzard melhorou o jogo em rede, para satisfação principalmente de quem gosta de se aventurar na Battle.Net (servidor de jogos via Internet). Na nova versão, existe a opção de fazer troca de itens entre personagens. Chega de combinar um escambo com alguém, colocar o ouro no chão e ver o salafrário ir embora com sua grana! Com o recurso Trade Items, é possível examinar um item e oferecer algo em troca. A operação só é completada se as duas partes clicarem no



Batalhas em rede são fantásticas, mas tem horas que tudo pode virar uma zona, tornando difícil entender o que está acontecendo



Se o inferno realmente existe, certamente não deve ser muito pior que esse nível com rios de lava



Novos efeitos visuais podem ser sentidos principalmente quando os heróis soltam seus feitiços muito loucos



A maioria das criaturas dessa tela não são adversários, mas integrantes do exército pessoal que o necromante pode criar

botão Accept. A Blizzard ainda foi mais longe e criou uma página de leilão na Battle.Net chamado dBay, onde as pessoas podem vender seu item pela melhor oferta.

Outra mudança importante é que nenhum personagem pode lutar com outro antes de atingir o nível 9, para que os novatos possam começar suas partidas tranquilamente sem ter que encarar jogadores mal-intencionados já de início.

Quando estiver numa equipe *(party)* há a opção Consent, que permite que outro jogador recupere os itens de alguém que morreu e tem dificuldades de voltar ao ponto onde o corpo está estendido.

Acabou? Que nada!

Depois de terminar Diablo II pela primeira vez, o personagem ganhará o título de Sir ou Dame – dependendo se for mulher ou homem – e poderá jogar novamente no modo Nightmare e, depois, Hell (se terminar de novo, ganhará o título de Baron ou Baroness), onde vai encontrar criaturas mais poderosas e em maior quantidade. Após completar um jogo no modo Battle.Net, você terá a opção de criar um personagem Hardcore. Com isso, o herói passa a ter apenas uma vida. Se morrer, bye bye... Porém, jogadores Hardcores só podem se juntar a partidas com personagens do mesmo tipo.

O lado ruim

Desta vez, a Blizzard Entertaiment procurou fazer a coisa certa e lançou a nova versão do jogo para Mac apenas com uma pequena defasagem em relação à versão de Windows, ao contrário da outra, que saiu quase dois anos depois. Mas, como se diz por aí, a pressa é inimiga da perfeição. A empresa incluiu no Diablo II diversos recursos visuais que só podem ser vistos em sua plenitude com placas de aceleração 3D. Infelizmente, as placas Xclaim VR 128, Nexus 128 e RAGE Orion – ou seja, toda a linha de produtos que usa o chip RAGE 128, instalados em computadores G3 ou G4 – e a Voodoo II não conseguem tirar muito proveito desses recursos. Isso é um erro feio da Blizzard, que obriga os proprietários de iMac, G3 azul ou G4 a se contentar com gráficos com apenas 256 cores (em vez de milhares ou milhões de cores). Porém, só com aceleração RAVE será possível habilitar o modo de visualização com perspectiva, o que é interessante, mas não fundamental. Nem mesmo a inclusão de suporte a OpenGL resolve. Pior, parece deixar o jogo mais lento. No final das contas, talvez seja melhor optar pela emulação por software, que parece fazer o jogo rodar mais suavemente. O jeito mesmo é ficar na cola da Blizzard ou da ATI para que lancem um update de correção.

DIABLO II

Blizzard: www.blizzard.com

Preço: US$ 50 (EUA)

A Blizzard recomenda como configuração mínima um Mac equipado com processador G3 e pelo menos 96 MB de RAM (o jogo ocupa um mínimo de 72 MB). Porém, diante dessa falta de suporte a aceleração gráfica, até mesmo um iMac DV SE com chip G3 de 400 MHz pode enfrentar momentos de lerdeza nos momentos em que houver mais ação, ou seja, na hora em que houver mais inimigos ao seu redor, o que, definitivamente, não é bom. Já num iMac 233 MHz os surtos de lentidão podem ser mais frequentes. Os mais corajosos podem tentar se aventurar num 8600 de 300 MHz, mas provavelmente verão momentos em câmera lenta; mas dá para encarar.

Há também um bug ocasional: se o personagem morrer, pode acontecer de seu personagem não ser ressuscitado na cidade. Em vez disso, ele aparece vivo no mesmo lugar onde faleceu mas não consegue fazer nada. Daí, o jeito é fechar o jogo e abrir a sessão de novo. O cadáver vai aparecer na cidade.

Vai para o trono?

Apesar desses deslizes, o pessoal da Blizzard está de parabéns, pois conseguiu a proeza de criar um jogo melhor e mais surpreendente do que o original, que já era muito bom. Pena que isso signifique passar muitas noites em claro. Mas quem precisa dormir? M

MÁRCIO NIGRO
Não dorme há três semanas.



Cansado de cavernas, catacumbas e lugares poucos arejados? Que tal se exercitar um pouco no deserto?

MacPRO
o suplemento dos power users
Ano 3 - N°25
Parte integrante da revista Macmania
Não pode ser vendido separadamente

ProNotas

Motorola anuncia novo chip G4

Empresa diz que vai atingir a velocidade de 750 MHz

A Motorola, um dos três pilares da plataforma PowerPC, ao lado da Apple e da IBM, anunciou a chegada do novo processador G4, o MPC 7410, e também os planos da empresa para o futuro G5, a aguardada próxima geração de chips para Mac.

O MPC 7410 já está disponível nas seguintes velocidades: 400, 450 e 500 MHz. Uma versão com 550 MHz deverá estar disponível em breve. Segundo os técnicos da Motorola, esse novo chip tem uma performance similar ao anterior, o 7400, mas consome menos energia (exemplo: o 7410 de 500 MHz consome o mesmo que um 7400 de 400 MHz) e, consequentemente, esquenta menos. Esse processador é o primeiro a usar o processo de fabricação com cobre de 0,18 mícron. Mas a idéia da Motorola é melhorar ainda mais a velocidade do G4, implementando a tecnologia de silício sobre isolante (SOI) para fazer com que o processador chegue à velocidade de 1 GHz, o que ocorreria em meados do ano que vem. Aproveitando o anúncio, a Motorola apresentou sua estratégia de upgrades, mostrando o que deverá acontecer no futuro. O G5 será construído usando o processo de silício sobre isolante integrado à tecnologia de fabricação de cobre com 0,10 mícron. Segundo a empresa, a velocidade máxima desse novo chip poderá chegar até 2 GHz. Porém, nenhuma data de lançamento foi divulgada.

E quando o Mac vai poder usufruir desses megahertz todos? A única coisa que se sabe é que, em breve, deverão estar à venda Macs de 750 MHz equipados com o PowerPC G4 Plus. Apesar de não ter sido confirmado oficialmente, o novo chip já está pronto e funcionando bem. Além disso, uma remessa já teria sido enviada para a Apple há duas semanas para dar início aos testes finais de compatibilidade com novas placas-mãe, que estão atualmente em fase de criação.

Por enquanto, a velocidade final que está sendo divulgada é de 750 MHz, porque a Motorola prefere ser cautelosa para não cometer os mesmos erros do passado, quando não conseguiu cumprir a meta de entregar o G4 500 MHz e a Apple teve que reformular a linha de produtos. A idéia da empresa é chegar rapidamente a 1 GHz.

O G4 Plus será o sucessor direto dos atuais PowerPC 7400 e 7410, sendo seguido imediatamente pelo G5, ainda sem data de lançamento. Torcemos para que não demore muito.

