ANO 7 Nº79 2000 R$ 7,00 WWW.MACMANIA.COM.BR

BOOKMAKERS

MACMANIA

A REVISTA DO COMPUTADOR COM GLAMOUR



Vídeo Digital chega ao iBook

ISSN 1414-4395

"Fábrica no Brasil vai sair", diz novo gerente da Apple • Câmeras FireWire e USB • Compre Games na Internet
Games a dar com pau: Deus Ex, F.A.K.K.2, Parsec, 4x4 Evolution • Aprenda a mexer no REALbasic
Dicionário de Macintoshês • Nisus Writer 6 • Norton SystemWorks • NetBarrier • Netscape 6 • Teoria: o que é Cor

As Cartas Não Mentem

Errata

De acordo com vossa matéria publicada na revista Macmania nº 75, página 17, com o título "Animando seu Mac", temos algumas correções que gostaríamos de fazer. Seguem os trechos da matéria que gostaria que fossem corrigidos:

3ª Linha: "...ela fez oficialmente sua primeira apresentação no Brasil."

Destaque: "Discreet chega ao Brasil e traz programas de efeitos visuais mais acessíveis"

Correção: A Discreet abriu seu escritório no Rio de Janeiro, Brasil, em 1995. A partir dessa data, ela vem participando de várias feiras e eventos por todo o Brasil. Já esteve, inclusive, presente em quatro Broadcast & Cable, a maior feira de equipamentos para TV/Cinema e Vídeo da América Latina. A Discreet é hoje líder no mercado mundial nas áreas de edição, composição não-linear e efeitos visuais.

Seus produtos são utilizados na maior parte dos comerciais veiculados hoje na TV e também podem ser vistos em diversas aberturas, chamadas, efeitos em novelas e seriados dos maiores canais de TV aberta e TV a cabo. Isso também ocorre no mercado brasileiro, onde as maiores empresas deste segmento utilizam soluções Discreet.

Apresentamos alguns de nossos clientes: Casablanca Service Provider, Vetor Zero, Estúdios Mega, Conspiração Filmes, Link Digital, O2 Filmes, entre outros. Canais: TV Globo, Globosat, SBT, TV Record, HBO, etc. Esses são alguns dos *players* mais importantes do mercado brasileiro de pós-produção e criação de conteúdo, os quais foram conquistados com muito esforço, suporte e dedicação durante todos esses anos em que a Discreet está presente no Brasil.

13ª Linha: "A Discreet tem parceiros de peso... LucasFilm, e seus programas... como Titanic e Matrix".

Observação: Esses dados são verdadeiros: a Industrial Light & Magic (George Lucas), Digital Domain (James Cameron), entre outras gigantes do mercado de efeitos visuais, são algumas de nossas maiores clientes. Eles utilizam as soluções *high-end* da Discreet, como por exemplo, inferno*, fire*, flame* e smoke*, que rodam nas plataformas Onyx2, Octane e O2, da SGI (Silicon Graphics).

19ª Linha: "No Brasil, os produtos da Discreet são distribuídos com exclusividade pela Officer."

A Officer somente distribui os produtos Combustion e 3D Studio Max. A Exec Technology é distribuidora exclusiva dos produtos high-end para todo o território brasileiro. Esses produtos são fire*, flame* e smoke* há três anos. A Exec também é revenda do Edit, Combustion e 3D Studio Max. Colocamo-nos a sua disposição para quaisquer dúvidas referentes aos nossos produtos.

Francisco Lima
Gerente Regional Discreet Latin America

As informações publicadas nos foram passadas pelo representante da Officer no local. Pedimos desculpas à Discreet e à Exec pela publicacão das informações incorretas.

Especialista em Apple

1) Gostaria de me tornar um especialista em hardware da Apple, mas não tenho achado uma empresa que ministre curso nessa área.

2) Ouvi dizer através da revista que a Apple Brasil estava programando fazer o mesmo sistema dos EUA (AppleCare). Quando isso ocorrerá? Terá Certificado Oficial Apple Brasil e será reconhecido?

3) Tenho vontade de entrar em uma revenda profissional nesta área. Com esta certificação, conseguirei essa oportunidade?

Ricardo de Sousa
ricardo@amaralnet.com.br

1) Realmente, este tipo de treinamento hoje só é oferecido aos Centros de Serviços Apple. Os consultores acabam aprendendo no fuça-fuça diário e batendo muita cabeça.

2) Sim. Sim. Sim. Vai vir até CDzinho especial para consultores. O AppleCare deve estar sendo lançado em dezembro. Mais informações a respeito na próxima edição.

3) Com certeza é um primeiro passo. Mas não precisa esperar: entre em contato com as revendas e centros de assistência e pergunte se eles não estão precisando de gente. Dê uma ligada para a Quanta (0800-55-4644). Eles podem ajudar a resolver seu problema.

Índice

4 *Cartas*
8 *Mac na Mídia*
9 *Hugo*
10 *Tid Bits*
20 *iBook 2.0 + Câmeras DV*
34 *Games na Internet*
36 *Teoria: Cor*
40 *Help*
42 *Bê-A-Bá: Pequeno Dicionário*
46 *Simpatips*
48 *Sharewares: Demos de Games*
52 *Workshop: REALbasic*
54 *@Mac: Sites Brasileiros*
56 *Test Drive: Que! FireWire*
58 *Test Drive: Canon Digital ELPH*
61 *MacPRO*
64 *NetBarrier*
66 *Netscape 6.0*
68 *Nisus Writer 6.0*
69 *Norton SystemWorks*
74 *Ombudsmac*

Readequação da Macmania?



Como leitor de Macmania há alguns anos, sinto-me na obrigação e direito de zelar pelo que leio e carrego em minha maleta. Lembro que, como consultor respeitado no mercado de DTP, uso revistas e artigos como minhas ferramentas em meus clientes e agências de publicidade. Desta forma, me calei durante diversas edições aguardando o debate dos leitores que pediam o fim dessa apelação.

Como percebo que o fim está longe e não é agradável, escrevo esta para que vocês readequem o material por vocês publicado. Refiro-me às capas e, agora, não obstante, o conteúdo da revista que está se aproximando do imoral. Sinceramente, se eu tivesse a intenção de ver modelos com pouca roupa, ou então, nenhuma roupa, como foi a edição de novembro, com certeza aplicaria meu dinheiro em uma revista especializada no assunto. Como não é o caso e busco aproveitamento técnico no material publicado, sinto-me lesado por uma revista cara (R$ 7) (mais caro que VEJA!!!), de poucas páginas (Info Exame é quase o dobro de páginas) e que ainda gasta páginas gabando-se das capas de pouco aproveitamento técnico.

Sou um senhor casado e sinto vergonha de abrir esta revista perto de minha esposa, que também trabalha com Macintosh e gostava muito da Macmania até vocês começarem a apelar.

Cito o exemplo de publicações brasileiras, como Info Exame, entre outras, que já possui quase 10 anos de publicações e NUNCA em edição alguma utilizou desse artifício MEDÍOCRE para aumentar as vendas – e utilizando-se, sim, de conteúdo bom e pioneirismo nas matérias. Pelo menos, o Sr. Roberto Civita passa esse bom conceito em suas publicações: revista com abrangência técnica deve vender matérias técnicas, e revistas de abrangência em entretenimento fogem do assunto técnico. Sigam o mesmo caminho, e conseguirão o que Veja conseguiu (50 anos!!), Info Exame (10 anos) etc. E para mostrar que não estou falando do mercado brasileiro apenas, leio revistas conceituadas como MacPro, li por muitos anos uma revista que aposto que o Sr. Mario AV leu, a INSIDER, etc. Nenhuma destas teve o problema que vocês estão causando com esse caminho. Gostaria muito que a minha humilde carta fosse publicada na íntegra explanando de uma vez por todas o PORQUÊ de pessoas como eu não quererem esse tipo de artifício.

Mauro Rodrigues Pereira
maurorp123@ig.com.br

Se o senhor era leitor na época da Macmania 25, que reproduzimos acima, pôde reparar que estamos muito mais pudicos e recatados que há alguns anos. Podíamos muito bem fazer capas só de texto ou somente com fotos de hardware, responder as cartas sobriamente e publicar apenas matérias de "grande aproveitamento técnico". Mas aí não seríamos a Macmania, uma revista que não só traz conteúdo técnico, mas também opiniões, e reflete o comportamento dos usuários brasileiros de Mac. Colocamos modelos na capa por um único motivo: achamos bonito. Não é um "artifício para aumentar vendas", pois sabemos que a única coisa que sustenta as vendas de uma revista é o seu conteúdo. Se conseguimos o efeito colateral de chacoalhar conceitos morais oriundos do século retrasado e provocar o debate, melhor ainda.

Em tempo: a Veja não tem 50 anos, apenas 32. A única revista com mais de 50 anos no Brasil é "Pato Donald", que desde o primeiro número vem mostrando personagens nus da cintura pra baixo. Que vergonha!

Memória virtual

Na edição 75 vocês disseram que dava para alocar apenas 1 megabyte para a memória virtual. Mas como? Eu tenho um G4 com 128 MB, e o mínimo que eu consigo colocar na memória virtual é 129! Será que eu estou ficando louco, ou esse 129 seria 128 + 1 MB de memória virtual? Como eu posso calcular a memória virtual? Alguns dizem que o ideal é 1,5 vezes o tamanho da RAM instalada, outros dizem que com 128 MB não precisa de memória virtual, porque deixa o Mac mais lento. Já não sei mais o que fazer!

Rogerio Iguti
iguti@usa.net

Sim, queríamos dizer 128 + 1 MB. A memória virtual precisa de um espaço em MB igual ao que você tem de RAM para poder funcionar. Realmente, 128 MB é o suficiente. Se você não usa nenhum programa incompatível com a VM – como programas de áudio e vídeo –, o ideal é deixar ela ligada

Cubos e mais Cubos



Nintendo GameCube

Na página 27 da matéria sobre o Cubo da Macmania 75, vocês escreveram: "...não impediu uma empresa que faz PCs cúbicos de contra-atacar." E continuaram: "...processar a Apple por infringir patentes de seu Qube, um PC com as mesmas dimensões do Cubo da Apple e com gabinete de plástico azul translúcido."

Fica a impressão de que PC é um termo usado pela Macmania para descrever qualquer computador que não seja um Mac. Ademais, conhecendo a revista, fica claro que a conotação só pode ser pejorativa. Preconceito à parte, o Qube jamais poderia ser chamado de PC. Para começar, não roda Windows, mas Linux. Sua CPU é MIPS, e não Intel. E o Qube não tem mouse, teclado ou monitor, pois não é uma máquina monousuário. É melhor descrito pelo termo *server appliance*. Se tivesse que cunhar um termo, eu arriscaria "microservidor". Com certeza, "PC" não é uma boa descrição.
Na verdade, qualquer Mac, inclusive o G4 Cube, se parece muito mais com um PC do que com o Qube da Cobalt. Eu diria até que todos os Macs são PCs *(personal computers)*. Mas na Macmania, chamar Mac de PC certamente não é PC (politicamente correto).

Luciano Ramalho
luciano@hiper.com.br

Quero dar meus parabéns pela edição 75; adorei a matéria sobre o Cubo e a capa (linda). Também quero deixar o meu protesto: quem já viu os novos Nintendo? Chupinhar a cor ainda vai, mas o design? Estou abismado com o novo nome: GameCube. Mais uma vez vemos a nossa Apple deixando sua influência.

Luis Jacob
luisjacob@yahoo.co.jp

Quem detém os direitos sobre o cubo? A Apple? A Cobalt? Pitágoras? Ernö Rubik? Ninguém, é claro, já que uma forma geométrica básica não pode ser patenteada. O fato é que o cubo está na moda e ponto final. Compre logo o seu, ou corra o risco de ser chamado de quadrado!



Cobalt Qube

com apenas um mega a mais, para os programas pedirem menos RAM. Assim, você conseguirá abrir mais programas ao mesmo tempo e o Mac não ficará mais lento.

Sem espelhamento

Uso Mac desde 91, e algumas vezes cheguei a trabalhar com dois monitores na mesma máquina sem nenhum problema. Tudo era simples como sempre foi nos Macs: só ligar e usar. O problema começou a aparecer pra mim agora. Comprei recentemente um iMac DV+ 450 MHz, com 192 MB de RAM, pra poder dar um descanso pro "véio" Power 7200 que tenho em casa. Resolvi aproveitar o monitor do velhinho (um Multiple Scan 1705), ligando-o na porta extra de vídeo do iMac. Para minha surpresa, não consigo habilitar a opção Extended Desktop no painel de controle Monitors. O monitor liga, tudo certinho, só que fica em *mirror*. Também não consigo habilitar o Control Strip Video Mirroring, que, supostamente, resolveria meu problema.
Será que preciso atualizar esse módulo? Ou será que esqueci de alguma coisa?

Ary Ventura
aven@Mac.com

Você só esqueceu de olhar o manual. O iMac DV só permite ligar outro monitor espelhando a mesma imagem do monitor principal. Ampliar o desktop, só em Macs com duas saídas de vídeo. Para economizar, a Apple não colocou essa função no iMac.

Trema e agradecimento

Este email é para agradecer pela publicação de meu texto na Macmania 77. Foi muito bom vê-lo na revista. Tenho recebido muitos retornos agradáveis sobre a história, e inúmeras dicas sobre como se põe trema no iMac! Até reencontrei um velho amigo sumido, que me "emeiou" querendo saber se era eu mesmo ao ver meu nome na revista.
E vou assinar a Macmania urgentemente. Foi nela que achei outras dicas para neófitos como eu.

Wilson Morais
wmorais@iconet.com.br

Estamos sempre atrás de pautas para neófitos. Tendo alguma idéia, é só sugerir.

Leitor versus leitor

Mando este email a fim de protestar contra a opinião do leitor Paulo Cesar Abreu (As Cartas não Mentem nº 77), que reclama da postura da revista com relação à carta de João Pedro (75). Acho que o papel da revista é de informar e ajudar os usuários solitários de uma plataforma minoritária. Não é dever da revista ser portal de reclamações contra a Apple (nem de babações exageradas). Claro que apontar erros é uma maneira de informar o leitor, mas repetir uma reclamação que já tinha sido feita… Quanto à resposta da revista, foi com o habitual bom humor da Macmania (tá bem, às vezes passa dos limites…) e estou de pleno acordo. Se os problemas dele são maiores do que as vantagens, a ponto de insistir em um ponto que está claro para cada macmaníaco, deveria comprar um PC, que dá muito menos problemas com a assistência. Também pudera, uma vez que um PC precisa muito mais de uma...

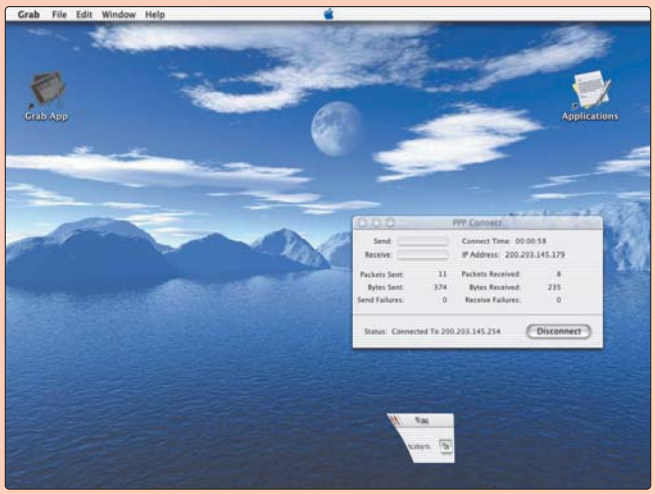
Vinicius Pozzebon da Silva
meow@bol.com.br

Não sabíamos que havia um limite para o bom humor. Agora que sabemos, vamos procurar respeitá-lo, para não levar multa ou ter nossa carta de humorista cassada.

Bomba do leitor

Mais uma prova de que o Mac OS X não vai acabar com esta seção.

Matheus Lamberti matheuslamberti@mac.com Maringá - Paraná



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: *Foto: Clicio*
Modelo: Lilian Gouveia (Taxi)
Make-up: Liliam Benzim de Oliveira
Produção: Gabriela Pinesso
Photoshop: Mario AV
Concepção: Tony de Marco

Redatores: *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, Fargas, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C.França, João Velho, Luiz F. Dias, 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...

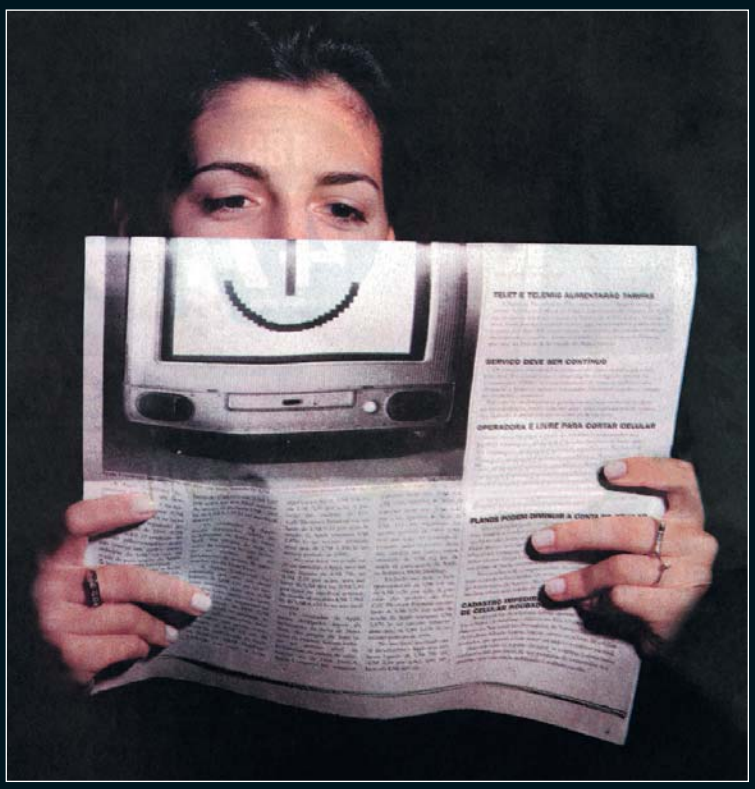
Macmania *é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda.*
Rua Itatins, 95 – Aclimação
CEP 01533-040 – São Paulo/SP
Fone/fax: 11-253-0665

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



JORNAL. COMPATÍVEL COM MACINTOSH?

A campanha "Jornal. Compatível com produtos de informática" da Associação Nacional de Jornais mostra uma leitora "sorrindo" ao ler um caderno de informática. Coitada, ela não sabe que os jornais não devem ser lidos de cabeça para baixo; repare.



APPLE NA VITRINE 1

Los hermanos archentinos tienen una exquisita Apple Store em Buenos Aires. Los modelos Ruby y Indigo brillan en la vitrina. Punto para el buen gusto porteño, ¿cómo no?



APPLE NA VITRINE 2

Com toda aquela malemolência alemã, a gente já não esperava nada muito chamativo, mas também não precisava exagerar. A Apple Store de Leipzig esconde o filé atras da cortina. Triste.



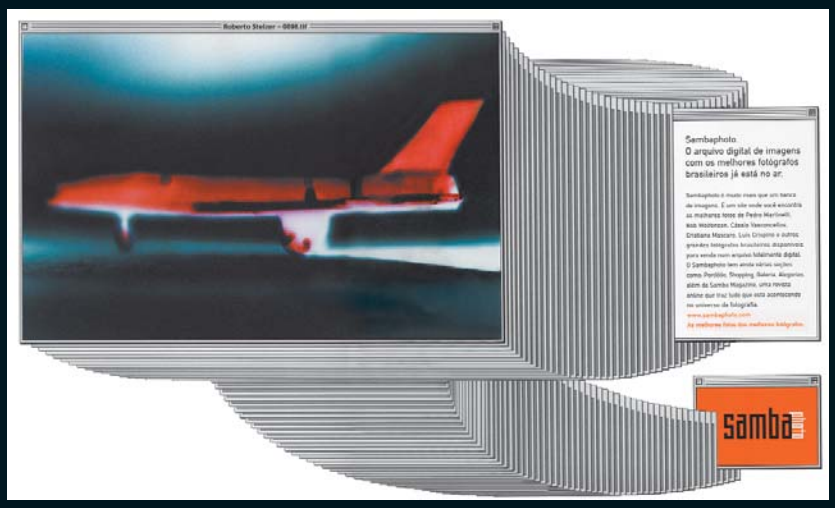
ZONA DE iMPACTO

O programa de surf, skate e outras radicalidades da SporTV fez um folheto maneiro onde um iMac apavora, tá ligado?



CHAMA O JURÍDICO!

Algum macmaníaco pedreirou na hora de fazer o logo do projeto Melhor Idade do jornal O Povo, do Ceará. O longo startup do Mac OS deve tê-lo "inspirado".



DEU A LOUCA NO PHOTOSHOP

Os fotógrafos da agência Sambaphoto devem usar uma versão anabolizada do Photoshop, que consegue abrir mais de 150 imagens em alta e dando pirueta.


NINGUÉM PRECISA MAIS SAIR DE CASA – NA REDE TEM TUDO QUE TEM NA RUA!
TOU POR DENTRO!
LAERTE
E?... QUE TIPO DE NEGÓCIO VOCÊ ABRIU?
OLHA SÓ:...
www.mendicancia/hugo
Esmolinha por caridade...
Sim
Sair
Deus lhe pague!
ENTRE NO PARAÍSO VIRTUAL DAS COMPRAS NA INTERNET!
TUDO QUE VOCÊ PRECISA É DE UM COMPUTADOR E UMA LINHA!
AH, CARTÃO DE CRÉDITO NÃO...?
clique aqui!
CLIQUE AQUI
KLIK
©LAERTE
DESCOBRI O PARAÍSO, EDGAR!!... NÃO SÓ O ACESSO É GRÁTIS – – TUDO É GRÁTIS!!
SEM GASTAR UM TOSTÃO, EU CONSEGUI CARRO, SOFÁ, SOM, BICICLETA ERGOMÉTRICA E O TELEFONE DA GISELE BÜNDCHEN!
NÃO TE PARECE MEIO ESTRANHO?
...TALVEZ! NA GISELE SÓ CAI EM SECRETÁRIA ELETRÔNICA.
©LAERTE
É DEMAIS, BETH! ... CONTINUO RECEBENDO COISAS GRÁTIS PELA REDE. GRÁTIS!
SUA CONTA DE TELEFONE DEVE ESTAR ENORME!
www.laerte.com.br
QUE NADA!
... RECEBI UMA ESTATAL GRÁTIS PRA OPERAR SÓ PRA MIM!
HUGOTEL 37
©LAERTE

Novembro agitado

Mudanças na direção, crise na matriz e fechamento da maior revenda balançam Apple Brasil

Notícia sobre a Apple foi o que não faltou no mês de novembro. Infelizmente, não foram sempre boas notícias. Lá fora, a Apple anunciou seu primeiro resultado negativo em três anos. No Brasil, o gerente geral da empresa pediu demissão e uma de suas principais revendas teve que fechar suas portas devido a um roubo.

Kubrusly fora

Após semanas de boatos a respeito, **Luciano Kubrusly** pediu demissão do cargo de gerente geral da Apple Brasil. "Recebi uma proposta muito interessante de uma outra empresa e decidi me afastar. Não posso dar mais detalhes a respeito, porque a divulgação do fato é responsabilidade dessa empresa, mas ela deverá ser feita em breve", disse Kubrusly.

Trabalhando com a Apple desde 91, quando era assistente do assessor de imprensa da empresa, Kubrusly fez parte da primeira diretoria da Apple Brasil e foi um dos poucos remanescentes da equipe original a permanecer na empresa. Assumiu o cargo de gerente geral em 1998.

Kubrusly deixa a Apple em um momento em que ela apresenta seus primeiros resultados negativos em três anos *(ver abaixo)*. "Seria antiético comentar a situação da Apple, estando eu fora da empresa. Só posso dizer que tenho certeza de que ela irá superar seus problemas atuais".

Luis Zuñiga, vice-presidente e gerente geral da Apple Latin America, supervisionará as operações de venda da Apple no Brasil até que o sucessor de Kubrusly seja indicado. Marinaldo Azevedo, *controller* financeiro da Apple Brasil, assumiu interinamente a função de gerente geral *(veja entrevista na página ao lado)*.

Roubo fecha loja de Mac

Uma das maiores revendas Apple do Brasil, a **MacWorld,** teve que fechar suas portas em novembro devido a um roubo ocorrido em sua loja de rua, a AppleStore1, em São Paulo.

Esse não foi o primeiro roubo ocorrido na loja. No início de 99, a AppleStore1 já havia sido roubada – fato citado como um dos motivos da concordata pedida pela empresa meses depois. Até mesmo o site da empresa (www.applestore1.com.br), um dos poucos lugares onde era possível fazer compras online de produtos para Mac no Brasil, foi tirado do ar.

A empresa não deu detalhes sobre seu futuro nem quis comentar o ocorrido, mas está trabalhando para voltar à ativa. "Não temos hoje um posicionamento definido e definitivo quanto às intempéries de que nossa empresa foi acometida ao longo dos últimos meses", diz um comunicado da diretoria.

Apple no vermelho

Foi muito bom... enquanto durou. Três anos de recuperação e de glórias. Mas desta vez, os lucros não vão chegar. A **Apple** anunciou que, pela primeira vez desde que Steve Jobs voltou, em 1997, vai ter prejuízo com valor entre US$ 225 e US$ 250 milhões. Fred Anderson, que cuida do departamento financeiro, avisou que os ganhos da Apple para 2001 vão ficar na casa dos US$ 6,5 bilhões – US$ 1 bilhão a menos que o previsto.

"Eu não estou orgulhoso disso", foi o comentário de Jobs ao explicar a perda de capital, algo que não acontecia desde a época de Gilbert Amelio.

Citando vendas muito abaixo do esperado, o CEO da Apple também assumiu que errou (outro fato inédito, em se tratando de Jobs) em algumas estratégias adotadas nos últimos tempos. Em particular, não colocar gravadores de CD nos Macs foi, segundo Steve, uma grande mancada.

A queda nas vendas para o mercado educacional, devido a uma reorganização na equipe de vendas feita na pior época possível (justo antes do período de maiores vendas) e a baixa saída do G4 Cubo são outros motivos apontados pela diretoria da Apple como principais responsáveis pela má fase.

Para Jobs, muitos compradores em potencial devem estar esperando a chegada do Mac OS X, que será lançado (provavelmente) em março.

Outro motivo que foi usado por Steve para explicar o fracasso do ano 2000 da Apple foi a diferença de MHz (ou melhor, a *falta* de GHz) dos Macs em relação aos PCs Wintel. O G4 ainda não passa dos 500 MHz, enquanto os PCs já chegam a 1,5 GHz e prometem mais. Em outubro, quando anunciou uma queda nos lucros do último trimestre fiscal de 2000, Steve colocou indiretamente a culpa do atraso na fornecedora de chips, a Motorola.

O mercado internacional também tem sua parcela de culpa. As vendas de Macs caíram em praticamente todo o mundo, e isso fez com que a Apple cancelasse pedidos com os fornecedores, sendo obrigada a pagar multas que chegam a US$ 115 milhões.

Fred Anderson afirmou que a Apple vai voltar a ser lucrativa no segundo trimestre fiscal de 2001, que começará em janeiro.

Engana-se, porém, que todo esse inferno astral de final de ano seja uma exclusividade da Apple. Na verdade,

O que deu errado, segundo Steve Jobs

Problema	O que diz Jobs	A solução
Megahertz de menos	"Mesmo sabendo que o PowerPC é mais rápido que os chips da Intel, estamos perdendo a briga dos MHz"	Modelos mais rápidos para breve
Vacilo no mercado educacional	"A Dell não ganhou o posto de número 1 no mercado educacional; nós é que perdemos"	Nova equipe, melhor focada nesse mercado, vai voltar com sede de sangue pecezista
O Cubo	"As vendas estabilizaram, mas a um nível abaixo do que esperávamos"	Com os novos descontos, a Apple espera ampliar as vendas do Cubo
O povo quer CD-RW, não DVD	"A Apple perdeu esse barco. Metade das vendas da HP e Compaq são de PCs com CD-RW. A Apple não tem nenhum"	Em breve, deverá sair um Mac com gravador de CD
Mac OS X	"Muitos usuários estão retardando suas compras para adquirir uma máquina que já venha com o novo sistema"	O Mac OS X sairá no prazo e deverá estimular a venda de hardware

A fábrica vai sair!

Novo gerente geral da Apple Brasil afirma que o projeto de manufatura local dos Macs continua de pé



Ricardo Teles

Com a saída de Luciano Kubrusly, **Marinaldo Azevedo** *(foto)*, o gerente financeiro da empresa, assumiu o cargo interinamente. Contratado pela Apple há pouco mais de um ano, ele já passou pela KPMG, DuPont e Baan, entre outras empresas, sempre na área contábil-financeira. Em entrevista exclusiva à Macmania, ele faz sua análise da Apple no último ano, conta as perspectivas para o próximo e confirma que o sonho dos Macs "Made in Brazil" finalmente está próximo.

Macmania Interino na Apple significa que você deve ficar uns três anos no cargo, é isso?

Marinaldo Azevedo Espero que não. Estou acumulando o cargo de *controller* com o de gerente geral. Não dá pra jogar de centroavante, zagueiro e atacante ao mesmo tempo. Na verdade, eu estou dando um suporte ao Luis Zuñiga, que assumiu a operação de vendas enquanto a Apple não encontra um novo Country Manager.

Macmania Como você avalia o desempenho da Apple no ano que passou?

Marinaldo Azevedo Acho que a gente conseguiu se posicionar muito melhor junto aos nossos distribuidores. Estamos bem mais próximos deles do que há um ano. Em termos de desempenho, superamos nossa expectativa de vendas para o ano. O mercado profissional foi um pouco melhor, mas o varejo também foi bom.

Macmania Chegou a dobrar a participação no mercado, atingindo uma fatia de 5%, conforme a meta da empresa em 99 *(ver Macmania 63)*?

Marinaldo Azevedo Efetivamente isso não aconteceu, por que essa meta de dobrar a participação tinha algumas condições. Uma delas era implantar a manufatura local, que a gente tinha considerado para este ano, mas não aconteceu.

Macmania Continua de pé o projeto da fábrica no Brasil, então?

Marinaldo Azevedo Continua de pé. É um processo longo e demorado, cheio de idas e vindas de projetos. Acabou não saindo este ano apenas por questões burocráticas.

Macmania O local já está definido?

Marinaldo Azevedo Ainda não. Mas o principal projeto para 2001 é implantar a manufatura local. Acredito que no primeiro semestre já teremos notícias concretas a respeito. Isso abrirá várias opções para a gente.

Macmania Você tem uma idéia de quanto a montagem de Macs no Brasil poderia reduzir o seu preço?

Marinaldo Azevedo A redução de preço é o nosso principal objetivo, mas não temos um percentual. Isso depende de muitas variáveis.

Macmania A possível revogação dos incentivos da Lei de Informática teria algum impacto no projeto da Apple?

Marinaldo Azevedo Não. Estamos correndo com isso, independente do que possa ocorrer. Para nós está claro que o Brasil terá que abrir suas portas para a evolução tecnológica.

Macmania Uma fábrica no Brasil estaria, então, inserida num projeto da Apple para a América Latina? Teria algo a ver com a recente criação da filial da Apple na Argentina?

Marinaldo Azevedo Não. Em um primeiro momento, esse é um projeto para o mercado brasileiro, que é um mercado grande. A Argentina e os países andinos já têm processos de importação ds EUA que funcionam muito bem.

