ANO 8 Nº82 2001 R$ 7,00 WWW.MACMANIA.COM.BR

BOOKMAKERS

MACMANIA

UMA ODISSÉIA POR MÊS





2001
G4 Titanium: um laptop de outro mundo

Corrigindo cores no Photoshop

Mac OS X: nunca foi tão fácil programar

Premiere 6: agora na era DV

Teste: Você é um macmaníaco?

ITView: ligue seu iMac na TV

As Cartas Não Mentem

Corel funcionando!

Para os que ficaram frustrados com o problema do CorelDraw LE no CD-ROM da Macmania, uma boa notícia. Descobrimos uma maneira para fazer o instalador do CorelDraw e Corel Photo-Paint funcionar. Basta baixar um arquivo de 5,3 MB da secão Giftware no nosso site (www.macmania.com.br) e seguir as orientações que se encontram na página de download para um instalar rápido e feliz.



Macmania faz bem a moço

Para mim, um jovem de 21 anos, a Macmania não é mais apenas uma revista onde procuro novidades, dicas e informações técnicas relacionadas ao mundo Mac. Agora a revista se tornou uma diversão, algo como tomar umas cervejas com os colegas ou assistir a um bom filme. Digo isso porque estava aqui, meio triste, desolado; briguei com a namorada e nada me animava. Foi quando resolvi ler a edição 80. A seção "As Cartas Não Mentem" mudou completamente meu astral. Sem entrar em detalhes, a "briga" de cartas sobre as capas da Macmania não podia ser mais cômica e ter respostas tão boas por parte dos editores. O que mais me chama a atenção na Macmania é a forma como ela é escrita. Não tem nada de vocabulário refinado, palavras muito técnicas, nada disso. Tudo parece muito familiar, informal, e eu fico imaginando o ambiente de trabalho da revista. Deve ser uma grande diversão, mas obviamente com muita seriedade. É assim que eu imagino a produção de uma revista sem igual no nosso país, aliás, com a nossa cara (sem babação)!

Daniel Gondim - Fortaleza
danielgondim@fortalnet.com.br

Realmente, o clima aqui é ótimo, exceto quando o fechamento aperta e a revista ameaça atrasar.

PowerBook G4 "sexy"?

O PowerBook G4 pode ter um belo processador, um nome imponente e uma funcionalidade aparentemente impressionante.O design entretanto, é brincadeira. Mais banal e sem graça, impossível. São dois retângulos finos e mais nada. O resto é conversa fiada, principalmente quando se admite que o monstrengo não é fotogênico, mas que "ao vivo"... Qual é? Se fotografias não fossem capazes de sugerir beleza, então porque a Macmania investiria nas fotos de lindas modelos para capas bem transadas visualmente? A verdade é que o Titanium é feio pra dedéu, seja de que ângulo for, infelizmente. Porque foram descontinuar o design dos mais belos notebooks de todos os tempos? Eles tinham curvas e estilo, coisa de designer italiano do mais alto nível, bem como das mulheres mais atraentes. As curvas fazem parte do nosso mundo! Acho que já está na hora da Apple providenciar um bilhete azul para o psicodélico Jonathan Ive, o autor da tampa de privada chamada iBook, daquele inacreditável mouse dos primeiros iMacs, o pior de toda indústria, e das ranhuras ridículas do Cube, que assim como o iMac, é um computador bem limitado e caro. Depois ninguém sabe por que as vendas começaram a declinar.

Finalmente, eu gostaria de expressar os mais sinceros votos de recuperação para o jornalista Douglas Fernandes, porque esse negócio de sentir "tesão" por computador pode ser, de fato, um problema dos mais graves.

Leandro Nogueira Salgado Filho
leandrofilho@uol.com.br

Opa, ninguém disse que o PowerBook G4 não é fotogênico; apenas que, assim como com uma mulher bonita, uma foto não representa um milésimo da sensação de vê-lo ao vivo, apalpá-lo e experimentá-lo. Mesmo assim, fizemos o possível nesta edição para tentar transmitir essa sensação, fotografando o PowerBook em poses inéditas. E dê graças a Deus que a Apple continua fazendo máquinas que despertam tesão, paixão, ódio e revolta entre seus usuários. No dia em que a reação for apenas de indiferença, aí sim, o Mac morreu.

Queremos declarar no Mac

Aí, MacRapaziada! Vamos aporrinhar o pessoal da Receita Federal que só faz programa pra PC. Na hora do imposto, também quero usar meu Mac! Envie seu protesto pros caras através do e-mail srf@receita.fazenda.gov.br.

Alvaro Gregorio
greg@prodam.sp.gov.br

Mas antes é bom saber que, se você usa a declaração simples, pode usar o formulário via browser, que funciona em Mac. Já se você é um cara com muitas posses, não tem jeito: tem que usar o programa de PC.

iMac florzinha

Li a nota que vocês fizeram sobre o novo iMac, ou melhor, sobre a nova cor, se é que isso pode ser chamado de cor. Muitos vão dizer que é um novo skin, só para dizer que são mais "delicados". Vou te dizer: que coisa mais feia. Quero saber o que deu na Apple para fazer um iMac com aquele housing hippie brega tirado da lixeira. O outro com bolinhas brancas até que dá para aguentar, mas o hippie não desce a goela de jeito nenhum.

Wellington Saamrin
wellington@njobs.com.br

Muito engraçado, mas muito ridículo também – e creio que meu caro iEditor, assim como todos os macmaníacos no Japão, concorda: quem desenhou o novo iMac, se não foi uma mulher bem infantil e romântica, foi um "iBicha"!

Já vimos a Apple decair da noite para o dia quando um milhão de pessoas desistiram de comprar o Cube por apresentar aquela "ranhura" interessante que todos eles possuem (defeito de fábrica). Jobs abre a boca quando não deve e a empresa vê seus acionistas abandonando o barco em menos de 24 horas...

As pessoas que mais compraram o iMac no Japão realmente foram mulheres, ou melhor, garotas que o utilizam simplesmente pra fazer compras online e trocar emails. Elas gostam de tudo o que é "bonitinho".

Mas, vamos e venhamos, eu trabalho num escritório no segundo maior centro de venda de eletro-eletrônicos no Japão (Den-Den Town, Nippon-bashi/Osaka). Reviro lojas de revenda de computadores dez vezes por dia e observo que o movimento de uma só avenida parece a procissão em Nossa Senhora da Aparecida, e 90% dos transeuntes são homens, todos eles à procura de um Wintel ou acessórios para tal.

As lojas que apostaram nos produtos da Apple estão sentindo um sabor meio salgado depois de expor produtos que nunca vendem... Me diz: Que HOMEM compraria um iMac todo florido ou um azul "chegay" com bolinhas brancas lembrando um biquíni samba-canção no estilo anos 50?

Mick Hatta (iMick Vj)
imick1@Mac.com

A resposta da carta anterior também serve para essa. Abençoados sejam Jonathan Ive e

Índice

4 *Cartas*
6 *Mac na Mídia*
7 *Hugo*
10 *Tid Bits*
16 *PowerBook G4*
26 *Simpatips*
28 *@Mac: animação em Flash*
32 *Be-A-Bá*
36 *Teoria: cor*
38 *Sharewares da Hora*
44 *Workshop: Photoshop*
49 *MacPRO*
54 *TestDrive: impressoras Elgin*
56 *Macintóshico*
59 *Premiere 6.0*
62 *Test Drive: iTView*
66 *Ombudsmac*

Capas do leitor

O povo gostou da seção "Capa do Leitor". Todo mundo quis fazer sua capa da Macmania, nem que fosse só para zoar. Aqui estão as melhores do mês.