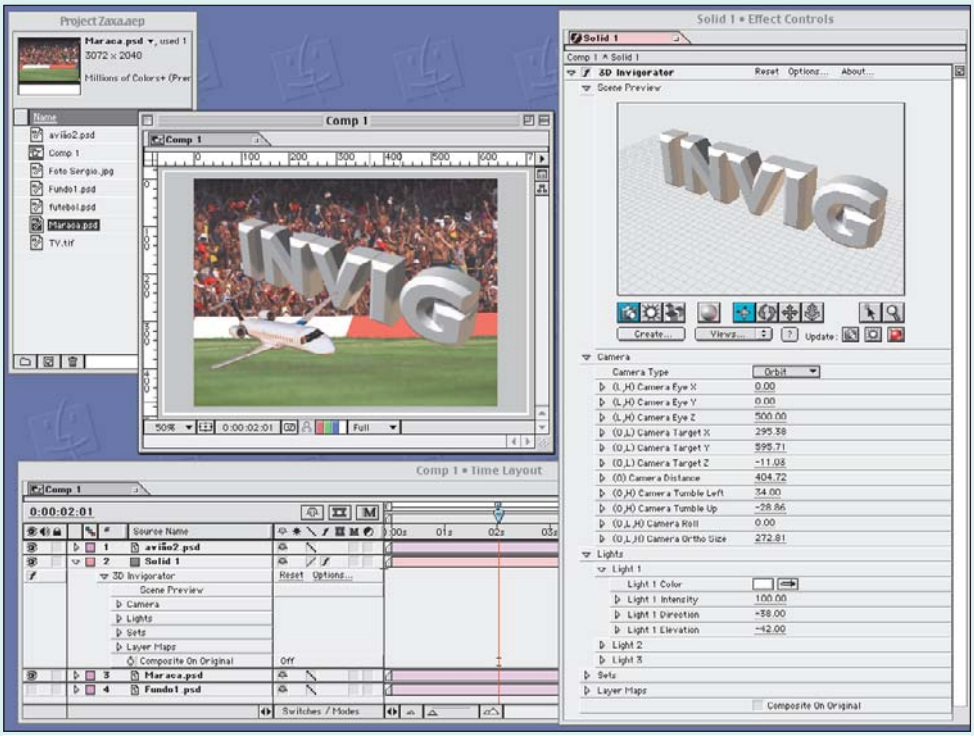
Motorola: www.mot-sps.com

3D Invigorator for After Effects

Na medida para os não-iniciados em 3D

por João Velho

Tradicionalmente complicados e difíceis de usar, sem falar no preço proibitivo dos softwares realmente poderosos... A maioria dos programas para animação em 3D ainda exige muito tempo de aprendizado e dedicação, afastando muitos usuários de ferramentas de composição como o After Effects. Por outro lado, até para artistas com bons programas e prática em 3D, torna-se pouco produtivo, cansativo e desestimulante misturar grafismos 2D e animações de cenas tridimensionais, devido à necessidade de se trabalhar em softwares separados, mesmo em projetos simples. Pensando numa alternativa para esses profissionais, a pequena Zaxwerks criou o engenhoso **3D Invigorator 2.1.**



Apoiada no OpenGL, a resposta da manipulação no espaço tridimensional do 3D Invigorator é imediatamente visualizada na composição do After Effects pelo modo Draft Quality. Veja a janela de controle de efeitos do plug-in, em destaque à direita

ProNotas
Continuação

Maya Paint no Mac

Plug-in do After Effects é o segundo produto da Alias|Wavefront para Mac

Quem trabalha com animação no Mac se sentia frustrado por não poder usar um dos programas mais famosos de modelagem e animação 3D, o Maya. Porém, a Alias|Wavefront, empresa que produz o Maya, anunciou em abril que fará uma versão para o Mac OS X. Enquanto o Maya para o X não chega, a empresa está lançando um **plug-in para o Adobe After Effects** que tem algumas das funções do Maya Paint Effects, módulo de pintura do pacote completo do aplicativo. Com ele, é possível aplicar certos efeitos como brilhos, raios, metalizar objetos, texturas de água e curvas Bézier, entre outros. Além disso, inclui pincéis prontos como pintura a óleo, aquarela, pastel e carvão.

O plug-in custa US$ 499 e pode ser comprado direto no site da Alias|Wavefront (há uma versão demo para testes). Antes do plug-in, os macmaníacos já puderam ter uma prévia do que é possível fazer com o Maya com o screensaver lançado no meio do ano (de graça, aliás).

Alias | Wavefront:
www.aliaswavefront.com/pfx_zone

3D Invigorator Continuação

▶ Com ele, você cria e anima logos, textos e gráficos em 3D de qualidade sem precisar sair do After Effects, e de forma simples, rápida e interativa. O programa também tem versões compatíveis com o Illustrator e o Photoshop, da Adobe.

Plug-in com cara de programão

Apesar da condição de plug-in, o 3D Invigorator se comporta como um aplicativo completo e autônomo, rico em recursos e possibilidades. Ele requer o AE 4.0 ou superior, Mac PPC rodando Mac OS 8.6 ou posterior, as extensões de sistema OpenGL 1.1.2, cerca de 100 MB de memória RAM para o AE e mais 20 MB de RAM livres. Esses cuidados com a memória são fundamentais para que o programa não deixe o seu Mac vulnerável a paus ocasionais. Tanto o 3D Invigorator quanto o OpenGL alocam memória RAM exclusiva na medida da necessidade.

Cada Invigorator aplicado pode consumir entre 5 e 10 MB de RAM adicionais de RAM. Por exemplo: se houverem 10 Invigorators em um projeto, serão consumidos de 50 a 100 MB extras, além da demanda de memória extra do OpenGL, também multiplicada por 10. Sugere-se a quebra das animações em varios *renders* ou projetos separados.

A instalação do software é simples, com o detalhe de que há a necessidade de uma chave para fazer o programa funcionar. A chave é fornecida por e-mail pela Zaxwerks, a partir do número de série do After Effects que estiver servindo de "hospedeiro" para o 3D Invigorator. Sem ela, o programa roda apenas em modo de demonstração, produzindo imagens de tamanho reduzido (320 x 240 pixels).

Crie e anime logos, textos e gráficos em 3D sem sair do After Effects

Do vetor ao 3D

Na verdade, o trabalho com o 3D Invigorator começa fora dele e do AE, com a produção de uma ou mais formas vetoriais de curvas Bézier em softwares como o Illustrator, FreeHand ou CorelDRAW. Os arquivos devem ser salvos no formato do Illustrator.

O passo seguinte, já dentro do AE, pede a criação de um sólido, que não pode ser menor que o tamanho do espaço desejado para o sólido na composição final. Na sequência, basta aplicar o 3D Invigorator no sólido para experimentar toda a força do plug-in.

Na própria janela de efeitos do layer contendo o sólido, além dos tradicionais ajustes de parâmetros típicos do AE notamos a interface controladora de efeitos do 3D Invigorator. Através dela, importamos os arquivos de Illustrator e, de imediato, visualizamos os objetos 3D criados a partir das formas vetoriais originais.

Paths delineados geram objetos com buracos, enquanto *paths* preenchidos geram objetos sólidos. Os desenhos vetoriais podem conter mais de um path agrupados ou não, e o plug-in permite importá-los com ou sem as cores aplicadas no programa de origem. Também há opções para desmembrar os layers e os grupos de *paths* em vários objetos independentes.

Controle de efeitos

O 3D Invigorator possui duas interfaces especiais. A primeira, a interface de controle de efeitos, já citada, é responsável pelos ajustes de animação para cada *keyframe*. Ela vem com uma janela de *preview* de 320 x 240 pixels, onde é exibido o ponto de vista da câmera, sem mostrar texturas, projeção de sombras, transparências, ou *anti-aliasing*.

Logo abaixo da janela de *preview* há uma barra de ferramentas. No lado esquerdo, encontram-se os botões de modo para acessar a câmera, até seis fontes de luz e até oito conjuntos de objetos. De acordo com cada modo, o conteúdo de um menu suspenso se modifica, permitindo a seleção de posições de câmera pré-ajustadas, uma das fontes de luz ou um dos *sets* de objetos.