Macmania Quais seriam os outros projetos da Apple para 2001?

Marinaldo Azevedo Temos projetos ainda bem incipientes para o mercado educacional, profissional e varejo. Eles devem ser divulgados no primeiro trimestre de 2001. Divulgaremos também incentivos para o desenvolvimento de software local e para melhorar a oferta de programas importados.

Macmania E as novas máquinas? Muita gente reclama que o Cubo e os novos iMacs e G4s estão com um preço muito alto.

Marinaldo Azevedo O retorno que eu tive dos distribuidores é que o problema não é o preço, mas um desaquecimento da demanda – não só aqui, mas global.

Macmania Isso, mesmo aqui no Brasil, com toda essa história de "melhor Natal do Real" e de aquecimento da economia?

Marinaldo Azevedo A economia está aquecida para *alguns* segmentos. O setor de alimentos está dando pulos de alegria, mas para produtos de maior valor agregado, como automóveis, tudo vai mais devagar. Minha expectativa é que a partir de janeiro e fevereiro essa demanda volte a se aquecer.

Macmania Os usuários também reclamam que é praticamente impossível entrar em contato com a Apple Brasil. Vocês estão pensando em formas de melhorar esse contato?

Marinaldo Azevedo Estamos reformando o nosso site para melhorar o contato, não só com o usuário, mas também com parceiros e o canal de distribuição. Temos uma equipe bem reduzida, por isso precisamos aumentar nossa eficiência para suprir problemas como esse que tivemos no passado.

ele é um reflexo da escassez de demanda que está afetando toda a indústria de computadores. Gateway, Dell e 3Com também já avisaram os investidores para não esperar um trimestre fiscal dos melhores, devido à desaceleração generalizada do mercado de informática.

Na verdade, a Apple está recebendo até elogios, por manter firme sua política de reduzir os estoques de produtos que estão nas mãos de revendas e distribuidores, por meio de promoções e descontos. Isso tem dois significados, bastante positivos.

O primeiro é que a Apple não está tentando maquiar seu balanço com o chamado *channel stuffing*, ou seja, encher o canal de distribuição de máquinas apenas para apresentar resultados de vendas positivos. O outro significado é que novas máquinas devem estar vindo por aí, provavelmente sendo lançadas na Macworld de San Francisco, em janeiro. "Estou mais empolgado com nossos futuros produtos e programas do que eu já estive desde que voltei para a Apple, há três anos", disse Jobs. Já estamos salivando.

Macs de sonho

Applele



Já pensou em ganhar um *PowerfulBook G4* ou um *HiMac* supermoderno, que mais parece um monitor de cristal líquido sozinho do que um computador? Bem, é claro que nenhum desses Macs existe de verdade, mas o site japonês **New Species Apple Lab** tem uma série de imagens ultra-realistas e perfeitamente detalhadas de mais de 20 designs de Macs imaginários, como o *HiBook*, o *HiPalm* e até mesmo uma variação do G4 Cubo mais metalizado e com *dois* drives DVD.

Dois websites levam o design do Mac às mais radicais consequências

Alguns designs da "Applele" contrariam a direção estética atual da turma de Jonathan Ive; outros são tão plausíveis que só dá pra perceber a mentira pelo uso de um logo diferente (para evitar a sanha dos advogados da Apple "de verdade").

Essa não é a primeira vez que o japonês Isamu Sanada (ele mesmo um sósia de Steve Jobs, na medida do possível) coloca na Internet imagens de produtos que não existem. Antes do lançamento do iBook, ele já demonstrava sua criatividade com o portátil *HiMac* (que depois foi rebatizado para *HiBook*).

Applele – New Species Apple Lab: www.applele.com



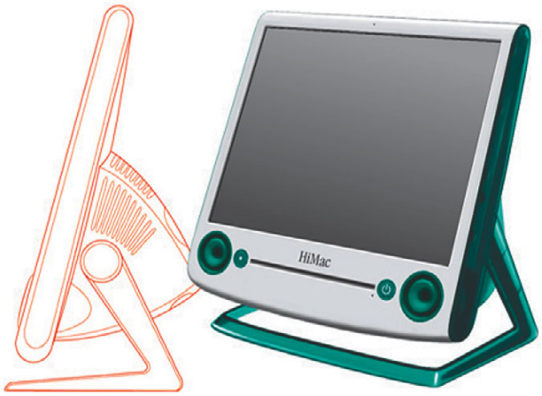
























Applefritter

Se você é chegado em emoções fortes, basta visitar o **Applefritter**, site que mostra os extremos a que pode chegar o amor por um Mac. Coisas como transformar um Color Classic num aquário, substituir o gabinete original pelo de um rádio antigo ou por um construído com peças de Lego, PowerBooks marmorizados e prateados, um iMac embutido num monitor de 21 polegadas... Uma das criações mais recentes é um Cubo de chapa de aglomerado, contendo os componentes de um LCII. O drive de disquete é virado para cima; quando se ejeta o disco, ele pula como pão de uma torradeira. É imaginação demais!

Applefritter: www.applefritter.com



Visão tripla tripla tripla

Se você trabalha com editoração, vídeo digital, música, ou apenas acha que um único monitor não basta para ver tudo, confira se há espaço na sua mesa para o PV290 DSK, da **Panoram Technologies.**

O monitor triplo funciona com qualquer Mac, desde que ele tenha placas de vídeo suficientes para produzir três saídas. A Panoram oferece três combinações do produto, já acompanhadas de um Power Mac G4, variando de US$ 24.850 a US$ 27.450. O monitor sozinho custa US$ 9.995. Ele funciona com qualquer placa de vídeo e vem com 12 cabos de entrada (três DVI, três HD15, três S-Video e três NTSC ou PAL), mais três cabos HD15.

As três telas de cristal líquido podem reproduzir 262 mil cores (18 bits). A empresa recomenda os produtos para CAD, DTP e edição de vídeo, mas não os indica para profissionais de arte ou vídeo que necessitem de precisão de cores. É claro que fãs de simuladores de vôo e games de corrida também podem aproveitar bastante a tela tripla. Também existe uma versão para uso militar (a originadora do conceito, talvez?), mostrada aqui.

Panoram: www.panoramtech.com





Sem visão do perigo

A **Anbonn,** uma fábrica de monitores de Taiwan, lançou um tal de "iMac Monitor". Como tem opção de quatro cores no acabamento (roxo, rosa, azul e verde), seus criadores enxergaram uma semelhança com o iMac e resolveram "chupar" o nome – uma marca registrada da Apple. A Anbonn se vangloria do sucesso que está tendo. Até quando? Tendo em vista o que aconteceu com outras empresas que copiaram diretamente a Apple, não por muito tempo.

Anbonn: www.anbonn.com

Updates do mês

Principais updates de dezembro

ACTION Files 1.5.3
Update para o utilitário multifunção dos mesmos criadores do saudoso Now Utilities. É compatível com Mac Office 2001, Photoshop 6 e outros programas novos.
www.poweronsoftware.com/site2/html/download/freetrial.html

PowerTicker 2.0.1
Antigo MacTicker, agora da Aladdin.
www.aladdinsys.com/powerticker

Apple Modem Updater 2.0
Atualização necessária para os modems instalados nos iMacs, PowerBooks G3, G3 azuis e G4. Compatível apenas com o Mac OS em inglês.
http://download.info.apple.com/Apple_Support_Area/Apple_Software_Updates/English-North_American/Macintosh/Modem/Apple_Modem_Updater.smi.bin

Eudora 5.0.1
Update para o cliente de email da Qualcomm.
http://a1392.g.akamaitech.net/7/1392/939/0001/www.eudora.com/download/eudora/mac/5.0.1/eudora_5.0.1_installer2.hqx

Adobe LiveMotion 1.0.2
Melhorias na exportação/importação, compressão SWF mais eficiente e consertos de bugs. Apenas para usuários registrados.
www.adobe.com./products/livemotion/lm_update2.html

SoundJam MP 2.5.2
O tocador e codificador de MP3 da Casady & Greene agora é compatível com o Mac OS X Beta.
www.soundjam.com

StuffIt 6.0
Compatível com o Mac OS X Beta. Uma nova função avisa ao remetente quando um arquivo compactado enviado anexado a um email foi aberto.
www.aladdinsys.com/deluxe/thanks79.html

A aliança do streaming

Se liga, Microsoft: Apple se junta com outras empresas para criar um padrão aberto de streaming para a Web

A união entre **Apple**, **Cisco**, **Philips**, **Kasenna** e **Sun** resultou em uma nova entidade, a **Internet Streaming Media Alliance** (ISMA), que tem a intenção de definir padrões abertos para a transmissão de áudio e vídeo através de redes que funcionam sobre IP (Internet Protocol). Apesar de já existirem padrões para as peças fundamentais para fazer *streaming* sobre IP, a entidade contribuirá para o desenvolvimento de padrões complementares, a fim de criar um sistema único para todas as plataformas e empresas de mídia. A primeira especificação que sairá da ISMA será sobre a implementação de *streaming* de vídeo e áudio MPEG-4 sobre redes IP. O esboço da documentação começará a circular na primeira reunião formal da entidade, em fevereiro.
Por trás dos argumentos por um padrão universal e de baixo custo está o combate às duas líderes isoladas do mercado, que obviamente *não* se associaram à ISMA: a Microsoft e a RealNetworks, que com seus padrões proprietários já controlam mais de metade de todo o *streaming* de conteúdo.
O QuickTime da Apple, pioneiro na categoria de multimídia multiplataforma, marcou bobeira e ficou para trás na disputa. A adesão da Apple à ISMA foi uma consequência natural.
ISMA: www.ISM-Alliance.org

Portugal faz concurso de iMovie

Prepare sua câmera de vídeo digital e seu Mac: o site português ViMac Online vai promover o **Primeiro Concurso de Cinema iMovie Online,** apenas para pessoas de países de língua portuguesa ou imigrantes portugueses em qualquer país.
O tema é livre (não foram estabelecidas quaisquer categorias neste primeiro concurso). Cada vídeo não poderá exceder o limite de cinco minutos. Deve estar em formato QuickTime e pode ser enviado por email ou FTP. A data limite para a entrega é 1º de abril de 2001, e a inscrição para o concurso é gratuita.
A exibição dos classificados na Internet será feita durante todo o mês de maio de 2001, e os melhores serão escolhidos por votação dos visitantes do site ViMac Online. Curiosamente, os prêmios para os ganhadores ainda não foram definidos. Caso o ganhador não resida em Portugal, o custo de envio do prêmio ficará a cargo do concorrente.

Curtas de cinco minutos podem ser inscritos até abril

ViMac Online: www.macsite.net
Concurso: imovie@crismovel.pt

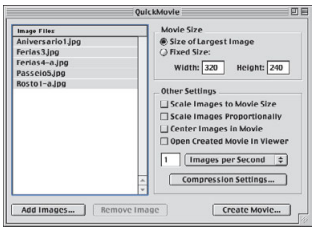
Mas que Diablo!

A **ATI** lançou novos drivers para Macs com vídeo Radeon e RAGE 128, que corrige um problema no jogo Diablo II, da Blizzard. Porém, a atualização *não serve* para placas instaladas de fábrica. Os drivers são compatíveis com a RAGE 128 (Orion, XClaim VR 128 e Nexus 128) e Radeon – mas só as placas avulsas. Os drivers também não servem na RAGE Pro ou RAGE II. Eles podem até funcionar em Macs com placas RAGE 128 originais, mas a ATI não recomenda.
O caso "ATI x Diablo II" não é novidade. O jogo não aceita a aceleração gráfica em algumas configurações de Macs que usam a RAGE 128. Os drivers e um *patch* (remendo) de atualização da Blizzard corrigem esse bug.
ATI: http://driver.ati.com/drivers/radmac10.hqx
Blizzard: www.blizzard.com/support/diablo2/information/patch.shtml

Ano novo, USB novo

Mais e mais empresas estão se preparando para entrar no ano 2001 com periféricos e placas USB 2.0 nas prateleiras. A **Orange Micro** – uma das primeiras a demonstrar a nova tecnologia da Intel - lançará três produtos USB 2.0, também chamado "USB de Alta Velocidade".
Os novos produtos: uma placa PCI com cinco portas USB 2.0 por US$ 90, uma placa PCI com três portas USB 2.0 e duas FireWire por US$ 150, e um hub com quatro portas USB 2.0 por US$ 90.
O USB 2.0 é capaz de transmitir dados a 480 megabits por segundo, cerca de 40 vezes mais rápido que a versão anterior (USB 1.1) e rivalizando em velocidade de transferência de dados com o FireWire da Apple. O USB 2.0, segundo a Orange, é completamente compatível com a versão 1.1.
Orange Micro: www.orangemicro.com

Fotos viram filmes QuickTime



Que tal pegar aquele monte de fotos escaneadas das sua férias e juntar todas num filme QuickTime bem pequeno? É justamente isso que faz o programa **QuickMovie**, da Chaotic Software. O shareware importa imagens em vários formatos (JPEG, GIF, PSD e PICT, entre outros). O filme resultante fica com o tamanho da maior imagem usada, ou pode ter um tamanho predeterminado. Também é possível reescalar as imagens e especificar quanto tempo cada uma delas aparecerá na tela. Os modos de compressão que podem ser utilizados são todos os disponíveis do QuickTime. Compatível com o QT 3.0 e com o Mac OS 8 ou posterior, o QuickMovie 1.2 também roda nativamente no Mac OS X Beta. A demo pode ser usada por 15 dias; depois, é preciso pagar a taxa de registro, que é de US$ 20 (a versão Pro do QuickTime, que também permite criar filmes, custa US$ 29,95).

QuickMovie é o nome do truque

Chaotic Software: http://chaotic.digitalchainsaw.com

Iomega queima CD

Frente à estagnação do Zip Drive e no embalo da ascenção fulminante do CD-R e do CD-RW, a **Iomega** está lançando uma nova linha de gravadores de CD externos.

O Predator CD-RW terá quatro opções de interface de conexão. A versão USB 1.1 com velocidades 4x4x6 está chegando às lojas nos EUA com preço sugerido de US$ 270. A seguir, deverá sair o modelo FireWire com velocidades 8x4x32, custando US$ 350. Depois deles, a Iomega pretende lançar mais duas opções de conectores durante o ano: um PCMCIA (PC Card) e um para USB 2.0.

O gravador de CD tem uma tampa para colocar o disco por cima (como num Discman) em vez do sistema tradicional de bandeja. Ele vem com os programas Adaptec Toast, MusicMatch Jukebox Plus, MGI PhotoSuite e uma demo do Iomega QuikSync 2.

Iomega: www.iomega.com

iMovie grátis some do ar

Durou pouco mais de um mês, mas a festa acabou. O site **Tucows**, que reúne programas shareware e freeware para download, retirou de seus servidores o iMovie 1.0.2, versão gratuita do programa editor de imagens da Apple.

Quando foi lançado, o iMovie só vinha junto com os iMacs DV.

Depois de reclamações e de pessoas leiloando o programa na Internet, a Apple liberou uma versão para download de graça no seu site, em abril. Porém, com o lançamento do iMovie 2, que custa US$ 49 mas vem junto com qualquer Mac com FireWire, a Apple tirou do ar a versão gratuita. Coincidência ou não, logo depois o Tucows começou a distribuir o iMovie 1.0.2 para download. Ninguém confirma, mas aparentemente a Apple teria mandado o Tucows.com dar sumiço no iMovie grátis.

iMovie 2: www.apple.com/imovie

Tucows: www.tucows.com

Novos comerciais demoram mas chegam

A Apple lançou **novos comerciais para a TV,** que podem ser vistos também na Internet.

A propaganda mais recente estreou em novembro e é sobre o iMovie 2. O ator Jeff Goldblum – de "Parque dos Dinossauros", "Independence Day" e "A Mosca" – aparece mostrando como é fácil montar um filme caseiro usando o programa de edição de imagens da Apple. Jeff fala e dança, mostrando como é simples conectar uma câmera digital num iMac e editar um vídeo, adicionando música, efeitos especiais etc.

Greve de atores atrasou novo anúncio do iMovie

Segundo a imprensa americana, esse comercial foi gravado há alguns meses. Porém, por causa da greve de atores nos EUA contra as agências de propaganda, que terminou apenas no dia 30 de outubro, não pôde ser veiculado na melhor hora.

Outros dois comerciais que também podem ser assistidos no site da Apple são o do Cubo e outro, feito em formato para cinema, mostrando alguns macmaníacos que têm o email @mac.com (gratuito para quem acessa o iTools usando qualquer Mac com o Mac OS 9 instalado). Nesse anúncio, a Apple garante que possui mais de 4 milhões de internautas cadastrados com um endereço eletrônico @mac.com.

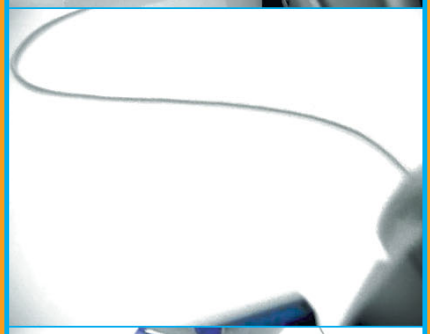
O estilo dele e de seus personagens é meio reminiscente da (brrr...) era Sculley – afetado e pomposo, na linha "usuário de Mac é descolado". Mas se agrada o povo de lá, que seja...

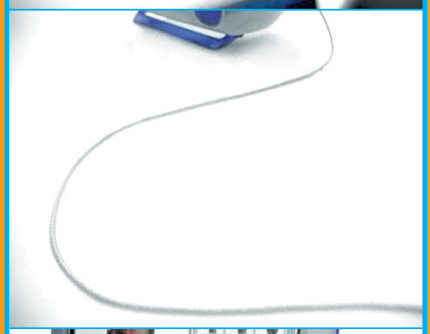
Para assistir a qualquer um desses comerciais, basta ter instalado o QuickTime 4.

Apple TV Commercials: www.apple.com/hardware/ads





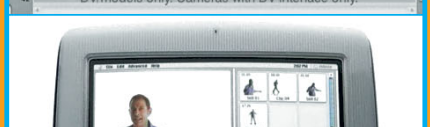












Prêmios ao Cubo

É, o G4 Cubo não foi o sucesso de vendas acachapante que a Apple esperava. Mas tudo bem. Steve Jobs acredita que o Cubo é o futuro do Mac – e tem muita gente que concorda com ele. Duas revistas especializadas em ciência e tecnologia, a **Popular Science** e a **Popular Mechanics,** concederam os prêmios de "Melhor do Ano" ao Cubo. A Popular Science afirmou que o novo Mac é uma mistura de design revolucionário com avanços tecnológicos. No caso da Popular Mechanics, o Cubo foi o único computador a receber o prêmio de Design & Engenharia.

Mesmo não sendo sucesso de vendas, é o favorito da moçada

No Brasil, o Cubo conquistou dois Prêmios da revista pecezista **Info Exame:** o de Produto do Ano e o de melhor Computador de Mesa. Ganhou do IPAQ Legacy Free da Compaq e do NetVista X401 da IBM.

Popular Science:
www.popularscience.com
Popular Mechanics:
www.popularmechanics.com









Na Amazônia com uma câmera e um PowerBook

Avi Hoffer faz vídeos. Usando uma câmera DV e um PowerBook, ele filmou o Carnaval no Brasil e produziu um vídeo em *streaming* para a Internet. Ele aceitou o desafio de fazer um documentário para provar as possibilidades de se produzir um vídeo de qualidade usando equipamento móvel. Seu equipamento: uma JVC GR-DVM70U (com uma bateria extra), um PB G3 "Wall Street", filtros de lentes e adaptadores, um drive MCE Xcaret de 12 GB e um LaCie FireWire de 20 GB, mais uma placa PCMCIA FireWire2Go da Newer. Segundo o aventureiro, as ferramentas atuais para vídeo digital são extremamente profissionais, porém mais baratas e acessíveis.

Videomaker usa Mac para fazer vídeo sobre o Carnaval brasileiro

Ele passeou pelo Pantanal, visitou o Rio Negro no Amazonas, foi à ilha de Fernando de Noronha e registrou o Carnaval de Pernambuco e Salvador, na Bahia. Para ver os vídeos e também ler (em inglês) todas as aventuras e desventuras de Hoffer (uma delas fala do fato de várias pequenas cidades no interior brasileiro usarem a voltagem de 220 V, coisa que ele desconhecia), basta ir ao site DV.com.

DV.com: www.dv.com/magazine/2000/0700/hoffer0700.html



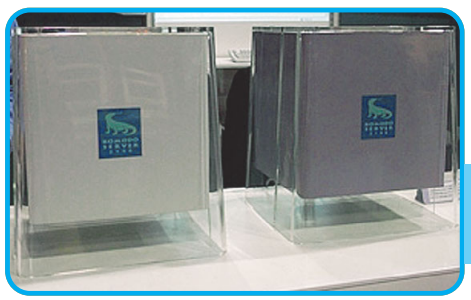
Lá vamos nós de novo

Computadores em forma de cubo não são invenção da Apple. Já existiram vários outros, a começar pelo Image Computer da Pixar – empresa fundada por George Lucas, comprada por Steve Jobs e transformada em estúdio de animação. Depois disso, o próprio Jobs investiu na idéia, com a NeXT e sua caixa preta. E há anos existe um servidor de Internet/intranet com gabinete cúbico, o **Qube** da Cobalt (empresa recém-adquirida pela Sun), que "de alegre" resolveu processar a Apple quando saiu o G4 Cube. Por tudo isso, o anúncio de outro servidor para Web em formato cúbico passaria despercebido na Comdex de Las Vegas, se não fosse por um detalhe: o **Komodo Server,** da DA Computing, é uma réplica descarada do G4 Cube. Até o fechamento desta edição, os advogados da Apple ainda não tinham feito nada. Mas, lembrando o que houve quando copiaram o iMac, a porrada não deve tardar.

Proliferam os computadores cúbicos



Cobalt Qube: não é cópia



Komodo Server: é cópia, e escandalosa

Komodo Server:
www.dacomputing.com/index.html
Cobalt Qube 3:
http://www.cobalt.com/products/qube/

Qual é a sua opinião sobre o Cubo?

Resultados de enquete feita no nosso site em dezembro

15,6%
Uma obra-prima. O computador do século 21

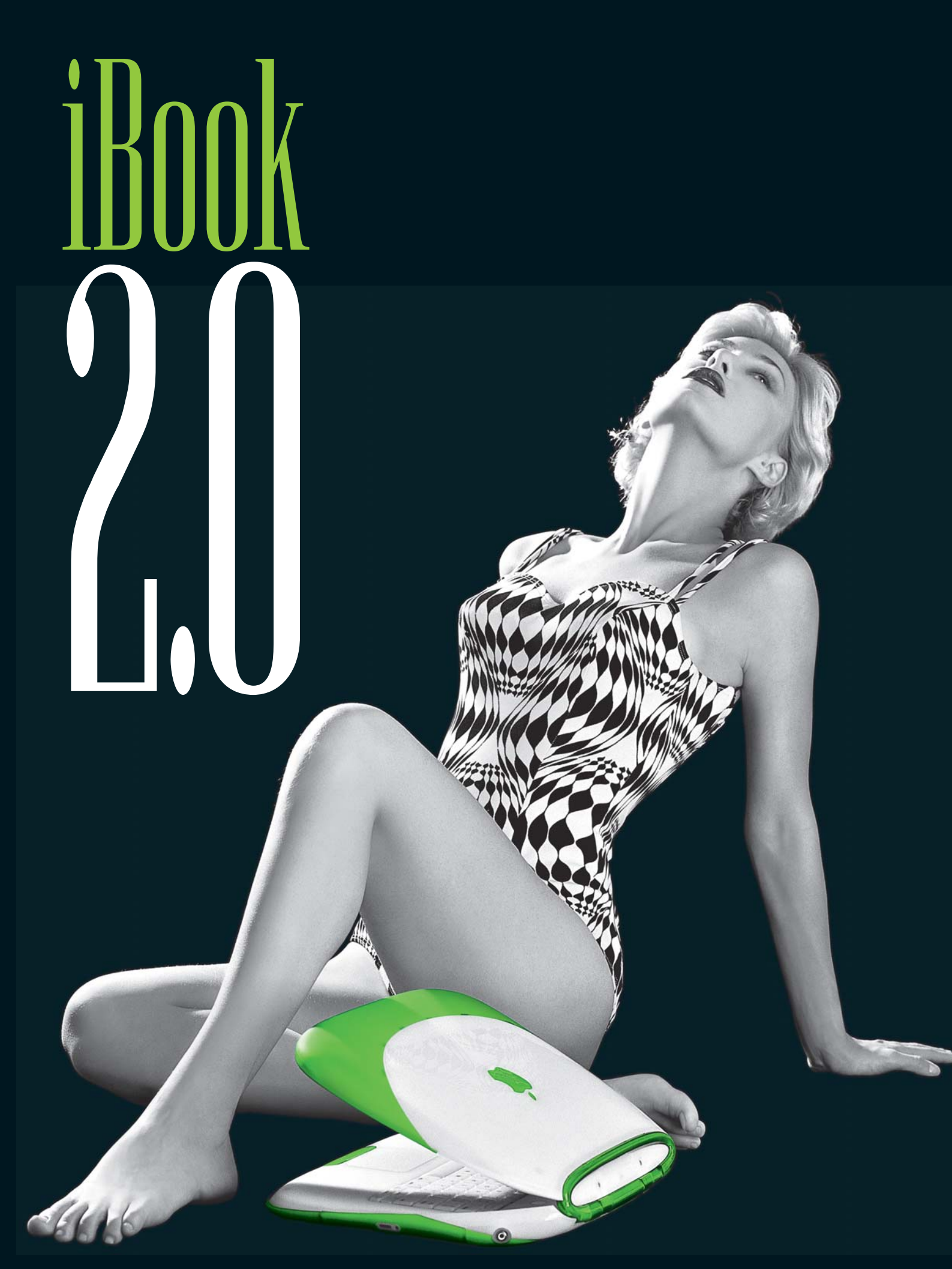
3,4%
Vale pagar mais por um design arrojado

44,2%
Sou mais um G4 Dual

25,6%
Se fosse um pouco mais barato, eu comprava

11,2%
Ridiculamente caro. Sou mais um PC feioso

iBook 2.0



O tão aguardado update do iBook finalmente chegou. Considerado revolucionário quando lançado há mais de um ano, ele já estava sentindo o peso da evolução da tecnologia. A idéia de um portátil bonito, barato e pau-pra-toda-obra continua válida, mas os iBooks azulzinho e laranjinha, estacionados nos 300 MHz, já não estavam dando conta. Afinal, uma máquina para o mercado "consumer" que nem mesmo roda bem os games do momento não está cumprindo seu objetivo. Quando testamos o iBook original na edição 71, registramos vários problemas, dando o desconto por ser a primeira edição de um novo produto. A revisão feita em fevereiro apenas ampliou a memória e o disco dos originais (que vinham com ridículos 32 MB de RAM e 3 GB de disco) e lançou a versão SE, que de novo só trazia a cor cinzinha e uns megahertz a mais. Mas a Apple fez sua lição de casa: os novos iBooks acabam com as principais deficiências da geração anterior e trazem boas novidades.

Agora em sabor limão

Temos que confessar: a nossa primeira impressão ao *ver* o novo iBook (na cor Indigo) *não* foi uma boa impressão. A Apple trocou o plástico translúcido que deixava ver o case de *metal* por um plástico branco "total-radiante", fazendo muita gente torcer o nariz. "Parece um saco de leite", foi o comentário de Tony de Marco, nosso editor de arte e usuário de iBook de primeira hora (o dele é um laranjinha). Mas basta colocar os dois modelos juntos para ver a real intenção da Apple. Os modelos anteriores ficam parecendo, hum... velhos. O plástico "branco frigobar" foi utilizado também na parte de dentro, e seu alto contraste permite enxergar melhor as teclas em situacões de pouca luz.
Com o iBook, a Apple atingiu seu objetivo: definir seus computadores pela cor. Em vez de falar "tenho um iBook 300 MHz", basta dizer que ele é "blueberry" (azul claro) ou "laranja". Ou "grafite-metal" para o iBook SE de primeira geração e "grafite-branco" para o novo SE.

Até o fechamento desta edição, só haviam aportado nas revendas brasileiras os modelos Indigo (azul-escuro, com CD-ROM) e Graphite (cinza com DVD-ROM). Mas a Apple Brasil prometeu também trazer para cá o iBook Key Lime (verde fluorescente, com DVD ou CD, que até pouco tempo só era vendido pela applestore nos EUA) para a alegria dos DJs, Web designers e "modernos" em geral.

A percepção das portas

Um dos grandes problemas do iBook sempre foi a falta de portas para transmissão de dados. Além dos indispensáveis conectores de modem e Ethernet, o iBook original tinha apenas *uma* portinha USB. É sempre bom lembrar que o conceito por trás do iBook é fazer o portátil *mais barato possível*, e uma portinha única não é nada que um hub USB não resolva, caso você ache muito pentelho ficar plugando e desplugando periféricos.
O iBook continua tendo apenas uma porta USB, mas em compensação, ganhou uma FireWire. A primeira aplicação em que se pensa quando falamos em FireWire é edição de vídeo; então, não é de espantar que a Apple tenha incluído o iMovie 2.0 nos novos iBooks. Mas a coisa não fica por aí. Com gravadores de CD de 12x (veja matéria nesta edição) e drives externos de 20 GB ou mais, o FireWire é uma opção cada vez melhor para becape e transmissão de dados.
O FireWire também traz uma grande novidade ao iBook: a possibilidade de colocá-lo em modo Target. Isso quer dizer que você pode ligar seu iBook em um Mac de mesa como se fosse um disco externo, o que é ideal para manutenção, troca de arquivos ou reinstalação de sistema; é possível até dar *boot* em uma máquina usando a outra como disco de inicialização. (*Veja como fazer isso na seção Simpatips desta edição.)*
Em relação à edição de vídeo, o iMovie 2 roda muito bem, convertendo vídeo de câmeras DV de maneira totalmente transparente e intuitiva. A própria interface do iMovie parece que foi bolada exatamente para aproveitar ao máximo o espaço de tela exíguo do iBook. Mesmo com a telinha pequena, dá pra fazer grandes coisas. O iBook consegue até rodar ▶

> Agora ele roda qualquer programa sem muito sufoco, ao contrário da primeira geração

Por Heinar Maracy • Fotos Clicio, Edu Lima, Mario AV

iBook Graphite:
agora sim, com DVD
e entrada e saída
de vídeo.
Finalmente, um
verdadeiro
"iMac DV
para viagem"



o Final Cut, se bem que aí uma tela maior *faz* falta (nem tanto a dimensão da tela, mas com certeza a resolução de 800 x 600 atrapalha bastante).
Entrada e saída de áudio continuam sendo um problema. O único jeito de gravar áudio no iBook seria através da porta USB. Infelizmente, o único produto anunciado até o momento, o iMic, da Griffin Technology, ainda não está à venda. A Griffin falou do iMic pela primeira vez há mais de um ano. Há alguns meses eles colocaram uma foto do produto em seu site, o que é um sinal de que seu lançamento finalmente pode estar próximo.
O falante do iBook continua o mesmo "ralinho" mono de sempre. Parece que a Apple chegou à conclusão de que som de laptop é sempre ruim mesmo e decidiu colocar o pior (e mais barato) possível no iBook. O jeito é apelar para o fone de ouvido. Ou para caixas de som USB. O conjunto SoundSticks da Harman Kardon seria uma ótima, mas infelizmente ele só é vendido nos EUA.
Talvez mais do que o FireWire, a grande inovação dos novos iBooks seja a saída de vídeo composto. No mesmo lugar onde antes só havia uma porta de áudio, agora é possível transmitir áudio estéreo *e* vídeo. Um cabo especial traz na outra ponta três plugs RCA que podem ser plugados em TVs ou videocassetes. Quem precisava de um Mac portátil para apresentações não precisa mais ter que apelar para um PowerBook, o iBook já dá conta do recado.