Roberlan Borges
roberlan.vix@zaz.com.br





André Luiz M. Ferreira
andreO@terra.com.br



Windows Aqua



...Não precisa olho tão apurado para observarmos um certo tom "Aquoso" na nova versão do Ruindows... Seguimos na vanguarda.

Juliano Vasconcellos
jcvasc@yahoo.com

E os caras ainda roubaram o patinho de borracha do Multiple Users!

Steve Jobs, por terem a coragem de lançar computadores de florzinhas e bolinhas que só irão agradar a uma minoria. Para os outros, sobram os iMacs cinza e azul, que agora viraram "computador de macho". Quem diria...

Dúvidas de pokaprática

Tenho dúvidas que para vocês são banais, mas para mim são meio difíceis, já que eu sou pokaprática no Mac e não sei quase nada da plataforma:

1) Eu tenho um tal de SoundJam MP Free no meu Mac (G4 400 novinho/Mac OS 9). Porém, andei vendo um programinha no site da Apple (o iTunes). Me amarrei e gostaria de saber como eu deleto (completamente) o SoundJam, já que não encontro a opção de "desinstalar" e tenho medo de jogar o programa no lixo e sobrar fragmentos (extensões) no sistema...

2) Eu tenho um Mac e um PC em rede, na qual tenho conexão "turbinada". Existe algum programa que permita compartilhar a conexão com o Mac?

3) Existe algum programa de manutenção para o sistema (tipo Norton) para o Mac?

4) Existe gravador de CD interno para Mac?

Cláudio Eduardo - Rio de Janeiro
claudioedu@ajato.com.br

1) Você deu sorte. Leia a seção Bê-A-Bá desta edição e aprenda como resolver esse problema. E tenha certeza de ter desligado todas as extensões do SoundJam, porque com elas ligadas, seus arquivos MP3 baixados da Web ou do Napster não serão abertos pelo iTunes quando duplo-clicados.

2) A Vicom (www.vicomsoft.com) tem o SurfDoubler, que compartilha a conexão entre duas máquinas, e o Internet Gateway, para um número maior de computadores. Já falamos sobre tudo isso na edição 73 da Macmania.

3) Sim. Os dois mais conhecidos são o Norton SystemWorks (ex-Norton Utilities), da Symantec (www.symantec.com), e o TechTool Pro, da Micromat (www.micromat.com).

4) Teoricamente, qualquer gravador com driver para Mac pode ser instalado no seu G4. Um dos nossos colaboradores fez isso e contará como foi na próxima edição.

Networld com a palavra

A Networld fica lisonjeada de ter o nome da empresa publicado em sua edição 81, na reportagem do Sérgio Miranda. Porém, se for possível fazer uma observação, gostaríamos de externar nossa surpresa pelo fato de o Sr. Sergio Miranda apresentar como falha em nossa loja virtual a única foto que não colocamos no site dos produtos Apple, levando ao usuário a impressão de desorganização por parte de nossa empresa. Com relação aos preços não estarem atualizados, informamos que, pelo fato de termos centenas de itens no site, às vezes não conseguimos atualizá-los em um curto espaço de tempo. Sabemos que os produtos de informática possuem preços instáveis, exigindo de nossa parte constante atualização de produtos/preços.

Ricardo Brito - Networld
comercial@nwi.com.br

Fica registrada a observação. Nossa intenção com a matéria era unicamente estimular e ampliar as ofertas existentes hoje de comércio online para os macmaniacos.

Shareware do leitor

Desenvolvi dois programinhas gratuitos e gostaria de dizer que eu acharia o máximo caso eles aparecessem num CD da Macmania ou mesmo em uma nota na revista.

Meu site é www.geocities.com/elifarley Um dos programas é o MacFreenet, que possibilita aos usuários de Mac rodar um modo Freenet de forma muito mais fácil (basta clicar duas vezes no ícone do MacFreenet).

O outro chama-se ZeeProxy, escrito em Java. Ele é um *web proxy* que possibilita a navegação offline em sites. O usuário usa uma ferramenta do tipo "aranha de teia" (*web spider*) para fazer o download de todos os arquivos do site para o seu HD, coloca tudo dentro de um arquivo do tipo TAR e depois comprime este arquivo TAR no formato GZIP. De posse desse arquivo TAR-GZIP, ele executa o ZeeProxy, informando o caminho para o arquivo TAR-GZIP. Depois disso, o usuário configura seu navegador para usar um *web proxy* (IP: 127.0.0.1, porta: 443). Uma vez feito isso, basta colocar o endereço real do site gravado dentro do arquivo TAR-GZIP.

Exemplo: Eu mesmo peguei um site, que ocupa mais de 100 megabytes no HD. Coloquei todos os arquivos do site dentro de um arquivo TAR, comprimi no formato GZIP, e agora posso navegar por todo o site sem estar conectado à Internet, usando um arquivo que ocupa menos de 22 megabytes.

Elifarley C. Coelho - Belo Horizonte
elifarley@yahoo.com

Maravilha. É disso que a Apple precisa: desenvolvedores brasileiros que saiam fazendo seus programinhas e espalhando a notícia.

Grande QuickTime!

Eu não sei se usuário de PC pode dar opinião sobre os softs da Apple, mas não custa tentar. Depois que assinei o Vírtua, resolvi baixar o QuickTime para ter acesso ao site QuickTime TV e fiquei impressionada com a qualidade de imagens, bem superiores ao RealPlayer, que sempre dá pau na conexão, e ao Windows Media Player, que dá imagens de baixa qualidade. E nessas de sempre estar visitando o site da Apple, baixei o QuickTime 5: é realidade virtual mesmo! Se somente 4% usam esse programa, é por que a maioria é burra! Eu estou encantada com o conteúdo que a Apple oferece em seu site para Internet de banda larga. Não tenho como descrever. Eu ainda vou ter um Mac!

Regina
maxinn@globo.com

Claro que quem usa PC pode dar opinião aqui, ainda mais falando bem.

Felipe Bravo
www.fwbravo.eti.br



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*

Departamento Comercial: *Artur Caravante, Evandro Elias, Francisco Zito*

Gerência de Assinaturas: *Fone: 11-253-3856*

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

Gerência de Distribuição: *Roberto Stanic*

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

Capa: *Fotos: J.C. França e NASA Photoshop: Mario AV e Bruno Doiche*

Redatores: *Márcio Nigro, Sérgio Miranda*

Assistentes de Arte: *Bruno Doiche, Marcio Shimabukuro*

Revisora: *Julia Cleto*

Colaboradores: *Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos H. Gatto, Carlos Ximenes, 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, Silvio Almeida Jr, Orlando, Marcelo Martinez, Tom B*

Fotolitos: *Postscript*

Impressão: *Copy Service*

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



DE QUATRO NO ESCRITÓRIO

A sensacional revista Stuff usou e abusou dos iMacs na sua pesquisa sobre sexo no escritório. Além do bom gosto na escolha de equipamentos e modelos, os caras ainda matam a pau nas legendas. Acima: "Os óculos fazem ela parecer mais inteligente."



MAIS ARTE EM CIMA DA MESA

A Chamex convidou vários artistas plásticos para ilustrar suas embalagens. E colocou a obra de arte de Jonathan Ive, o iMac, para embelezar sua propaganda.



MOUSE VELHO

A Itaú Corretora de Valores escolheu esse mouse jurássico para a mala direta que incentiva seus clientes a usar a Internet para investir na Bolsa. Eles deveriam era investir num G4 com aquele mouse translúcido classudo, isso sim!
Dica do Carlos Braglia.