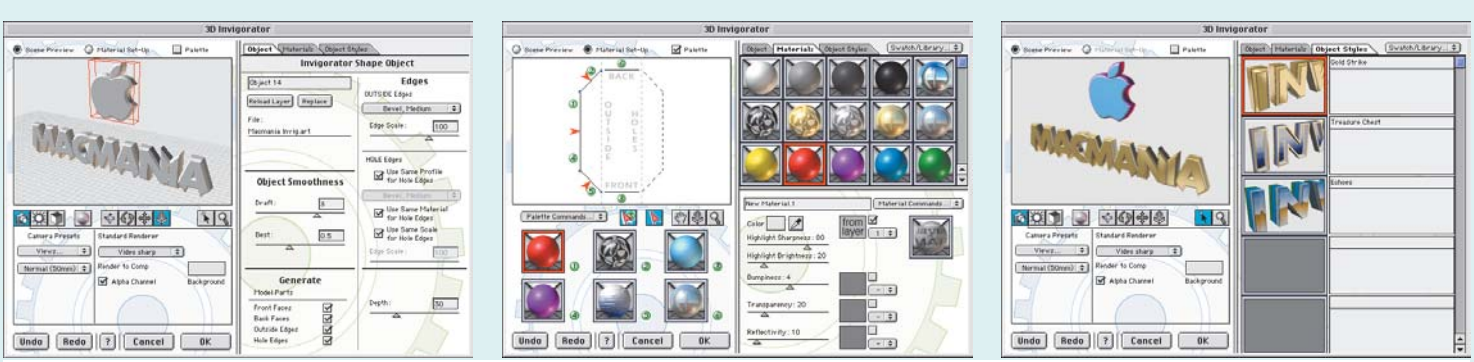
Ao lados dos botões de modo ficam o botão de seleção dos modos de exibição (Wireframe e Solid Shaded) e as ferramentas de manipulação da câmera, luzes e objetos. As ferramentas são totalmente interativas. Depois de ativar uma delas, só precisamos arrastar o cursor sobre a janela de *preview* para alterar os elementos selecionados, com resposta em tempo real.

No modo "Draft quality" do AE, simultaneamente ao *preview* do plug-in temos um *render* super-rápido da cena na janela de composição, juntamente com os outros layers. Somente quando acionamos o modo "Best quality", a cena é vista com tudo a que tem direito (textura, transparência etc.), mas pagando o preço do longo tempo de *render* comum aos softwares 3D.

Animando a cena 3D

A cada modificação dos elementos da cena 3D, os valores dos parâmetros de câmera, luzes e *sets* de objetos podem ser conferidos e retificados numericamente abaixo da barra de ferramentas, nos campos de informação normais da interface da janela de efeitos do AE.

A animação no 3D Invigorator é obtida marcando *keyframes* na *timeline*, voltando para o plug-in e fazendo novos ajustes na cena 3D.



Nas várias visões da janela de setup podemos ver os inúmeros recursos de manipulação de câmera, luz, modelagem e textura

Aonde houver alteração de parâmetros com *keyframes,* novos *keyframes* são criados automáticamente. O mais bacana desse modo de trabalhar é que podemos utilizar as ferramentas 3D à vontade e depois fazer ajustes finos de velocidade e interpolação na *timeline* do AE para cada um dos parâmetros.
Ficamos com o melhor dos dois softwares.
A câmera do 3D Invigorator oferece três tipos de animação. O primeiro deles é o Orbit, em que não há mudança da distância entre a câmera o ponto central do *target* (alvo), possibilitando movimentos em arcos curvos – perfeito para fazer giros em torno dos objetos.
O segundo tipo, o Look At, proporciona vôos sobre ou através dos objetos, nos quais a distância entre a câmera e o Target variam conforme a posição da câmera em seu movimento de um ponto a outro. O Hand Held, terceiro tipo, é desenhado para cenas com muitos objetos e não considera nenhum *target* como referência, permitindo movimentos completamente livres.
A luz pode variar de cor e intensidade, além de permitir ajustes de direção e elevação, obtendo até movimentos orbitais de luz em torno da cena 3D. Quanto aos *sets* de objetos, além dos parâmetros de posição e rotação, também dá para animar a profundidade dos objetos.

A janela Setup

Ao clicar no ícone com uma bolinha vermelha no canto direito da da barra de ferramentas do 3D Invigorator, acionamos a segunda interface especial do programa, a janela Setup. Todos os ajustes de características não-animáveis da cena 3D são feitos através dela, que é multifuncional e, com a ajuda de abas e botões, se modifica por inteiro de acordo com a tarefa que se deseja realizar.
No modo Scene Preview, o lado esquerdo superior da janela Setup contém uma outra tela de *preview* com os mesmos botões para seleção e manipulação dos elementos da cena, mas os ajustes de camera e luz só se efetivam depois de apertar dois botões de update na interface de controle de efeitos.

Luz, câmera...

Entre as poucas opções de *setup* para a câmera, sobressaem os tipos de lentes com distancias focais que vão desde uma "olho-de-peixe" até uma 200 mm, e os ajustes de *anti-aliasing* com alternativas apropriadas para Web, vídeo e filme.
Os *setups* de luz contam com a referência visual adicional de uma esfera iluminada. Existem ajustes reservados para a suavidade das bordas e o contraste das sombras, que são projetadas apenas sobre outros objetos da mesma cena 3D – não valendo, portanto, para outros layers do After Effects.
É possivel salvar dois tipos de *presets* de luz, um para luzes individuais e outro para conjuntos de luzes (Light Style). Ambos ficam armazenados em *bins* acionáveis por abas no lado direito da janela de Setup. O programa ainda permite salvar grupos de *presets* de luzes individuais ou de Light Styles em arquivos do tipo *library,* que podem ser carregados posteriormente.

Objetos etc.

A riqueza dos recursos de *setup* dos objetos tridimensionais no 3D Invigorator é o que mais impressiona no produto da Zaxwerks. Um set de objetos pode conter um ou mais deles, e apenas os sets podem ser animados. Pela janela de Setup podemos configurar os sets e manipular os objetos individualmente. Quanto mais experimentamos as alternativas do 3D Invig para alterar características de objetos, mais nos surpreendemos com o seu potencial. Por exemplo: os objetos são desmembráveis em partes (frente, verso, bordas laterais e bordas de buracos), que podem ser usadas separadamente ou formando conjuntos com todas as variações possíveis.
As bordas internas e externas podem ser modeladas usando mais de 100 *presets,* inclusive com ajustes de escala. A combinação de formas geométricas básicas e alguns desses *presets* possibilita a construção de praticamente todos os objetos tridimensionais típicos (cubo, esfera, cilindro etc.).

O 3D Invigorator é um trabalho em andamento, mas cumpre seu papel

A manipulação da superfície dos objetos ainda conta com o recurso da aplicação de *presets* de *setups* chamados Materials, agregando cinco técnicas de mapeamento de textura a controles de *highlights,* relevo, transparência e refletância. Layers do AE (incluindo arquivos de vídeo) tambem podem ser usados como mapas de textura.
Os materiais são armazenáveis em *bins* e podem ser transferidos para uma palete de seis opções contida na interface do modo Material Setup. Os materiais guardados na paleta ficam à disposição para serem aplicados em seções dos objetos definidas pelo usuário.
Para completar a festa, todos os ajustes relativos aos objetos podem gerar *presets* Object Style, salvados em um *bin* à parte para nova utilização em outros momentos. E, a exemplo dos *setups* de luz, os materiais e Object Styles também podem ser salvos em arquivos do tipo *library.*