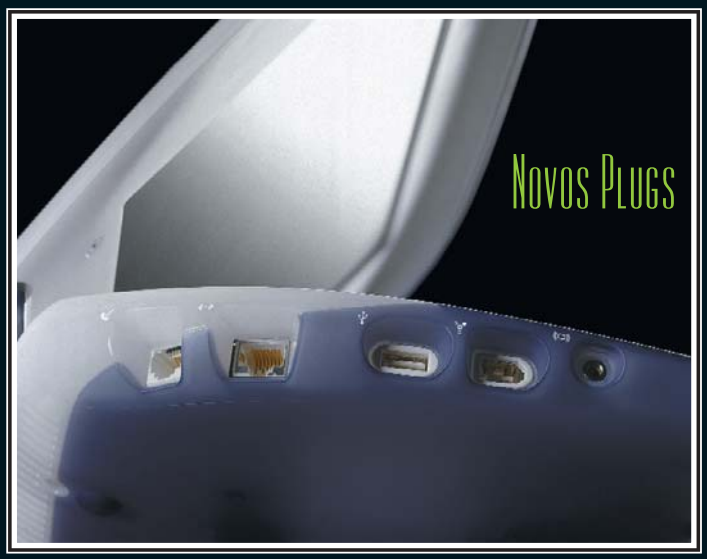

Os cabos estão ficando mais feios...

Console portátil

O iBook original era uma máquina suficiente para inúmeras aplicacões, mas fazia feio em uma área fundamental: jogos. Com um chip de vídeo 3D (o ATI Rage Mobility) equivalente ao da primeira geração de iMacs, ele não rodava Quake nem Unreal (tá bom: Unreal sim, mas porcamente), nem a maioria dos jogos baseados em polígonos que são a coqueluche dos dias de hoje.
Os novos modelos vêm com o chip ATI Rage Mobility 128 e 8 MB de VRAM (contra os 4 MB do iBook original), o suficiente para – agora sim – rodar praticamente todos os jogos que estão no mercado.

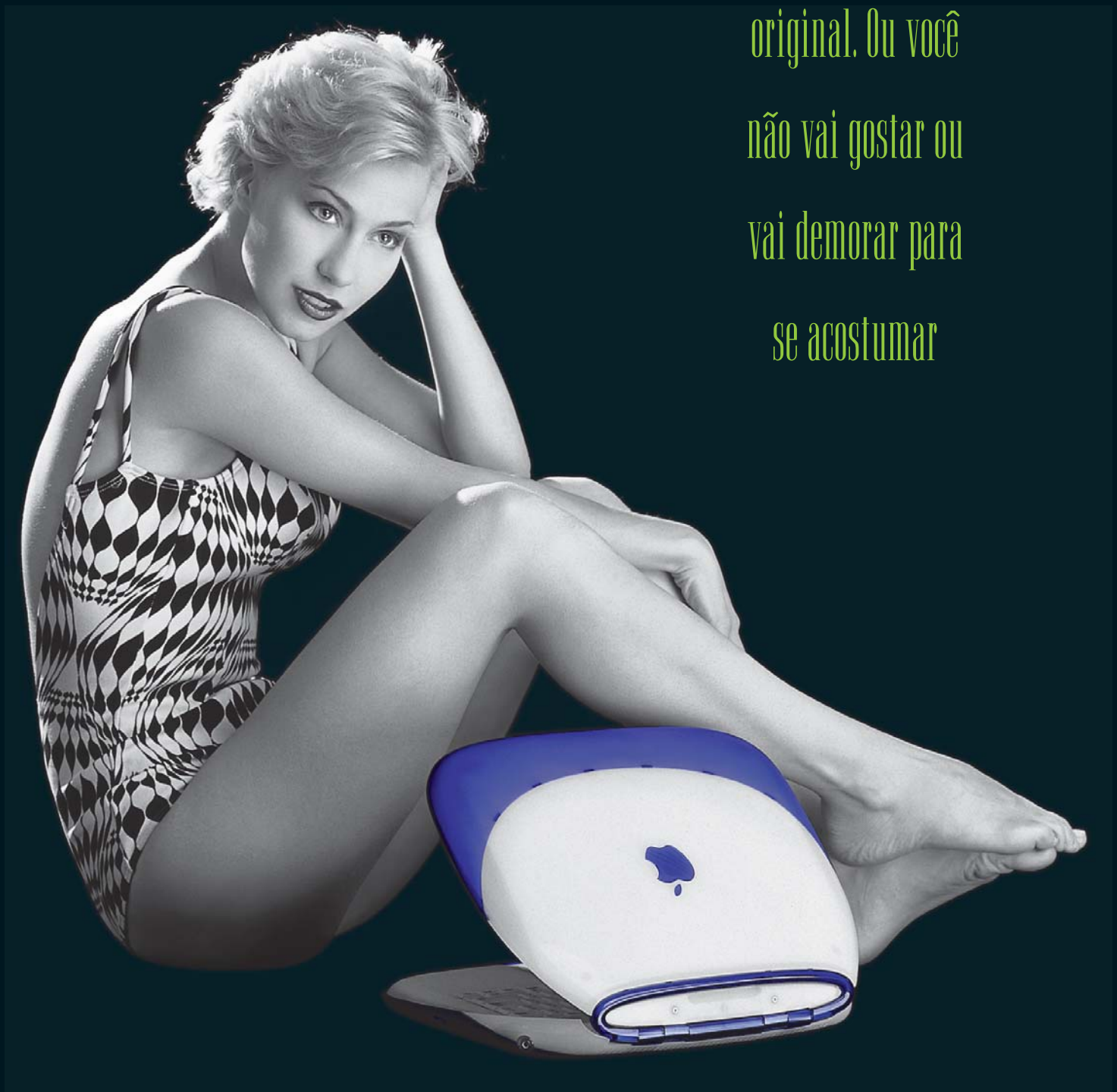
Cinema na barriga

Mas, disparado, o maior atrativo dos novos iBooks é o drive de DVD-ROM embutido nas versões SE. Um iMac DV é bacana, mas nem sempre o lugar onde você trabalha e acessa a Internet é o melhor para assistir filmes. Já com o iBook SE, você pode assistir a seus filminhos sossegadamente na cama, no avião, na sala de espera do proctologista... onde quiser. O drive de DVD consome bastante energia, mas a bateria do iBook dá e sobra para um longa-metragem. E a Apple conseguiu finalmente resolver os problemas da decodificação de DVD via software. Acabou aquela história de pulos no filme e falta de *sync* entre áudio e vídeo.
Além da portabilidade, o iBook traz uma grande vantagem em relação ao iMac DV: pode ser facilmente ligado a qualquer TV. Filmes DVD na tela da TV não ficam nada a dever a qualquer aparelho de DVD doméstico. Ou seja, você pode deduzir a grana que ia gastar com um DVD na hora de comprar seu iBook. O duro vai ser convencer as crianças a parar de ver o filme do Pokémon porque o papai precisa pegar email.


Novos Plugs

Você pode conectá-lo à sua TV, videocassete, sistema de som ou onde quiser

Plástico branco é mais opaco, liso e leitoso do que o original. Ou você não vai gostar ou vai demorar para se acostumar



Modelo	iBook 1.0 (Azul e Laranja)*	iBook SE 1.0 (grafite)*	iBook 2.0 (Indigo e Verde)	iBook SE 2.0 (Verde e grafite)
Chip	G3/300 MHz	G3/366 MHz	G3/366 MHz	G3/466 MHz
Preço em R$	3.990	4.600	4.890	5.790
Cache L2	512 KB a 150 MHz	512 KB a 183 MHz	256 KB a 366 MHz	256 KB a 466 MHz
Aceleração Gráfica	ATI RAGE Mobility		ATI RAGE Mobility 128	
Memória de Vídeo	4 MB		8 MB	
Saída de vídeo	não		sim	
HD	6 GB		10 GB	
Drive Óptico	CD-ROM 24x		DVD-ROM 6x	
Portas	1 USB. Modem 56K. Ethernet		1 USB. 1 FireWire. Modem 56K. Ethernet	
RAM Mínima/Máxima	64 MB/320 MB			
Tela	LCD de 12.1 polegadas			
Resolução	800 x 600. milhões de cores			

*Preços de novembro/2000. Modelos quase esgotados nas revendas Apple.

O único senão é que, ao contrário dos aparelhos decodificados ou *region free* que você encontra por aí, o drive de DVD do iBook só permite que você assista a DVDs de uma região (que pode ser alterada apenas cinco vezes). Ele também traz o sistema Macrovision, que impede que filmes DVD sejam copiados em fitas VHS em alguns modelos de videocassete. Por isso, não é recomendável plugar o iBook no videocassete, mas sim direto na TV. Você pode obter mais informações a respeito no site PowerBook DVD Source. www.dfbills.com/powerbook

Qual é o melhor?

A grande pergunta de quem vai comprar um portátil hoje é: *iBook ou PowerBook?* A resposta não é tão simples quanto "o PowerBook é para usuários profissionais e o iBook para os domésticos".

Primeiro, a questão do desempenho. O iBook SE, com seus 466 MHz, tem uma velocidade próxima à de um PowerBook G3 de 400 MHz. Isso ocorre porque o cache L2 do iBook é de apenas 256 KB (rodando na mesma velocidade da CPU), contra 1 MB (rodando a metade da velocidade do chip, ou seja, 200 MHz) do PowerBook. É interessante notar que o cache L2 dos novos iBooks é menor que o dos modelos anteriores (512 KB). Mas, como ele roda com o dobro da velocidade, essa redução foi compensada e ele está embutido no chip.

A segunda questão é a expansibilidade. O PowerBook tem espaço para 512 MB de memória RAM, contra apenas 320 MB do iBook. No modelo profissional, você também pode ligar um segundo monitor, utilizar cartões PCMCIA (PC Cards), trocar os drives de DVD por CD, disquete ou Zip ao seu gosto e fazer upgrades de chip. No iBook você não pode fazer nada disso: apenas aumentar RAM e disco e colocar a plaquinha AirPort.

Por último, temos o tamanho de tela, de 14 polegadas e resolução de 1024 x 768, que em algumas aplicações (vídeo digital profiça, por exemplo) pode ser um fator decisivo.

A seu favor, o iBook tem o preço menor, um design mais arrojado e um jeitão mais resistente que o modelo Pro. Uma prova de sua resistência é que ele é o único produto para o qual a Apple Brasil ofereçe o serviço de garantia a domicílio. Se o seu iBook quebrar, a Apple manda um portador retirá-lo na sua casa. E não podemos esquecer do tempo de autonomia, bem maior no iBook (mesmo você preenchendo as duas baias do PowerBook com baterias, não chega às quase seis horas do iBook). O iBook SE chega ao requinte de ter uma opção que faz a velocidade do chip cair de 466 para 366 MHz apenas para economizar energia.

Em relação aos modelos de mesa, os novos iBooks estão bem mais atraentes que os da primeira geração. Hoje eles estão em pé de igualdade com os iMacs DV, ficando apenas alguns megahertz atrás.

Sempre é bom lembrar que é muito possível que a Apple lance algum novo modelo portátil na Macworld de San Francisco. Pode ser um PowerBook G4, custando um braço e uma perna. Ou um mini-Cubo de bolso, custando só uma perna. Ninguém sabe, e mesmo se soubesse não iria dizer, pra não ser processado pelos advogados da Apple. Mas o fato é que, hoje, o iBook é uma boa pedida. O preço é competitivo, o design ainda está a anos-luz de qualquer concorrente e o conjunto de features (FireWire, AirPort, DVD) é matador. Você só precisa escolher a cor do seu.

O iBook SE reduz a velocidade do chip para prolongar a vida da bateria

NV-DV100BR



Duas câmeras um destino

Por Márcio Nigro



DCR-PC5

A visão do paraíso

Não queremos ser esnobes com os pecezistas, mas passe uma semana brincando com uma câmera DV e um Mac com porta FireWire e me diga se é possível dizer que há coisa melhor do que as máquinas da Apple. E com o iMovie na mão, não tem jeito: você acha que é o Orson Welles da nova geração. *"I'm the king of the world"*, como diria nosso amigo Leonardo DiCaprio.

Tenha ou não você um talento natural para o cinema, o fato é que o vídeo digital já não é mais o "Sonho Maluco do Gugu", pelo menos para quem tem uma graninha sobrando no banco. Assim como as câmeras fotográficas digitais estão virando carne-de-vaca, as câmeras de vídeo que usam o padrão DV (Digital Video) vêm logo atrás, no mesmo caminho. Procurando bem, você pode encontrar modelos por pouco menos de R$ 2 mil, o que não é muito se compararmos com uma HandyCam analógica. É claro que modelos mais sofisticados podem chegar a preços estratosféricos, mas não vamos estragar a magia do momento... não *ainda*.

FireWire = i.Link

Ter uma câmera digital é muito bom, e se ela tiver como companhia um Mac com porta FireWire, melhor. Muito melhor. Isso porque todo equipamento DV que se preze tem um conector i.Link – que é apenas o nome inventado pela Sony para o FireWire (tecnicamente, ele se chama IEEE 1394). A porta FireWire das câmeras tem quatro pinos e é bem menor que a porta de seis pinos dos Macs. Conecte a câmera diretamente à porta FireWire de sua máquina, rode o iMovie e – maravilha – bem-vindo ao mundo da edição digital de vídeo!

Estranhamente, os fabricantes de câmeras DV usam o padrão que foi originalmente desenvolvido pela Apple, mas ignoram com-

pletamente o Mac, não fornecendo o cabo i.Link/FireWire, nem qualquer software específico para o nosso sistema operacional. Felizmente, a Apple é amiga da garotada e passou a fornecer o cabo apropriado junto com os Macs mais recentes. Se você não tiver, pode comprá-lo na revenda Apple mais próxima, por cerca de R$ 50.

Festa das minicâmeras

Mas estamos aqui para falar de câmeras DV e, para isso, testamos dois modelos que podem fazer sua felicidade: uma da Sony e outra da Panasonic.

Se tem algo que mostra que os japoneses sabem criar equipamentos eletrônicos compactos, esse algo é a **Sony DCR-PC5**, que impressiona pela quantidade de recursos que oferece em um produto tão diminuto. Só o preço não é pequeno: R$ 5.700. É o que se paga por uma câmera MiniDV altamente sofisticada, daquelas que fará você ser o centro das atenções em uma festa. E nem é o último modelo. Nos Estados Unidos, ela já está fora de linha e a Sony só a trouxe para o Brasil a fim de testar o mercado.

NV-DV100BR

Avaliação:
Preço: R$ 2.990
Panasonic: 0800-111033 ou 12-331-1033
www.panasonic.com.br

DCR-PC5

Avaliação:
Preço: R$ 5.700
Sony: 11-3613-9200

Já quem está acostumado com uma câmera de vídeo convencional – ou seja, maior – e procura uma solução mais barata (R$ 2.990), provavelmente vai ficar à vontade com a **Panasonic NV-DV100BR** (por que será que os fabricantes não podem dar um nome fácil de lembrar?). Suas funções básicas, seja no modo de gravação ou no modo VCR (tocando a fita), são bastante intuitivas e fáceis de operar, o que é bom para quem não gosta muito de ler manual. Que, aliás, é bem organizado e em português, enquanto o da Sony é um pouco mais complexo e em inglês. Comparar as duas câmeras é injusto com a Panasonic, por se tratar de produtos em categorias de preços bem diferentes, mas é inevitável, já que ambas são voltadas aos usuários domésticos. Mesmo não sendo o modelo mais moderno da Sony, a superioridade tecnológica da PC5 é evidente. No entanto, nas funções mais básicas, não há grandes diferenças.

A duas câmeras contam, além do visor tradicional, com um monitor LCD de 2,5" colorido, que é capaz de girar até 90º lateralmente e 180º em torno de seu eixo. Se você tiver um ataque de narcisismo e decidir filmar o próprio rosto, poderá virar o visor em sua direção (ou seja, na mesma direção da lente). Ao fazer isso, a câmera da Sony já aciona o modo SELF-REC e inverte a visualização, de modo que ela apareça corretamente, de cabeça para cima. Na Panasonic, você pode escolher se quer o modo "espelho" ativado para ver a imagem como ela está sendo gravada de fato. Na Sony, esse é o modo padrão.

O grande charme da PC5 é que a maioria das configurações e comandos são feitos diretamente na tela LCD, que é sensível ao toque. Ainda que, no final das contas, o pequeno monitor possa ficar todo engordurado, esse recurso é muito prático.

Zoom

Em relação ao zoom, a Panasonic saiu levando vantagem, apresentando zoom óptico de até 18x e digital de 300x, enquanto a PC5 chega a 10x e 120x, respectivamente. Além do mais, a qualidade do zoom digital da DV100BR mostrou-se superior à da Sony, que ficou aquém das expectativas, degradando demais a imagem ao chegar à aproximação máxima. De qualquer modo, não se anime demais achando que, assim, você poderá ver mulheres andando nuas em apartamentos no outro quarteirão. Ainda que o zoom digital da Panasonic seja bastante bom, à medida que se aproxima do zoom máximo a imagem vai ficar inevitavelmente "pixelizada" até perder bastante a definição.

Em qualquer uma das duas, a pressão aplicada no controle de zoom determina a velocidade da aproximação ou distanciamento da imagem. Seja delicado e o zoom ficará mais lento; seja mais violento e ele será mais rápido.

As duas câmeras contam também com controle remoto e sistema de estabilização eletrônica de imagem, para compensar movimentos não intencionais da mão ou do corpo.

Efeitos e recursos

Tanto uma como outra câmera oferecem efeitos digitais que podem ser aplicados sobre as imagens que estão sendo gravadas. As duas oferecem estrobo, rastro, sépia e mistura de imagens, mas só a PC5 tem parâmetros de configuração para cada efeito, além de incluir diversas opções de *fader*. Na DV100BR, os efeitos são selecionados a partir do botão JOG, que pode ser facilmente acionado pelo dedo indicador da mão que segura a câmera. Já na Sony, tudo é feito no visor *touchscreen*, onde ainda é possível acionar opções para incluir títulos pré-configurados meio bobos, como "Happy Birthday" e coisas do tipo (mas quem tem iMovie não precisa disso).

O foco manual da Panasonic é um pouco diferente do método tradicional, usado na PC5. Em vez de girar as bordas da lente diretamente com a mão, a Panasonic implementou um controle giratório independente, na face frontal do equipamento, que funciona muito bem, mas pode desagradar os mais tradicionalistas.

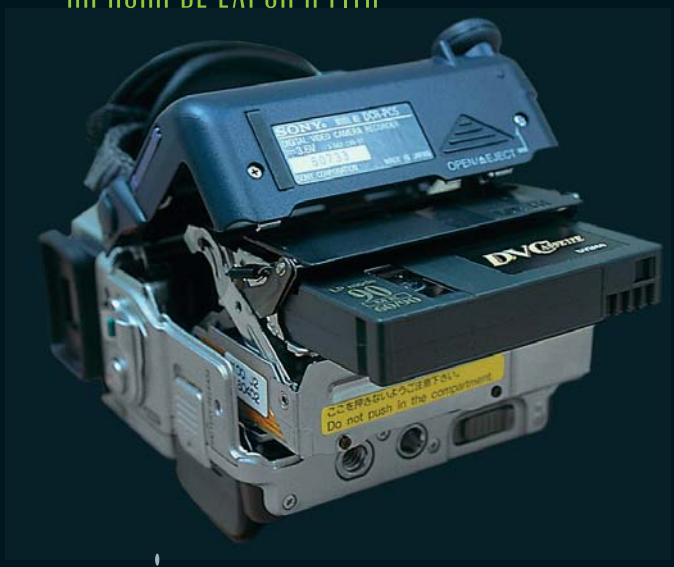
As duas também incluem um microfone estéreo. Na DV100BR,

Os preços dessas câmeras ainda não são exatamente populares, mas vamos dar tempo ao tempo



Memory Stick para fotos still

Ela se desbobra inteiramente na hora de expor a fita



Tela sensível ao toque é show

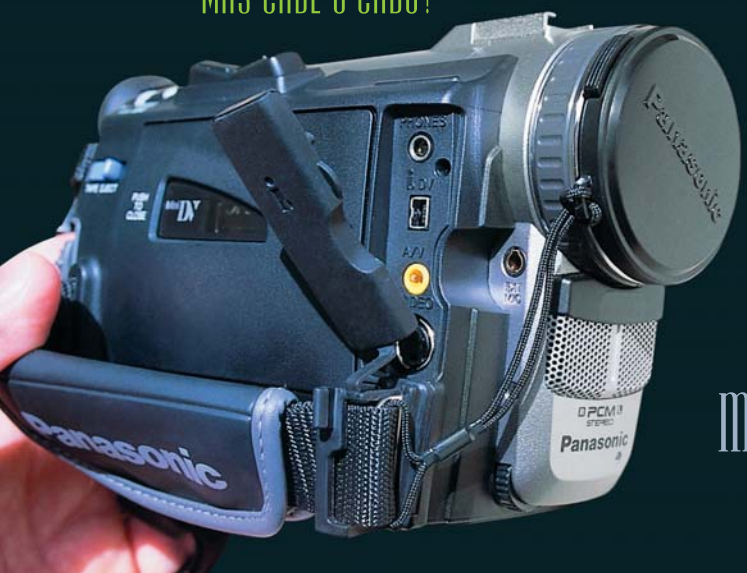


Sony: pequenina e cheia de truques

Em quase tudo, ela lembra uma câmera analógica um pouco encolhida



Ela vem com conector FireWire, mas cadê o cabo?



Panasonic: a MiniDV mais barata do mercado

ele se encontra na parte frontal, garantindo que a captação do som seja a mais direcional possível em relação ao que está sendo gravado. Na PC5, o microfone fica na parte superior e, por isso, pode captar mais som ambiente do que o desejado. De qualquer maneira, a qualidade de ambos os microfones é muito boa.

A PC5 e a DV100BR possibilitam conectar a câmera a uma TV ou videocassete, através dos conectores RCA ou S-Video. Ainda oferecem a função Audio Dub, para adicionar uma trilha de áudio estéreo adicional – utilizando a entrada de microfone – sem destruir o som original, desde que este tenha sido gravado no modo de 12 bits (em 16 bits, o áudio original será apagado). A desvantagem de optar por áudio de 12 bits é que a qualidade sonora cai um pouco. Se você pretende utilizar o iMovie para editar seus filmes, é melhor gravar em 16 bits e acrescentar outros sons diretamente no programa.

As duas câmeras também podem funcionar para tirar fotos digitais. A PC5 vem com um cartão de memória (Memory Stick) de 4 MB, capaz de armazenar 60 fotos (compressão maior) ou 40 (compressão menor). Existem cartões de até 64 MB, que comportam até 988 imagens. A Panasonic utiliza a própria fita MiniDV para armazenar até 1000 fotos com resolução de 680 x 480 pixels (a mesma da câmera da Sony). Porém, os softwares fornecidos com as duas câmeras para transferir as fotos para o computador só rodam em Windows (é incluído um cabo para se conectar à porta serial de um PC). Assim, fica impossível passar as imagens da câmera diretamente para o Mac, o que é frustrante. Proteste, proteste!

Pontos para a Sony

Até aqui, não descrevemos grandes diferenças entre as câmeras, mas existem alguns recursos que só a PC5 oferece:



• **NightShot** – Sistema de iluminação infravermelha que permite gravar em ambientes completamente escuros. É divertido: tudo fica esverdeado, os olhos das pessoas ficam esquisitos, parece até que você está filmando "A Bruxa de Blair 2". A Panasonic dispõe desse recurso, mas não no modelo que testamos.

• **Widescreen** – A PC5 tem a opção de filmar no formato anamórfico, também conhecido como 16:9 ou simplesmente *widescreen*. Com isso, sua imagem fica com cara de cinema, pelo menos no que diz respeito ao formato de exibição.

• **Conversão A/D** – A câmera pode funcionar como conversor análogo/digital de vídeo e áudio. Assim, você conecta uma TV, videocassete ou outra coisa nela, e pode gravar imagens diretamente no iMovie.

• **Edição** – A PC5 tem alguns recursos para editar suas filmagens sem a necessidade de qualquer software, podendo deletar trechos ou copiá-los para outra parte do filme. Mas, repetindo, quem tem iMovie não precisa se preocupar com isso.

Imagem é tudo

A esta altura você deve estar achando que esquecemos de dizer uma coisa: "E a imagem? Qual oferece a melhor imagem? Afinal de contas, não é isso que mais importa?"

Realmente, a qualidade é tudo. Apesar de a câmera da Panasonic ter qualidade de imagem muito boa, não há como negar a superioridade da PC5, com um balanceamento melhor de luminosidade e cores em qualquer tipo de ambiente. E ela ainda tem a fabulosamente nítida lente zoom Carl Zeiss. Mas, como dissemos no começo, não é muito justo comparar as duas câmeras, já que não são produtos equivalentes.

O modelo da Sony mais próximo do produto da Panasonic é a DCR-TRV120, que infelizmente não estava disponível para o teste. Em vez de usar fitas MiniDV, ela utiliza Hi8 (8 mm), as mesmas de muitas câmeras analógicas. É uma das poucas câmeras DV fabricadas no Brasil e por isso tem um preço bem acessível (R$ 2.300), oferecendo monitor LCD de 2,5", NightShot, sistema de estabilização de imagem, zoom óptico de 25x (digital de 450x), efeitos digitais e modo *widescreen*.

De qualquer modo, a DV100BR não faz feio e pode ser um ótima opção. A decisão sobre qual comprar depende basicamente de quanto você está disposto a gastar. Dinheiro, dinheiro... sempre monopolizando as nossas decisões.

Márcio Nigro

Acha que, se a vida fosse no formato DV, poderíamos editá-la como quiséssemos e ainda adicionar trilha sonora.

Por que colocar nomes tão difíceis nas câmeras? E por que elas não vêm com software para Mac?



Tamanho de bolso

DV para

Por João Velho



DSR-500WS



DSR-300A



DSR-PD150

profiças

Definir o que é "Pro" para câmeras DV é complicado, porque os fabricantes tradicionalmente consideram o DV como um formato *"consumer"* ou *"prosumer"* e ficam "regulando" os recursos mais avançados nesses equipamentos para criar nichos diferenciados. Mas o mercado estabeleceu outras regras para o jogo e assimilou o DV como uma opção para *broadcast* (transmissão por TV), principalmente no caso de material jornalístico. Isso obrigou os próprios fabricantes a se adaptarem à soberania do usuário, com lançamentos mais generosos a preços competitivos.

De qualquer modo, se o assunto é câmera de vídeo profissional, estamos falando de câmeras com pelo menos três chips CCD *(charged coupled devices)*, que, simplificando ao máximo, são os sensores responsáveis pela captação da imagem. As câmeras de três CCDs são melhores que as *"single CCD"*, porque reservam um chip para cada cor primária (R, G e B). Os CCDs também podem variar de tamanho; em princípio, quanto maior a área, melhor a qualidade de imagem. Os de 1/3 e 1/2 polegada são os mais usados na faixa média, enquanto os de 2/3 de polegada ficam com as câmeras mais caras, de formatos superiores ao DV.

Muitos outros aspectos precisam ser observados para avaliar se uma câmera é mais ou menos "profiça": a lente; a presença de controles manuais de zoom, foco, nível de gravação de áudio e diafragma ajustável; quantidade de linhas de resolução horizontal; densidade de pixels do CCD; conexões de áudio; etc. Mas o preço acaba sendo um bom termômetro. As boas câmeras DV não saem por menos de US$ 2 mil, e as melhores chegam facilmente aos US$ 4 mil.

O "fusquinha" dos primeiros anos de DV foi a **Sony DCR-VX1000,** hoje descontinuada, mas ainda com algum estoque nas lojas. Tendo sido a primeira câmera DV com três CCDs e preço acessível que apareceu e agradou, já em fins de 96, a VX1000 invadiu a praia das produções para TV e depois até mesmo para cinema. Compacta e boa de briga, servindo bem aos mais pragmáticos.

Canon: 11-5070-7200
www.canon.com.br

JVC: 0800-14-2080
www.jvc.com.br

Sony: 0800-55-7669
www.sonybrasil.com.br

No contraponto com a VX1000, representando um investimento mais pesado, surgiu a **Canon XL-1**, a câmera dos românticos, com design arrojado e ergonômico, imagem melhor, lentes intercambiáveis e mil e um acessórios, projetando uma aura mais artística e cinematográfica. Então, o mundo se dividiu entre os fãs da Soninha (VX1000) e os da Gisele (XL-1).

Logo, os fabricantes foram lançando outros modelos para cobrir os vários nichos do mercado com suas respectivas marcas e tecnologias. A Canon lançou a compacta (e mais barata) **GL-1**, com lente fixa de fluoreto, que proporciona mais definição, mais contraste e melhor reprodução de cor. Na outra trincheira, a Sony veio com modelos no sistema DVCAM, uma variação mais robusta do DV, com preços de US$ 4 mil para baixo. Até então, a Sony só oferecia DVCAM em modelos bem mais caros.

Hoje, as câmeras Sony que estão em alta são a **DSR-PD150** e a **DSR-VX2000**. Elas vieram substituir a PD100 e a VX1000, respectivamente, e guardam o perfil de suas irmãs mais velhas. Elas são virtualmente idênticas entre si, com os mesmos três CCDs de 1/3 de polegada, lentes e recursos como a gravação em formato 16:9 *widescreen*, e a captura de imagens *still* (fotos) em cartões Memory Stick. A PD150 ganha da VX2000 principalmente por possuir adaptador para conexão de áudio XLR, *preset* de *timecode* e poder gravar em DV e DVCAM.

Correndo por fora, a JVC resolveu chutar o pau da barraca com a **GY-DV500**, uma câmera DV com um conjunto de características profissionais superiores, como o design típico das camcorders *broadcast*, com CCDs de 1/2", conexão de áudio balanceado XLR, *viewfinder* de alta resolução em P/B, lentes intercambiáves e muitos outros recursos geralmente encontrados em câmeras de faixa de preço superior.

Um pouco mais longe do alcance dos simples mortais, com preços de US$ 6.500 em diante, os objetos do desejo são os modelos DVCAM Sony **DSR-250**, **DSR-300A** e **DSR-500WS**, esta última com três CCDs de 2/3", e diversos modelos de outros fabricantes. Mas aí já é outra história; não se pode esquecer que os modelos menos robustos muitas vezes são preferidos exatamente por serem menores, mais discretos e práticos. No final das contas, a escolha do câmera ideal passa a depender mais do tipo de trabalho que se quer fazer do que pelo preço ou recursos de cada modelo.

As câmeras DV profissionais trazem três chips CCD, um para cada cor primária



Games a saída é a Internet

A felicidade ao alcance da sua mão. E do seu cartão

Na Macmania 77 demos uma resenha de quatro páginas do sensacional Diablo II. Muitos leitores reclamaram do fato de o jogo, como tantos outros games de sucesso, não estar à venda no Brasil. Conversamos com os distribuidores, que afirmaram que não houve interesse das revendas Apple em solicitar o jogo. Do lado das revendas, a história é a de sempre: importar games é um negócio arriscado e a demanda pequena não compensa.