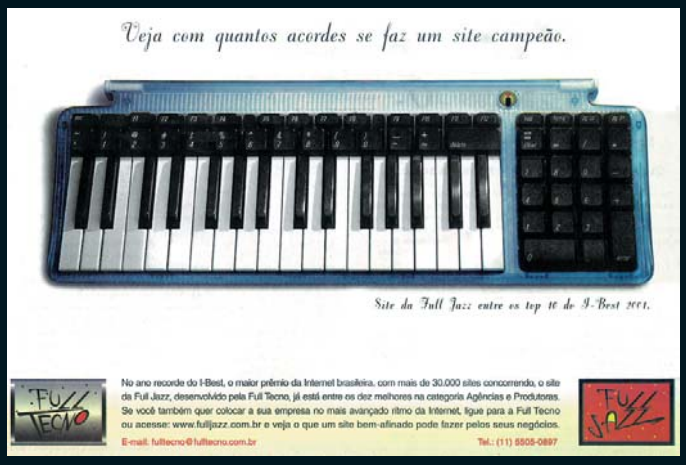
MAC BUSÃO

O site Dotz mandou ver na interface macmaníaca para decorar a traseira dos ônibus em São Paulo. Esse aí foi flagrado em plena avenida Paulista. Passinho à frente, faz favor, vai descer.



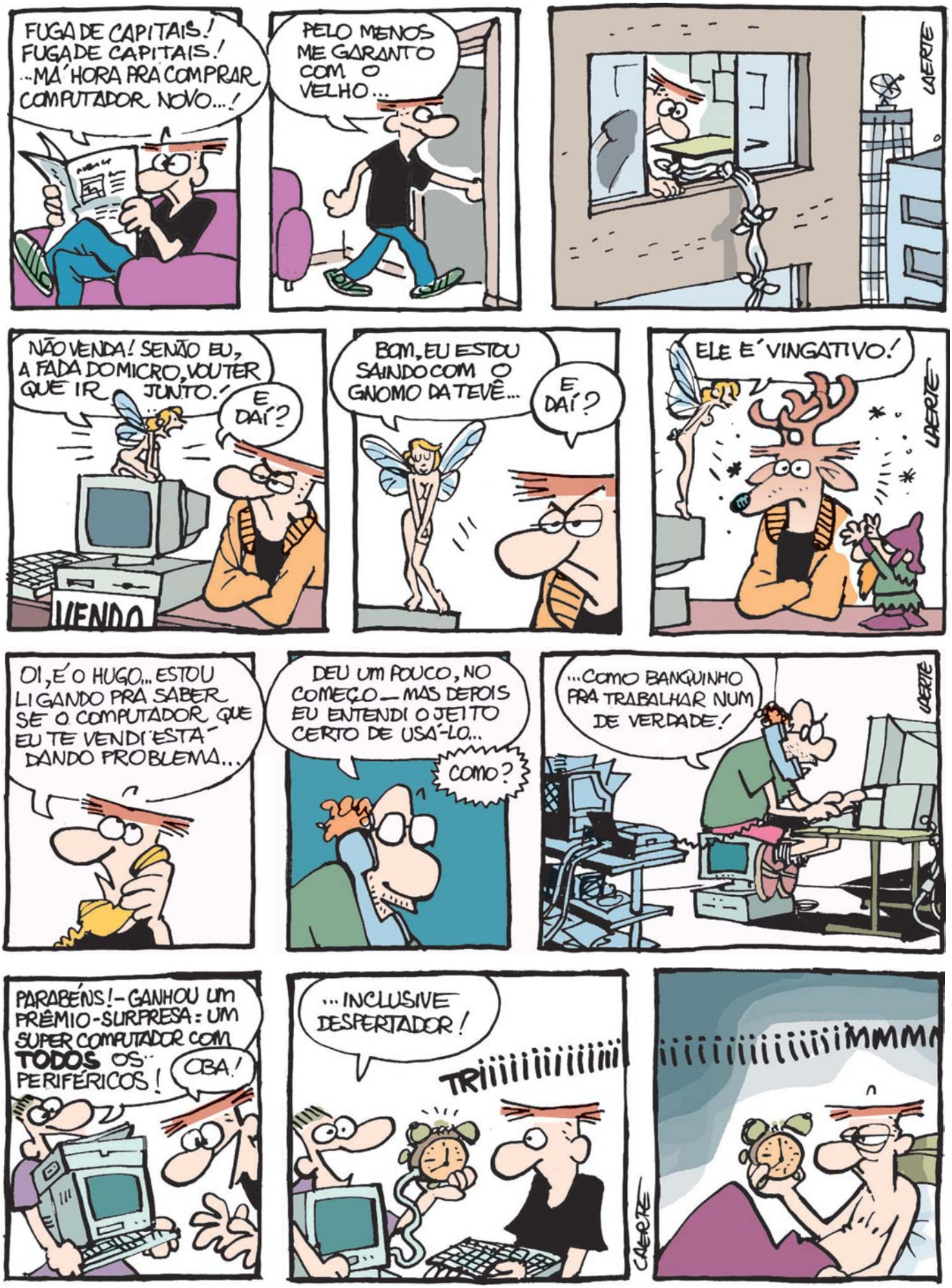
CAFÉ . COM . PLÁGIO

De boas intenções o Inferno está cheio. Deve estar cheio de designers também. Esse povo precisa "olhar" mais outros "livros de referência" e esquecer um pouco o logo do Mac OS. E não venham me dizer que a inspiração foi o Picasso. Não cola.



A MÁQUINA DO SOM

Será que isso pertence à coleção do João Marcelo Bôscoli? Se existisse, esse bizarro teclado faria a alegria de muito músico. Ele só existe na propaganda do site da Full Jazz. Dica do Alex Sandro.


FUGA DE CAPITAIS! FUGA DE CAPITAIS! ...MÁ HORA PRA COMPRAR COMPUTADOR NOVO...!
PELO MENOS ME GARANTO COM O VELHO...
CAERTE
NÃO VENDA! SENÃO EU, A FADA DO MICRO, VOU TER QUE IR JUNTO.
E DAÍ?
VENDO
BOM, EU ESTOU SAINDO COM O GNOMO DA TEVÊ...
E DAÍ?
ELE É VINGATIVO!
CAERTE
OI, É O HUGO... ESTOU LIGANDO PRA SABER SE O COMPUTADOR QUE EU TE VENDI ESTÁ DANDO PROBLEMA...
DEU UM POUCO, NO COMEÇO — MAS DEPOIS EU ENTENDI O JEITO CERTO DE USÁ-LO...
COMO?
...COMO BANQUINHO PRA TRABALHAR NUM DE VERDADE!
CAERTE
PARABÉNS! - GANHOU UM PRÊMIO-SURPRESA: UM SUPER COMPUTADOR COM TODOS OS PERIFÉRICOS!
OBA!
...INCLUSIVE DESPERTADOR!
TRIIIIIIIIIIIIII
CAERTE
IIIIIIIIIIIIIIIIIIMMMM



iMac chega aos anos 70

Feira em Tóquio apresenta iMacs com florzinhas, bolinhas e gravador de CD

Na pesquisa feita no site da Macmania, 30% dos internautas afirmaram preferir um iMac com gravador de CD a qualquer outro lançamento da Apple. Muito bem, seu pedido é uma ordem! Steve Jobs apresentou na Macworld de Tóquio, em fevereiro, **três novos modelos de iMacs,** mais rápidos, com acabamentos psicodélicos e o tão pedido e aguardado gravador de CD-R/CD-RW. Além disso, a Apple baixou o preço do G4 Cubo (de novo!) e também lançou um Cubo com gravador de CD.