Conclusão

Dentre os plug-ins para AE que conheço, e não são poucos, o 3D Invigorator alcançou talvez o maior grau de complexidade – não pela dificuldade de uso, mas sim pela quantidade e poder dos recursos disponíveis para fazer aquilo a que se propõe. Trata-se realmente de um programa completo dentro de outro programa. De início, pensei: "Um plug-in... vai ser fácil de analisar." Engano meu; uma resenha parece pouco para abordar todos os aspectos do software. Nem falei dos seus atalhos de teclado, presentes em boa medida, e de vários outros detalhes de funcionalidade, como a possibilidade de atualização e reposição dos arquivos vetoriais originais.
O 3D Invigorator é um trabalho em andamento. Sente-se que a versão 2.2 não alcançou ainda todo o seu potencial. Tanto que estão prometidas novidades, como a possibilidade de visualizar e arrastar o ponto de pivô dos objetos e, para a versão Macintosh, uma ferramenta de escala de tamanho de objeto. Encontrei uns poucos bugs; nada que impedisse a funcionalidade total do programa, por isso nem me preocupei em citá-los.
Fico imaginando, não sei se seria possível, se o 3D Invigorator também poderia usar os *paths* de máscaras criadas no After Effects como referência para a criação de objetos tridmensionais.
Também somos tentados a pensar se o programa não teria condições de incorporar modelos 3D construídos em outros softwares, para interagir com seus próprios modelos. Creio que não. E mesmo que fosse possível, acho que ele fugiria do seu perfil de um programa auxiliar para *videodesign.*
Graças ao OpenGL, o modo Draft Quality torna muito rápida a criação e composição das cenas 3D no After Effects, mas fiquei curioso para saber se, contando o *render* final, que é bem lento, o quanto economizamos de tempo e produtividade se comparado à execução de tarefas idênticas em um software tradicional de 3D, como o Electric Image, por exemplo. A impressão que tenho é de que, ao menos para tarefas simples, o 3D Invigorator é imbatível, perfeitamente adequado para o cotidiano de artistas pressionados pelo *deadline* de trabalhos composição de vídeo, em que os objetos 3D entram mais para fazer parte da cena do que para brilhar como solistas ou personagens principais. M

3D Invigorator for After Effects

Zaxwerks Inc.: www.zaxwerks.com
Preço: US$ 695

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

Fuji FinePix 4700

Quatro-em-um de bolso

A FinePix 4700 é câmera fotográfica digital, filmadora, gravadora de áudio e a mais saudável substituta do seu maço de cigarros. Compacta e versátil.

Esta é a primeira impressão que tive ao receber a Fuji Finepix 4700. Após alguns dias de uso, percebi que seus recursos são ótimos para o usuário amador e excelentes para o uso didático. É inevitável a comparação com a Nikon Coolpix 990, que eu testara recentemente *(Macmania 75)*. Mas elas se dirigem a mercados distintos. A Coolpix é claramente para uso profissional, por isso tem vários opcionais equivalentes aos do mercado 35 mm, além de regulagens manuais. Já a FinePix é automática e não permite acoplar objetivas ou flashes. Por outro lado, já vem com um kit completinho para o usuário amador.

Pixels a mais, qualidade de menos

Outro aspecto importante para a comparação: a qualidade da imagem. Embora a resolução máxima seja relativamente alta (4,3 megapixels, contra 3,3 megapixels da Coolpix), a qualidade da imagem é inferior. O chamado Super CCD da Fuji capta na verdade 2,4 megapixels; a câmera tenta transformá-los em 4,3. Percebe-se logo que o truque do tal "pixel octogonal" não funciona, pois a qualidade da imagem perde fácil para a da Nikon.

Well, também não dá pra ignorar a diferença



A máquina aqui aparece ampliada; na realidade, ela cabe no bolso. Não é uma gracinha? Os comandos são fáceis e intuitivos, mas os botões pequeninos tiram a agilidade



Fotos Marcos Kim

das objetivas: Fujinon contra as consagradas Nikkor. Convém conhecer uns macetes de Photoshop para dar um trato na imagem gerada pela FinePix, como, por exemplo, adicionar "grão" com o efeito Noise para disfarçar o "ruído" digital da imagem.

Enfim: no quesito nitidez para ampliações, ela é para amadores. Mas, se o objetivo é envio de imagens pela Internet, é sossegado: dá e sobra.

Pronta para usar

Um dos aspectos que mais agradaram na FinePix foi o fato de ela ser vendida com um kit prontíssimo para o uso. Além da câmera, vêm duas pilhas recarregáveis de níquel-metal-hidreto de alta amperagem e seu respectivo recarregador.

No CD está o software Adobe PhotoDeluxe 3.0, que é uma versão simplificada mas eficaz do consagrado Photoshop.

Acompanha também dois cabos: um pra conectar no computador (USB) e outro para a TV.

Além do editor de imagens, o CD traz muitas *templates*, ideais pra aplicar a foto do seu filho – lindo, é claro – em calendários, convites, cartões de Natal etc. Prepare-se pra gastar muita tinta e papel da sua impressora...

Ampliação digital

Aliás, esqueça a tinta; faça ampliações fotográficas digitais em Frontier *(ver Macmania edição 72)*. Trate suas imagens, ajuste a resolução de saída (tem de ser 300 ppi), comprima em JPEG e mande fazer uma cópia em papel fotográfico de verdade!

Embora a FinePix capte em 15 x 20 cm, o fato é que até o formato 10 x 15 cm dá ótimo resultado. Claro que, se você agregar a foto a uma template de calendário, por exemplo, consegue um resultado final maior, tipo 20 x 25 cm. Mas, prepare-se pra redigitar: todas as datas vêm em inglês...

Browser profiça

O Exif Browser, o programa usado para gerenciar as fotos no computador, é realmente muito bom: dá um banho no Nikon Browser. Entre outras funções, permite rotacionar a imagem, redimensionar, renomear, apagar e fazer *slide show*, que é perfeito pra deixar rolando na hora do almoço – se você fez boas fotos, claro.

TV e USB

Esse é um lance realmente *muuuito* legal para escolas de fotografia: a FinePix fotografa, diga-





A luz do sol é a melhor de todas, mas dificulta a visualização da tela LCD. Função macro, 1/250 s, f6.7, correção de exposição -0.9, foco manual

mos, *online*. Conectada a uma TV, aparece na tela o resultado da foto no mesmo instante em que ela é capturada. Além disso, surgem também as especificações selecionadas pelo fotógrafo: foco manual, modo macro, abertura, velocidade, tipo de exposição etc. Os alunos podem compartilhar e analisar na hora o resultado das fotos. *Show!*

Conectar a câmera ao Mac é moleza. A instalação do software é simples. E, como a porta é USB, basta plugar; ao ligar a câmera, aparece no desktop um ícone semelhante ao de um disco removível (pois na prática funciona como se fosse um).

Pode-se "browsear" imediatamente. Mas, para maior segurança e velocidade, recomendo fazer de cara uma cópia das imagens para o HD, jogar o ícone no Trash, desplugar a câmera e, aí sim, navegar pelas fotos. Ou abri-las diretamente no PhotoDeluxe, Photoshop ou outro editor de imagens.

O fabricante recomenda ter instalado o Sistema 8.6 ou superior. Aliás, outra vantagem sobre a Coolpix: todas as cópias de arquivos foram rigorosamente perfeitas, enquanto a câmera da Nikon travou o Mac algumas vezes.

FUJI FINEPIX 4700

👍👍👍

Fujifilm: 11-5091-4000

www.fujifilm.com

Preço: R$ 3.887

👍 **Pró:** minúscula; ergonomia melhor que a das Fuji anteriores; conexões de vídeo e USB, zoom óptico de 2x, modo macro e capacidade de fazer filmes AVI curtos a tornam um pau-pra-toda-obra

👎 **Contra:** o cartão de 16 MB que vem junto mal dá para o gasto; resolução maior que a concorrência não implica qualidade maior; não aceita acessórios; preço nada popular

Videozinho

Que tal fazer uns QuickTimezinhos, com áudio e tudo? A FinePix gera filmes AVI de até 80 segundos cada um, no formato 320 x 240 pixels, a 10 *frames* por segundo.

Um belo recurso da câmera é um mini alto-falante embutido, que permite ouvir nela mesma o resultado da gravação. Particularmente, achei legal pra gravar a localização do meu carro em estacionamento de shopping. Sempre esqueço onde o larguei...

Melhor ainda é, novamente, o uso didático desse recurso. Veja no site da Macmania (www.macmania.com.br) movies feitos na FinePix com o *making of* de duas fotos que fiz para esta matéria.