E o usuário, como fica? Na mão? De jeito nenhum; damos aqui as dicas de como pôr as mãos em Lara Croft, brincar de Buzz Lightyear ou arrepiar no jogo de matança do ano sem se preocupar com os arranhões. Prepare-se. Essas e várias outras fantasias estão ao seu alcance. E sua aliada é a boa e velha Internet. Isso mesmo: respire fundo, cartão de crédito internacional na mão, e divirta-se.

As únicas razões para não se ter jogos como Tomb Raider I Gold, II Gold, III e IV, 4x4 Evolution, Driver, Toy Story 2 Action Game, Quake III Arena, The Sims, Deus Ex e vários outros são o preconceito contra o *e-commerce* ou o orçamento apertado. O primeiro caso é fácil de resolver. O segundo, fica por conta de cada um.

Para ajudar você a quebrar esse tabu e nunca mais sentir inveja do PC do vizinho, aqui vão algumas dicas de quem compra há anos via Web e nunca teve problemas.

Escolhendo a loja

Leve em conta a qualidade da informação da loja. Quem exporta software sempre coloca seus métodos de forma clara, geralmente na seção de serviços ao consumidor ou informações sobre envio. Em caso de dúvida ou desconfiança, peça esclarecimentos por email. Nunca é demais, e você tem um "documento" em caso de problemas.

Cheque o método de envio e as formas de pagamento. Prefira quem use *couriers* (DHL, FedEx, Airborne Express). É mais caro, mas seu game chega em casa em cerca de cinco dias úteis e você tem a opção de rastrear a encomenda – saber exatamente onde ela está nesse mundão. Envio por correio é mais barato, mas demora *pacas* e você precisa retirar a mercadoria na agência do correio mais próxima do endereço de envio. Se você consegue controlar a sua ansiedade para sair jogando ou o orçamento é mais apertado, é uma opção.

Por comodidade, compro geralmente na www.outpost.com. Sou registrado lá. Eles sempre foram sérios e competentes, a variedade de artigos é grande e os preços são bons – não necessariamente os melhores. Faço sempre uma pesquisa antes em lojas como www.ebworld.com, www.mac-o-rama.com, www.compuexpert.com/html/mac_explorer.shtml, www.interactcd.com (esta última tem até games usados bem baratos).

Custo inicial x custo final

A média de preço dos jogos mais novos é US$ 40. Para se ter o custo final, é preciso somar, primeiro, 60% de impostos federais, depois 20% de ICMS (em São Paulo; varia de Estado para Estado) e, por fim, o custo do transporte (isento). Numa entrega de US$ 40 via *courier*, o custo final fica em cerca de US$ 110.

Não é barato, vale a pena baixar uma demo ou ler artigos na Internet antes de comprar alguma coisa por impulso. Isso é bom, pois você fica mais seletivo. Para críticas online, recomendo o www.macledge.com.

Sites de desenvolvedores de games geralmente têm promoções. No da Aspyr (www.aspyr.com), em outubro, era possível encontrar o Tomb Raider I e o II por US$ 9,95, o que dava um custo final de US$ 34,11 para se pôr as mãos em Lara Croft. Nada mal. Fique atento a "negócios de ocasião" como esse no www.deal-mac.com.

Opções nacionais

É óbvio que o melhor mesmo é criarmos o nosso mercado. Se existe o que você quer aqui, compre aqui. Quando a gente não faz isso, os números dizem para os gerentes de marketing que "o mercado para Mac é tão pequeno que não vale a pena". E, aí, cada vez mais teremos cada vez menos. Prestigie quem se importa com você. Isso não é difícil. Por aqui já encontramos games como Unreal, Unreal Tournament, Diablo, Star Wars Episódio 1: Racer, Sim City 3000, Quake I e II, Age of Empires e o Virtual Game Station, da Connectix. Além das lojas de Mac como AppleStore, MacMouse e XPress, é possível encontrar esses jogos em lojas de varejo como Saraiva MegaStore e Plug-Use. Todos eles têm sites, que às vezes permitem compras online. Ligue para outras revendas que anunciam aqui na Macmania e faça uma pesquisa de títulos e preços. Vai ser difícil não encontrar nada para se divertir.

Moral da história

Games para Mac existem e não são poucos. Para ter as últimas novidades ou clássicos que não se encontram aqui, recorra à Internet sem medo de ser feliz. Mas, antes, não deixe de checar se isso não está disponível ali no shopping. M

JOSÉ AZEVEDO
É publicitário, mas acha que Gisele Bündchen não é mole não.

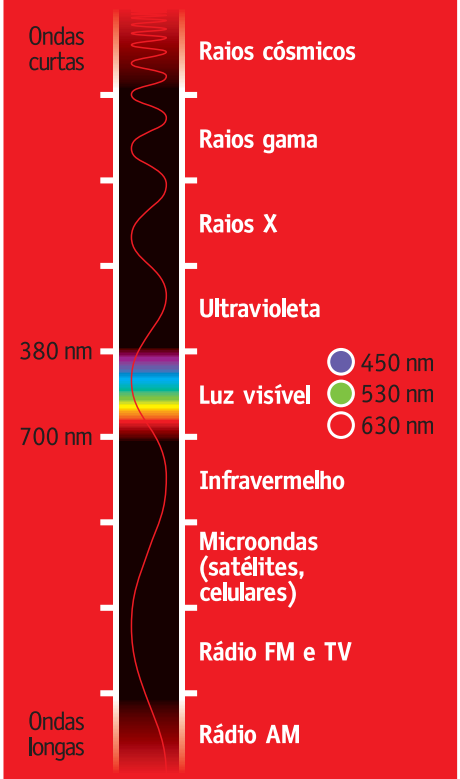
Cor essa mal-interpretada Parte 1

Muito se fala sobre a cor, mas pouco se entende, e no entanto ela é o fundamento das artes gráficas. Tentamos reunir aqui o essencial para um profissional ter maior domínio sobre a arte e a ciência de combinar, manipular e converter cores.

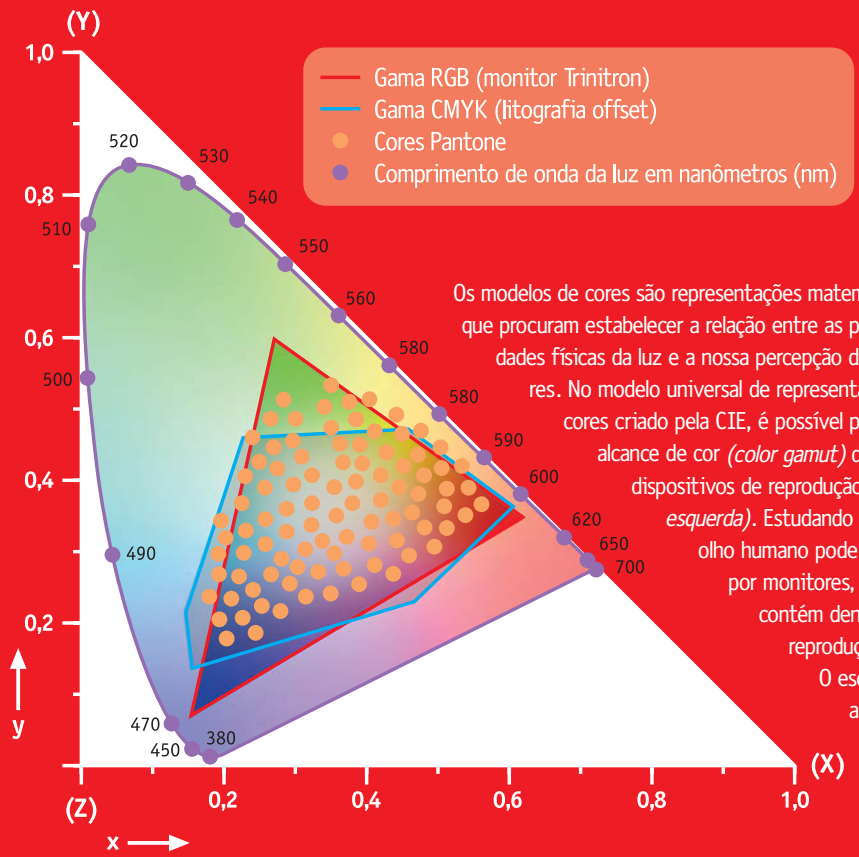
A ciência da cor, ao contrário de outros domínios do conhecimento que interconectam a física à fisiologia humana, ainda não tem uma teoria completa. Por outro lado, toda a tecnologia que foi desenvolvida até hoje no campo visual – fotografia, cinema, TV, vídeo, computação gráfica – segue de perto o funcionamento conhecido da fisiologia humana, e é por isso que interessa conhecê-la.
As cores daquilo que vemos são o resultado final de uma mistura de quantidades variáveis de radiação luminosa dentro do *espectro visível.* O gráfico à direita é para lembrar rapidamente que a luz visível para nós é somente uma fração do espectro total das *radiações eletromagnéticas,* que compreendem desde as ondas de rádio até os raios cósmicos.

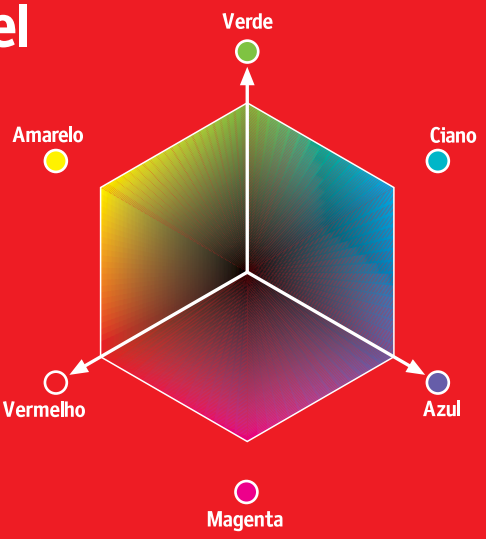
Quando a luz branca é decomposta por um prisma, vemos o espectro da luz visível, na mesma ordem mostrada no gráfico. Cada comprimento de onda é interpretado por nós como um *matiz*: vermelho, azul, laranja etc. Essa sensação de *cor* é intrínseca à percepção humana, não é um fenômeno físico absoluto. Ou seja, é uma característica *perceptual.* O que faz com que vejamos cor em um objeto é a sua peculiaridade de *refletir* alguns comprimentos de onda e *absorver* outros. De forma análoga, cada fonte de luz tende a emitir proporções variadas dos diversos comprimentos de onda. Além de células fotossensíveis que detectam o matiz, o nossos olhos contêm sensores independentes para *brilho*, que é relacionado (mas não diretamente equivalente) à *intensidade* da luz.

A luz no espectro eletromagnético



Os espaços de cor e o espectro visível





Os modelos de cores são representações matemáticas que procuram estabelecer a relação entre as propriedades físicas da luz e a nossa percepção das cores. No modelo universal de representação das cores criado pela CIE, é possível projetar o alcance de cor *(color gamut)* de vários dispositivos de reprodução de imagens *(à esquerda)*. Estudando esse gráfico, pode-se notar que a variedade de cores que o olho humano pode enxergar é consideravelmente mais extensa que a produzida por monitores, filmes ou tintas. De fato, o espectro da luz visível pelo olho contém dentro de si os alcances de *todos* os métodos conhecidos para a reprodução de imagens coloridas.

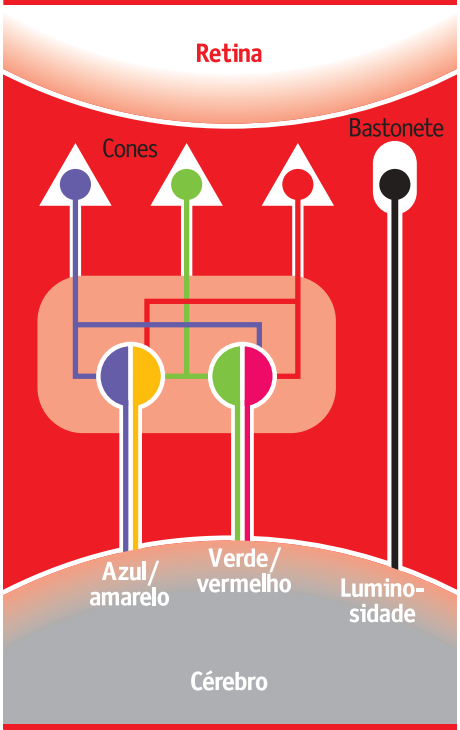
O esquema acima é do sistema de representação XYZ, alinhado com as cores primárias RGB. A gama completa de cores teoricamente possíveis (incluindo o magenta, que não existe no espectro natural) forma um cubo, com os matizes puros distribuídos ao longo de seis arestas, o preto em um canto (o ponto de origem)e o branco no canto oposto.

Como enxergamos as cores

O mecanismo natural da visão é tão eficaz que os filmes fotográficos, os sensores digitais, o vídeo, a televisão e os monitores de computador empregam técnicas similares, imitando as propriedades da visão humana.

O olho humano percebe as cores filtrando a luz em três pigmentos visuais localizados dentro dos *cones*, células sensíveis à cor dentro da retina (fundo do olho). Esses pigmentos são "sintonizados" nos seguintes comprimentos de onda da luz: 630 nanômetros (vermelho), 530 nm (verde) e 450 nm (azul).

O espectro visível da luz vai de 380 a 700 nm, mas somente esses três comprimentos de onda captados nos cones bastam para gerar sensações correspondentes a todos os demais, através de uma simples comparação entre os níveis dos três estímulos.



Essa informação visual é complementada pela percepção de *luminosidade* (claro/escuro), que é captada por outro tipo de célula fotossensível da retina, o *bastonete*, com sensibilidade concentrada em torno de 510 nm (verde). Essa informação visual é codificada e enviada ao cérebro na forma de um "sinal" nervoso de brilho, um "vermelho/verde" e um "azul/amarelo".

O resultado desse método é muito preciso: o ser humano tem em média a capacidade de distinguir mais de 200 matizes individuais e pelo menos 200 níveis de brilho. Essa sensibilidade, porém, é altamente *não-linear*, isto é, concentra-se muito mais em certas regiões do espectro de cores e da escala de brilho.

O branco nunca é realmente branco

Ensina-se na escola que o branco é a mistura aditiva de todas as cores. Mas essa é uma condição ideal, inexistente na prática. O que consideramos como branco é sempre relativo. Por exemplo, a luz do sol a pino é a que contém a mistura mais homogênea de cores (e mesmo assim, varia conforme a hora do dia). Uma lâmpada incandescente emite maior proporção de radiação vermelha e amarela; uma lâmpada fluorescente é muito irregular, emite energia concentrada em faixas estreitas do espectro *(ver gráficos)*. Como todo fotógrafo bem sabe, essa variação das fontes de luz altera, às vezes de formas dramáticas e imprevistas, as cores dos objetos nas fotos. As imagens deste box, todas apresentadas sem tratamento de correção de cor, exemplificam isso.

Iluminação ao ar livre (típica)





A CIE estabeleceu um padrão chamado *temperatura de cor* (designada em Kelvins) que permite identificar e correlacionar os vários tipos de "brancos" existentes. Assim, as lâmpadas são classificadas pela sua temperatura de cor, e os monitores podem tê-la ajustada de forma que o seu branco fique mais semelhante à luz do dia (branco azulado) ou à luz incandescente (branco alaranjado). É importante que o ajuste do seu monitor esteja de acordo com a iluminação do seu ambiente de trabalho, ou a avaliação de cores na tela se tornará desnecessariamente difícil.

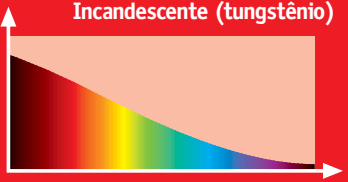
Fluorescente tipo "luz do dia"





O que costuma acontecer muito é os monitores novos virem com temperatura de cor mais alta (mais azulada) que o necessário: cheque isso no ajuste *on-screen* do monitor ou no controle Gamma que vem no painel Monitors do Mac OS.

Incandescente (tungstênio)





O aspecto mais intrigante – e importante – do fenômeno da cor é que apenas três parâmetros fundamentais e independentes (chamados *triestímulos)* são suficientes para descrever uma cor, porque (como é mostrado no esquema aí do lado) o próprio olho humano trabalha dessa forma: com três parâmetros.

A escolha dos triestímulos para formar um esquema de definição de cores pode variar conforme a necessidade. Existem, só para citar alguns, o L*a*b, o YUV, o RGB, o HSV, o HSL, o CMYK (esse tem quatro variáveis, mas o K não conta; é só um complemento de C, M e Y).

O fato de somente três parâmetros serem necessários permite construir uma *representação geométrica tridimensional* da cor. Basta criarmos um espaço e selecionarmos um trio de *primárias,* que serão os eixos de coordenadas X, Y e Z nesse espaço. Foi essa a grande sacada da CIE (a entidade internacional de normas de cores) em 1931, quando estabeleceu o modelo matemático universal chamado (adivinhou!) *XYZ*. Os eixos X, Y e Z podem corresponder a quaisquer parâmetros, mas o máximo possível de cores é obtido quando o trio é alinhado com as cores fundamentais verde, vermelha e azul (RGB) do olho humano – veja o esquema hexagonal na página ao lado.

Infelizmente, embora esse método seja de fácil compreensão e uma grande ferramenta abstrata e teórica, é inútil na prática, por não ser diretamente relacionado a nenhum dispositivo do mundo físico e por não ter uma correspondência *linear* com a sensação humana, cuja sensibilidade varia amplamente ao longo do espectro e da escala de brilho. Assim, foram desenvolvidas variações aperfeiçoadas, L*a*b e L*u*v, com fatores logarítmicos que reproduzem as características da visão humana.

No mês que vem, veremos os vários modos de representação da cor, a relação entre cada um, suas aplicações práticas e, finalmente, um dos grandes mistérios da compatibilidade Mac/PC: as curvas de gama de monitores. M

MARIO AV www.marioav.com
Levou oito anos para dominar as cores no Photoshop, mas ainda leva uns "couros" de vez em quando.

Help

Respondemos 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.

AppleVision pifado

"Não consigo fazer meu monitor AppleVision funcionar"

Pergunta **Há poucos dias fiquei sabendo, por amigos, que um exemplar antigo de Macmania trazia uma dica sobre como resetar um monitor AppleVision 17"AV. Possuo este aparelho conectado a um Power Macintosh 8500. Há questão de semanas não consigo fazer o monitor funcionar, apesar de constatar que o Mac funciona normalmente (a tela do monitor permanece desligada, apesar de o mesmo reconhecer, por exemplo, os efeitos sonoros de uma caixa de mensagem). Creio que uma solução para esse problema seria resetar o monitor. É isso ou o problema é mais grave?**
Rodrigo Porto, rgcporto@hotmail.com

Resposta É pouco provável que o problema seja alguma configuração do monitor. Em todo caso, o comando para resetar é ⌘ Option A V. Se isso não funcionar, o jeito será procurar um Centro de Serviço Autorizado Apple. A parte de vídeo deste monitor trabalha de forma independente da parte de áudio, se a fonte estiver funcionando será perfeitamente normal ouvir o áudio do computador pelos auto falantes do monitor mesmo que a parte de vídeo esteja danificada.

Jogos em conflito

"Instalei o Star Wars Racer e o Arquivo X não roda mais"

Pergunta **Possuo um iMac 233, com 64 MB de RAM e sistema 8.5. Comprei o jogo Star Wars Racer e instalei na máquina. Foi então que os problemas começaram. Não consigo de jeito nenhum executar o jogo Arquivo X desde então. Já tentei de tudo. Estou desconfiado de que seja o QuickTime 4 que instala junto com o Racer. O problema é que já desinstalei o Racer, reinstalei o QuickTime 3 e não adiantou. Não é o OpenGL, pois já o instalei sozinho e nada aconteceu. A única forma de resolver o problema é reinstalar o software do sistema 8.5, com instalação limpa, e não jogar o Racer. O que posso fazer?**
Richard Nietzsche Wagner, nietzsche4@cpmail.starmedia.com

Resposta O Racer precisa de uma versão atual do Game Sprockets e do driver ATI, que são instalados junto com o game. Habilite esses itens através do painel de controle Extensions Manager. Já em relação ao Arquivo X, não há informacão alguma no site do fabricante (www.foxinteractive.com) sobre incompatibilidade com o QuickTime 4. Talvez seja conflito com alguma outra extensão. Tente desabilitar todas que não sejam imprescindíveis para o jogo.

Cable modem não rola

"A conexão não rola de jeito maneira. Por quê?"

Pergunta **A TVA instalou o sistema de Internet a cabo aqui, e estamos usando a nova conexão em fase de teste. Até aí, tudo bem; funciona com um Cable Modem CMX - 3Com U.S. Robotics. Minha dúvida é a seguinte: tenho um Mac G3 233 MHz, mas não consigo fazer a conexão do cable modem de jeito nenhum. Liguei o AppleTalk pela Ethernet, configurei o TCP/IP como Using DHCP Server. Assim, o computador deveria reconhecer a conexão e o cable modem enxergaria o endereço de IP, a máscara, endereço do servidor etc; mas isso não acontece. Minha segunda opção foi fazer esses ajustes manualmente. Aí veio minha surpresa: não funcionou! Gostaria de saber porque isso está ocorrendo, pois temos mais um Mac 8500, um Pentium III *(blagh)*, e não houve problemas para conectar com o cable modem. Quando novamente pensei comigo, deduzi que deveria estar entrando em conflito com alguma coisa. Pois bem, formatei a máquina; deixando só o sistema e o Netscape, fiz as configurações novamente e aí ocorreu outra surpresa: não funcionou! Formatei minha máquina em vão. Passando um tempo, me ocorreu outra idéia brilhante: achei que não tinha as extensões corretas. Liguei o 8500; olhei sua configuração e – *tchan tchan tchan* – igual à minha; abri o folder de extensões; igual ao meu. O cable modem é "fresquinho" por que é melhor ou é melhor por que meu G3 é mais "fresquinho" que ele? Sério – por que não funciona?**
Danilo Martins Cicilio - Marília/SP, derrama@terra.com.br

Resposta Primeiro, o AppleTalk não tem nada a ver com a conexão a Internet. Ela é feita pelo protocolo TCP/IP, configurado pelo painel de controle com esse nome. Você não disse qual sua versão do sistema está instalada. Isso é o mais importante. Somente a partir da última versão do Open Transport é que o Mac OS passou a aceitar o DNS móvel utilizado por vários provedores de Internet. Outra dica é ajustar o User Mode no TCP/IP (⌘U) em Advanced e colocar o número de DNS (Name Server Addr.) manualmente.

Drive de disquete morto

"Meu drive de disquete diz sempre que o disco precisa ser formatado"

Pergunta **Estou com um problema no meu Mac: ele parou de ler todos os meus disquetes no drive de 1,44 MB e ainda diz que qualquer disco tem que ser formatado. Isso pode ser devido à bateria do relógio ter acabado há muito tempo? A do meu Mac acabou há uns quatro meses, e só agora deu esse problema...** João Carlos, jccc1@ig.com.br

Resposta Não. É provável que o drive de disquete esteja desalinhado, sujo ou com defeito. O melhor é trocá-lo em um Centro de Serviços Apple.

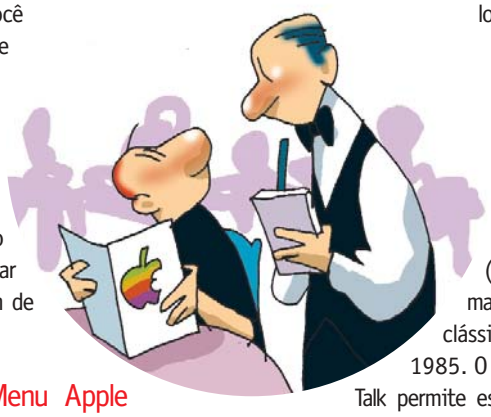
Pequeno Dicionário de Macintoshês da Macmania

Finalmente, o "Pai dos Pokaprátikas"... mas o que diabos quer dizer isso?

Novo no mundo Mac? Ainda perdido em meio a nomenclaturas estranhas que nada têm a ver com o que você já viveu em universos paralelos? Ainda não sabe dizer onde está o tal do Finder, ou nem adivinha o que quer dizer BinHex? Para todas as suas perguntas, a Macmania, como sempre, tem a resposta. O **Pequeno Dicionário de Macintoshês** apresenta, com uma explicação sem neuras, alguns dos principais termos que vira e mexe aparecem nas páginas da revista ou no próprio Macintosh. Para facilitar a vida de quem migrou do PC, os termos e conceitos equivalentes do Windows são incluídos. Se você por acaso sentiu falta de algum termo cabeludo, mande um email para nós (editor@macmania.com.br), que o iremos acrescentando ao nosso pequeno (que vai acabar se tornando grande...) dicionário.

Alias Réplica Esqueça o absurdo nome em português: *alias* é apenas um ícone que dá acesso a alguma coisa em outro lugar. É o mesmo que o "atalho" do Windows.

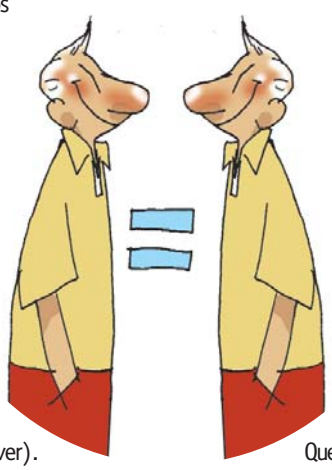
Alocação de memória Uma particularidade do Mac OS é que você pode regular manualmente a quantidade de memória consumida por cada um dos programas. Na janela Get Info opção Memory, é indicado o valor mínimo de memória recomendado, e abaixo há dois campos preenchíveis com os valores que você achar melhor. Por exemplo, o Photoshop 6 recomenda uma alocação mínima de 32768 KB. Deixe o Minimum Size com o valor estabelecido pelo fabricante e altere o Maximum para aquilo que sobrar de memória no seu Mac depois de abertos todos os outros programas que você vai usar simultaneamente (dê o comando About This Computer no menu Apple para saber qual é esse valor). Se você vai abrir um programa com memória insuficiente, o Mac OS pede para fechar algum dos demais, a fim de abrir espaço.



Apple Menu Menu Apple Sabe aquela maçãzinha colorida, no canto esquerdo da barra de menu? É isso aí! O Apple Menu tem funções importantes, como acessar os painéis de controle e os programas e documentos abertos recentemente, além de poder ser personalizado ao seu gosto (ele inclui automaticamente qualquer coisa que você jogar na pasta do Apple Menu, que fica dentro do System Folder). No Windows, o seu correspondente é o Menu Start (Iniciar).

AppleScript Linguagem para escrever *scripts* (em português, "roteiros") que, ao serem executados, controlam vários comandos, automatizando tarefas repetitivas. Escrever um script não é uma tarefa fácil, mas nós já publicamos um minicurso de AppleScript no suplemento MacPRO, da edição 58 até a 67 da Macmania.

AppleShare Programa servidor de arquivos para a rede AppleTalk. Com ele ligado, o ícone do seu HD vai aparecer disponível para os outros Macs da sua rede local (se houver).



AppleTalk Protocolo para troca de arquivos em rede do Mac OS. É possível usar vários protocolos de acesso, como o TCP/IP (disponível no Mac OS 9); mas o AppleTalk é o modelo clássico, disponível desde 1985. O painel de controle AppleTalk permite escolher que tipo de rede você vai usar (Ethernet, LocalTalk etc).

Application Menu Menu de Aplicativos Primeiro menu do lado direito da barra de menu; é a lista de todos os programas abertos, e também tem comandos para ocultar provisoriamente as suas janelas. A partir do Mac OS 8.5, se você arrastar o menu para baixo ele virará um *dock* de programas.

Arquivo (File) Cada um dos itens distintos de informação individuais armazenados na memória; em particular, os documentos.

ATA/IDE Tipo de conexão utilizada nos HDs e drives de CD de praticamente todos os Macs fabricados nos últimos anos. É a mesma utilizada em PCs, de forma que muitos HDs "de PC" servem no Mac. Só é utilizada para drives internos.

Becape Aportuguesamento de *backup*. Quer dizer "cópia de segurança", mas a gente acha esse termo muito comprido. É aquilo que todos nós deveríamos fazer sempre, e só lembramos quando o HD do Mac dá pau, perdemos incontáveis megas daqueles documentos importantíssimos e ficamos a gritar desconsolados: "Por que eu não fiz o becape?"

BinHex (Binary Hexadecimal) Método padronizado de codificar arquivos para torná-los imunes a danos durante a transmissão via Internet (por mail, FTP etc). Sites de downloads de Mac têm os arquivos disponíveis em formato MacBinary (.bin), que é menor em tamanho, ou em BinHex (.hqx), que é "mais compatível", ou seja, tem mais chances de chegar inteiro.

Bomba A situação em que o seu Mac abre uma mensagem de erro de sistema e imediatamente trava, obrigando a um restart. No dia-a-dia, também pode ser um pau qualquer que não chegue a travar a máquina, isto é, um *bug*.

Boot, Startup Inicializar

É quando seu Mac dá partida. Logo depois de ligar, aparece uma tela dizendo "Starting Up..." enquanto o sistema operacional está carregando as extensões, painéis de controle e tudo mais que o computador precisa para funcionar. No Mac é possível "bootar" por CDs ou qualquer outro drive externo ou partição do HD que contenha uma cópia do sistema. Quando você tem dois ou mais discos " bootáveis" conectados ao seu Mac, pode selecionar um drive de partida no painel de controle Startup Disk.

Cache

Referente a memória ou disco; sempre com o significado de uma área de armazenamento temporário dos dados mais recentemente processados, o que reduz o tempo de acesso no caso de eles precisarem ser lidos repetidamente. Tem cache de tudo quanto é tipo: o *cache nível 2* (ou L2) é um chip que fica junto ao processador PowerPC; o *disk cache* é um espaço da RAM reservado pelo Mac OS para as últimas coisas acessadas nos discos, e pode ser ajustado no painel de controle Memory (Memória). No browser de Web, o cache é uma pasta no seu HD (que fica dentro de Preferences, no System Folder) onde são armazenadas as páginas da Internet que foram acessadas mais recentemente. Quando você volta a um determinado site, o navegador pega as informações do cache e não da rede.

Chooser

Seletor É o programa que permite selecionar impressoras ou estabelecer acesso a um outro computador numa rede local AppleTalk. Abolido no Mac OS X, resistiu bravamente desde o System 2.0 (quando ainda era chamado de Choose Printer) até o Mac OS 9.

Clean Install Instalação Limpa

É um opção do instalador do Mac OS. Quando você vai reinstalar o sistema, em vez de gravar tudo por cima do sistema já existente, gera uma nova pasta de sistema e mantém a original intacta. Depois da instalação, basta ir movendo um a um os painéis de controle, extensões e preferências personalizadas da pasta velha para os seus lugares correspondentes na pasta nova. Dá trabalho, mas é o que você deve fazer quando seu sistema está apresentando paus relacionados a extensões em conflito.

A opção Clean Install fica escondida em um botão chamado Options, logo no começo da sequência de telas do instalador.

Command

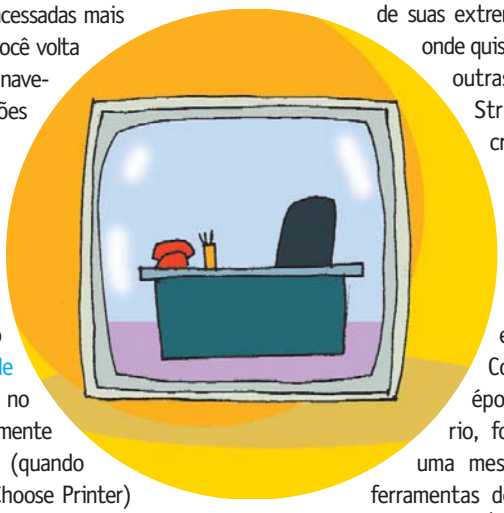
A "tecla da maçã". Faz tudo: ⌘S salva; ⌘P imprime; e por aí vai. No PC, a tecla equivalente é a Control.