Mas o que chama mesmo a atenção são as cores – melhor dizendo, *padrões* – dos novos iMacs: Flower Power e Blue Dalmatian. Eles não são pintados, mas sim laminados com várias camadas de plástico colorido e translúcido.

Outra novidade (bem, nem tanto assim) foi **mais uma baixa no preço do G4 Cubo,** que passou a custar US$ 1.299 (um desconto de US$ 200), e também um preço menor para o monitor Cinema Display de 22 polegadas (que caiu de US$ 3.999 para US$ 2.999). Também saiu um Cubo com gravador de CD, ao preço de US$ 1.599.

Novas cores, novos clocks

Cores	Indigo	Indigo, Flower Power e Blue Dalmatian	Graphite, Flower Power e Blue Dalmatian
Chip	G3 de 400 MHz	G3 de 500 MHz	G3 de 600 MHz
Memória	64 MB	64 MB	128 MB
Disco	10 GB	20 GB	40 GB
Drive óptico	CD-ROM	CD-RW	CD-RW
Chip gráfico	ATI RAGE 128 Pro (8 MB)	ATI RAGE 128 Ultra (16 MB)	ATI RAGE 128 Ultra (16 MB)
Preço (EUA)	US$ 899	US$ 1.199	US$ 1.499

Todos os modelos vêm com duas portas FireWire, duas USB e saída VGA.

Qual máquina você acha que a Apple precisa lançar o mais rápido possível?

Enquete feita no nosso site duas semanas antes da Macworld de Tóquio

29,7% Um iMac com gravador de CD

22,3% Um Power Mac G4 de 1 gigahertz

19,6% Um laptop-tablet com tela LCD sensível ao toque

14,9% Um Palm com conexão sem fio a Internet e com outros Macs

13,5% Um Cubo portátil, estilo subnotebook, com preços e especificações entre o iBook e o PowerBook G4

A Apple acertou: lançou de cara o produto que estava fazendo mais falta.

Nós temos a GeForce



Um dos destaques do discurso de Steve Jobs na Macworld de Tóquio foi o lançamento de um produto que não é da Apple: o chip **GeForce 3** da nVidia, que chegou para revolucionar o mercado de placas de vídeo.

O GeForce 3 é a mais avançada GPU (Graphical Processing Unit ou "Unidade de Processamento Gráfico) até o momento. Ele tem 57 milhões de transistores e consegue realizar incríveis 76 bilhões de operações de ponto flutuante por segundo (gigaflops). Com toda essa potência, garante a nVidia, é possível criar um número virtualmente infinito de efeitos especiais e visuais específicos para cada programa. Para provar que essa placa não é pouca porcaria, basta lembrar que ela é o motor gráfico do futuro Xbox, o videogame super-hypado da Microsoft.

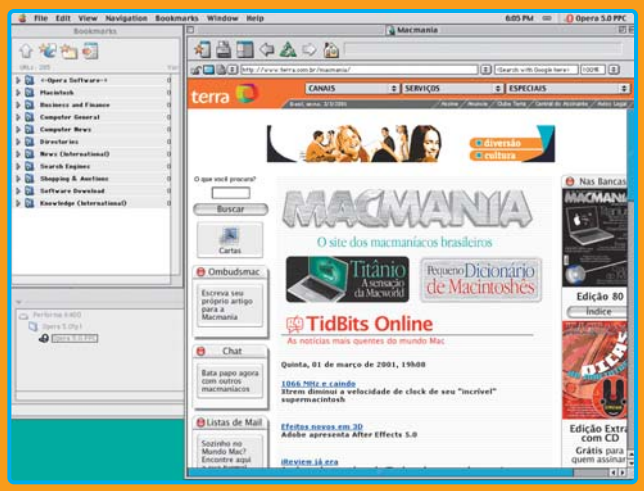
O mais bacana de tudo é que bastará à Apple lançar uma nova versão do OpenGL para que os programas atuais também possam tirar proveito da nova placa.

Esse anúncio foi feito apenas um mês depois que a nVidia entrou no mercado Macintosh, antes dominado pela ATI. E, para provar que está realmente decidida a ganhar o coração e os olhos dos macmaníacos, a empresa anunciou a disponibilidade do GeForce 3 nos Macs *antes* dos PCs – apenas uma semana, é verdade, mas já serviu para elevar a moral da Apple. Placas com o novo chip já estarão disponíveis para compra na loja online da Apple, pela opção *build-to-order* (feito-sob-medida). O preço inicial fica em US$ 600 – US$ 350 a mais que a opção com a ATI Radeon ou a GeForce 2.

nVidia: www.nvidia.com

Novo browser na praça

Chegou o Opera para Mac



Quem disse que a guerra dos browsers acabou? O **Opera**, browser alternativo para PC, já tem uma versão beta para Mac. Por enquanto, só existe a versão para Power Mac; até o final do ano, sairão versões 68 K e para o Mac OS X.

O Opera está em conformidade com todos os padrões da Internet e é rápido e eficiente. O tamanho do programa também é um diferencial: enquanto o Opera sem Java tem 2 MB e a versão com Java, 9,5 MB, o Internet Explorer sem Java tem 10,5 MB e o Netscape com Java, em torno de 24 MB. Além disso, a versão para Mac tem as mesmas funcionalidades da sua contraparte Windows, como atalhos de teclado para todas as funções.

A versão beta é gratuita. A versão final será distribuída de duas maneiras: uma grátis com banners de propaganda e outra paga, sem os banners, por US$ 39.

Opera: www.opera.com

Ajude um pobre game

Desenvolvedor lança demo do jogo Lance, mas pede ajuda para completar o trabalho

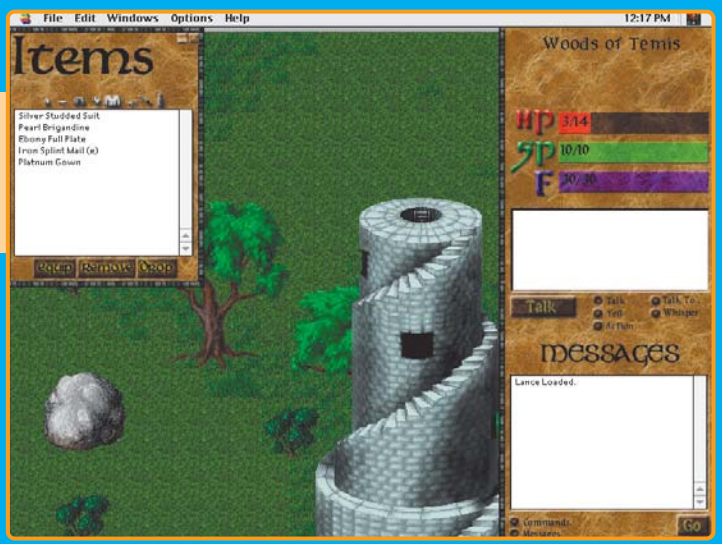
Gamemaníaco que usa Mac sempre reclama que tem poucos games para a plataforma. Para virar o jogo vai ser preciso desembolsar uma graninha.

A Alchemist Guild lançou a versão demo do **Lance**, um game RPG multiplayer para Mac. O programador, Ryan Joseph, lançou uma demo para tentar agitar os jogadores e conseguir uma grana através do registro. A demo pode ser jogada online mas não no modo com vários jogadores *(multiplayer)*.