O digital ocupa espaço do velho filme 35 mm – literalmente. Mas a criatividade e os macetes de luz para fotografar não mudam. 1/45 s, f6.7, medição spot, flash -0.6 EV, macro

Fome de pilha

Pra não fugir à regra das câmeras digitais, a FinePix *devora* pilha. Mas é menos voraz que a Nikon: bastam duas pilhas NiMH, e duram cerca de 30 minutos (no caso de pilhas de alta amperagem). Pilhas de níquel-cádmio *güentam* míseros 10 minutos.





Matamos a cobra e mostramos o QuickTime: acesse o nosso site e veja o macete para realizar essa foto. 1/350 s, f2.8, correção de exposição -1.5 EV (em situações de fotometragem complicada, é mais seguro subexpor para facilitar a correção no computador)

O lance é maneirar no uso da tela LCD. Tente fazer várias fotos e depois, no modo Play, analisá-las. Delete as que não gostou e volte ao modo Rec pra continuar clicando.



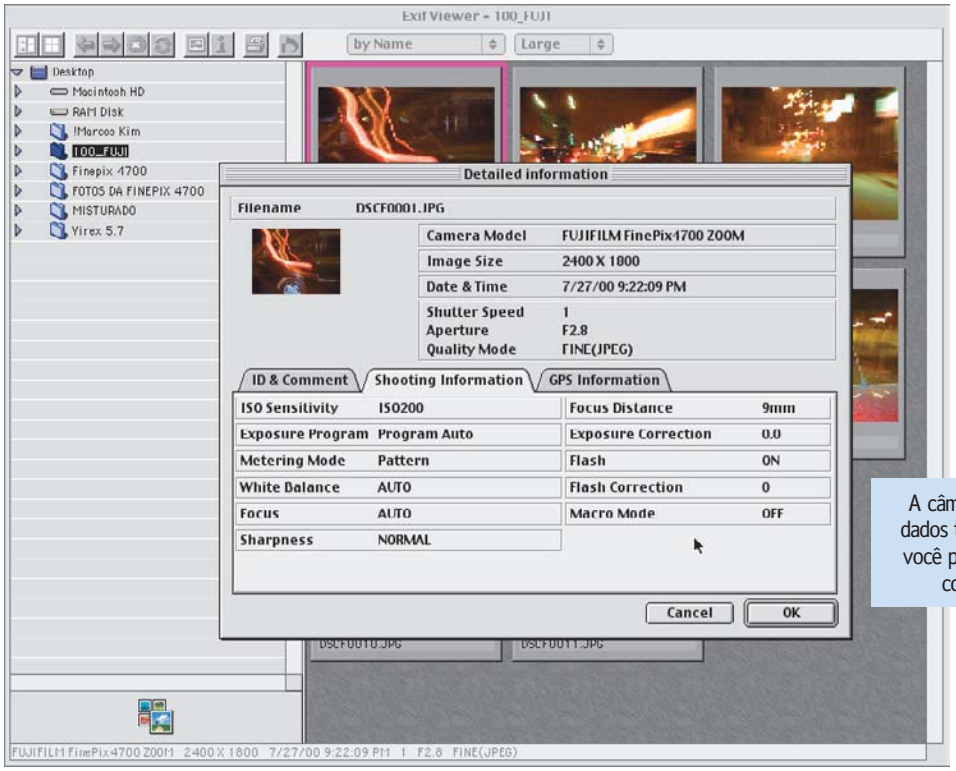


Foi preciso usar um truque de fotometragem para essa foto, pois a posição Night Scene tende à superexposição, e a posição Manual dá uma velocidade rápida demais, impossibilitando o efeito dos raios luminosos. 1 segundo, f2.8

Falando em clicar, uma coisa bem chatinha de muitas câmeras digitais é a espera entre clicar e capturar a imagem. Nessa desesperadora fração de segundo, perdem-se cliques preciosos. Infelizmente, a FinePix padece desse mal. Portanto, convém a você praticar a antecipação do momento mágico e se adiantar no clique.

O cartão de memória que acompanha a FinePix guarda 16 MB. Ou seja, dá apenas pra 9 fotos na melhor resolução (Fine, 2400 x 1800 pixels). Recomendo investir imediatamente em cartões SmartMedia, e tomar cuidado no manuseio deles, pois são fininhos e frágeis.

Outra alternativa é diminuir a qualidade da imagem. Cabem 19 fotos no modo Normal e 47 no Basic, cuja resolução é surpreendemente boa. O segundo item bem legal pra se comprar de cara é o transformador, principalmente se sua intenção é usar a câmera em estúdio. Com a resolução da FinePix, até dá pra fotografar produtos para catálogo.



A câmera guarda todos os dados técnicos da foto, que você pode depois consultar com o ExifViewer



O fato de a câmera ser digital permite experimentar livremente e aprender a fazer efeitos muito mais depressa do que usando filme. Neste exemplo temos *panning* com flash, uma técnica original e relativamente fácil de executar. 1/3 s, f2.8

Enfim...

Carregue esse belo brinquedinho no bolso e abandone de vez o cigarro. Se é caro? Custa cerca de R$ 3.600. *Well,* se você fuma dois maços por dia, a R$ 1,60 cada, gasta quase R$ 1.200 por ano. *Isso sim* é caro! Portanto, troque três anos de nicotina por uma FinePix, que é muito mais negócio. **M**

MARCOS KIM 2186@terra.com.br
Está na fase retrô-chique, fazendo fotos em preto e branco com Hasselblad.
Colaborou: Jonas Chun

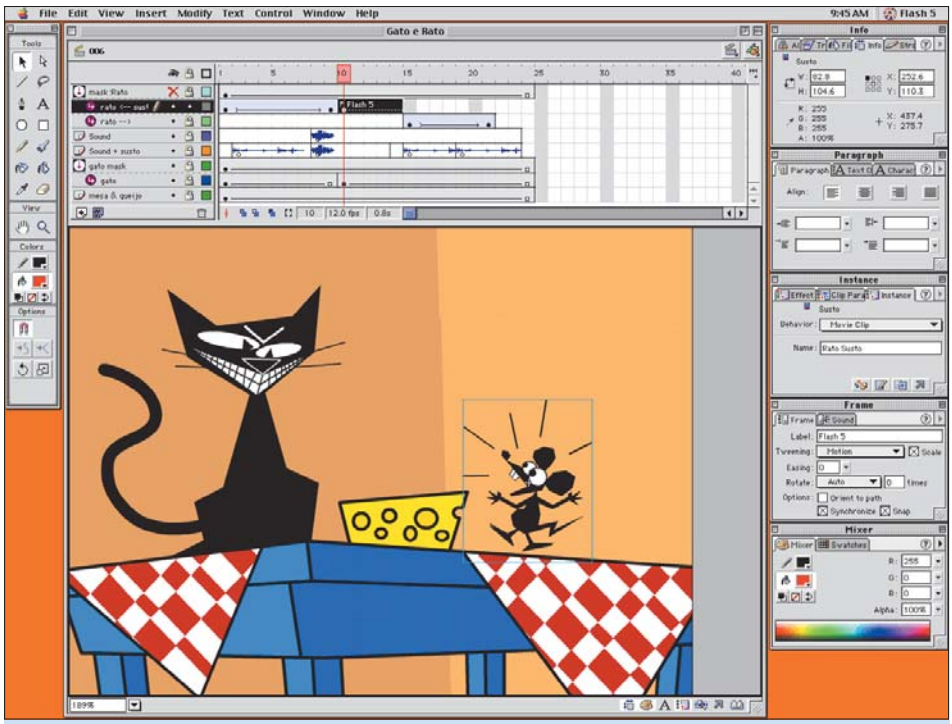
ANDRÉ PIRES

Macromedia Flash 5

Ferramenta de design ou de programação?