Contextual Menu

Menu Contextual É o menu que aparece junto ao cursor, quando você clica com Control pressionado (o equivalente do clique direito no Windows). Ele reúne os comandos de menu que são imediatamente aplicáveis àquilo que você clicou; assim, é possível realizar as funções mais comuns sem ter que ir até a barra de menu. Alguns aplicativos (como o StuffIt e o IconDropper) acrescentam funções ao menu contextual do Finder quando são instalados. Nem todos os programas usam o menu contextual; outros, como os aplicativos da Adobe e o próprio Finder, o empregam generosamente.

Control Strip Barra de Controle

É aquela barrinha de botões que traz uma grande variedade de atalhos para ajustes básicos do Macintosh. Por ela é possível mudar a resolução, ouvir um CD de música, aumentar o volume ou ligar ou desligar o acesso à rede, entre outras coisas. Para movê-la de lugar, clique com Option em uma de suas extremidades e arraste-a para onde quiser. É possível acrescentar outras funções ao Control Strip, instalando módulos criados por terceiros.



Desktop

Mesa de Trabalho O fundamento da interface visual que nasceu em 1984 com o Mac. Como computador naquela época era coisa de escritório, foi usada a metáfora de uma mesa, onde estariam suas ferramentas de trabalho – blocos de notas, calculadora etc. É fácil confundir o desktop com o Finder, que é apenas o programa que gerencia os arquivos.

Desktop File Arquivo Desktop

É um banco de dados invisível onde o Mac relaciona os tipos de documentos, programas instalados e seus ícones respectivos. Equivale em parte ao Registro do Windows.

Documento

Nome elegante usado no Mac OS para designar "arquivo".

Erase Disk Apagar Disco

O mesmo que "formatar", só que com um nome mais intuitivo. Para apagar um disco, vá ao menu Special e escolha Erase Disk. Você ainda pode escolher se quer um disco para PC ou Mac; o Windows não lê discos em formato de Mac e só formata em padrões próprios para PC.

Ethernet

Interface de rede padrão dos Macs modernos e também dos PCs.

Extensions Extensões

Fundamentais para o funcionamento do seu Mac, também são as responsáveis por inúmeras dores de cabeça. No PC, sua contraparte direta são os DLLs e os *drivers* (miniprogramas que fazem o computador "conversar" com periféricos). Mas nem todas as extensões têm essa função no Mac. Muitas são modificadoras do funcionamento do sistema ou acrescentam funções (acesso à Internet e à rede local, QuickTime etc). São inadvertidamente responsáveis por muitos dos paus misteriosos que acontecem com o sistema.

Finder

Numa tradução literal, o "Achador". É o programa gerenciador de arquivos do Mac. Como ele sempre carrega junto com o sistema operacional, os dois parecem ser uma coisa só. No Windows, a sua função é cumprida pelo My Computer e pelo Windows Explorer.

FireWire

Interface para periféricos disponível nos Macs mais novos. Até oito vezes mais veloz que a USB, atualmente é empregada por câmeras de vídeo digital e HDs externos. No mundo PC, é chamada de IEEE 1394.

Folder Pasta

O mesmo que "diretório" no PC. Um ícone que pode armazenar outros.

Folder Actions

Recurso do Mac OS 9 no qual Scripts (roteiros) de AppleScript podem ser associados a pastas. Para associar um script a uma pasta, clique com Control pressionado para abrir o menu contextual, escolha o comando Attach A Folder Action e selecione o script. O Mac OS já vem com alguns prontos.

Force Quit

Uma maneira de sair de um programa travado. Pressionando as teclas ⌘ Option Esc, o sistema operacional "mata" o programa que estiver rodando na frente dos demais. Tudo o que você fez nele depois do último Save será perdido. É o equivalente ao Control Alt Del do PC. Na maioria das vezes, o sistema consegue fechar o software problemático, mas a memória pode ter ficado "contaminada" com restos de código; é aconselhável dar um restart. Outras vezes, o sistema fica irremediavelmente travado e o jeito é dar um restart forçado.

Get Info Obter Informações Clicando em um ícone qualquer no Finder e pressionando ⌘ I (ou escolhendo Get Info no menu File), abre-se uma janela com informações como tipo de arquivo, tamanho, data de criação, localização no disco, *label* e um pequeno campo editável, destinado a comentários escritos. O Get Info dos programas contém um menu que dá acesso às informações de compartilhamento e a quantidade de memória alocada para ele. No Get Info, você também pode dar Cut e Paste no ícone para mudá-lo.



Hardware Tudo o que é feito de *átomos*: o computador, os periféricos.

HD (Hard Disk) Disco rígido É uma unidade de disco fixa, selada, onde fica gravado tudo o que você usa no dia-a-dia: o sistema, os programas, os documentos. Pode ser ATA/IDE ou SCSI (os externos também podem ser USB ou FireWire). Costuma dar pau com certa facilidade. Evite perdas de dados fazendo becapes frequentes.

HFS, HFS+ Hierarchical File System (Sistema Hierárquico de Arquivos) É o formato padrão dos discos de Mac. Equivalem aproximadamente ao FAT dos PCs. HFS+, também chamado de Mac OS Extended, é um formato mais eficiente, introduzido com o Mac OS 8.1.

Ícone Na terminologia do Mac, refere-se especificamente aos desenhos que representam visualmente os discos, arquivos e programas. Você pode copiá-los de um item a outro através da caixa Get Info.

Interface Parte de um hardware ou software que se comunica com outra coisa. No caso de hardware, usualmente significa uma "porta de comunicação": PCI, SCSI, ATA, USB etc. Quando é software, usualmente se refere à maneira de controlar um programa: em particular, seus comandos e organização visual. Por exemplo: "o desktop é a interface básica do sistema do Mac".

Label Etiqueta Serve para você organizar seus documentos, pastas etc. pelo critério que desejar. Cada *label* tem uma cor e uma palavra – podem ser mudadas à vontade nas preferências do Finder. Para aplicar uma etiqueta, é só selecionar um ícone e em seguida um *label* para ele, no menu Edit do Finder. O arquivo em si não sofre nenhuma alteração. Você pode reordenar as listas de arquivos classificando-os por *labels* com nomes apropriados ("Urgente", "Da Hora", "Quase Lixo" etc).

MacBinary Codificação que permite o armazenamento dos arquivos de Macs em PCs sem perda de informações importantes, como ícone, *preview, resource fork* e código de tipo e de criador. Sua extensão é .bin.

Memória Dispositivo de armazenamento de dados. No uso cotidiano, refere-se especialmente à RAM ou ao conjunto RAM + memória virtual. Não convém chamar um HD de "memória", embora ele no fundo ele também a seja.

Menu Bar Barra de menu Exclusividade de Mac OS, é a área fixa no topo da tela onde ficam os menus. Em outros sistemas operacionais, os menus ficam nas janelas dos documentos ou soltos na tela.

Navigation Services Nome dado à versão revisada das caixas de Open/Save (Abrir/Salvar) a partir do Mac OS 8.5. Em relação às versões antigas, há as seguintes mudanças: o tamanho e a posição da janela podem ser mudados; a lista de arquivos é similar à do Finder; surgiram três botões novos – Shortcuts (Atalhos), que permite salvar e abrir documentos em outros Macs na rede; Favorites (Favoritos), um menu com os lugares acessados frequentemente (a mesma lista pode ser acessada e modificada pelo menu da Maçã); e Recent, com os documentos recentemente editados. Esses recursos não estão disponíveis para todos os programas; alguns continuam usando a caixa Open/Save antiga.

Onboard Incluído na placa principal. Por exemplo: "No iMac, o circuito de som, a interface Ethernet e a aceleração de vídeo são *onboard*."

OpenType Formato de fonte que combina características das fontes TrueType com as PostScript. Criado pela Adobe em parceria com a Microsoft, até hoje não emplacou.

Option A segunda principal tecla de comandos do Mac (a primeira é a ⌘). No PC, sua equivalente é a tecla Alt.

Pau (Em inglês, *crash* ou *bug*) Apelido genérico de um mau funcionamento de software ou hardware: "Meu Quark passou a dar pau todo dia", "Passei o dia consertando um pau de disco".

PCI Peripheral Communication Interface Sistema de comunicação interna de dados usado pelo Mac; originado no PC. Substituiu o antigo NuBus (1995). Os Macs mais novos usam o conector padrão AGP para a placa de vídeo e o PCI para o resto.

Periférico Termo nebuloso que antigamente significava "qualquer hardware conectado ao processador". Hoje, usualmente significa um dispositivo externo, conectado ao Mac por meio de alguma interface (USB, FireWire etc).

Pokaprática

Aquele com pouca familiaridade com o Macintosh. O motivo de existir a seção Bê-A-Bá do Mac. Não é um termo ofensivo. Para indicar alguém que não manja nem nunca vai manjar de algum assunto, usa-se o termo "sempista" *(clueless)*, esse sim de conotação nada agradável.



PostScript Linguagem codificada, utilizada na transmissão de páginas de computadores a impressoras, inventada pela Adobe. Fontes PostScript são formadas de dois tipos de arquivos, que devem sempre estar juntos: uma maleta *(suitcase)* contendo informação para visualização da fonte na tela *(bitmap)*, e o arquivo que vai para a impressora.

PRAM Parameter RAM É uma memória especial que armazena a data, a hora e algumas informações personalizadas – velocidade do mouse, ajustes da memória etc. Essa informação pode, em raríssimos casos, ficar corrompida, situação em que se torna necessário dar o "zap na PRAM" – zerar seu conteúdo, dando restart e em seguida pressionando as teclas ⌘ Option P R.

Preferences Preferências Documentos que contêm os ajustes individuais dos programas. Ficam reunidas numa pasta chamada Preferences (Preferências), no System Folder. No Windows, seus equivalentes são os arquivos .INI.

Processador O chip mais importante do computador: é quem executa os comandos dos programas. Mas ele só faz alguma coisa se estiver conectado a memória e periféricos e rodar algum tipo de sistema operacional.

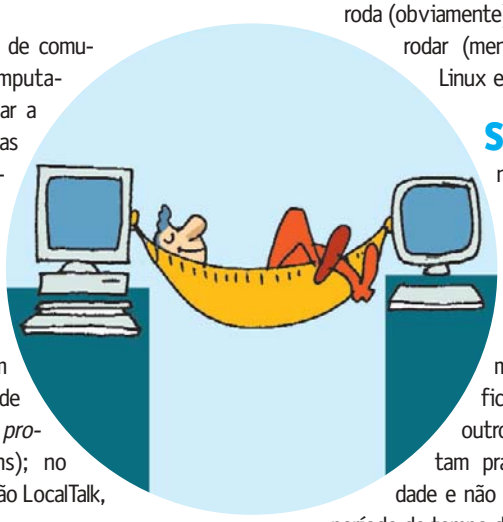
Programa Também conhecido como "executável", "utilitário", "aplicativo" etc. É o software que você usa para executar ações e manipular documentos. O sistema operacional é um complexo conjunto de programas.

QuickTime Conjunto de extensões e programas da Apple que acrescenta funções de multimídia ao sistema. Com ele é possível abrir e salvar filmes, imagens e áudio em inúmeros formatos e visualizar objetos em 3D e fotografias panorâmicas. O QuickTime também permite transmissão de vídeo e áudio em tempo real pela Internet *(streaming)*. Tem versões para Mac e Windows.

RAM Disk Disco na RAM É uma opção do painel de controle Memory através da qual uma parte da memória RAM é reservada e aparece no Finder como um "disco virtual". Serve para aplicações específicas, em Macs com muita memória disponível. O conteúdo do RAM Disk se perde no caso de um restart forçado, e também ao desligar o Mac em sistemas anteriores ao Mac OS 9; portanto, cuidado com o que você grava nele.

Rebuild Desktop Reconstruir Mesa Um procedimento especial que só é necessário quando o Mac OS dá um pau que se manifesta por exibir os ícones incorretamente. Durante o restart, mantenha pressionadas as teclas ⌘Option até o Mac pedir confirmação para dar o *rebuild*.

Rede Interface de comunicação entre computadores. Pode designar a *rede local* (máquinas interligadas no âmbito de seu escritório ou lar – AppleTalk, Ethernet); uma *intranet;* ou a própria Internet. Pode ser com ou sem fio, e pode usar vários tipos de *protocolos* (linguagens); no Mac, os principais são LocalTalk, EtherTalk e TCP/IP.



Restart Inicializar O nome em português gera confusão; *restart* é o mesmo que dar partida novamente, ou "rebootar". Diz-se que o restart é "a frio" quando é feito pelo comando respectivo no menu Special do Finder, e " a quente" ou "forçado" quando é feito pelo botão de reset ou pela combinação de teclas ⌘Option◁ – procedimento usualmente precipitado por uma bomba no Mac. Não restarte "forçado" se não for absolutamente necessário, pois pode danificar o conteúdo do HD ou da PRAM.

Restart com Shift Ao restartar mantendo a tecla Shift pressionada, o computador não carrega as extensões. Truque usado em caso de conflitos de extensões e certos paus de sistema. É equivalente ao Safe Mode (modo de segurança) do Windows.

Save Salvar O comando que você deve executar em qualquer programa para gravar seu precioso trabalho no disco. Faça-o com frequência, pois em caso de pau de sistema, tudo o que você tem é aquilo que foi salvo por último.

SCSI Small Computer Component Interface Padrão de conexão de HDs, scanners e outros periféricos, que foi utilizado pela Apple desde os anos 80 até recentemente. Hoje é disponível somente como opcional. A variedade comum *(onboard)* presente nos Macs beges permite conectar até 5 drives externos em "cascata" e tem velocidade equivalente a metade ou menos do padrão ATA/66, atualmente utilizado.

Sistema operacional Para os íntimos, simplesmente "sistema". Conjunto de programas que estabelecem as funções básicas do computador. Carrega-se automaticamente ao ligar a máquina, a não ser em caso de pau. O Macintosh roda (obviamente) o Mac OS, mas também pode rodar (menos obviamente) versões do Linux e (sob emulação) Windows.

Sleep Repouso Conhecido no mundo PC como "Standby". Depois de um período de tempo pré-programado, o computador desativa o monitor e o(s) HD(s) para economizar energia. Os modelos mais recentes de Mac podem ficar ligados de um dia para o outro, pois no modo Sleep não gastam praticamente nada de eletricidade e não precisam de restart. Ajuste o período de tempo de espera do Sleep no painel de controle Energy Saver (Economizador de Energia).

Software Tudo o que é feito de Bits: programas e arquivos.

Startup/Shutdown Items Itens de Inicialização/Desativação Pastas localizadas no System Folder, que servem para você colocar o que quiser que rode automaticamente ao ligar/desligar o Mac. Por exemplo, para abrir o Sherlock no restart, ponha um alias dele na pasta Startup Items.

StuffIt Padrão de compressão de arquivos desenvolvido pela Aladdin Systems. Hoje, é praticamente o único em uso no Mac.

Suitcase Maleta Semelhante a uma pasta, serve para armazenar itens usados pelo sistema, como fontes e sons. As fontes PostScript e TrueType vêm dentro dessas malinhas.



System Folder Pasta do Sistema É onde está armazenado o sistema operacional do Mac. No Windows, é equivalente à pasta Windows mais parte da pasta Program Files.

TrueType Formato de fonte desenvolvido pela Apple e depois adotado pela Microsoft. Ironicamente, é muito mais utilizado no Windows do que no Mac, onde ainda se dá preferência às fontes PostScript.

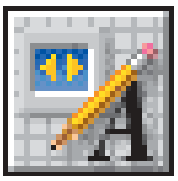
USB Universal Serial Bus Padrão de conexão de periféricos inventado pela Intel e adotado em todos os Macs "coloridos". Serve para tudo, desde teclado e mouse a HDs externos, scanners, câmeras, caixas de som digitais etc. Como o USB também é usado nos PCs, a maioria dos periféricos USB funciona nas duas plataformas.

Virtual Memory Memória virtual Espaço no HD que o sistema reserva para usar como uma continuação da memória RAM. O conteúdo total da memória é "rachado" entre RAM e disco. Antigamente, o recurso era usado como solução de desespero em máquinas com pouca RAM; nas máquinas modernas, recomenda-se que permaneça sempre ativado. O padrão do sistema é usar um espaço no HD equivalente à RAM mais 1 MB. Com a memória virtual desligada, o computador fica mais eficiente, pois acessar o HD é muito mais lento que acessar a RAM. Com a memória virtual ligada, porém, cada programa ocupa menos espaço na memória e é possível rodar muito mais programas simultaneamente. M

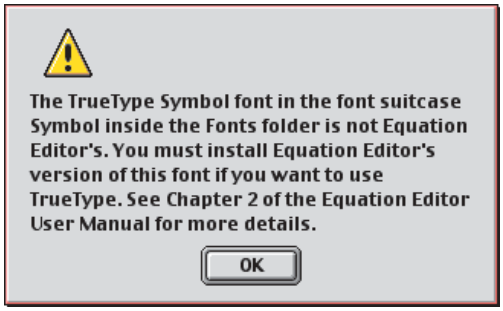


Simpatips

Equação sem fonte



Quem tentou usar o editor de equações encontrado no AppleWorks 5 ou 6, e viu uma mensagem de erros que diz que a fonte Symbol instalada não é a correta, pode acertar os ponteiros com o programa. Para isso, remova a fonte Symbol da pasta Fonts (dentro do System Folder) e realize a instalação personalizada (Custom Installation) do AppleWorks. Especificamente, você precisa instalar o Equation Editor (o qual contém a versão compatível da fonte Symbol), que é parte do Writing Tools.



Limitações USB do Cubo



O teclado e os alto-falantes do Cubo funcionam perfeitamente quando estão conectados diretamente às portas USB da máquina. Até aí tudo bem, a não ser que você tenha outros periféricos USB para usar com o Cubo. Infelizmente, os alto falantes recusam-se a funcionar com um hub USB – se você tentar, receberá uma mensagem de erro dizendo que o hub não fornece energia suficiente. O jeito é plugar o teclado no hub.

Teste de hardware sem IDE



Se você tirar o drive IDE do seu Power Mac G4 Dual e colocar um SCSI sem nenhum IDE ao tentar rodar o Apple Hardware Test, uma mensagem de erro dizendo *ata/1/2* vai aparecer, e o teste será encerrado. Infelizmente, isso é normal, pois o teste não pode ser feito se nenhum drive IDE estiver presente.

PowerBook como HD remoto via FireWire



Talvez você já tenha ouvido falar no Target Disk Mode – um modo de montar o HD de um Mac em outro Mac, desde que tenham portas SCSI ou FireWire. Para fazer isso, desligue a máquina com o disco a ser montado *(target)* e conecte-a ao outro Mac *(host)* com um cabo FireWire 6-pinos-para-6-pinos. Religue-a, pressionando a tecla T durante o startup – isso põe o Macintosh no modo Target. Quando o ícone do FireWire aparecer, solte a tecla T. Você deverá ver o ícone do Mac target no desktop da máquina anfitriã.

Para sair do modo Target, simplesmente arraste o ícone do disco do Mac target para o lixo e pressione a tecla de força. No Target Disk Mode é possível até dar boot a partir do Mac *target*, assim como copiar arquivos de um computador para outro.

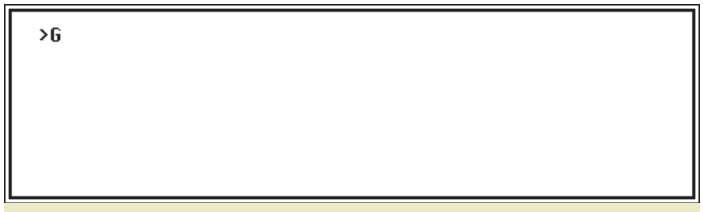
Ops, ROM errada



Se, por um acaso do destino, você instalou o iMac Update 1.0 numa máquina na qual isso não deveria ter sido feito (num iMac DV, por exemplo), e o iMac não inicia corretamente, será preciso restaurar o arquivo de ROM original. Veja como: inicie seu iMac a partir do CD Software Install que veio na caixa do produto, segurando a tecla C enquanto rola o startup. Abra o System Folder do CD e arraste o arquivo Mac OS ROM para a pasta de sistema de seu iMac. Clique OK na caixa de diálogo que pergunta se você quer substituir o item já existente. Restarte o Mac e tudo deverá ficar nos trinques.

Fuga da Tela do Programador

Se você, por acaso, deparar-se com a Janela de Programador do Mac OS (ela aparece teclando-se ⌘ botão de força ou apertando o botãozinho com um círculo e um "V" que existe em alguns Macs), o jeito para fazer com que ela suma é digitar a letra G e pressionar Return.



Você já se deparou com essa tela e não sabia como sair? Agora sabe

iMovie 2 não instala?

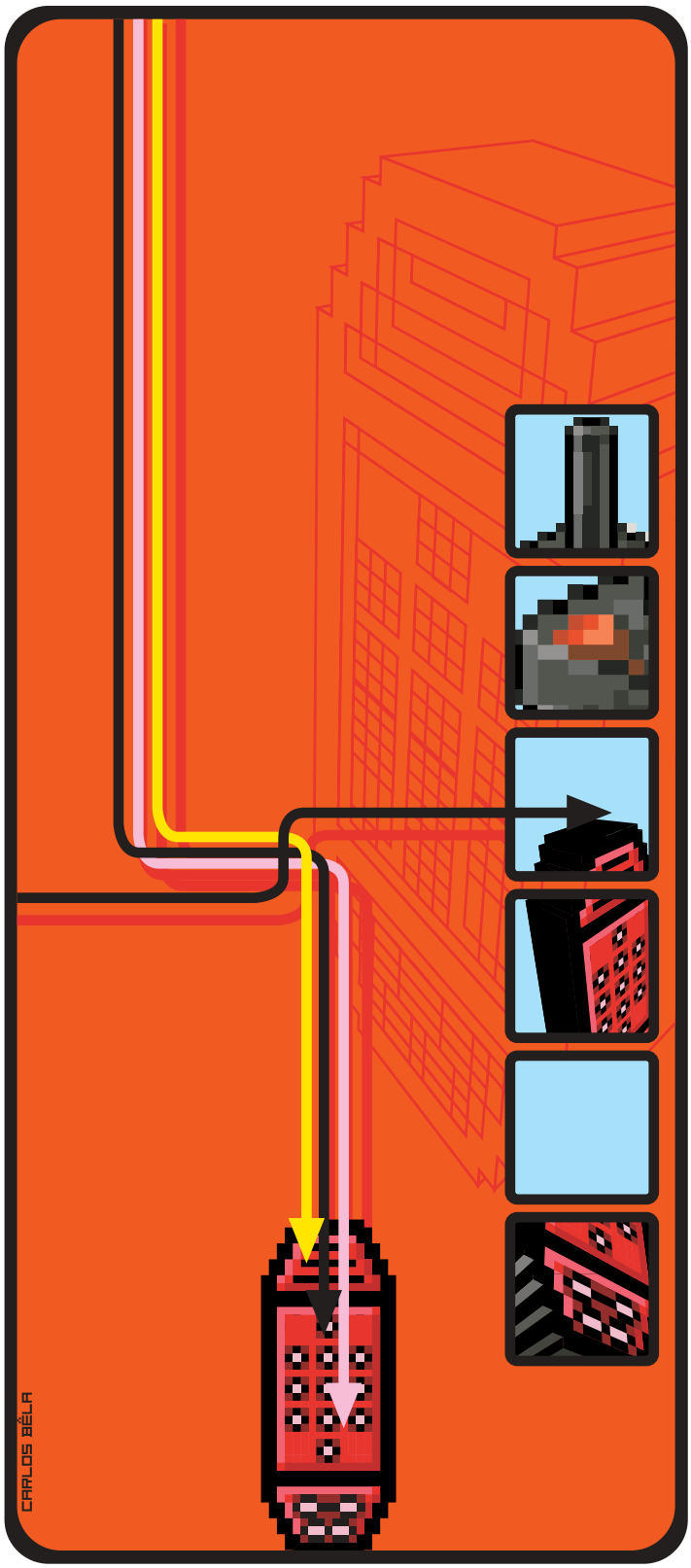


Se você tentou instalar o iMovie 2 e não conseguiu, ficando com apenas dois arquivos na pasta iMovie 2 – iMovie Web Read Me e Late Breaking News –, há uma boa razão para isso: seu Mac está rodando o Mac OS 8.6. O iMovie 2 requer o Mac OS 9.0.4 para funcionar e não se vai instalar corretamente em máquinas rodando outras versões do sistema.

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

Games na Web

As demos dos jogos mais quentes do ano 2000



Todo mundo diz que uma boa demo é um convite ao macmaníaco gastador. Demo é uma versão do jogo reduzida – com apenas algumas fases, armas, ou tempo limitado de jogo. É sempre bom experimentar os jogos mais novos, nem que seja só para ficar com água na boca. Com a banda larga chegando, baixar uma demo de 20 ou 30 MB pela Rede virou uma tarefa possível. E têm saído uns games muito bons nos últimos tempos. Damos a ficha de alguns aqui. Agora só falta uma revenda caridosa resolver importar esses joguinhos para deleite da galera.

Heavy Metal FAKK 2

Jogo de ação/aventura em terceira pessoa, parecido com a série Tomb Raider e baseado no desenho animado. Tem aqueles quebra-cabeças bem conhecidos do gênero, além da porradaria tradicional. O game possui gráficos estupendos e uma história alucinante... para aqueles dispostos a esperar os infindáveis intervalos de "carregamento de fases" (chegam a 10 minutos!) em máquinas com pouca memória.



Tudo bem, o jogo é lindo, mas por que não deixaram a gente matar esse bichinho perobo de uma vez?



Parsec

Opa! Este aqui não é demo; é um jogo inteiro, e grátis! Mas ainda não está pronto. É um beta de um jogo que parece um "X-Wing ideal". É um maravilhoso game de combate entre naves espaciais em rede. E promete ser totalmente gratuito. Desenvolvido por um grupo de programadores "do Bem", em versões simultâneas para Linux, Windows e – lógico – DOS (huahuahuá...)



Imagens estupendas, armas poderosas, usuários de DOS... Esse jogo não poderia ser melhor!

Descent 3

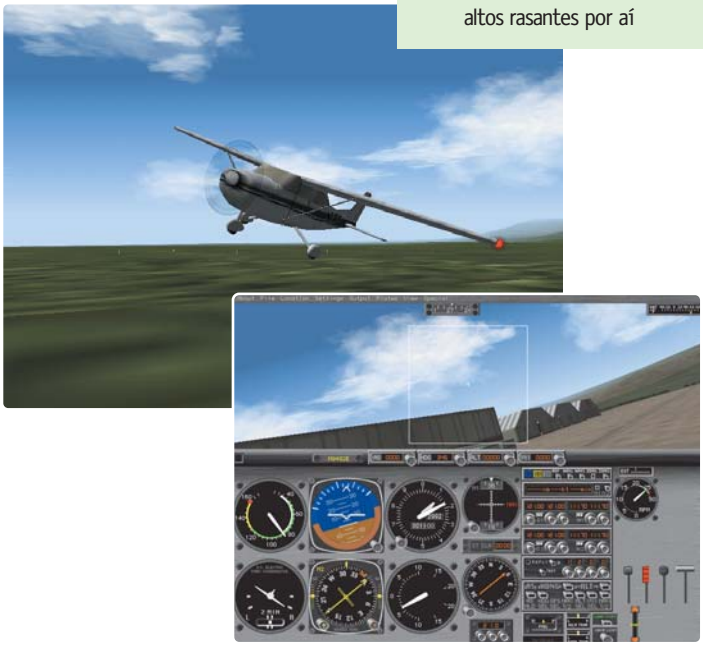
O clássico jogo de tiro 3D está consagrado por macmaníacos e pecezistas em sua mais nova encarnação; como piloto de uma nave, liberte bases coalhadas de robôs rebeldes (programados pela Microsoft...) e cumpra missões cabulosas. Como todo bom game de tiro, tem túneis, armas, inimigos e adrenalina. É um deleite para o jogador e um convite a um sério enjôo para quem estiver assistindo. Vale destacar que o mecanismo de carregar as fases dá uma lavada no do Quake 3 e do Unreal Tournament, que são insuportavelmente morosos.



No Descent 3 dá pra ver porque o jogo só é foda nos túneis, saia fora deles e o jogo fica incrivelmente fácil

X-Plane

Um bom simulador de vôo é uma coisa que todo macmaníaco quer ver. X-Plane é tudo o que um simulador precisa ter. Com a Microsoft há anos sem fazer uma nova versão de seu Flight Simulator, esse jogo preenche a lacuna com gráficos arrasadores, um construtor de aviões e cenários. O único problema é que a simulação da demo dura só cinco minutos; depois disso, o joystick é desativado. Daí, é bom que seu avião esteja encaminhado com o piloto automático!



Gaste seus cinco minutos fazendo altos rasantes por aí

4x4 Evolution

Urru! Um jogo *offroad* do balaco, desenvolvido ao mesmo tempo para PC, Mac e Dreamcast (!). Mostra a emoção de uma bela corrida em pistas enlameadas e totalmente imprevisíveis. Saltos, pontes, barrancos e muitas pedras são a praxe nesse belo game.



Para os leigos: o sentido da vida é lama, corrida e aceleração 3D

Alpha Centauri

Continuação do Civilization, prossegue de onde o primeiro terminou: a colonização do planeta descoberto na estrela Alpha Centauri. O objetivo ainda é o mesmo: ser o maior governante por aquelas bandas. Os gráficos foram melhorados e um aperfeiçoamento na inteligência artificial do computador garante mais horas de diversão e treinamento antes de você tentar enfrentar seus "amigos" pela rede. A demo vai até 100 turnos e, daí, um abraço.



Em 100 turnos dá só para descolar essas unidades vagabundas e explorar os terrenos adjacentes. Nada de porrada

Shogo: Mobile Armor Division

Jogo "nipônico" onde você ora anda a pé, ora "veste" um daqueles robôs japoneses à la Pato Fu. No enredo você é Sanjuro Makabe, um oficial de segurança na United Corporate Authority Security Force, que sai em busca de vingança pela família assassinada pelo grupo terrorista The Fallen, liderado por Gabriel. No demo você tem dois níveis solo e dois multiplayer.



Jogo de tiro, um artigo em explosão na plataforma Mac, sem trocadilho!



Cro-Mag

Dos mesmos criadores de Nanosaur e Bugdom, Cro-Mag Rally é o Mario Kart do Macintosh. É uma alucinada corrida de carros no melhor estilo Flintstones, com cenários e personagens poligonais, coloridos e engraçados. Apesar do visual bonitinho, o game não é moleza – nem no modo Easy. Além de chegar entre os três primeiros colocados, você precisa apanhar oito pontas de flecha espalhadas pela pista. A demo traz as três primeiras pistas e tem um limite de jogo de 25 minutos; depois disso, pára de funcionar, deixando aquele gostinho de "quero mais". Atenção: só roda em iMacs Revisão B em diante.