Outras restrições são a quantidade de vezes (duas) que se pode "logar" no servidor. Depois disso, é preciso desconectar-se e entrar novamente.

A idéia da demo limitada é atiçar a curiosidade do jogador e forçá-lo a dar uma contribuição financeira para o desenvolvedor continuar trabalhando no jogo. Na documentação, o, autor abre seu coração e avisa: se não tiver grana, não vai ter game.

Lance: www.alchemistguild.com/Lance



E aí, vamos dar uma força para o Ryan?

Em quais Macs vai rodar o Mac OS X?

A Apple avisou desde o início: o Mac OS X não aceitará placas de upgrade de terceiros. Mas isso não quer dizer que todo mundo que transformou seu antigo Mac num G3 ou G4 não vai desfrutar do novo sistema operacional. A **Sonnet** já está trabalhando para criar novos drivers para toda a sua linha de placas de upgrade (Crescendo, Encore e Presto). A idéia é conseguir terminar na mesma época do lançamento do OS X (24 de março). Parte do desenvolvimento está sendo feito por ex-funcionários da falida Newer que foram contratados pela Sonnet.

Além dos drivers, a empresa está criando novos produtos, como placas multiprocessadas para os Power Macs atuais. Porém, a Sonnet parou o desenvolvimento de produtos para Macs antigos, que usavam o NuBus. Entre os projetos exterminados estava a criação de drivers para Mac OS X para as placas NuBus. No Brasil, as placas da Sonnet são distribuídas pela Passport.

Sonnet: www.sonnettech.com

Passport: www.passportnet.com.br

Configurações mínimas para rodar o Mac OS X

- Power Mac G4 Digital Audio, AGP, PCI
- Power Mac G4 Server
- Power Mac G4 Cubo
- iMac (todos)
- PowerBook G4
- PowerBook G3 (menos o PB G3 original)
- iBook (todos)
- Power Mac G3 azul
- Power Mac G3 bege (todos)
- O seu Mac deve ter no mínimo 128 MB de memória RAM e 1 GB de HD livre.

Apple: www.apple.com/macosx/requirements





Um Star Wars melhor que o original

O que dois fãs de "Guerra nas Estrelas" com uma câmera e um Mac podem fazer? Simplesmente um filme que pode deixar até mesmo George Lucas com inveja!

Duality é a sequência de um outro curta-metragem chamado "Duel" (Duelo). Ambos foram escritos, produzidos, dirigidos e estrelados por Mark Thomas e Dave Macomber. O curta foi filmado em estúdio com um fundo azul *(chroma key)* e todos os cenários e efeitos especiais foram criados em 3D e aplicados digitalmente.

O filme foi produzido exclusivamente em Macs: um G3/266 MHz e um PowerBook G3, atualizados com placas G4. Mark e Dave utilizaram os programas Electric Image, Photoshop, After Effects, Commotion e Final Cut Pro (apenas para a edição de som).

"Duality" dura seis minutos e a história mostra dois guerreiros Sith (os bandidos da saga de George Lucas) em um feroz duelo com sabres de luz. A coreografia da luta é muito bem feita e os efeitos especiais são totalmente profissionais. E o final é melhor que o de muito filme que anda passando nos cinemas!

O curta levou quase um ano para ser montado, sendo feito nas horas vagas dos dois criadores. As filmagens precisaram de apenas três dias. O resultado pode ser visto no site oficial do filme, onde há muitas fotos e detalhes da produção. Dedicatória da obra: "Obrigado, tio George, por deixar a gente brincar no seu quintal!"

Crew of Two: www.crewoftwo.com







"É nóis no ícone"

Ilustrador da Macmania ganha prêmio no Pixelpalooza



Terminou o maior concurso de ícones para Mac do planeta, o **Pixelpalooza.** Este foi o sexto ano da competição criada pela Iconfactory e, pela primeira vez, um brasileiro levou um grande prêmio.

O ilustrador **Silvio Almeida Jr.** foi o grande vencedor do júri popular na categoria Illustrative. O seu conjunto de ícones, chamado White Stuff ("Coisas Brancas"), atingiu a marca de 8.399 pontos (setecentos pontos acima do vencedor do júri oficial). Para quem ainda não conhece, Silvio é o autor da ilustração de abertura da seção Sharewares da Hora desta edição. Colaborador fixo da Macmania e também do CyberComix, com várias histórias de quadrinhos publicadas na Web, Silvio AJr, como assina seus trabalhos, há cinco anos trabalha com Macs na área de Design Gráfico e mantém seu site, o Planeta Marrom. Antes de se aventurar no Pixelpalooza, Silvio nem mesmo mudava os ícones do seu Mac. "Deixava tudo no default", afirmou. "Eu não teria feito os ícones se a Macmania não tivesse colocado o IconBuilder na revista com CD."

O set ganhador foi feito primeiro no CorelDraw em tons de cinza e depois exportado para o Photoshop, onde ele aplicou uma máscara para transformar a cor. A idéia por trás dos ícones brancos era uma brincadeira, para serem vistos apenas em fundos coloridos. "Quem abre o set não vê nada porque a janela também é branca", diz.

O Pixelpalooza deste ano teve mais de 125 competidores. Silvio ficou sabendo que venceu quando recebeu um email dos organizadores. "Eles me perguntaram que tamanho de camiseta eu uso", explicou. "Nem eu votei em mim", afirmou o modesto ilustrador.

Iconfactory: www.iconfactory.com
CyberComix: www.cybercomix.com.br
Planeta Marrom: http://planetamarrom.tripod.com



HD de bolso com estilo



Discos rígidos externos nunca primaram pelo design arrojado ou por um estilo moderno-so. O novo produto da QPS, o **Que! Quad-Slim,** quebra essa regra com um visual que combina com o Mac, além de oferecer bastante capacidade de armazenamento interno para seu diminuto tamanho.

Pesando 700 gramas, o Que! M2 tem apenas 3,1 cm de altura e 13 cm de largura, ideal para levar no bolso, contando ainda com uma proteção externa antichoque. O produto pode ser conectado ao Mac (ou PC) pela porta FireWire, oferecendo taxas de transferência de até 16,6 MB por segundo e cache de 1 MB por segundo. O disco não precisa de fonte de força, pois é alimentado diretamente pelo FireWire.

O novo HD está disponível em quatro versões: 6 GB, 10 GB, 20 GB e 30 GB. Um programa para converter filmes para o formato DV MPEG-2 vem junto com o drive mas, por enquanto, só está disponível para Windows. Os produtos da QPS são representados no Brasil pela Atlam, Woodlands e Gravador. O preço ainda não está definido.

Que: www.qps-inc.com
Atlam: 11-5051-0514
Woodlands: 11-3885-7688
Gravador: www.gravador.com.br

Novo drive Que! é bonito e prático de carregar

Virtual PC a 2000 por hora

Emulador da Connectix agora vem com Windows 2000 pré-instalado

Para os macmaníacos que precisam de um PC dentro do seu Mac, a Connectix está ampliando o leque de opções do seu emulador, o **Virtual PC.** A versão 4 agora traz o Windows 2000 embutido.

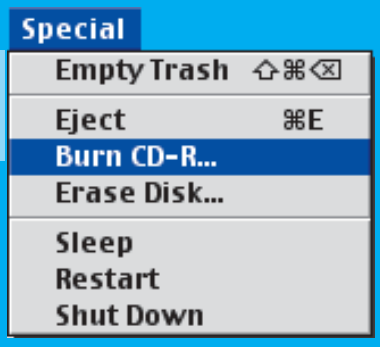
Ao todo, são quatro versões diferentes do Virtual PC: PC-DOS, Windows 98, Windows Me e, agora, Windows 2000. Esse sistema operacional é o sucessor do Windows NT, voltado para quem trabalha com redes empresariais e servidores de Internet.