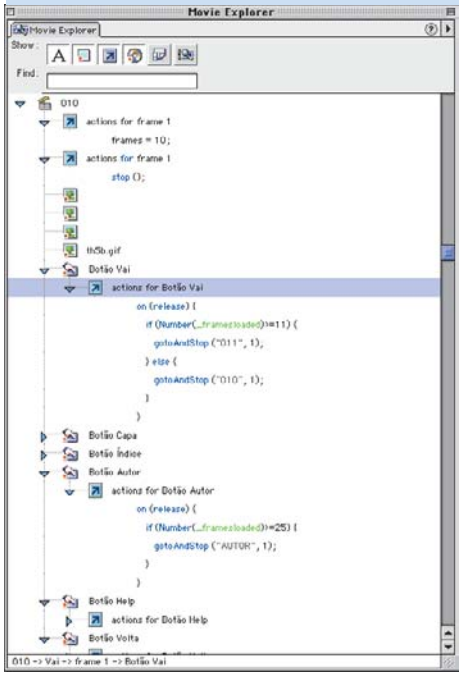
Se você era daqueles que estavam loucos para começar a fazer animação para a Web mas achava a interface do Flash da Macromedia muito complicada, anime-se. Entre as grandes mudanças trazidas pelo Flash 5 está uma interface totalmente reformulada. O programa ficou mais fácil de usar e ganhou mais capacidade para produzir animações. Melhorias nas ferramentas de programação e integração com XML e JavaScript fazem do novo Flash o programa do momento para a criação de aplicativos para a Web.





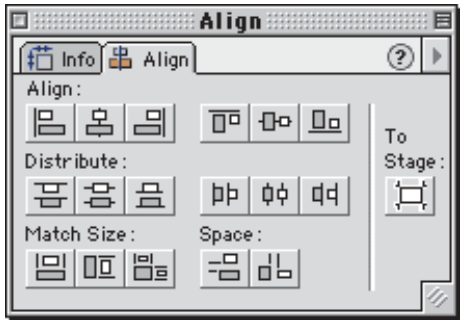
O meu Timeline continua o mesmo, mas as minhas paletes, quanta diferença...

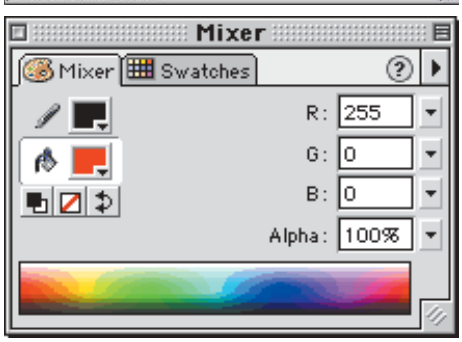
O Movie Explorer veio pra dar uma mãozinha, principalmente, para quem está fazendo um daqueles projetos cabeludos e gigantescos. Ele mostra todo o movie (objetos, imagens, ActionScripts) como se fosse um grande fluxograma

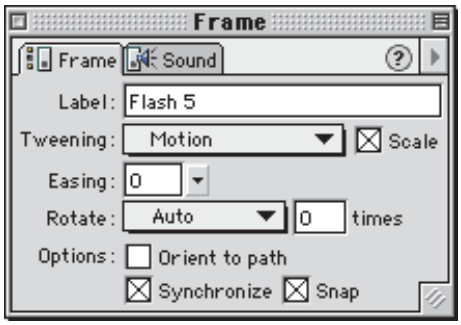


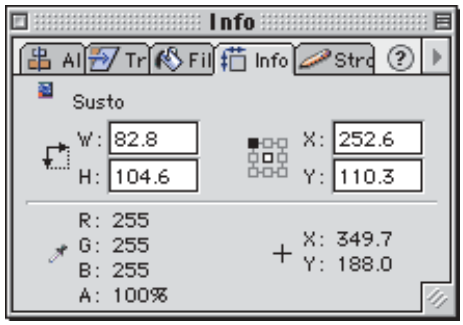
Sentindo a concorrência do Adobe LiveMotion, a Macromedia investiu num dos pontos mais fracos do programa: suas ferramentas de desenho. O Flash ficou bem mais parecido com o FreeHand, atendendo a uma velha reivindicação dos usuários: finalmente ganhou uma caneta para curvas Bézier (Pen Tool), ferramenta básica para manipulação de vetores, e guias que podem ser posicionadas como no FreeHand.
A capacidade de deixar o Flash com a sua cara aumentou também. Não gosta dos *shortcuts* do Flash 5? Então vá até o editor de *shortcuts* e determine seus próprios atalhos. É possível editar todos os comandos, até mesmo aqueles que não possuem *shortcuts*, como o Insert Scene.

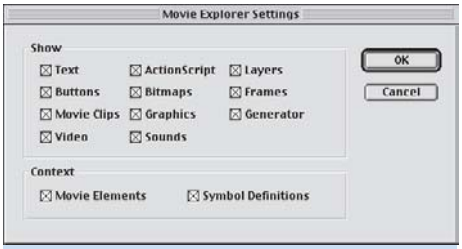
A palete Info pode ficar junto com a Mixer, ou com a Sound... aqui você decide!





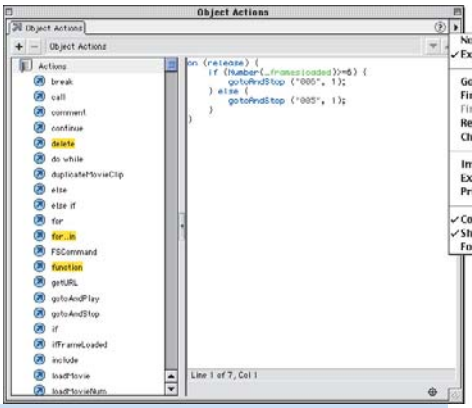






Com alguns cliques é possível filtrar o que vai aparecer na árvore do seu ".fla"

Ou dar uma melhorada nos atalhos que exigem malabarismo para serem executados.
Para facilitar ainda mais a vida, esse editor já vem com comandos de acesso predefinidos para o Fireworks, o FreeHand 9, o Illustrator e o Photoshop.
Por falar em FreeHand, lembra quando era uma briga para exportar ilustrações para o Flash? Quando os desenhos exportados sempre davam pau, uma fonte não abria direito, uma cor ou blend sumia e exportação de layers era coisa de outro mundo? Não dava para saber o que aconteceria com os arquivos depois de convertidos. Esses momentos de tristeza acabaram.



Programadores podem copiar a estrutura da ação, editar em qualquer programinha de texto (sim, serve o SimpleText) e depois colar de volta no Flash. Quem já domina a estrutura de linguagem do ActionScript pode até fazer toda a programação do Flash em um programinha de texto e só no final importar cada ação pelo seu respectivo botão ou frame. Scripts podem ser salvos como arquivos e reutilizados quantas vezes você quiser.

Para a felicidade de todos, os formatos vetoriais do FreeHand 7, 8 e 9 e do Illustrator 6 e 7 são reconhecidos numa boa pelo Flash 5. Até os layers! Agora eles podem ser importados de várias maneiras: como layers mesmo, *keyframes* ou *flattened*, e as páginas, no caso de arquivos do FreeHand, como *scenes* ou *keyframes*.