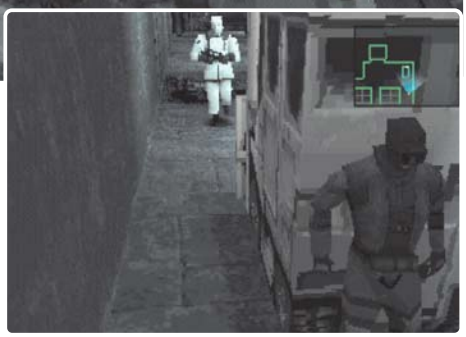


Mario Kart? Nem! Cro-Mag é o que diverte o macmaníaco

Virtual Game Station

O emulador feito para acabar com os traumas de qualquer macmaníaco que pensa em mudar de plataforma só para ter mais joguinhos à sua disposição. O VGS é a sua chance de jogar centenas de jogos de PlayStation no seu Mac. A demo roda a maioria dos jogos, "made in USA" e apenas no Mac OS em inglês; não permite salvar jogos, nem usar joysticks. A resolução de alguns jogos 3D fica bem "bagaceira" quando comparada com a obtida na TV. Só roda em Macs G3 para cima.





Tenha a manha de terminar Metal Gear Solid sem usar um memory card ou um joystick, e mostre-se o ás dos ases

Hexen II

Mais um jogo de tiro em primeira pessoa, Hexen II chega finalmente para o Mac, com uns dois anos de atraso; movido a OpenGL, o jogo segue aquela filosofia característica, mais do Quake I do que do Quake II, com enormes cenários e soldados estúpidos em cima de uma história chutada. O destaque mesmo fica por conta do jogo ser totalmente *opensource*, ou seja, todo o desenvolvimento da versão Mac é tocada pela a contribuição de programadores "amadores" da plataforma. Tanto que, para ter o jogo completo, você tem que comprar a versão de PC e então fazer o download do programa.

O jogo é meio velharia, mas vale como salvaguarda caso você seja um convertido do mundo PC e tenha o CD desse jogo com você



Deus Ex

Baseado no engine do Unreal, é uma interessante mistura de RPG, ação, aventura e tiro. O tema: lute contra uma conspiração inescrupulosa e salve o mundo. A história tem múltiplos caminhos, e suas ações realmente interferem no rumo dela! Se você gosta de um jogo mais lento ou mais rápido, tudo bem: as situações sempre podem ser resolvidas de um jeito diferente. É um sério candidato a game do ano!

Não é recomendado para quem não gosta de jogos onde você precisa decorar uma série de comandos de teclado para se dar bem. Nesse aspecto, Deus Ex consegue ser mais complicado que muito simulador de vôo.





Deus Ex é o jogo certo para aquele cara que diz que terminou o Unreal Tounament e não vê mais graça nenhuma nele

Esse jogo roda bem?

Os jogos citados rodam satisfatoriamente a partir das máquinas abaixo.

Alpha Centauri	iMac 233 Rev A. com 64MB
Descent 3	iMac 233 Rev A. com 64MB
X-Plane	iMac 233 Rev A. com 64MB
VGS	iMac 233 Rev A. com 32MB
Hexen II	iMac 233 Rev A. com 32MB
Parsec	iMac 233 Rev B. com 64MB
Shogo	iMac 233 Rev B. com 64MB
4x4 Evo	iMac 266 Rev C. com 64MB
Cro-Mag	iMac 266 Rev C. com 64MB
Deus Ex	iMac 266 Rev C. com 128MB
Fakk2	iMac 266 Rev C. com 128MB

* Os G3 em geral rodam os jogos perfeitamente, mas, máquinas antigas upgradeadas podem apresentar uns bugs malucos, além de não terem uma placa de vídeo muito potente. Uma Voodoo resolve isso, mas nem sempre fica perfeito, podem surgir até mais alguns bugs!

A oferta de jogos para Macintosh vem aumentando, mas o requisito de hardware para que eles sejam executados, também. A maior parte dos games até roda no iMac Bondi Blue (Revisões A e B), mas é extremamente prejudicada pela pouca memória de vídeo e fraca aceleração 3D desses modelos. A partir dos multicores e do G3 azul, esses jogos mostram a que vieram. Ah, a memória também é um fator crucial; games como FAKK2 rodam bem apenas a partir de 128 MB de RAM física. Pois é... a evolução dos jogos invariavelmente conduz à necessidade de evoluir o hardware, que acaba gerando games mais incríveis, que vão exigir mais hardware… M

BRUNO DOICHE
Gamer, entorta janelas com o poder da mente
Colaborou José Eduardo Azevedo

Onde encontrar

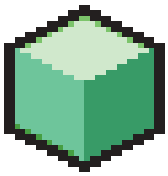
4x4 Evolution	35 MB	http://homepage.mac.com/tuncer/4x4_Evolution_Demo_L.bin
Alpha Centauri	17,5 MB	ftp://ftp.insidemacgames.com//demos/smacdemo.sit.bin
Cro-Mag	40 MB	ftp://ftp.macgamefiles.com/pangea/cmdemo103.bin
Descent 3	48,5 MB	ftp://ftp.macgamefiles.com/demos/descen3demo.v3.sit.bin
Deus Ex	135 MB	ftp://ftp.download.com/pub/mac/games/RPGadventure/DXDemo.sea.bin
FAKK 2	67,5 MB	ftp://ftpx.download.com/pub/mac/games/action/FAKK2MacDemo.bin
Hexen II	13,1 MB	http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?paroxysm/Hexen2Demo.bin
Parsec	69,3 MB	ftp://ftp.uni-kl.de/pub/linux/parsec/parsec_lan_deluxe_build0190.bin
Shogo	41,3 MB	ftp://ftp.macgamefiles.com/demos/ShogoDEM10InstallerV1.01.sit.bin
Virtual Game Station	1,9 MB	www.connectix.com/downloadcenter/cvgs_demo_form.thml
X-Plane	66 MB	ftp://ftp.prisidian.net//links/XM1ACFULL542.sit

GILBERT CANAAN

Programando cores no Mac

Como construir um programinha simples usando o REALbasic

Já pensou criar aquele programa legal de Mac e causar inveja em todos os seus amigos? Puxa, mas como fazer isso sem ter que saber linhas de código extensas, usar linguagens com nomes de uma só letra e símbolos esquisitos? Usando uma ferramenta de programação visual, como o REALbasic, da Real Software. Neste tutorial, vamos mostrar uma das capacidades desse programa, que é a de chamar recursos do Mac OS, como mudar automaticamente a cor de uma janela usando o Color Picker do Macintosh. Coisa simples, você não vai levar mais do que 30 minutos. Não tenha medo, vamos lá!



Primeiro passo: temos que criar a janela do programa.

1 Abra o REALbasic. Logo de cara, você vai encontrar tudo pronto para começar o seu aplicativo. Para criar um novo projeto, escolha o menu Arquivo ▸ Novo (File ▸ New).

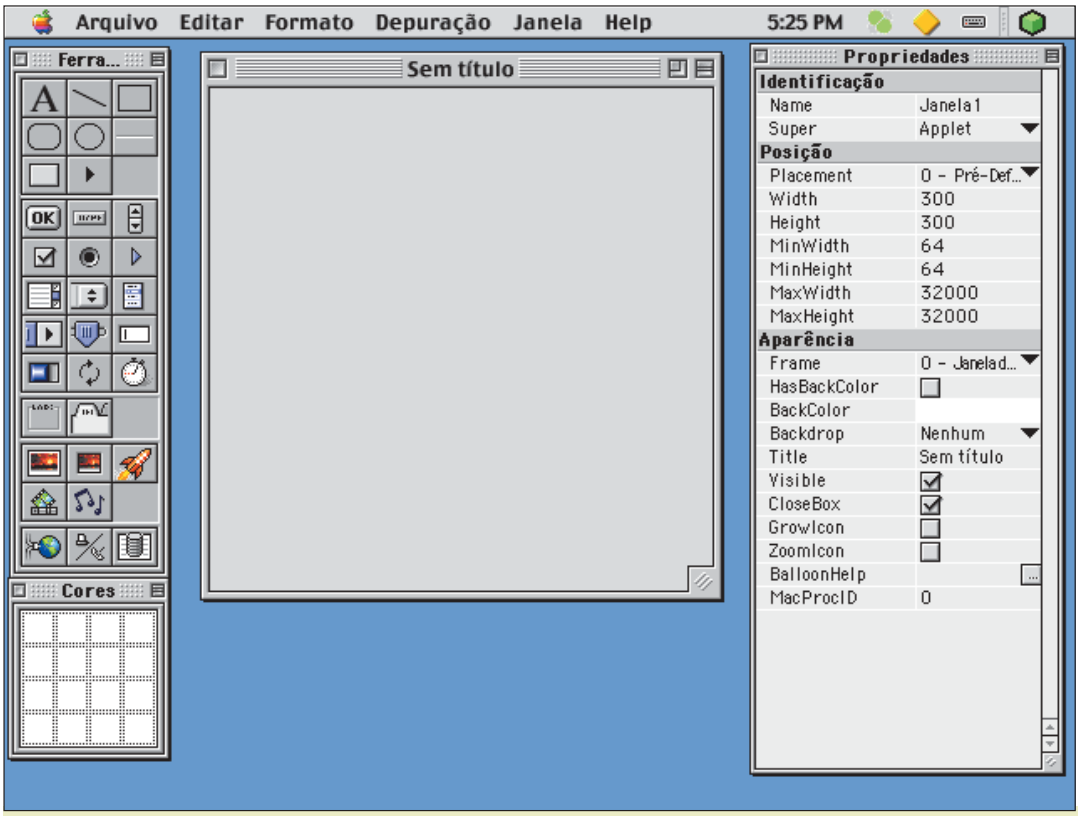
2 Na palete Propriedades (Properties em inglês), na aba Aparência (Appearance), mude o item Title para Minha Janela.

3 Na mesma palete, desmarque o item Close Box, clicando no quadrinho. Depois, marque o item HasBackColor.

4 Pronto, sua janela está pronta. Melhor salvar agora Arquivo ▸ Salvar (File ▸ Save).

5 Para saber se está tudo correndo bem, vamos fazer um teste rápido. Vá no menu Depuração ▸ Executa (Debug ▸ Run). Tudo que você verá é uma janela em branco com um menu básico (File, Edit, Help). Não se preocupe, é isso aí mesmo escolha Arquivo ▸ encerrar. Com a janela pronta, chegou o momento de adicionar controles.

6 Vamos adicionar um botão à Minha Janela. Para fazer isso, arraste o controle PushButton (um ícone que representa um botãozinho escrito OK dentro) da palete Ferramentas para o centro (ou qualquer lugar em que você queira colocar o danado) da janela do seu programa. Esse controle servirá para escolher a cor para o fundo da nossa janela.

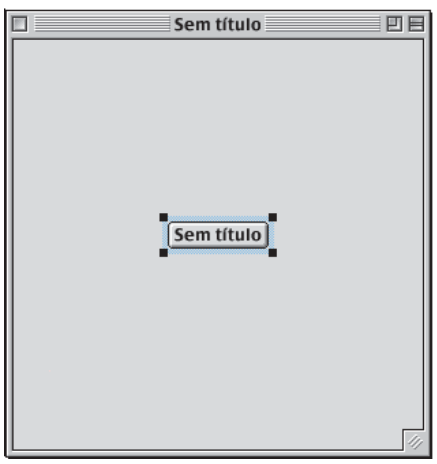


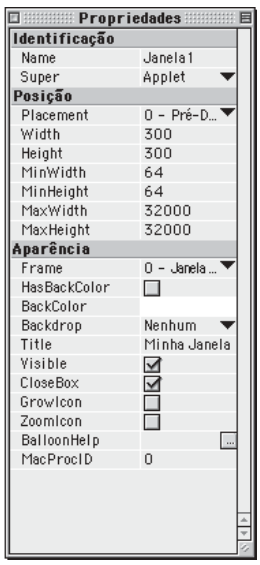
Faça seus programas de maneira visual, sem ficar digitando códigos malucos.

7 Depois de arrastar o botão e com ele ainda selecionado, clique no item Caption na palete Propriedades, aba Aparência, e troque o nome Sem Título por outro, como "Minha Cor" ou qualquer outra coisa. O nome do botão agora é o mesmo que você escolheu. Para trocar o tipo e tamanho da fonte, acrescentar itálico, negrito ou sublinhado, basta ir na aba Fonte (Font) ou no menu Formato ▸ Fonte (Format ▸ Font) e trocar esses atributos todos. Você é quem manda.

8 Se escolheu um nome maior que o botão, vá no item Width na aba Posição (Position), e coloque outro valor para o comprimento do

5







8 botão. Para o nosso exemplo Minha Cor, o valor ideal é 80. Se preferir, basta selecionar com o mouse um dos quadrinhos nos cantos do botão e arrastar o dito cujo até o tamanho desejado (o texto vai ficar sempre centralizado). Se quiser, também mude o tamanho da janela do aplicativo arrastando a caixa de redimensionamento (que fica no canto inferior direito da janela).

9 Mais uma vez, é hora de salvar o projeto e fazer o teste para ver o que está acontecendo. Ao fazer a debugagem, agora você terá uma janela com um botão no meio que, quando clicado, não faz absolutamente nada – pelo menos, por enquanto. Calma, já está quase acabando. Para ter um aplicativo de verdade, é preciso que ele tenha uma função. É isso que vamos fazer a partir de agora.

10 Todos os controles em REALbasic têm Eventos relacionados, isto é, algo deve acontecer quando você clica em alguma coisa ou em uma parte da janela, num controle ou escolhe algo no menu. Como não queremos complicar muito, vamos nos ater ao botão Minha Cor que foi criado.

11 Na janela do programa, dê um duplo clique no botão Minha Cor. Uma nova janela vai aparecer onde você terá acesso a todos os eventos que são associados a um botão.

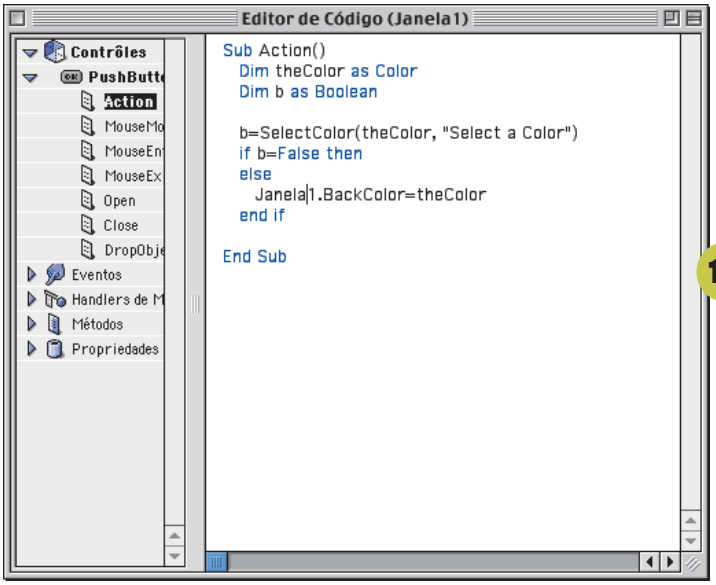
12 Dê um clique no Evento "Action", e você verá o Editor de Código (Code Editor) no lado direito. Agora chegou a parte mais chatinha: digitar coisas estranhas que parecem não dizer absolutamente nada. Dentro da janela do Editor, escreva o seguinte código:

```
Dim theColor as Color
Dim b as Boolean

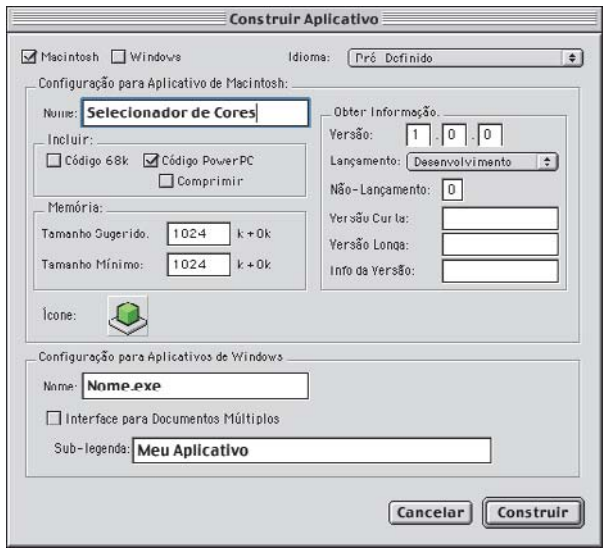
b=SelectColor(theColor, "Select a Color")
if b=False then
else
Janela1.BackColor=theColor
end if
```

No programa em inglês, substitua Janela1 por Window1.

13 Pronto, o pior já passou. Feche o Editor de Código (Code Editor) e execute o seu aplicativo novamente. Se você digitou alguma coisa errada, o programa mostra o que foi feito e como corrigir.



12



18

14 Clique no botão Minha Cor.

15 Quando o Color Picker aparecer, escolha uma cor qualquer e clique OK.

16 A sua janela mudará para a cor escolhida. Legal, né?

17 Salve o projeto.

Agora, o toque final: construir o aplicativo que vai rodar sem a necessidade do REALbasic instalado.

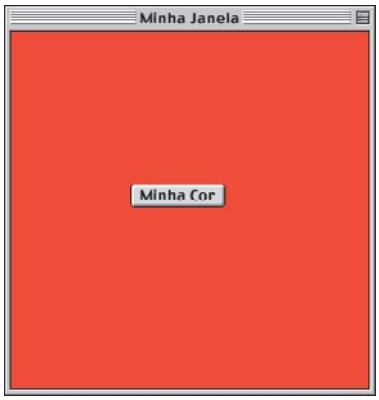
18 Essa tarefa é a mais fácil de todas. Basta escolher o menu Arquivo ▸ Construir aplicativo (File ▸ Build Application). Quando a caixa de diálogo aparecer, marque o botão Macintosh, digite o nome do seu programa (nós escolhemos Selecionador de Cores) no campo de texto Nome (Name).

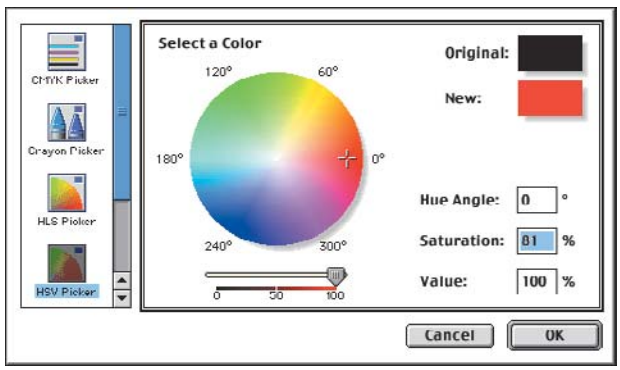
19 Depois, marque PowerPC Código (Code) se o seu programa for rodar num Mac com este processador. Se for um modelo mais antigo, escolha 68K.

26 Clique no botão Construir (Build), e pronto. O seu programa vai ser salvo na mesma pasta em que você armazenou os seus projetos.

Parabéns! Vocâ acaba de se tornar um programador de Mac! Puxa vida, nem foi tão difícil assim. Agora, se você ficou um pouco decepcionado com a – podemos dizer – falta de funcionalidade prática para o dia-a-dia desse pequeno aplicativo, aguarde: em breve estaremos começando um cursinho de REALBasic na seção MacPRO. **M**

GILBERT CANAAN
Colaborou Sérgio Miranda





15

Mac em bom português

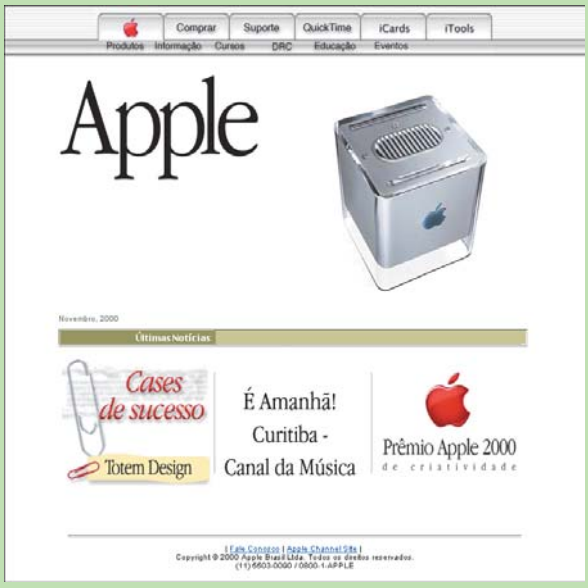
Sites de Mac brasileiros crescem e aparecem

Todo macmaníaco que se preze, novato ou veterano, adora saber as novidades que acontecem no mundo Mac. Qual o melhor lugar para encontrar informações sobre a plataforma que tanto amamos? A Internet, claro. A grande maioria dos sites de Mac é em inglês, o que causa um problema de comunicação com aqueles que ainda não dominam bem essa língua. Mas, sem desespero: os sites brazucas estão se proliferando pela Rede e melhorando em qualidade. Aproveitando para dar uma força para todo mundo que divulga o Mac por aqui, vamos mostrar alguns sites de Mac em português. É só apontar o browser para lá e navegar.

Apple Brasil

www.apple.com.br

Qual é o primeiro lugar que você pensa quando o assunto é Macintosh? Na Apple, claro. Eis então um ponto de partida para qualquer macmaníaco. O site traz notícias, lista de produtos, filmes em QuickTime, informações sobre cursos, suporte e eventos. A atualização não tem data certa para ocorrer; por isso, as informações às vezes ficam um pouco defasadas. O site é quase todo em português, mas alguns links – como o de cartões e ferramentas – ainda levam ao site matriz da Apple. A área do DRC, voltada para quem quer desenvolver programas para Mac, é bem eficiente e traz muita informação (porém, nem sempre em português).





Macmania

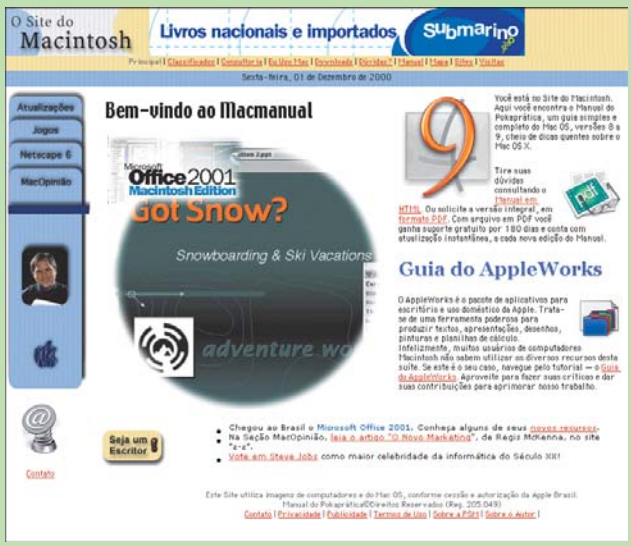
www.macmania.com.br

Já que estamos falando de sites sobre Mac em português, como poderíamos deixar de puxar a sardinha pro nosso lado? De cara nova – 100% Aqua – e todo reformulado, o site é atualizado diariamente com notícias do universo Macintosh. Você também pode dar uma xeretada na revista do mês e, se gostar, pode fazer sua assinatura online. Incrementamos o conteúdo com vários ítens para download, fóruns de discussões, clips e um plug-in de Sherlock. Mais surpresas vêm por aí. Aguarde...

MacNews Brasil

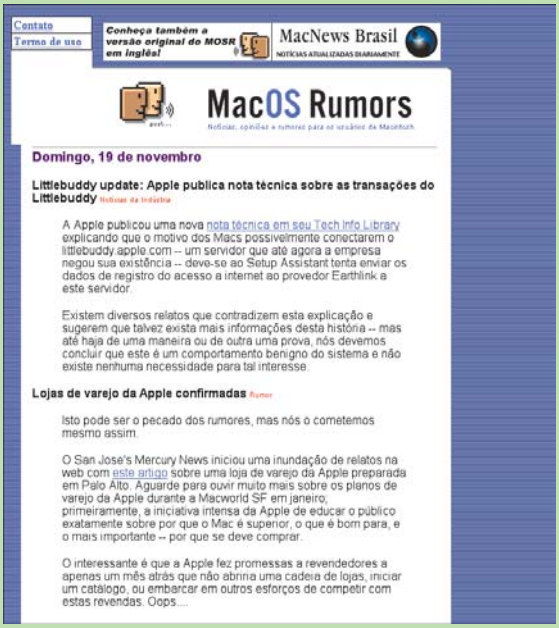
www.macnews.com.br

Miniportal do provedor de Internet MacNews Brasil, que traz notícias atualizadas diariamente sobre Mac, além de várias seções – como a Primeira Vez, onde os macmaníacos contam como foi a sua iniciação ao Mac. Se você precisa pesquisar alguma coisa em matérias anteriores, o site oferece ferramenta de busca e abriga o Site do Macintosh, onde é possível ler e comprar o Manual do Pokaprática.



Mac OS Rumors

www.macosrumors.com.br



Quem não gosta de boatos e fofocas? Não, não é nada sobre a Luana Piovani ou Paulo Zulu. O Mac OS Rumors é a versão em português do site homônimo americano que traz notícias diretamente dos bastidores da Apple, além da opiniões de especialistas e especulações sobre o futuro. O site é atualizado diariamente e tem um link direto para o original.

Brasil Apple Clube

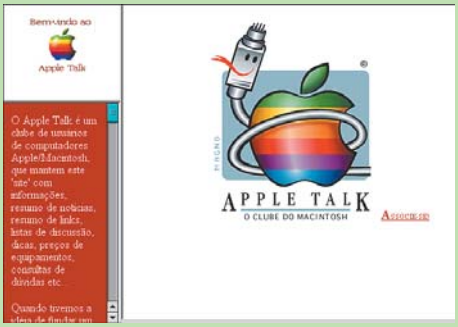
www.brasilappleclube.com.br



De Porto Alegre vem o primeiro clube de amantes dos computadores da Apple, fundado em 1979 (!), quando apenas existia um tal de Apple II. Hoje, o pessoal discute em fóruns sobre o que a Apple anda aprontando e traz dicas e informações sobre Mac, Newton e até o Apple II. Não tem taxa de inscrição e os sócios marcam encontros para beber, conversar, trocar idéias e ficar contando "causos" até tarde.

Apple Talk Clube do Macintosh

www.iconet.com.br/appletalk



Quem não gosta de participar de um clube? Neste aqui, pecezista (se não for convertido) não entra! O Apple Talk é um clube de macmaníacos que tem lista de discussão, dicas, notícias e tudo mais para manter os sócios bem informados. Para participar, é preciso se registrar e pagar uma mensalidade de R$ 10.

Canto do Mac

www.cmac.com.br



Curiosidades, dicas, classificados de compra e venda de equipamentos usados, links úteis, além de dicas e truques para você ficar afiadíssimo em Mac. O site permite também que você mande sugestões, macetes e afins, com o devido crédito. Se o site demorar um pouco para aparecer, não pense que a máquina travou ou a conexão caiu: é só um Applet Java meio chato que está sendo carregado.

Mac OS Home Page

www.geocities.com/caioferrari

Bem, este site não tem nada de mais: alguns ícones para Mac, vídeos em QuickTime e programas shareware. Então, por que falar dele aqui? Ora, é um site pessoal, de alguém que adora Mac e resolveu se aventurar na Internet para declarar o seu amor pela plataforma. E você, está esperando o quê para montar o seu, hein?



Que! Fire CD-RW 12x10x32

Bem-vindo ao maravilhoso mundo do FireWire

Na Macmania 73 testamos o gravador FireWire da Que! e chegamos à conclusão de que ele era uma boa pedida, mesmo sendo mais lento que os concorrentes SCSI. Agora a coisa mudou de figura; o novo Que! Fire CD-RW 12x10x32 não é apenas um produto tentador: ele é bom mesmo.

Para começar, vamos falar do que mais interessa: sua performance. Os números relacionados no nome do equipamento significam que o gravador da QPS atinge velocidades de 12x para mídias graváveis, 10x para as regraváveis e 32x para leitura de discos. Na prática, isso significa que você pode gravar um CD-R (gravável) com 650 MB de dados em pouco mais de seis minutos, enquanto que o CD-RW (regravável) leva em torno de oito minutos, o que é um ótimo desempenho. Para leitura de CDs, atinge uma taxa de transferência de 4,2 MB por segundo, tornando o drive um substituto à altura de qualquer drive convencional. Além disso, por ser FireWire, não é necessário conectar nenhum cabo adicional para escutar um CD de áudio – tudo é feito digitalmente (desde que o Adaptec Toast 4.1.1, que acompanha o programa, esteja instalado corretamente).

A velocidade de gravação é o grande destaque do aparelho. Apenas para comparar, o modelo USB da Que! (*analizando na Macmania 68*) tem hoje as velocidades de 4x4x8.



Pró: Rápido e confiável

Contra: Cabo FireWire curto; manual é triste

A glória em seis minutos

Para ver como o produto funciona na prática, queimamos em 12x a mídia de CD-R que vem na simpática maletinha que "embala" o drive e constatamos, satisfeitos, que não houve problemas de leitura nem nos drives de CD dos Macs mais antigos (mídias gravadas em altas velocidades podem não ser reconhecidas nessas máquinas). É claro que isso também está relacionado com a qualidade do CD-R – no caso era da Mitsui, que é muito bom. O CD de áudio queimado a 12x foi também outra prova de fogo pela qual o Que! Fire passou. Desta vez, usamos uma mídia da Sony (que também é boa), e o disco tocou em todos os CD players que testamos, o que foi uma ótima surpresa, já que CDs de áudio costumam ser mais sensíveis a essa questão de velocidade de gravação.

Por suportar os principais métodos de gravação de CDs de áudio – como DAO (Disc At Once) e TAO (Track At Once) –, o equipamento também é compatível com o Adaptec Jam 2.6, software especialmente voltado para criar CDs de áudio sarados. Além disso, é capaz de ler e gravar CDs nos formatos High Sierra e ISO 9660 (de PC), mas a versão do Toast que vem com o drive não tem essas opções. Para isso, é preciso adquirir o Toast Deluxe.

Para encher de vez a bola da QPS, o Que! Fire abraça a tecnologia Burn-Proof, que elimina erros de gravação em altas velocidades causadas por problemas no fluxo de dados. Assim, diminuem muito as chances de o processo ser interrompido e a consequente perda da mídia. A QPS diz ainda que essa tecnologia possibilita fazer outras tarefas, como surfar na Web enquanto o CD é gravado; mas não descobrimos como fazer isso – não com o Toast, pelo menos.