A nova versão do Virtual PC, segundo a Connectix, é duas vezes mais rápida que a anterior e aceita discos virtuais maiores e personalizados. O programa pode rodar vários sistemas operacionais simultaneamente e também aceita redes PC baseadas em Ethernet.

O novo Virtual PC 4 com Windows 2000 custa US$ 249 no site da Connectix, que é representada no Brasil pela Passport. Os requisitos mínimos do sistema são: Power Mac G3 ou G4 com Mac OS 9 em diante, 1.5 GB de espaço livre no HD e 80 MB de RAM (o recomendável é 160 MB só para o programa).

Connectix: www.connectix.com
Passport: www.passportnet.com.br

iTunes: compatível com seu queimador (mas nem tanto)



O Disc Burner adiciona um simpático comando ao seu Finder

O **iTunes,** programa gratuito da Apple para catalogar, gravar e ouvir MP3 lançado no início do ano, ganhou uma atualização muito importante. Agora, o software também reconhece gravadores de CD de terceiros e não só os embutidos nos novos Macs.

A nova versão, a 1.1, foi lançada dentro do prazo dado pela própria Apple (menos de 60 dias). Mais de 30 modelos de gravadores de CD agora são suportados: LG, Matsuhita, Pioneer, Sony, Yamaha e vários outros.

Nossa primeira tentativa de queimar um CD em um gravador Que! (corretamente reconhecido pelo iTunes como sendo da Mitsumi) não foi feliz.

Apesar de o programa reconhecer o drive e preparar as músicas para a gravação, no momento final ele acusava um estranhíssimo *"erro -7932"*, não terminando de queimar o CD. Ao tentar abortar a operação, o Mac travava. Nossas esperanças foram renovadas com o lançamento da nova versão do Disc Burner, que agora também reconhece gravadores externos.

É cedo para deixar o Toast de lado

Apresentado na Macworld de janeiro, o Disc Burner pretende permitir a gravação de CDs e DVDs direto do Finder, sem a necessidade de um programa adicional: você coloca um disco no gravador, ele aparece no desktop, você arrasta os arquivos para o ícone e pronto. A lista de gravadores compatíveis é idêntica à do iTunes.



Melhor que isso, só se funcionasse

Depois de instalarmos o Disc Burner, o iTunes deu uma melhorada, mas ainda apresentou problemas: o programa rodou, não deu o erro, mas também *não gravou nada.*

Ainda precisamos fazer mais testes, mas os primeiros resultados foram desapontadores. Para completar, o iTunes 1.1 dá conflito com o Toast, popular software gravador da Roxio (ex-Adaptec). Você deve desabilitar as extensões do Toast antes de usar o iTunes para criar seus discos de áudio.

Já o Disc Burner realmente mostrou a que veio. Nunca foi tão fácil queimar um CD. Como nem tudo é perfeito, ele ocupa um espaço grande no HD para queimar um disco: no mínimo, o dobro da capacidade de um CD (por volta de 1,3 GB). Isso acontece porque o programa cria uma imagem do CD e depois, quando começa a queimá-lo, cria uma outra imagem, com os arquivos a serem gravados. Em compensação, você pode trabalhar em outros programas enquanto grava o CD em background.

Além desse inconveniente, o Disc Burner não pode criar várias sessões de gravação. Ou seja, se você costuma fazer CDs multisessão, não vai dar para aposentar o Toast.

o furo está no ar

Descoberta falha de segurança em redes sem fio, incluindo AirPort

No ano passado, as redes sem fio foram a grande sensação no mercado de tecnologia, prometendo mais mobilidade e menos cabos para facilitar a vida do usuário "em movimento".

A Apple consolidou o AirPort, lançado em 1999, como uma das melhores soluções para acessar a Internet sem a necessidade de fios. Mas, agora, tudo isso pode estar ameaçado.

Um grupo de pesquisas chamado **ISAAC** (Internet Security, Applications, Authentication and Cryptography ou "Segurança, Aplicativos, Autenticação e Criptografia para Internet"), que funciona na Universidade da Califórnia, divulgou um relatório que apresenta várias falhas de segurança no sistema de rede sem fios que usa o padrão 802.11b (o mesmo usado no AirPort).

Esses furos estariam principalmente no sistema de segurança, o Wired Equivalent Privacy (WEP), também utilizado pela Apple.

Segundo o relatório — que recebeu o nome de "(In)Segurança do algoritmo WEP" —, foram testados vários tipos de ataques, todos bem sucedidos, pelos quais foi possível detectar, interceptar e modificar as transmissões, e até mesmo decodificar as mensagens criptografadas e acessar a rede, mesmo sendo ela restrita.



A Apple não fez nenhum comentário sobre o assunto. A sugestão do grupo de pesquisa para quem usa redes sem fio com o padrão 802.11 é não confiar apenas no sistema WEP para a proteção dos dados e utilizar meios suplementares para proteger a rede.

No Brasil, o perigo é mais remoto, já que somente no final do ano passado a Anatel (que controla as telecomunicações no país) liberou para venda o AirPort, que ainda não decolou por aqui.

Compre baterias pela Web

Seu Mac ficou maluco e começou a dizer que está em 1956? Não, não é um bug do milênio atrasado.

É apenas a bateria do relógio que está dando sinal de fraqueza. Mas um novo site está vendendo no Brasil mais de 300 tipos diferentes de baterias, incluindo pilhas de relógio para praticamente qualquer modelo de Mac, baterias para notebooks, carregadores e adaptadores para carros. A **Battery-Biz** é uma empresa americana e acaba de abrir um escritório no Brasil. Para fazer um pedido, basta cadastrar-se no site da Battery-Biz ou pedir pelo telefone. A empresa dá um ano de garantia para todos os produtos.

Battery-Biz:
www.battery-biz.com.br
11-5083-6760


A
ERA DO
TITÂNIO



A Apple é uma empresa da qual é sempre bom esperar o inesperado. Depois de quase três anos de reinado do PowerBook G3 preto básico, com suas formas curvilíneas, todos estavam aguardando alguma coisa para lá de revolucionária, com formas e texturas nunca vistas. E então surgiu o PowerBook G4. Sem curvas, sem cores, sem plástico translúcido. Um retângulo de titânio; simples e sóbrio para uns, sem imaginação nem sabor para outros. Alguns macmaníacos chegaram ao nível da heresia: "é feio!" Gosto se discute, e é isso que pretendemos fazer com este misto de matéria e ensaio fotográfico que apresenta o novo portátil. A discussão sobre o design do PowerBook G4 foi grande entre os colaboradores da Macmania, mas ao final, a grande maioria concordou com Steve Jobs: ele é sexy (alguns acharam o termo "sexy" meio "pervo", preferindo dizer que ele é "lindão", o que dá no mesmo). Pode parecer fútil perder tempo discutindo o design de um produto em vez de seu desempenho ou especificações técnicas, mas a culpa toda é da Apple. Foi ela quem transformou seus usuários em críticos de arte, que não se contentam com nada menos que a harmonia perfeita entre a forma e a função das suas máquinas.

Texto Heinar Maracy
Fotografia digital J.C.França e Fatima Morgato
Fundos Hubble Heritage Project/NASA



O PowerBook G4, em comparação com o G3, é mais largo e ligeiramente menos profundo. Não é preciso dizer nada sobre a espessura. Simplesmente não há lugar para curvas sinuosas e estampas decorativas.