Pró: Importa MP3 e QuickTime 4, o Movie Explorer acelera a edição de ActionScripts; reconhece os arquivos do FreeHand 9 perfeitamente – até mesmo transparências, fontes e layers

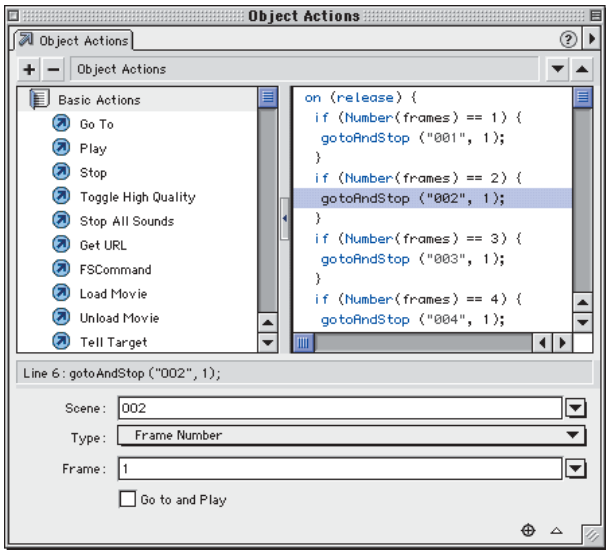
Contra: A edição dos frames perdeu a funcionalidade que já existia no Flash 4

Scripts em ação

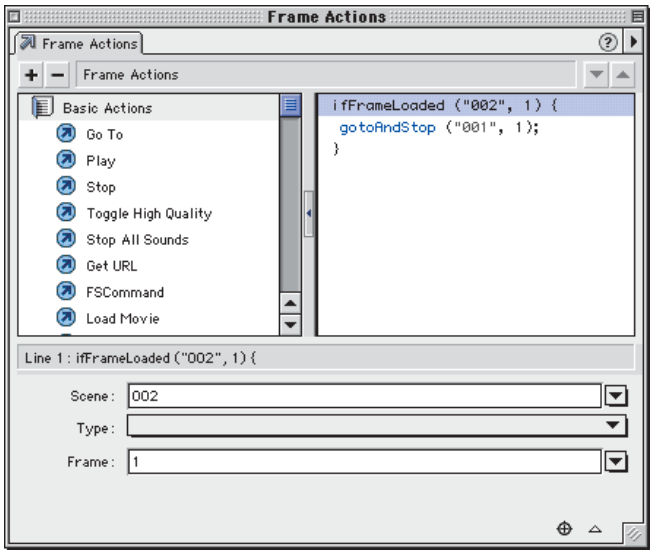
Quem ainda acha que o Flash é uma ferramenta só para animações ou design animado está enganado. A prova disso é o ActionScript, recurso introduzido na versão 4 que agora ganha maiores poderes. O interesse da Macromedia em popularizar o ActionScript é tanto que ela pretende lançar um manual só para o recurso. Além de substituir várias rotinas que precisavam ser resolvidas em JavaScript, o Flash 5 também adicionou a capacidade de implementar códigos de XML dentro de um ActionScript.
A sintaxe do ActionScript também ficou muito mais próxima do JavaScript e o número de comandos cresceu consideravelmente. Em vez de uma caixa de diálogo, as Actions agora ficam em uma palete flutuante, cujo título muda contextualmente. E agora as Actions podem ser ligadas a movie clips, não apenas a botões.
O editor de ActionScript foi "anabolizado" e pode ser personalizado de acordo com o grau de conhecimento do usuário. Ele agora tem dois tipos de visualizacão: o modo Expert e o Normal. No Expert, a janela se divide em duas, com comandos divididos em categorias do lado direito e uma janela de script à esquerda, onde você pode digitar diretamente seu código. O modo Normal é mais parecido com o método antigo, com parâmetros aparecendo quando você escolhe algum comando. Flasheiros iniciantes podem utilizar apenas recursos de *drag-and-drop*. Experts que sabem e gostam de editar comandos em modo texto podem fazê-lo diretamente no próprio Flash, ou escrever o código em seu programa predile-

MACROMEDIA FLASH 5

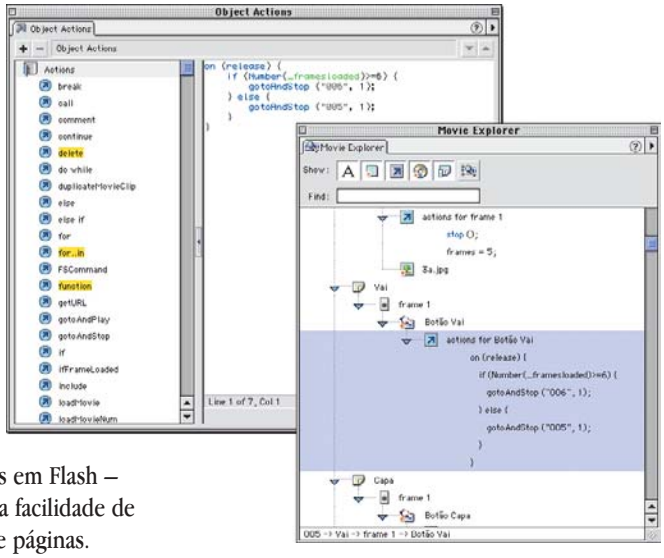
Macromedia: www.macromedia.com
Preço: US$ 399
Update: US$ 149



Defina as ações para objetos de um jeito profiça ou pokaprátika



to e depois importá-la em formato ASCII.
Em um movimento tipo "a cobra come seu próprio rabo", o Flash agora permite formatar texto usando tags de HTML, invertendo a tendência original do programa, que era de trazer um formato para ser embutido em páginas HTML. Agora você também pode fazer o contrário – embutir HTML em sites feitos em Flash – aumentando a facilidade de atualização de páginas.





O trabalho em colaboração também foi outro ponto que avançou bastante. A biblioteca de Shared Symbol não precisa ser interna ao projeto, podendo ficar em qualquer lugar de um HD ou em um computador na rede, ou até mesmo em um servidor na Internet. Qualquer mudança feita em um item dessa biblioteca compartilhada é automaticamente feita no projeto.
Com grandes poderes vêm grandes complexidades e a necessidade de ferramentas de gerenciamento de projeto. Uma das grandes novidades da nova versão é um feature simples, mas brilhante, chamado Movie Explorer. Ele mostra o seu filme em forma de outline, permitindo navegação e edição de todos os elementos (frames, cenas, *keyframes*, bitmaps, sons e até Actions) com possibilidade de impressão da árvore do seu arquivo .fla.
Com todos esses recursos, mais a facilidade de criação de formulários visualmente ricos para a Internet, documentos "print safe" e outras firulas, o Flash 5 deve acabar ficando entre a prateleira de design e programação. Não é absurdo imaginar que ele venha, aos poucos, se tornar uma verdadeira plataforma de desenvolvimento de aplicacões para a Web, coisa que linguagens e empresas muito mais pretensiosas já tentaram fazer e não conseguiram. M

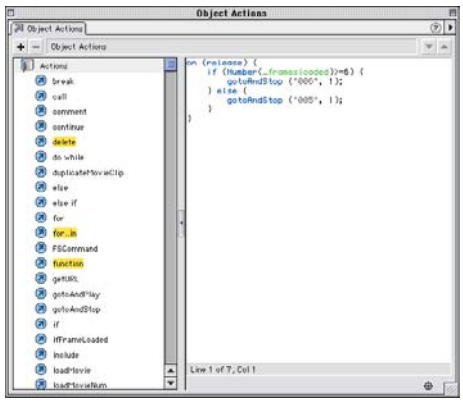
Visual mais "clean" e padronizado

ANDRÉ PIRES
Usa Mac, mas está tentando ressuscitar o seu Amiga 1200.

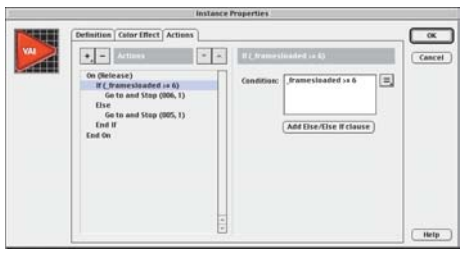
Acesso fácil através da Launcher Bar



Os Flasheiros mais profiças que gostariam de programar o Flash na unha, sem usar aqueles recursos de *drag'n'drop*, podem combinar o poder da organização do Movie Explorer com as paletes Actions. Imagine que você tenha criado uma ação para um frame e depois copiou essa ação várias vezes dentro do seu filme. Só que depois de alguns testes você descobre que ela estava errada. No Flash 4 a única maneira de consertar era refazendo tudo, do zero. Agora é possível consertar isso de uma forma bem mais prática, utilizando o modo de edição Expert da palete Actions. Coloque lado a lado o Movie Explorer (para achar as ações erradas) e a palete Actions (para consertar o erro)



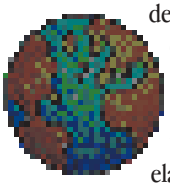
Frame e Object Actions são as versões modificadas (já estava em tempo) do menu Actions lá do Flash 4. A forma de acesso e edição das ações era um atraso de vida. Eram precisos muitos cliques para executar uma unica ação.