Para ninguém dizer que só falamos bem, algumas reclamações: o cabo FireWire tem apenas um metro, o que pode ser pouco para quem tem um G4 embaixo da mesa; o formato arredondado do Que! Fire pode ser muito simpático, mas é péssimo para empilhar outros periféricos em cima dele; e a documentação e os manuais são pavorosos, trazendo apenas as informações básicas, como é costume dos fabricantes de produtos do gênero. Quando eles vão aprender que o melhor jeito de aprender a lidar com um gravador de CD não é na base da tentativa e do erro? M

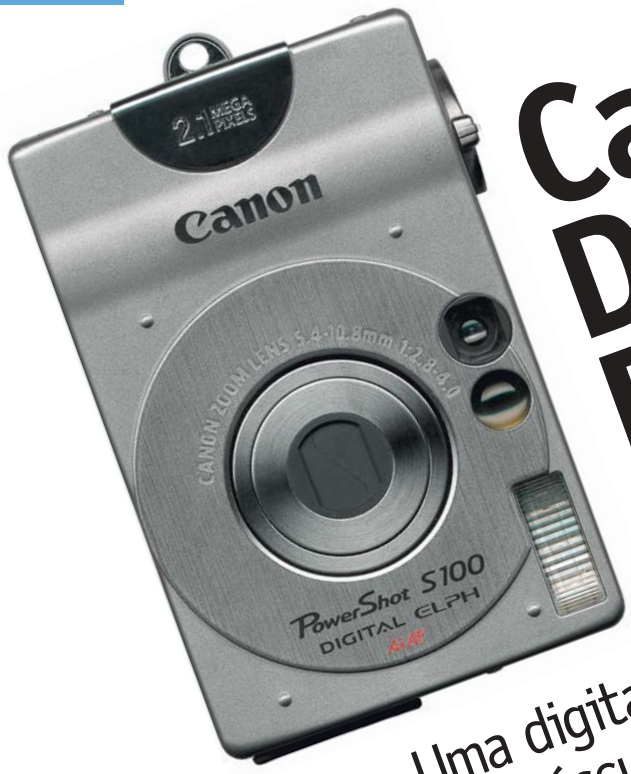


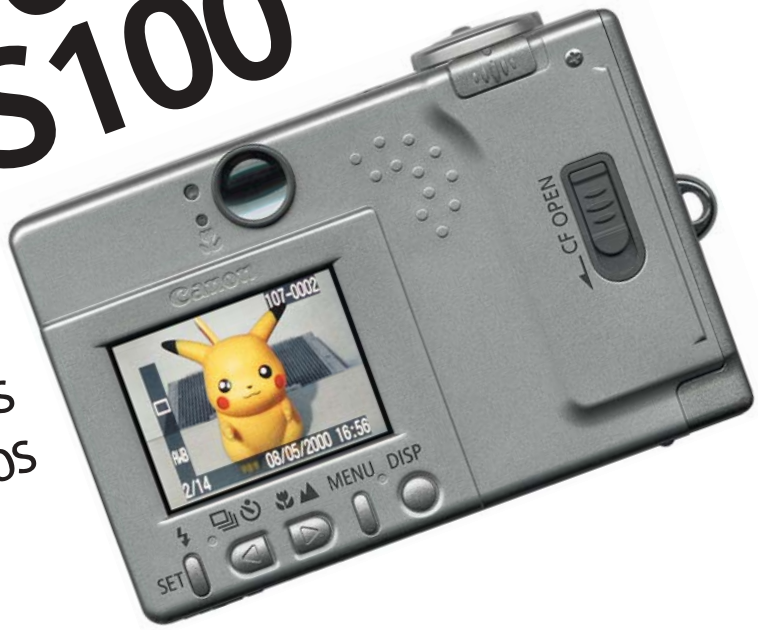
Andréx

QUE! FIRE CD-RW 12X10X32

QPS-Inc: www.qps-inc.com
Woodlands: 11-3885-7688
Preço: US$ 850

Canon Digital ELPH PowerShot S100





Uma digital minúscula com atributos maiúsculos

A Canon PowerShot Digital ELPH S100 (que nome grande!) é conhecida também como Digital IXUS e é derivada de outro modelo, quase idêntico em aparência, que usa filme padrão APS – não confunda!

A S100 é a menor câmera da categoria: as imagens acima estão em *tamanho natural!* Quando desligada, não tem partes salientes. Ela até tem uma argola para prendê-la a um colar! Não fosse pelo peso considerável (350 g), seria absolutamente discreta.

Acabamento

As máquinas compactas robustas (como a famosa série Stylus da Olympus – aquelas que têm uma tampa de correr na frente) já suportam bem o uso constante. Mas a PowerShot dá um show com o seu sensacional encapsulamento de aço inox, similar em aparência e resistência ao titânio. Duas folhas metálicas protegem a objetiva automaticamente com a máquina desligada. Dá pra pôr no bolso de trás da calça e sentar sem medo (não que eu tenha feito isso...).

O único ponto que destoa é o botão Record/Play, logo o mais usado, que não inspira a menor sensação de durabilidade.

No aspecto visual, a PowerShot é elegante e sofisticada de qualquer ângulo.

Resolução e memória

A resolução é a principal limitação da S100. 2,1 megapixels bastam para fotos casuais, mas não para uso geral ou profissional. Ultrapassa a área da maioria dos monitores, mas em papel corresponde a um *print* de apenas 10 x 13 cm a 300 dpi (1600 x 1200 pixels). Dá para fazer *prints* de página inteira, se você não se importar muito com a "sujeira" gerada pela compressão JPEG.

Felizmente, a resolução é a característica das digitais que está evoluindo mais rapidamente. A PowerShot S20, que custa 20% a mais, já oferece 3,3 megapixels (2048 x 1536). Mas ainda falta bastante para alcan-



Fotografe o que quiser, em público e a qualquer momento, sem que ninguém perceba. Esta imagem foi feita no modo automático, sem flash, no metrô de SP

Fotos Mario AV

Câmera espiã

Câmeras superpequenas como a PowerShot S100 resolvem um dos maiores problemas dos fotógrafos nesta era de paranóia coletiva: como *passar desapercebido*. Não sei quais são as regras do supermercado mais próximo da sua casa, mas o do meu bairro proíbe que os clientes façam fotos dentro dele. Só para provar como a S100 pode facilmente burlar as defesas anti-*paparazzi*, passei mais de uma hora fotografando (ostensivamente) os produtos – e *ninguém percebeu!*

Você pode achar prosaico fazer fotos proibidas de frutas e verduras, mas agora ouça isso: recentemente eu estava a pé, fotografando detalhes ao longo de uma rua deserta na zona rural de uma cidade do litoral de SP. Aparece por trás um carro; o motorista, a maior pinta de poderoso do lugar, pára e pergunta, seco: "para *quem* você está trabalhando?" Surpreso, conto a verdade por instinto: "pra mim mesmo, estava só querendo fotografar aqueles passarinhos (que o sr. espantou)..." Ele, mais calmo: "ah, desculpe, achei que estavam mandando fotografar minha propriedade para ajudar num processo contra mim"... e despediu-se cordialmente. Sumi do lugar rapidinho, sem querer nem saber qual seria o raio do processo.

Por pouco, sabe-se lá o que poderia ter *me* acontecido por causa de *nada*. Eu estava com a minha volumosa e chamativa Canon EOS. Se fosse com a S100, não teria corrido o menor perigo.



çar a resolução do filme 35 mm, que escaneado rende uns 10 a 20 megapixels.

A máquina vem com um cartão de memória CompactFlash de 8 MB. Cabem umas 8 a 10 fotos em qualidade alta, ou 15 a 20 em baixa (o número exato varia). Se você tiver (bastante) grana a mais, pode comprar vários cartões e intercambiá-los como se fossem filmes.



Com uma digital no bolso o tempo todo, qualquer coisa pode render uma boa foto. Esta é do forro do teto de um ponto de ônibus na Av. Paulista

Velocidade

Tirar do bolso e disparar não é tão instantâneo quanto com filme. Gasta-se dois segundos para o equipamento ficar pronto, e até aí você já pode ter perdido aquele momento único. A velocidade de disparo é passável: uma exposição a cada 1,7 segundos. Quer mais velocidade? Pague 30% a mais pela PowerShot Pro 70, que dispara até quatro vezes por segundo. Mas aí já é outro tipo de câmera, bem maior.

A S100 trabalha com a sensibilidade de um filme ISO 100. Por isso, tende a usar tempos de exposição razoavelmente longos, o que explica a sua insistência em acionar o flash em momentos que mais tempo de exposição e uma mão firme já dariam conta. A não ser que você opere tudo no trabalhoso modo manual, cheio de opções escondidas em menus, não fica muito campo para a experimentação. Mas ela não foi feita para experimentalismos, e sim para *não perder* fotos.

A bateria de íon de lítio recarrega em duas horas, mas dura apenas umas três sessões de fotos. É recomendável andar com uma segunda bateria para não ser pego de surpresa.

Ergonomia

Até que enfim, uma digital cujos controles dá para entender! Para tirar um instantâneo, basta apertar o botão de ligar, apontar e clicar. Mas, se você não quiser usar flash no modo automático, terá que desligá-lo a cada nova foto.

O sistema de menus é um pouco confuso, mas não é nada que não dê para aprender em um dia. E dá para segurar a câmera e navegar na interface com uma só mão. Para ver as fotos, é só mudar a qualquer momento para o modo Play. É nesse modo que você apaga as imagens ruins, abrindo espaço para as boas. Isso compensa a pequenez da memória.

CANON DIGITAL ELPH POWERSHOT S100

Canon: www.canon.com 11-5070-7200
Elgin: 0800126999
Preço: R$ 2.500

Pró: tamanho; versatilidade; robustez; bons recursos automáticos; auto-exposição e zoom; conexão via USB e software para Mac são excelentes

Contra: durabilidade da bateria; resolução não muito alta; lentidão entre os disparos; muito cara para os nossos padrões

Óptica

É possível poupar energia desligando o visor LCD e operando a partir do *viewfinder* óptico, que mostra ligeiramente menos campo que a área total capturada na foto.

O *zoom* motorizado (que equivale ao 35-70 mm de uma câmera tradicional) é rápido e eficiente, compensando o "modo macro" (mínimo de 12 cm) um pouco decepcionante, que tem dificuldade em "autofocar" de perto.

O *zoom* digital, que interpola a imagem, não pode ser considerado mais que um brinquedo; felizmente, ele pode ser mantido desligado.

Um dos problemas das digitais – a dificuldade em se determinar se o foco está certo – é compensado por um sistema de autofoco contínuo de três pontos TTL (através da lente), que rastreia os objetos em tempo real. Impressionante!

A máquina detecta e compensa o tipo de iluminação ambiente – luz do dia, incandescente ou fluorescente – de forma *automática.* É uma vantagem clara sobre as máquinas de filme, que exigem a colocação manual de filtros e a compensação da exposição, e mesmo assim não garantem que as cores sairão certas.



A capacidade da PowerShot de obter exposições automáticas corretas com qualquer tipo de luz é algo que muitas máquinas, mesmo de filme, não têm



Fotos Tom B

Conexão com o Mac

O que você faz com as fotos digitais? Baixa para o computador, é claro. Nesse ponto, a primeira geração de máquinas digitais era quase inviável, pois usava a horrivelmente lenta porta serial. Felizmente, agora temos o velocíssimo USB. Com ele, um cartão de memória de 8 MB é descarregado em 40 segundos; um viajante com um laptop com USB tem diversão garantida para a viagem toda.

Além de rápido, o USB é cheio de truques. Por exemplo, basta plugar a S100 ligada e o software da Canon já se abre, automaticamente! Aliás, o elegante e funcional programinha é uma exceção total em um mercado abarrotado de softwares horríveis. A Canon inclui até um software para emendar imagens adjacentes e construir panoramas.

Tenha as duas

O custo inicial da PowerShot é bem maior que o de uma boa máquina convencional, mas pense na fortuna que você vai deixar de gastar com revelação e compra de filmes. Com o tempo, a máquina digital se amortiza e até ultrapassa a de filme em economia. É um ponto importante, especialmente para aqueles que queimam rolos e mais rolos de filme em viagens turísticas, reuniões de família etc.

Agora que as câmeras digitais são uma realidade tanto no campo profissional quanto no amador, sempre há os deslumbrados que correm a anunciar "a morte do filme". Só que isso *não* vai ocorrer. Falaram antes que o CD acabaria totalmente com o vinil, a TV com o rádio, a Internet com as publicações de papel... e o PC Wintel com o Macintosh.



A capacidade de macro da Canonzinha a torna útil para fotos de produtos para a Web e outras aplicações simples

O que ocorre na vida real é que as tecnologias pioneiras não somem, viram *nichos*; e é exatamente esse fenômeno que está para acontecer entre as câmeras de filme e as digitais.

As boas máquinas de filme ganham em custo inicial e qualidade de imagem – e ainda ganharão por um bom tempo. Sem falar nas características únicas de captação de luz, cor e textura dos filmes. Filme é o meio ideal para a fotografia de arte. Por esses motivos, a fotografia analógica deverá diminuir em uso e talvez elitizar-se, mas não desaparecerá.

Por outro lado, algumas máquinas digitais *já* tornaram obsoletas as máquinas *equivalentes* de filme. O sistema digital, com visualização instantânea dos resultados, possibilidade de seleção de imagens no ato e capacidade de transmissão digital sem conversão prévia, se presta muito melhor a fotos casuais, de teste e (principalmente) fotojornalismo.

As digitais miniatura, como a PowerShot, oferecem uma liberdade incrível, pois você pode fotografar qualquer coisa a qualquer hora, ficar só com as imagens boas e publicá-las na Internet com um pé nas costas. A única desvantagem é a dependência da bateria elétrica e de um computador – o que para muitos não chega a ser um problema. A única coisa que falta para as digitais "estourarem" é baixar mais o preço dessas pequenas maravilhas.

Para quem leva a fotografia a sério, seja como *hobbyista* ou profiça, o negócio é sempre carregar a digital no bolso, para jamais perder nenhuma foto em suas andanças, e usar a câmera de filme somente para as fotos que exijam alta definição. Resumindo: tenha as duas câmeras para ser *completamente* feliz! **M**

MARIO AV www.marioav.com
Photoshopista e fotógrafo; tem três câmeras de filme, mas está guardando grana para a sua digital.
*Respeito e gratidão a **Tom B** pelo empréstimo de sua S100 pessoal para o teste.

MacPRO
o suplemento dos power users
Ano 3 - Nº27
Parte integrante da revista **Macmania**
Não pode ser vendido separadamente

ProNotas

Mudando a cara do Mac OS X

Programa troca ícones do Finder no novo sistema operacional

Se você não curtiu os ícones fotográficos do Mac OS X e quer mudar tudo, vai precisar de um bocado de paciência, conhecimentos de programação e coragem; ou então, usar o programa **Switcheroo**. O shareware foi criado pelo site Xicons.com, especializado em ícones para o novo sistema operacional da Apple. Com ele é possível trocar todos os ícones que aparecem na barra de ferramentas da janela do Finder. O Switcheroo já vem com alguns conjuntos de ícones e pode ser baixado no site, onde estão as instruções de como instalar e usar o aplicativo e também serão colocados mais conjuntos para o programa, inclusive sets criados pelos próprios usuários (que devem ser enviados nos formatos 32x32 e 128x128).

Xicons.com: http://xicons.macnn.com

Projeto Darwin continua sendo atualizado

Apple libera versão 1.2.1 do núcleo do Mac OS X

Atenção, desenvolvedores de plantão: a Apple lançou uma **nova versão do Darwin** (o núcleo central do Mac OS X), a 1.2.1, que tem seu código fonte aberto e distribuído de graça na Internet.

Os programadores podem fazer o download do Darwin no site da Apple e mandar suas contribuições para a equipe de desenvolvimento para que possam terminar os projetos que ainda estão em andamento. Entre o que ainda precisa ser feito, segundo a empresa, está o suporte a Macs mais antigos e para computadores com (opa!) processadores Intel.

A configuração mínima para o Darwin 1.2.1 é 32 MB de RAM (o recomendado é 64 MB), 800 MB de espaço em disco (recomendado, 2 GB) na partição primária do drive. Os desenvolvedores precisarão de mais 200 MB de espaço livre numa partição separada para fazer o download do instalador (de 135 MB). Cartões AirPort, Adaptec SCSI, DEC Ethernet e FireWire são incompatíveis com o Darwin, por enquanto.

Darwin: www.publicsource.apple.com/projects/darwin

Fuji FinePix S1 Pro

Digital chega perto do filme

por Marcos Kim

O mercado profissional de fotografia digital acaba de ganhar mais uma boa opção. A Fuji lançou recentemente no Brasil a FinePix S1 Pro. A S1 vem disputar o mercado reflex 35 mm com a conhecida Nikon D1; ambas, aliás, utilizam corpo e objetivas Nikon. É praticamente inevitável uma comparação entre as duas.

Não deixa de ser curioso que a Fuji praticamente esteja vendendo um equipamento da Nikon, sua concorrente. De exclusivo da Fuji, só há o SuperCCD.

A diferença mais visível está nos corpos. A D1 é baseada no corpão da famosa Nikon F5, enquanto a S1 usou como base a modesta Nikon F60. Definitivamente, uma economia injustificável; afinal, se a intenção é o uso profiça, principalmente jornalístico, podiam ter escolhido um corpo mais resistente. Por outro lado, a S1 é relativamente leve (800 gramas), o que torna confortável seu manuseio.

A S1 vem com um pequeno flash incorporado, que pode ser um belo quebra-galho em várias situações, além de ser útil pra acionar fotocélulas, por exemplo. Veja a foto das bolas de sinuca paradas.

Todas as objetivas, *pero no mucho*

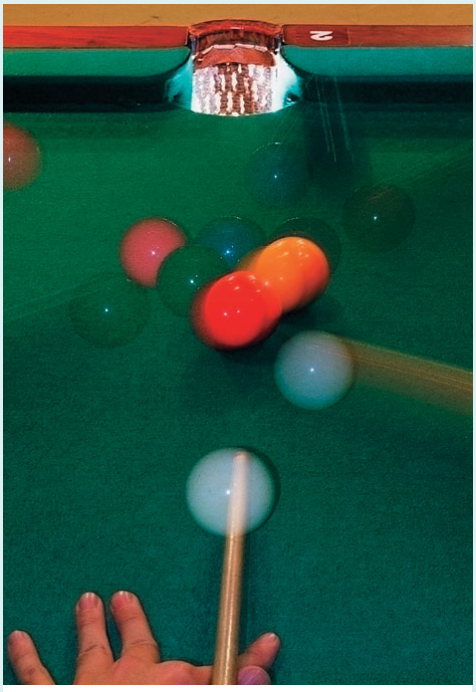
A S1 aceita praticamente todas as objetivas Nikkor. Na verdade, este é um item um pouquinho complicado. As objetivas mais modernas funcionam beleza, inclusive no autofoco. Acontece que o trunfo da S1 pra seduzir os fotógrafos profiças é o aproveitamento das suas antigas objetivas, que afinal são um investimento de toda uma vida. Aí começa a complicar. Umas funcionam com a ajuda de foco (uma luzinha no visor indica quando



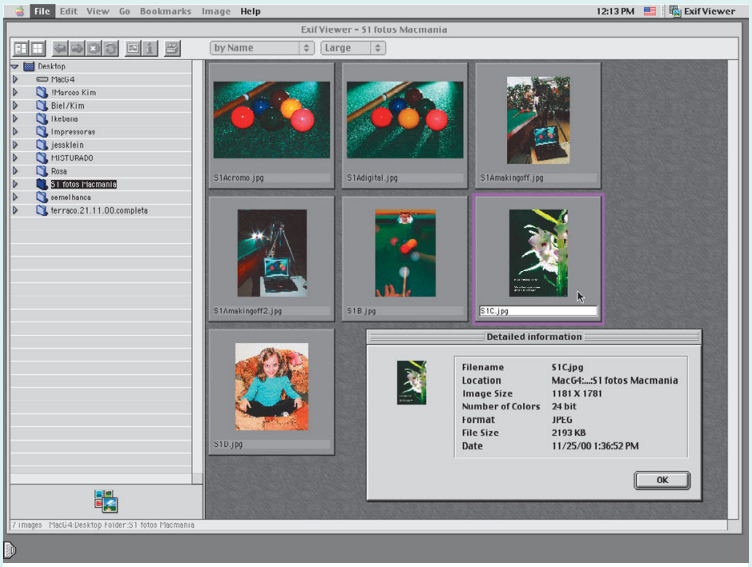
algo está focado). Outras (poucas, na verdade) só têm este recurso a partir de um diafragma tipo 5.6 ou menor (8, 11, 16 etc, não esquecer que a relação é inversa).
Outro item meio chatinho é a fotometragem. A leitura 3D Matrix é um dos grandes trunfos da Nikon, mas a S1 apresenta algumas limitações, novamente relacionadas ao tipo de objetiva. Apenas algumas (Tipo D, AF-S etc) conseguem se beneficiar do Matrix; as demais estão limitadas ao Center-Weighted, que não chega a ser mau negócio pra fotógrafos experientes. Entretanto, vale ressaltar que fotometragem não é algo tão crítico nas câmeras digitais; afinal, você vê o resultado na hora. Ok é meio chato repetir alguns cliques, mas não se perde totalmente a viagem.
Outro item importante em relação às objetivas é que sua distância focal é multiplicada por 1,5; ou seja, sua tele de 300 mm fica equivalente a uma belíssima 450 mm. Por outro lado, sua grande-angular de 28 mm vira quase uma normalzinha (42 mm). É bom pensar em investir numa olho-de-peixe...

SuperCCD não tão super assim

A Nikon D1 tem uma resolução menor, 2,74 megapixels contra os alegados 6,1 megapixels da Fuji S1. Aparentemente, a diferença é grande; mas convém explicar como a câmera da Fuji diz atingir tal resolução.
O fato é que a S1 capta mesmo 3,4 megapixels; pouco mais, portanto, do que uma Coolpix 990 *(ver Macmania 75)*. Entretanto, usando o tal do SuperCCD octogonal, obtém-se arquivos que atingem cerca de 17,5 MB, resultantes dos tais 6,1 megapixels. Mas não se iluda. A qualidade não é lá essas coisas. O lance é se restringir aos 3,4 megapixels (2304 x 1536 pixels, que dá 13 x 19,5 cm a 300 ppi). Aí sim, você vê a que veio esta câmera. Pode acreditar, neste caso a qualidade da imagem é boa, ficando muito próxima à de um filme 35 mm 400 ISO. A Fuji, que não é boba nem nada, oferece essa resolução no menu para você não perder tempo captando na maior resolução para depois reduzir no Photoshop.
Simplificando: dá pra fazer meia página de revista, sem medo de ser feliz. Para Internet, logicamente, dá e sobra. Há a opção de captar em baixíssima resolução, o que agiliza bastante o trabalho. Mas eu acho que sempre tem de dar uma passadinha pelo Photoshop (ou equivalente), pelo menos para converter para CMYK. É bom lembrar que a S1 é uma câmera reflex; logo, também pega poeira, principalmente no CCD.



Múltipla exposição é moleza com a S1. Após a primeira exposição, pode-se repetir as posteriores quantas vezes quiser.



O programa para visualizar as fotos é muito bom, permitindo rotacionar, deletar e ver diversas informações sobre a imagem.

Sensibilidade

Sinceramente, não entendo bem como rola esse lance de ISO em câmera digital. Mas o fato é que as opções da câmera são: 320, 400, 800 e 1600. Pra efeito de comparação, testei em 400 (eu só tinha cromo 400). Para minha grata surpresa, a relação de abertura e velocidade é praticamente idêntica à do filme convencional. Cliquei primeiro com a digital; depois, peguei minha boa e velha Canon T90 e usei a mesma exposição. Resultados bem próximos – dá até para substituir o Polaroid pela S1 na hora de testar a luz, por exemplo.
Para quem já operou uma câmera digital, não há grandes mistérios. A S1 tem ícones de fácil compreensão, os botões não causam grandes confusões. Como todo bom apressado, usei o equipamento sem ler o manual e me virei bem. Quem já usou um modelo FinePix *(Macmania 77)* verá que os ícones são praticamente idênticos. Para os amadores, há a comodidade daqueles modos de retrato, paisagem etc – muito prática.

Uma câmera digital concilia qualidade, velocidade, controle e custo zero de filme

Formatos de arquivo

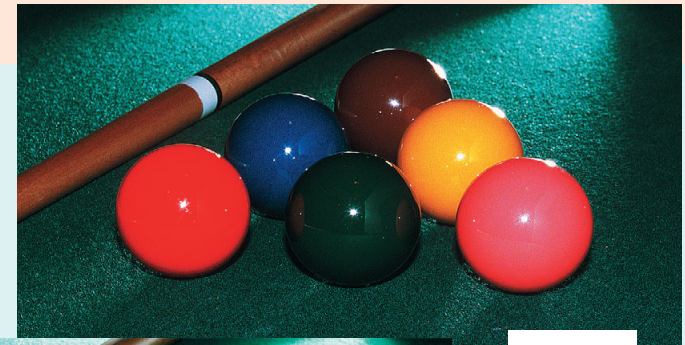
O lance é captar em JPEG Fine. Posso apostar que não há diferença significativa de qualidade em relação ao TIFF. Outras opções de armazenamento são o JPEG Normal e o JPEG a Basic, bons para Internet. É bom lembrar que os cartõezinhos de memória são caros e comportam poucos MB de informação. Usando TIFF, que ocupa cerca de oito vezes mais espaço do que o JPEG Fine, não dá pra quase nada. Vale destacar que a S1 tem duas entradas de mídia. Dá para colocar um cartão SmartMedia e um CompactFlash, por exemplo (suporta também Microdrive IBM). Quando um lota, automaticamente a máquina começa a armazenar no outro – muito bom para não se perder tempo trocando de cartões durante uma cobertura, por exemplo.

Conectar no Mac

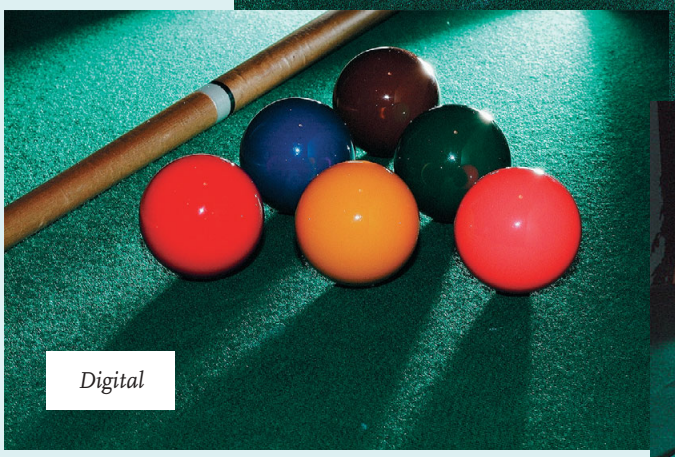
O software de conexão ao Mac (via USB) não tem mistério. O excelente browser Exif Viewer acompanha a S1. Ele simula com muita classe uma mesa de luz. Permite rotacionar, apagar arquivos, renomear, ver as informações de abertura, velocidade etc. E ainda faz um *slide show* pra você ficar babando nas suas fotos.
Outra comodidade: você pode disparar a câmera a

Pró: menos cara que a D1; duas entradas de mídia; faz múltipla exposição
Contra: corpo medíocre; preço elevado; kit que acompanha a câmera não é vendido separadamente

partir do seu computador. Muito chique, não? Ir ao local do cliente com seu notebook, clicar sentado, analisar o arquivo, deletar, fazer de novo. Infelizmente, não foi possível testar essa feature no Mac. Aparentemente, isso só é possível com o software para Windows.

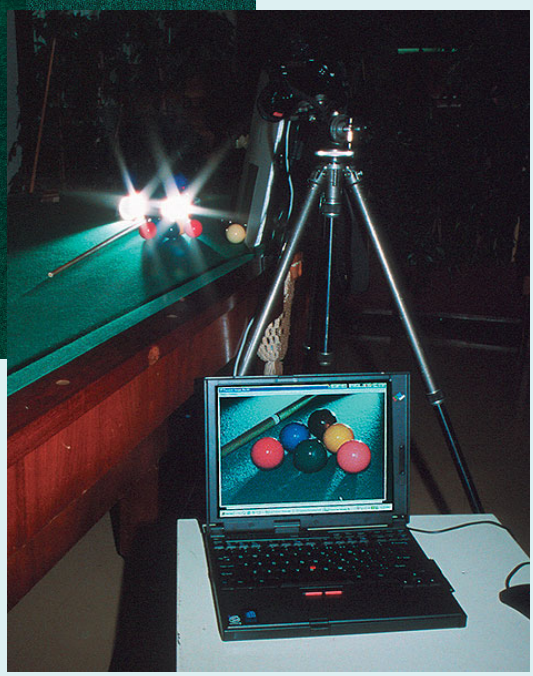


Cromo



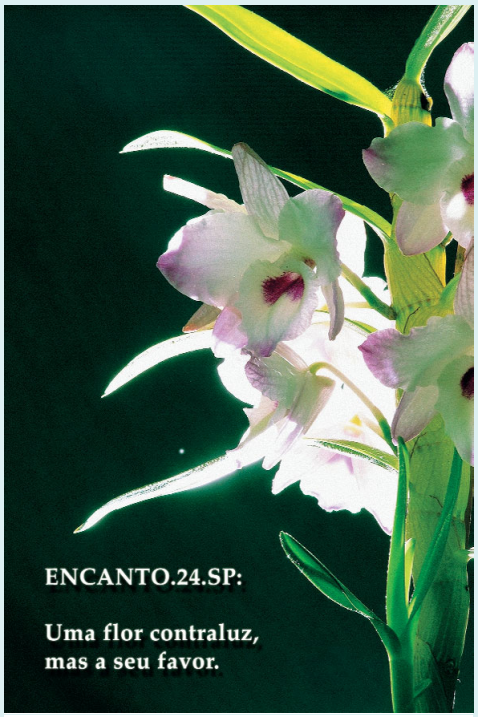
Digital

Flash frontal de preenchimento, dois flashes SB-26 na contraluz. - Compare a foto feita com digital e a feita - com cromo (ambas em ISO 400). Velocidade 1/90, f22



O preço

Agora você, leitor ansioso, pergunta: e o preço? R$14 mil. Caro? Também acho, mas é bom lembrar que ela é dirigida claramente ao mercado profissional. Um fotógrafo profiça pode cobrar tranqüilamente cerca de R$ 1 mil pela cobertura de um dia inteiro, por exemplo. Logo, não é nada inviável fazer um financiamento para adquirir esta câmera. Vários fotógrafos que migraram do filme para o digital estão cobrando mais caro pelo serviço: alegam justamente que o cliente não tem mais o custo de escaneamento, o qual passa a ser incorporado parcialmente no lucro do fotógrafo. Um bom negócio pra ambos. E hoje, a D1 custa cerca de R$ 18 mil (caiu R$ 4 mil após o lançamento da concorrente). Portanto, a S1 é "menos cara" (mais barata, realmente, não é bem o termo).



Esta eu fiz pra encantadora moça que conheci pessoalmente, após um chat.

Produção gráfica

Além de veículos de imprensa, outros clientes em potencial da S1 são as pequenas empresas de criação de catálogos, agências de publicidade. Afinal, uma câmera digital profiça concilia qualidade, velocidade de produção, controle de resultado e custo zero de filme e de escaneamento – itens nada desprezíveis na hora de pôr na balança. E haja peso, pra contrabalançar catorze paus. Nitidamente, quem investe num corpo desses precisa pensar a longo prazo.

Claro que é uma câmera pensada para "nikonzeiro". Afinal, um bom jogo de objetivas Nikkor pode ter preço superior ao desse corpo. E os flashes da mesma marca, do modelo SB-22 pra cima, aproveitam os recursos disponíveis, como o TTL.

Múltipla exposição

Não sei se estou sendo ignorante, mas acredito que a S1 é a primeira câmera digital a fazer múltipla exposição. Com uma enoooorme comodidade. Veja só: faça a primeira exposição (devidamente subexposta, não esqueça disso). Faça então a segunda, e veja o resultado da mescla. Não gostou? Jogue fora a segunda e refotografe até ficar legal. Praticamente, funciona como camadas *(layers)* de Photoshop. Show de bola!

Opcionais obrigatórios

Uma coisa chatinha que rola no Brasil é a obrigatoriedade de se comprar um kit de acessórios com o corpo da S1, diferentemente do que acontece no exterior. Alguns itens são bem legais, como o leitor duplo de mídia (CompactFlash e SmartMedia); mas o *case* (malinha) que embala a câmera é absolutamente inútil para o fotógrafo profissional. Muito pouco prático pra quem faz cobertura jornalística, além de ser minúsculo (nem pense em acomodar um jogo de objetivas).