Forma e Função

O PowerBook de titânio atesta mais uma vez que a Apple não faz design pelo design. Tudo nele tem uma razão de ser.

Quais são os grandes atrativos do PowerBook G4? Ele é fino, leve, tem uma tela *widescreen* matadora e é o primeiro laptop com gabinete de titânio puro. Seu design procura ressaltar essas qualidades, e é fruto delas. Não tem curvas porque elas só serviriam para deixá-lo maior ou mais grosso. Não tem cores porque o titânio é um metal que não "segura" nenhuma tinta convencional e também não é facilmente anodizável. Cada detalhe – a maçã na tampa sem nenhuma saliência, o *trackpad* na mesma cor do gabinete, a bateria discretamente integrada ao fundo, o CD-ROM do tipo *slot-loaded,* a sutil luz branca do modo *sleep* – tudo foi pensado para lhe dar um ar sólido, robusto, profissional. Nada que tire a atenção de sua tela espetacular.

O resultado? *Mais um Macintosh clássico.*

O PowerBook G4 dá a impressão de que vai durar por toda a sua vida. Seu design é retrô sem ser ultrapassado, remetendo a aparelhos de som da década de 70, como o chiquésimo e lendário Bang & Olufsen. Ou seja, até tem algo em comum com os novos iMacs floridos e de bolinhas. Nada está mais na moda hoje que os anos 70, como atestam o vestuário, o cinema, os seriados de TV e agora, os computadores.

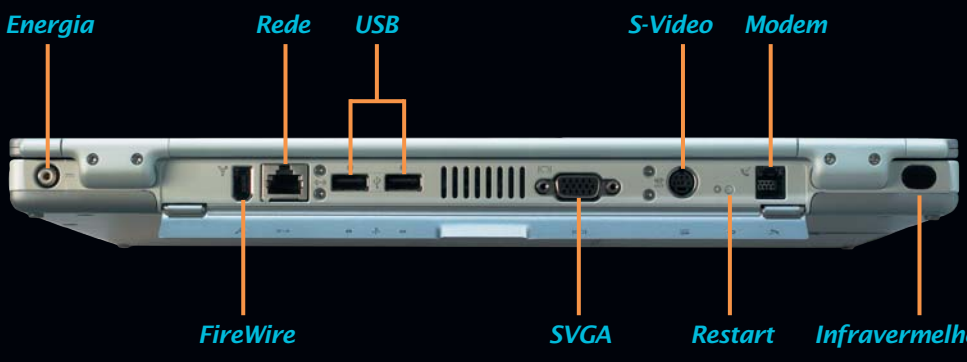
Abrindo e Fechando

O titânio tem um toque muito bom: não é frio como outros metais, nem poroso como plástico. Apertando o botão frontal, o PowerBook abre em uma pequena fresta. Ao levantar a tampa, percebe-se que as dobradiças que seguram a tela são bem mais resistentes do que as de modelos anteriores. O teclado, à primeira vista, pode parecer igual ao do PowerBook G3, mas tem uma notável diferença: em vez de ser montado sobre uma placa de metal, ele é todo feito de plástico e traz alguns ímãs que aderem a conectores, deixando o conjunto muito mais firme. Ele também foi rebaixado, ficando exatamente no nível da superfície da base. Essas duas mudanças, se não eliminam, reduzem consideravelmente a possibilidade de o teclado marcar a tela, como ocorria no modelo anterior, ou de uma tecla ser pressionada quando ele está sendo fechado e interromper o sono, como algumas vezes acontece no iBook.

Mas eis que surge a primeira decepção com o PowerBook G4. O *trackpad* fica numa posição desconfortável, muito na frente, mais junto ao teclado do que à borda frontal. Quem está acostumado com o botão anatômico do PowerBook preto ou do iBook, posicionado na borda abaulada, sente a diferença na hora.



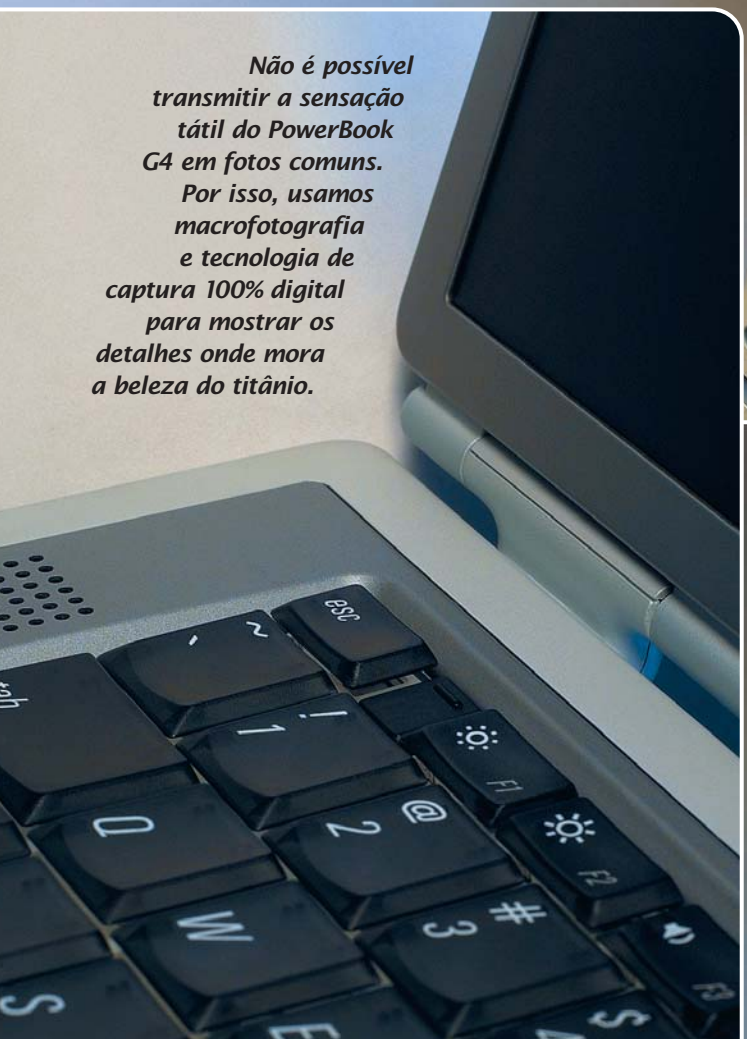








Não é possível transmitir a sensação tátil do PowerBook G4 em fotos comuns. Por isso, usamos macrofotografia e tecnologia de captura 100% digital para mostrar os detalhes onde mora a beleza do titânio.







DVD para Viagem

A bateria até dura as cinco horas proclamadas pela Apple, mas apenas em condições mínimas de uso. Em condições normais, a autonomia fica entre duas e meia e três horas. Dá para assistir a um DVD inteiro e trabalhar mais um pouquinho. Os dois modelos trazem o sistema PowerStep, que reduz o clock do processador em 100 MHz em momentos de pouca atividade, para poupar a bateria. O mecanismo para a troca da bateria é o mais prático possível: basta deslizar um botão que ela sai na sua mão.