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.

A tempestuosa chegada do iMac

Ufa! Finalmente, *I'm back to the show*, depois de três dias mudos e surdos. Nenhum contato com o mundo! O vírus que entrou no meu velho e sentimental PC (Frankenstein, Frank, para os mais chegados) foi debelado sem necessidade de formatar o HD. Ainda bem; era um tal de TROJ_MTXA – brabíssimo! Nem deu bola pro antivírus. Perdi parte do que eu tinha, mas o essencial, ao que vi, está preservado. O carinha da assistência técnica trabalhou um bocado no sábado, de meio-dia até 11 da noite e boa parte do domingo, para reviver o micro. Mantive-o em cárcere privado enquanto necessário, que esses caras micreiros fogem e não voltam mais. São enrolados. É preciso laçá-los. No entanto, alimentei-o condignamente: dei-lhe almoço, café, até vinho do bom (português), e proseei à beça. Tratei-o com a maior urbanidade, mas não o deixei sair nem para ver a namorada.

Entretanto, por medida de segurança, eu já havia ido a São José negociar um iMac (que dizem ser infenso a esse troço de vírus) na sexta à noite. Cheguei lá, com minha característica paciência, e disse:

– Tem aí um iMac para ontem?

– Senhor, se fizer o pedido hoje, em três dias úteis o computador estará aqui – disse a moça simpaticamente.

– Não serve. Quero para já, agora, *now*, entendeu? Estou com vírus e tenho que fazer um montão de coisas...

– Lamento, mas é impossível... – disse a moça. Mas pediu meu telefone.

– Moça, escute aqui – repliquei gentilmente — se você não tem o micro aí, então para quê quer o meu telefone? Vou a São Paulo amanhã de manhã e trago um zerinho debaixo do sovaco. É fácil, embora isso de ter de ir a São Paulo me encha um pouco o pacová. Não quero ninguém me telefonando, quero um iMac, entendeu?! – e saí pisando duro, já não tão gentil quanto antes.



E fui tomar um expresso ali ao lado, para me acalmar o cérebro.

Estava ainda assoprando meu expresso, quando alguém me cutucou com suavidade.

Era a tal da moça.

– Ué, achou algum computador caído atrás da parateleira? – indaguei com a máxima ironia que pude impingir à frase.

– Seguinte – disse ela, como se tivesse um trunfo na manga – o Fernando vai dar um jeito de trazer um até amanhã às 13:00. Era para um cliente, mas acho que ele concordará em esperar um pouco mais.

Ela chamou o sujeito de cliente como se eu fosse outra coisa, um chato afobado, talvez.

Azar do cliente, pensei, quem não chora não mama e nem bebe uísque, mesmo do nacional.

Ele que espere.

– Ocapa! – disse eu usando a velha expressão a que me habituei e que não quer dizer nada especial.

– Quando chegar, me telefone e eu volto aqui. Mas tem de ser antes das dez da manhã, para que eu possa ainda ir a São Paulo, caso o seu não chegue a tempo...– ameacei.

E vim-me embora, livre, leve..., como diz aquela musiquinha cujo resto não me recordo.

Sábadão luminoso, de início da primavera. E eu mantive meu prisioneiro trabalhando incessantemente no Frank, meu idoso companheiro infectado por W97, Melissas, Trojs e outros. Enquanto isso, eu recebia diversos telefonemas da loja. Tá chegando, diziam, já saiu de São Paulo, está na transportadora, é já que tá aqui. E eu esperando...

Na boca da noite, sem mais notícia, amontei no meu carro e fui lá para liquidar (ainda não sei como se põe trema nesse treco!) o assunto.

Cheguei calmamente, como quem não quer nada, e estava lá um outro carinha. Olhei para caixona que estava no chão, e perguntei se aquilo era um iMac.

Ele fez que sim com a cabeça.

– É um 400 SE – acrescentou pomposo.

– Você tem um carrinho aí?... – perguntei.

– Sim, senhor...

– Então me ponha esse micro no meu carro.

– Mas...?

– Ô rapaz, esse micro é para mim. E já tá atrasado, que era para as 13:00!

Ele titubeou, coçou a cabeça, mas pôs a caixa no carrinho. E lá fomos eu, o micro e o rapaz vacilante pro carro. Voltamos para os finalmentes da transação. O micro ficou no porta–malas.

O carinha parecia bastante preocupado. Eu não falara nada em pagar, nem perguntara preço, nem nada.

– Vou pagar em duas vezes – e saquei o cheque assim como quem saca uma arma letal.

– É que eu estou sozinho... não sei... – balbuciou ele

– O que o senhor combinou com o Armindo?

– Que Armindo? Não sei quem é Armindo – e continuei preenchendo o cheque, sem nem olhar para o carinha. Fiz de propósito. Sei que esse povo se mija de medo de receber cheque de valor alto fora do expediente bancário, ainda mais no sábado. É golpe manjado. Eles fazem uma baita cera na entrega, até compensar o cheque na segunda-feira e ter certeza da liquidez. Mas era pegar ou largar. Eu tamborilava na mesa, impaciente. O carinha na maior dúvida, já imaginando o desconto no pagamento caso o cheque fosse gelado.

– É que é preciso cadastro, umas informações pro financeiro, comprovante de renda, de endereço... sabe como é...

– Pera aí. Isso aqui é banco, repartição pública, ou o quê? Não estou financiando nada, tô pagando com cheque. O que pode acontecer é não ter fundo – vi que seu lábio tremeu –, mas esse é o risco de todo mundo – E, com firmeza, destaquei os cheques do talão.

Nesse ponto, ele pediu licença e disse que precisava ir ao banheiro. Foi, mas levou o celular com ele. Voltou dizendo que estava tudo bem. Ué, pensei, será que tem máquina de consulta de cheque no banheiro? Eta progresso! Aí o celular dele tocou. Era um tal Fernando, o dono da loja, e eu percebi que já haviam se falado enquanto o outro estivera no banheiro. Ele confirmava alguma coisa e dizia que tudo bem, nem precisava de nada, pois era o seu Fulano – que sou eu, velho de guerra! O rapaz respirou aliviado, e eu vim embora com a caixona. E larguei lá dois cheques, que espero tenham fundos! Não conheço o Fernando, mas se ele me conhece...

Estou agora cara-a-cara com o iMac, que é esquisito para caramba, deleta para trás, teclado diferente, o mouse é uma coisica com só um botão... Mas é ligeirinho, esperto, as cores vivas. Ainda nos estudamos, desconfiados, estranhos que somos um ao outro. Mas parece que vamos nos dar bem. Embora eu ainda nem saiba como usar trema e outras cositas mais. O velho PC está ativo, murcho num canto, convalescendo da virose braba. Fica para emergência, assim como se fosse uma reserva estratégica.

Instalaram para mim o MS-Office, mas em inglês, não tem dicionário de português, acentos etc. Uma meleca, coisa pr'esse povo que escreve em internetiquês.

Estou tentando organizar meu correio, tem coisa atrasada para diabo. Acabo de ler uma mensagem de uma dona que se impressionou com a Benedita, a empregada que enricou de repente por via de um casamento com um gringo branquelo e foi para a Europa de mala e cuia. É uma história que inventei e venho alongando num fórum de culinária, me fazendo passar pela sortuda da Benedita. Com fundo musical do Dusek: "Doméstica", aquilo ficaria ótimo. Tem gente acreditando, mandando mensagens de estímulo à empregada que venceu na vida, que ela merece, que Deus ajude etc. etc...

De repente, Benedita volta à cena, por cima da carne-seca, cada vez mais esfuziante e sortuda, européia de tudo. Aguardem.

Mas, vamos ao que interessa: alguém aí sabe como se põe trema nas palavras? M

WILSON MORAIS wmorais@iconet.com.br
Pretenso escrevinhador – segundo ele mesmo – e mantém um site de literatura (www.navedapalavra.com.br), e fica doente de ver palavras assassinadas em internetiquês.

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