Fuji FinePix S1 Pro

Fujifilm: 11-5091-4000
Fujifilm: www.fujifilm.com
Preço: R$ 14.000

Baterias

Confesso que fiquei pouco tempo com o equipamento; logo não pude constatar se ele consome muita bateria. Mas é fácil supor que sim; primeiro, porque todas as câmeras digitais são assim; segundo, porque a S1 tem três (!) compartimentos de bateria. Portanto – para complicar de vez – são dois tipos diferentes de bateria que devem ser utilizados. Vai entender... M

MARCOS KIM
2186@terra.com.br
Continua fotografando flores e as enviando todos os dias pra conquistar a moça que conheceu pela internet. Por enquanto, não deu certo...

Contra os invasores

NetBarrier promete impedir penetras indesejáveis no seu computador

Pode ser sincero: você tem *medo* da Internet? Histórias sobre, hackers e outros invasores de computadores que podem roubar informações guardadas no seu Mac ou, então, de vândalos que infiltram vírus, apagam HDs inteiros e outras desgraças do gênero pululam no noticiário. Como evitar que esses malfeitores se infiltrem na sua máquina? Aliás, será que eles já não entraram e você não ficou sabendo? *Argh!!!!!!!*



Os mais radicais poderiam dizer que a resposta é simples: não conectar o Mac na Web! Mas, para quem ainda pretende usufruir de tudo de bom que a Internet tem sem precisar se preocupar com a parte ruim, a Intego possui um programa que pode ser a resposta para suas preces: NetBarrier, seu firewall pessoal.



Os filtros são fáceis de configurar e não deixam os intrusos roubarem suas preciosas informações pessoais (além de evitar que você as mande por engano por email)

As invasões comuns

Antes de falar do programa, que tal saber um pouco mais contra o que ele luta? Existem diversas maneiras de se invadir o computador alheio e fazer estragos monumentais. As mais comuns são:

- Roubar documentos que possam conter informações confidenciais ou pessoais, como a senha de acesso ao seu provedor, por exemplo.
- Executar comandos que podem ferrar com o sistema operacional, apagar o conteúdo do HD e até mesmo desligar remotamente o computador.
- Mudar páginas da Internet que estejam hospedadas no seu computador ou no servidor.
- Lançar ataques do tipo *denial of service*, que pode não só causar danos na Web como deixar o computador inutilizável por horas seguidas.
- Xeretar no seu computador e depois de algum tempo voltar para fazer brincadeiras de mau gosto ou roubar algo importante.
- Colocar na assinatura de todas as suas mensagens uma propaganda daquele site erótico que você visitou sem nenhum compromisso.
- Vírus…

Bem, falando desse jeito, até que aquela opção de deixar o Mac desligado da tomada não parece ser de toda ruim. Mas não é preciso ficar tão assustado, afinal, "entrar" em uma máquina não é tão fácil como mostram os filmes e seriados de TV. Principalmente se você usa um Mac. O bom é sempre estar prevenido, manter o antivírus bem atualizado e não abrir programas enviados por quem você não conhece. Com isso, você já está bem seguro.

Reforçando a segurança

O NetBarrier é recomendado para quem tem uma conexão dedicada à Internet, como o ADSL, por exemplo. Esse tipo de acesso dá um número IP (*Internet Protocol*) fixo ao usuário, o que torna mais fácil a um possível "invasor" encontrá-lo na rede. Pois bem, e o tal NetBarrier resolve o problema de garantir privacidade e segurança? Sim, mas não é tão simples como ele quer fazer você acreditar.

No processo de instalação, o NetBarrier, atualmente na versão 1.5.2, é colocado numa configuração básica que proíbe ataques de vândalos. Se alguém tentar entrar no seu computador ou o programa notar qualquer atitude suspeita, ele emite um alerta e pergunta o que você quer fazer – colocar o intruso numa lista (Stop List), que vai impedir novos ataques, ou permitir que ele entre (no caso de ser algum conhecido). Mas para a Internet, o seu Mac vai continuar tão aberto como sempre foi, já que o firewall vem desativado (opção "Sem Restrições"). Daí, fica na mão quem não manja muito de como funciona a troca de dados entre o seu Mac e o mundo externo e não sabe configurar uma proteção segura que permita continuar navegando na Internet sem antes ler o manual (em inglês) direitinho e poder entender as diferenças entre os vários padrões de segurança para se proteger de maneira efetiva. O NetBarrier também não alerta quando é feita uma conexão via AppleTalk.

Em tempo: *o NetBarrier não é antivírus!*

Um dos modos de se garantir é criar filtros



O NetBarrier mostra todas as ações e invasões que foram tentadas no seu Mac e o que você fez para evitá-las. Bom menino!

Perigo! Perigo! Tem alguém tentando fazer algo de ruim no meu Mac… não, não… fui eu que tentei enviar um dado protegido para mim mesmo… ufa!

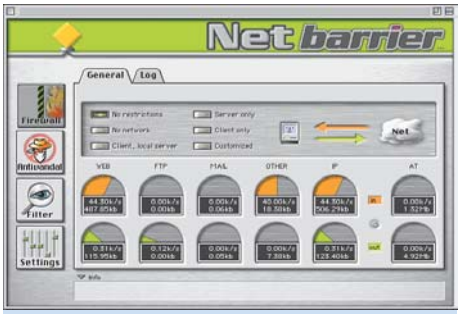


Fique ligado

Firewall: É um esquema de segurança para redes e Internet que, numa definição bem simples, pode ser considerada uma barreira que filtra as informações que entram e saem do seu computador, não permitindo que alguém possa olhar o conteúdo da sua máquina sem autorização, enviar ou retirar documentos e programas.

Pró: Protege seu mac de ataques via Internet

Contra: Não é fácil de configurar



Navegando na Web, sem restrições. Mas, se você for deixar seu Mac sozinho e não quer que as pessoas mexam na Internet na sua ausência, clique "No network". Quem tentar surfar vai quebrar a cara!



Proibido isso, proibido aquilo e aquele cara… Pronto! Agora você está protegido contra tudo e contra todos. Mas é bom deixar algumas coisas livres, como a transferência FTP, senão…

para certas palavras-chave. Esses filtros são até fáceis de configurar; basta escolher um nome (senha ou *password*, por exemplo) e depois indicar o que deverá ser protegido. No caso, sua senha de acesso. A partir daí, se alguém entrar no seu computador para tentar roubar um arquivo que tenha o número da sua senha ou você mesmo, num momento de distração, tentar mandar o arquivo, o NetBarrier emite um alerta e impede que o arquivo seja enviado por engano ou retirado.

Outra maneira de ter uma noite de sono tranquila ao passear pela Internet é criando seu próprio firewall usando Regras (*Rules*). Mas para isso é preciso ter conhecimentos, mesmo que rudimentares, de como funciona uma rede e de todo o mecanismo de entrada e saída de dados de um computador; ou então ler o manual (olha ele aí de novo!) para saber como montar a sua regra bacana (na verdade, o pessoal da Intego nem aconselha muito a leitura do capítulo sobre Regras a pessoas não versadas).

NETBARRIER

Intego: www.intego.com

Preço: US$ 75,00 (frete de US$ 25)

Garantido?

No final das contas, a decisão de colocar um firewall pessoal vai depender mais dos riscos que você pensa estar correndo do que qualquer outra coisa. Baixando programas de sites conhecidos, tendo um bom antivírus (atualizado, de preferência) e não sendo chegado em aventuras, pode ser que nunca se depare com uma invasão e poderá viver tranqüilo, navegando sossegado. Mas, se você é daqueles que acreditam que a Web é um lugar extremamente perigoso e anda paranóico, pensando no que vândalos podem estar fazendo com seu lindo Mac neste exato momento, ou é um administrador de redes de Mac e precisava de um firewall simplezinho para deixar toda a turma mais sossegada, então vale a pena ter um instalado, só para garantir, né? M

SÉRGIO MIRANDA
Paranóico de carteirinha, tem certeza que alguém está observando tudo que ele anda fazendo, o tempo todo

DOUGLAS FERNANDES

Netscape Communicator 6.0

Tanta espera por tão pouco?

Guerra dos Browsers, o epílogo. Depois de ver sua hegemonia de mais de 80% no mercado de browsers ser reduzida a pó, de tentar conquistar a comunidade *open source* para seu lado e de ser comprada pela AOL, a Netscape tenta mais uma cartada. Para começar, um salto da versão 4.7 direto para a 6.0, mostrando que as mudanças na nova versão são radicais e, de quebra, que ela estaria à frente do Explorer 5.0. Será?



Há cinco anos atrás, a Netscape tinha praticamente o monopólio de browsers para a Web, exatamente por ter sido a primeira empresa a perceber o potencial explosivo da Internet. Mas isso aconteceu somente porque Bill Gates piscou. Quando percebeu seu erro, a Microsoft rapidamente mobilizou todas as suas forças para recuperar o tempo e o mercado perdido. Lançou um browser gratuito, pediu gentilmente aos fabricantes de PC (e à Apple também) que o adotassem como browser *default* (senão…) e, finalmente, integrou o browser com o Windows. Tudo isso gerou o tão falado processo sobre práticas monopolistas, que até hoje atormenta os executivos da empresa.

Se a Microsoft vai ser dividida em duas, se ela vai ser obrigada a liberar o código do Windows ou se Bill Gates será obrigado a mudar para uma ilha no Caribe, não se sabe. O que é certo é que a Microsoft ganhou a tal guerra dos browsers, e hoje o Explorer é hegemônico, tanto no Windows como no Mac.

Uma das últimas tentativas da Netscape de virar o jogo foi liberar o código do seu navegador, tornando-o *open source*. Isto é, qualquer programador no mundo teria acesso ao código e poderia aperfeiçoá-lo. Só que o chamado projeto Mozilla foi conduzido de forma confusa, e muita gente na comunidade *open source* (e até mesmo dentro da Netscape) o criticou.

O tempo passou, e depois de muitas versões betas, fofocas e esperanças, a Netscape finalmente liberou o primeiro fruto do Mozilla: o Netscape 6.0. Mas, passados alguns dias do seu lançamento, as opiniões dos usuários pelo mundo todo expressaram decepção e frustração. O Communicator 6.0 até tem muitas coisas legais que faziam falta (algumas chupadas descaradamente do Explorer 5.0), mas o que realmente deixou muita gente infeliz é que, depois de tanta espera, a nova versão do Communicator mais se parece com uma versão beta faminta por memória e cheia de problemas.



Visual moderno, código fonte aberto, temas de aparência e uma fome avassaladora por memória

Instalando o dito cujo

Instalar o Netscape é teoricamente fácil: você vai até o site da Netscape (www.netscape.com) e baixa um pequeno instalador (meros 320K), escolhendo apenas os módulos que quer instalar (email, newsgroup, o Netscape Instant Messenger, o Quality Feedback Agent e o Spell Checker). Se você quer instalar só o navegador, não precisa baixar todo o pacote. Depois de baixados todos os módulos (você pode baixar individualmente ou todos de uma só vez), ele faz toda a instalação e já abre o Netscape para lhe dar boas-vindas. Na instalação, ele já verifica se existe uma versão anterior do Netscape e aplica todos os seus dados e configurações à versão nova. Ele também importa (sem perguntar nada) as configurações do Internet Explorer, incluindo aí os bookmarks. De cara ele põe a pasta com os seus dados na raiz do seu disco. O maior problema em todo esse processo é que, se você não tem uma boa conexão, a instalação pode demorar um tempo angustiante. E o botão Resume, para continuar uma conexão que caiu, nem sempre funciona. Quando a instalação finalmente acaba e abre-se o programa, a primeira impressão é de que o Mac travou. Não: a abertura do programa é que é uma carroça, assim como boa parte de suas operações. Além disso, para rodá-lo você precisará de 20 MB de RAM (sem memória virtual) disponíveis e mais uma reserva se você costuma abrir várias páginas ao mesmo tempo ou gosta de entrar em sites pesados, o que descarta de cara que você o use em um Mac com pouca memória. Mas a tortura de usar o Netscape apenas começou...

Boas e más notícias

A primeira boa notícia é que você vai notar que a cara dele mudou. Mas se você não gostar, pode mudar para o tema Classic, que é a cara antiga do Nescape com algumas mudanci-

nhas cosméticas. Além dos dois temas que vêm com ele, você pode baixar outras opções da Internet assim que forem aparecendo e ir trocando-as de acordo com o seu gosto, da mesma maneira como você costuma trocar os skins do seu tocador de MP3, por exemplo.

Ainda no quesito aparência, você pode escolher a resolução da tela para que os textos fiquem com melhor leitura e escolher quais botões aparecem na tela (o que nem de longe bate a versatilidade que o Explorer tem para personalizar os botões).



Depois de esperar alguns minutos pela tela de abertura, você finalmente encontra... outra tela de abertura

O History (função que armazena os links das páginas visitadas) agora é global, ou seja, você pode abrir e fechar várias páginas que ele mantém um histórico das páginas visitadas; mas a função Go da barra de menu ainda só registra as páginas visitadas da janela que está aberta. O Netscape também perde nesse quesito para o Explorer, que consegue tratar o History de forma mais elegante (com janelas transparentes e mais organização). Há facilidades para navegação, como o Internet Keywords (você pode colocar palavras chaves como *shop* ou o nome de uma cidade para ele ir direto ao assunto) e a função de autocompletar as URLs, que pode ser ligada ou desligada conforme o seu gosto. O pacote ainda inclui o Composer, módulo para edição simples de HTML, o AOL Instant Messenger (o ICQ da America Online), que agora é integrado no Communicator, e um corretor de texto (em inglês) para emails. Das coisas novas, a mais interessante é o Email Address Collection, que coleta endereços de todos os emails recebidos e enviados. Isso pode ser ruim se você recebe muito email, mas o número de endereços coletados pode ser limitado. O Netscape copiou também a função de autocompletar formulários do Internet Explorer e a função de armazenar senhas de sites que exigem acessos com senhas (não, não é compatível com o Keychain). Ele também pode se atualizar automaticamente.

A navegação foi bastante melhorada com o Gecko, o novo código para desenho de páginas. Além de uma perceptível melhora na velocidade em geral, percebe-se um excelente desempenho quando a navegação se dá dentro de um site: ele consegue guardar informações de frames, imagens e links que se repetem, para colocar mais rápido todos esses elementos. No lado esquerdo da janela existe agora um conjunto de *tabs* que dão acesso rápido a informações de notícias, acões, pesquisas e dicas de navegação.

Outra coisa bem legal que agiliza a navegação é uma função que joga aquelas janelas chatas que abrem automaticamente para trás da janela principal. O módulo de email finalmente permite receber mensagens de várias contas de email na mesma janela ao invés de ter que criar novos *profiles* (antes você tinha que fechar o programa e abri-lo novamente com outro perfil para acessar uma conta diferente. Mas, novamente, não consegue bater as soluções do Outlook Express.

Todas essas novidades são facilmente esquecidas quando você se depara com várias travadas (em uma frequência maior do que a aceitável) e uma incrível incompatibilidade com sites e plug-ins. Isso, é claro, sem contar com a terrível lerdeza de todas as janelas que são abertas e a navegação em si.

Quit?

O Netscape 6 foi na contramão de tudo o que a gente poderia esperar de um navegador com programa de email integrado: é lento, pesado e não é compatível com muitos sites. Parece até que estamos com um beta em fase de teste. Se você quer um navegador e programa de email confiável, fique com a versão anterior do Communicator (a 4.76) e espere até sair uma versão 6.1, com os problemas corrigidos. Se você quer um browser mais sofisticado e bonitinho, mas tão confiável e tão bom ou até melhor que o Netscape, fique com o Explorer e use o Outlook Express como alternativa para email.

Infelizmente não dá para recomendar o uso no dia-a-dia do Netscape, a não ser que você tenha muita paciência e navegue pelos seus sites favoritos para saber se há alguma incompatibilidade. Infelizmente, não foi desta vez que a união Netscape/AOL mostrou a que veio. M

NETSCAPE COMMUNICATOR 6.0

Netscape: www.netscape.com
Preço: Freeware

DOUGLAS FERNANDES
douglasf@mac.com
Perdeu a paciência com o Netscape.

MÁRCIO NIGRO

Nisus Writer 6.0

Escrever é mais fácil do que parece

Escrever textos no computador é uma tarefa tão básica que é meio absurdo o fato de não existir uma grande variedade de bons processadores de texto para Mac (ou mesmo para PC). Tem o onipresente Word, da Microsoft; o AppleWorks, da Apple; e quem mais? O Nisus Writer, que agora chega à versão 6.0, é mais um nome que certamente merece ser lembrado.



O software sempre primou por sua simplicidade e sobriedade, oferecendo um processador de texto pau-pra-toda-obra com algumas funções exclusivas. Até hoje, é o único programa a oferecer a possibilidade de selecionar e copiar trechos não contínuos de texto, além de dispor de corretor em português do Brasil.

A versão 6.0 traz algumas novidades que já deviam ser oferecidas há tempos; por exemplo, a inclusão do filtro para abrir arquivos RTF era mais que obrigatória – e é de se estranhar que esse detalhe não estivesse presente nas versões anteriores, assim como o suporte a menus contextuais e ao Navigation Services (também aceitos na nova versão 6.0).

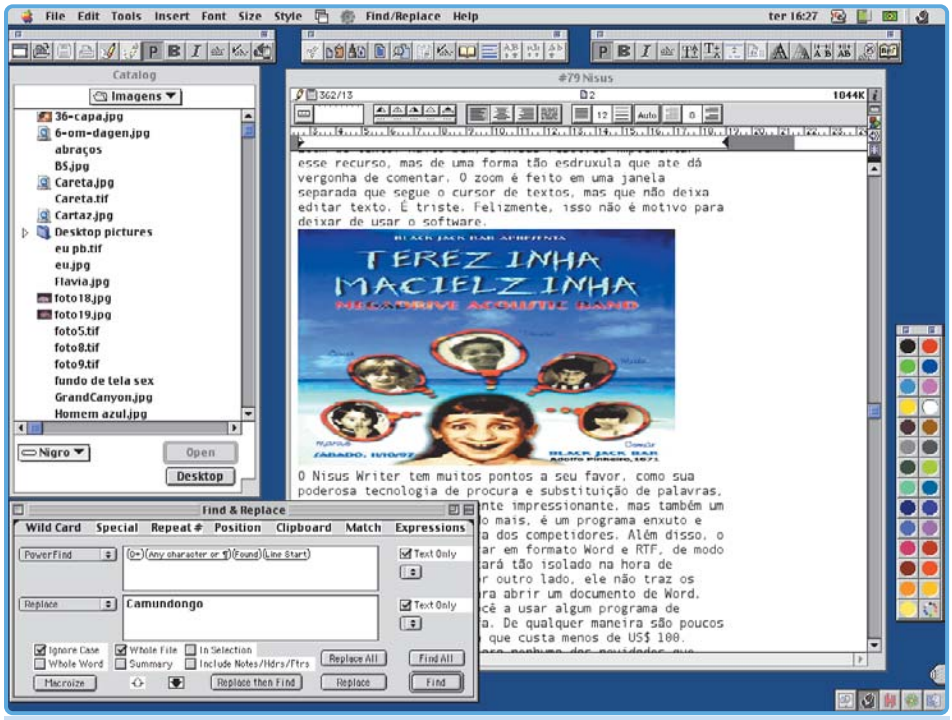
Porém, há novidades mais interessantes. O recurso Glossary Expansion, por exemplo, permite determinar palavras que serão expandidas automaticamente enquanto você digita (o que a Microsoft chama de Auto Complete). Também foi incluída a capacidade de importar gráficos usando QuickTime e o suporte ao ViaVoice 2.0, software de reconhecimento de fala da IBM (que só possui versão em inglês para Mac).

O Nisus Writer 6.0 traz também uma ferramenta chamada Text Analyzer, que analisa o texto do documento aberto e produz uma lista de frases de acordo com o índice de relevância. Os resultados podem ser um bom ponto de início para indexação e para criar uma lista de palavras do seu arquivo. Além disso, lista o número de palavras, as quais são únicas e a frequência de cada uma ou frase.

O software conta agora com um revisor gramatical, o que certamente é uma ótima notícia (se você escreve em inglês; apesar de possuir o dicionário, ele não possui gramática em português). Entretanto, a Nisus vende em separado um dicionário em português brasileiro (US$ 20) com mais 200 mil termos – uma ótima solução para quem vive reclamando que o Word não tem um dicionário em português decente.

Pró: Leve e funcional; recursos exclusivos; finalmente abre arquivos RTF

Contra: Ferramenta de zoom absurda; não tem filtro para abrir arquivos Word e AppleWorks



Simples, barato e funcional; o que mais se pode pedir de um processador de texto?

Em relação à interface, foram acrescentadas barras de ferramentas flutuantes no estilo Office, porém não são personalizáveis. Além disso, foi acrescentada a janela Catalog, uma espécie de Navigation Services que pode ficar aberto o tempo todo para facilitar a tarefa de encontrar ou abrir algum arquivo.

Uma reclamação comum dos usuários era a impossibilidade de dar zoom no texto. Muito bem, a Nisus resolveu implementar esse recurso, mas de uma forma tão esdrúxula que até dá vergonha de comentar: o zoom é feito em uma janela separada que segue o cursor de texto, todavia não serve para editar texto. É triste. Mas isso não é motivo para deixar de usar o software. São poucos defeitos para um programa que custa menos de US$ 100.

O Nisus Writer tem muitos pontos a seu favor, como sua poderosa tecnologia de busca e substituição de palavras, o PowerFind, que é realmente impressionante (mas também um pouco intimidante, pois é um recurso meio complexo). Felizmente, o manual é bom e ajuda a desvendar seus mistérios. Além do mais, é um programa enxuto e completo que está à altura de seus concorrentes.

NISUS WRITER

Nisus: www.nisus.com

Preço: US$ 99.95

Por outro lado, você pode se sentir um pouco isolado na hora de compartilhar arquivos com outras pessoas, já que o software não traz os tradutores necessários para abrir um documento de Word ou AppleWorks, obrigando você a usar algum programa de terceiro para essa tarefa (em compensação, arquivos de Nisus podem ser abertos até pelo SimpleText).

Se você não liga para nenhuma das novidades que citamos aqui, talvez queira baixar gratuitamente do site da Nisus Software a versão 4.1.6, que já oferece vários dos recursos existentes no Nisus Writer 6.0 e não pesa no bolso; ou comprar a edição especial da Macmania com CD, que vem com a versão *free* do Nisus. M

Norton SystemWorks

Pacote de programas cuida bem de seu Macintosh

Garantir a segurança de seu disco rígido e dos dados nele contidos pode não ser uma tarefa fácil, principalmente para usuários peso-pesados ou para quem vive baixando da Internet coisas de origem duvidosa. É tanta coisa para se preocupar: vírus, paus, arquivos corrompidos, becape, além do lixo cibernético que vai se acumulando nos cantos de seu HD e que você nem percebe. Como não existe um software que, sozinho, dê conta de tudo isso, a Symantec resolveu juntar, em apenas um pacote, várias ferramentas para ajudar na manutenção, faxina e segurança de seu Macintosh.



O Norton SystemWorks inclui cinco diferentes produtos: Norton Utilities 6.0, Norton AntiVirus 7.0, LiveUpdate 1.6, todos da Symantec. Além disso, inclui o Spring Cleaning 3.0, da Aladdin System, e o Retrospect Express 4.3, da Dantz.

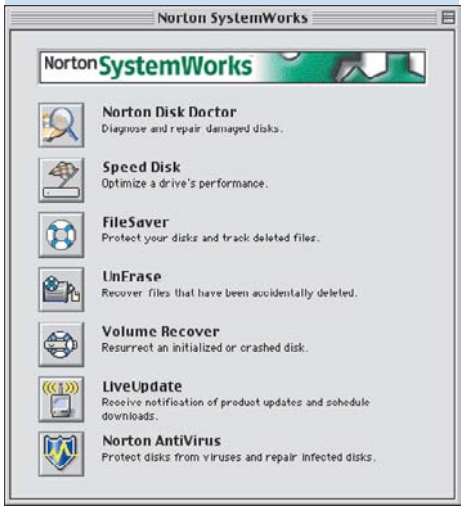
Velho de guerra, o Norton Utilities sempre foi um dos programas oficiais de verificação/reparo/otimização de discos e arquivos para a maioria dos macmaníacos. A nova versão traz algumas mudanças em relação a anterior, tais como a capacidade de corrigir problemas no Mac OS X beta (desde que executado a partir de uma partição ou CD bootável com o Mac OS 9) e maior habilidade de recuperar dados perdidos, escavando diretórios antigos e reconstruindo a árvore de catálogo, o que aumenta a chance de salvar algo que você considerava perdido. Outra novidade é o fato de o Speed Disk permitir criar perfis de otimização de disco, o que pode interessar os macmaníacos mais experientes. O NUM 6.0 também possibilita, a partir do Disk Doctor, forçar um rebuild (reconstruir) do seu desktop, deletando o antigo.

Já o Norton AntiVirus, como o próprio nome diz, serve para detectar e desinfectar arquivos contaminados que tentam se alojar ou que já tenham se infiltrado em seu computador. A versão 7.0 é capaz de analisar discos com OS X, mas também só roda no Mac OS 9. A Symantec simplificou as preferências do programa, permitindo escolher o modo de proteção como zero, mínimo, padrão ou completo, que trazem parâmetros predefinidos. O NAV 7.0 ainda pode verificar arquivos "atarrachados" em emails assim que são baixados.

O LiveUpdate, por sua vez, é uma solução que faz o update automático dos programas e das definições de vírus através da Internet. Na versão 1.6, os downloads são mais rápidos e não é preciso restartar o Macintosh depois que a atualização é feita.

Se você acha que o espaço no seu HD está minguando rápido demais, o Spring Cleaning ajuda a encontrar e deletar documentos duplicados e arquivos órfãos, além de outros recursos que podem livrar uns bons megabytes do disco. Inclui ainda o iClean, que é voltado para limpar o lixo relacionado com a Internet, como arquivos de cache, cookies e histórico de acesso.

O Norton SystemWorks integra o NAV e o LiveUpdate, mas o Spring Cleaning e o Retrospect Express têm que ser instalados em separado





O Disk Doctor, uma das ferramentas de reparo de discos mais usados, agora é capaz de analisar discos com OS X, mas rodando do Mac OS 9

Para completar, o Retrospect Express é uma versão light do famoso programa de becape da Dantz que traz ótimos recursos para criar e restaurar becapes, além de scripts para automatizar tarefas. Afinal, criar cópias de seus arquivos ainda é a melhor forma de mantê-los em segurança. M



Tá sumindo espaço em seu HD? O iClean ajuda a remover o lixo quase invisível que vem da Internet e se acumula em seu disco.

Pró: Bons produtos reunidos em um só

Contra: Só há integração entre os produtos da Symantec; algumas ferramentas requerem um certo nível de "expertise".

NORTON SYSTEMWORKS

Symantec: www.symantec.com.br

Preço: R$ 109

O fim? Está próximo?

Todo mundo acha que os americanos não regulam bem da cabeça – agora, com a recente deseleição, tem-se a certeza. Os americanos, por sua vez, encaram os californianos com desconfiança; aqueles, sim, são malucos. Os californianos acusam do mesmo, com certa razão, os habitantes do Silicon Valley, abaixo de San Francisco. Inegavelmente doidos de carteirinha! Pergunte a qualquer Siliciano (Siliconense?) de onde vem a má reputação da área, e quase todos apontarão um dedo acusador para certa rua circular em Cupertino. Vá no prédio principal em Infinite Loop, número 1, e pergunte a qualquer um: eles vão rir meio embaraçados, pedir para você desligar o gravador, e vão dizer, "Emhh, bem, ahamm, o Steve... pois é, você conhece o Steve. Mas não te falei nada, OK?"

A aproximadamente um mês da Macworld de San Francisco – evento de alucinação coletiva que acontece todo início de janeiro – ninguém tem a mínima idéia do que o acima mencionado indivíduo vai dizer na sua já tradicional inauguração. OK, Steve Jobs vai chegar no palco com seu pulôver tradicional, abrir uma garrafinha de água mineral, falar das boas vendas, do incrível desempenho dos Macs, mostrar o famoso quadrado (agora retângulo) de produtos. Certamente vai anunciar um ou dois modelos novos ou renovados que se encaixam no devido campinho do retângulo. Vai demonstrar as enormes vantagens do QuickTime N+1; vai chamar alguém da Microsoft para demonstrar o Office 2000-qualquer-coisa. Pode até exibir um G4 com quatro ou oito chips trucidando um duplo Pentium 4...

...E, quando já estiver saindo, vai dizer "Oh sim, mais uma coisinha..."

...E nesse ponto o campo de distorção da realidade interfere com o funcionamento de qualquer bola de cristal. Ele vai sacar do bolso o tão aguardado CD "Golden Master" do Mac OS X (ou até, quem sabe, um DVD)? Vai anunciar que o dito cujo sairá em março? Em maio, na WWDC? Ou eles vão pular diretamente para o Mac OS XVI?? Ou Steve vai ser conduzido direto do palco aos céus por um disco voador pilotado por Elvis???

Neste ponto, todas essas hipóteses têm igual probabilidade. Bem, mais ou menos...



Certamente haverá um anúncio importante relativo ao tão aguardado Mac OS X. Ou um segundo beta, ou um *final candidate*, e/ou pelo menos uma data menos gelatinosa para o lançamento. Meu palpite é que não haverá grande alteração no que já se viu – pelo menos superficialmente.

Mas na verdade, não importa, realmente.

A verdade é que nosso mundo vai mudar. Isso é ótimo, é apavorante; antes tarde do que nunca. Mulheres e crianças primeiro, o fim está próximo, ainda bem...

...Porque, no instante em que o Steve finalmente levantar e sacramentar o Golden Master, a base do nosso mundo vai ser Unix, e vice-versa. Mas isso não é, afinal de contas, o fim do mundo.

> O apocalipse em si é banal, o importante é curtir o processo

No final do ano de 2001, a grande maioria de computadores "desktop" rodando Unix e similares será da marca Apple. (O GNU/Linux ainda dominará a categoria dos servidores.) Ou seja, o Mac não será absorvido pelo Unix – ele vai ser *o Unix dominante*; e isso sem ter de fazer mais do que vender no seu ritmo normal.

Hmmmm...

Muita gente está desesperada por causa da proximidade da nefasta linha de comando, da perda do menu da maçã, da lentidão do "Classic", da mudança deste ou daquele macetezinho favorito, e outras coisas do gênero. Para esses eu digo: calma! Tudo isto vai se acomodar. Eles vão otimizando aos poucos, os programadores vão inventando outros (e melhores) macetes, e desta vez será muito mais fácil mudar tudo – o sistema agora é supermodular.

Muita gente (talvez um pouco menos do que a "muita gente" do parágrafo anterior) está entusiasmada por causa da possibilidade de usar a linha de comando, das semelhanças com o NeXT, com a perspectiva de portar zilhões de aplicativos Unix ou Linux, e com as perspectivas de fuçar na camada "Open Source" (o Darwin). Para esses eu digo: calma! Nada disso é tão importante. A linha de comando vai ser útil para casos especiais, mas um *drag & drop* é mais gostoso, quem acostumar com um aplicativo Aqua vai achar o X-Windows meio tedioso. Fuçar no Darwin é educativo, mas, se você curte esse tipo de coisa, não é um "usuário normal".

A todos eu digo: calma. Outro conhecido escritor de ficção científica, Bruce Sterling, disse muito bem: "o apocalipse em si é banal". O importante é curtir o processo, aprender com ele e ver aonde nos leva. M

RAINER BROCKERHOFF rainer@brockerhoff.net
Pede desculpas a Robert A. Heinlein por plagiar seu primeiro parágrafo predileto.

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