Ficamos um pouco preocupados com os relatos que apareceram na Web de discos presos dentro do drive do PowerBook G4. Pelo que foi dito, isso é decorrência da espessura mínima do equipamento. Qualquer desvio de fração de milímetro pode desalinhar a entrada do drive em relação à fenda no gabinete, prendendo DVDs e CDs lá dentro. Isso pode ocorrer após o PowerBook ser desmontado para a instalação do AirPort; por isso, todo cuidado é pouco. O equipamento testado pela Macmania realmente "agarrava" os CDs com uma força maior do que a normal, mas nada preocupante. É provável que, como os sapatos, ele acabe "amaciando" com o tempo. Mais intrigante é o longo tempo que CDs e DVDs demoravam para montar no desktop. Outro cuidado a ser tomado é que, quando estiver girando um CD ou DVD, não se deve segurar o PowerBook com uma mão só pelo lado direito, nem inclinálo bruscamente. Apesar de não causar nenhum dano, o ruído feito pelo drive é assustador.

A construção mecânica proporcionada pelas delgadas chapas de titânio é tão fina e precisa quanto a de um relógio de luxo. O metal nu apresenta uma textura suave e semifosca, com duas tonalidades de acabamento.



Tela de Cinema

Chegamos finalmente ao prato principal: a tela de LCD. São 15 polegadas a 1152 por 768 pixels – apenas uma polegada e 128 pixels a mais do que a tela do PowerBook G3. Mas que diferença essa polegada faz, principalmente para quem precisa trabalhar no Photoshop, Final Cut ou qualquer programa com muitas paletes e *timelines!* Mas é óbvio que a melhor aplicação para uma tela dessas é assistir a filminhos em DVD.

Nisso, o PowerBook G4 mostra a que veio. Sua tela não é estritamente widescreen: ela tem o formato 3:2 em vez do 1,66:1 dos DVDs widescreen. Portanto, você ainda vai ver duas faixas pretas em cima e embaixo da tela, ou duas faixas laterais quando a imagem estiver em formato de TV (4:3). Mas a tela é tão nítida e brilhante (graças à função Theater Mode, que já existe nos iMacs e nos monitores Cinema Display) que provavelmente você vai preferir assistir a seus filmes nela a ligar o PowerBook na TV.

Mas se você preferir assistir seus filmes na TV, não tem problema. Basta ligar o portátil nela pela saída S-Video (ou usar o adaptador RCA, se sua TV não tiver esse conector). Aqui, existe uma troca de compensações. É muito mais difícil ligar um PowerBook a uma TV que um iBook DV, com sua porta de vídeo composto. Enquanto basta plugar um iBook na TV para começar a assistir seus filmes, no PowerBook é preciso desligar o Video Mirroring, abrir o painel Monitors, ajustar a resolução, arrastar a barra de menu do primeiro para o segundo monitor e rezar para que tudo dê certo. Em compensação, o PowerBook permite usar a TV como um prolongamento da sua tela principal, coisa que o iBook não faz. Uma curiosidade: você pode ver seus DVDs na TV com o PowerBook fechado (desde que ele tenha teclado e mouse ligados na porta USB), fazendo dele o DVD player mais fino do mercado.

Quanto ao som, sem comentários. As caixinhas do PowerBook de titânio, como as de qualquer portátil, seja lá de que metal for feito, têm um som de *lata*. Ainda bem que a saída para fones está na lateral, bem à mão.



O botão de ligar em aço torneado rouba a atenção.

O teclado é montado sobre uma membrana flexivel que fica presa ao chassi por pequenos ímãs.

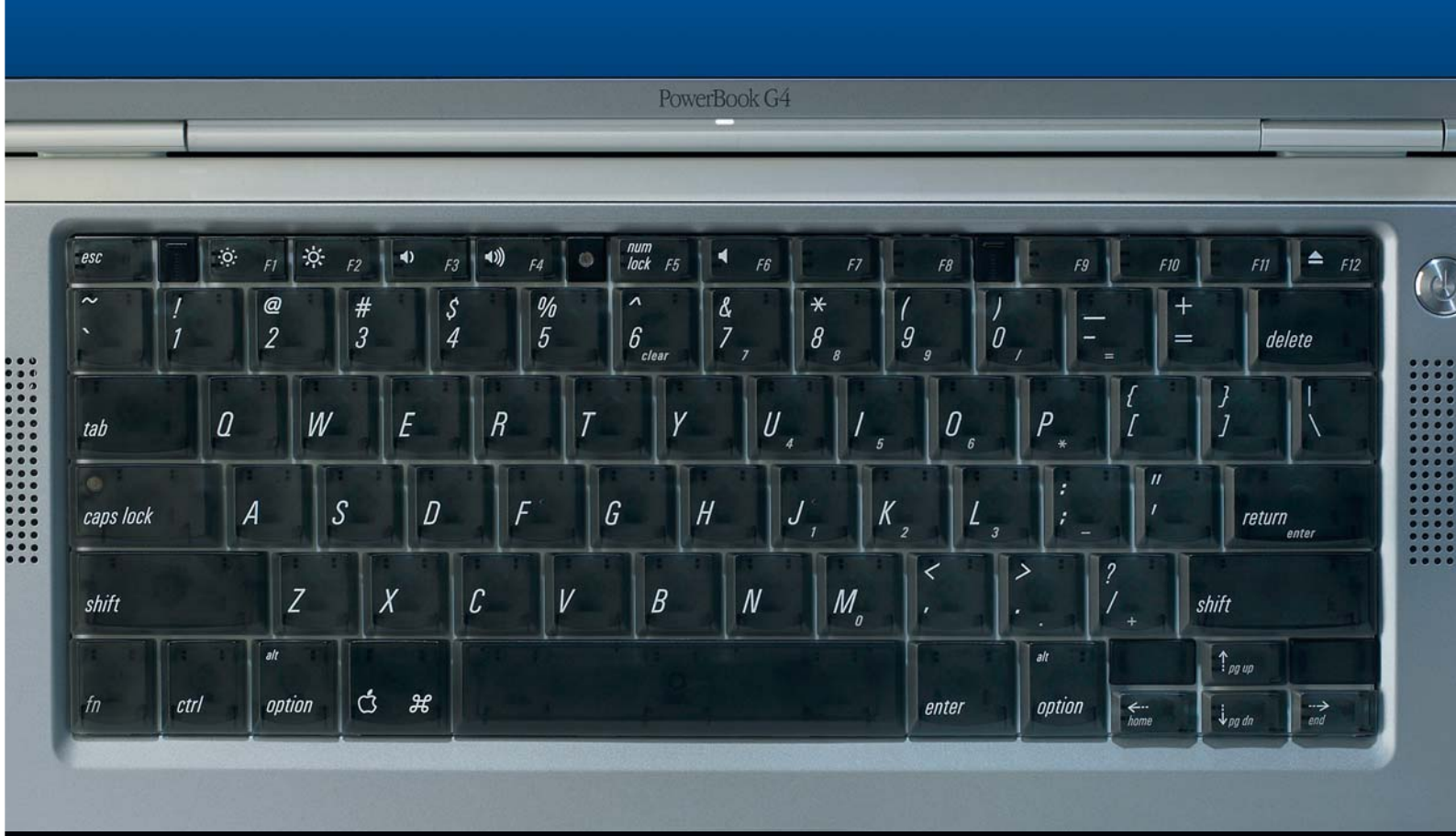
A boa surpresa ficou por conta do microfone embutido, escondido dentro da cavidade do falante esquerdo.
Talvez para compensar a falta de uma entrada de áudio, esse microfone tem qualidade de captação e sensibilidade muito superiores às de qualquer outro feito pela Apple nos últimos tempos. Com um software apropriado, dá tranquilamente para gravar reuniões e entrevistas com um resultado nítido e forte. Fora esse microfone invisível, a única maneira de gravar sons no PowerBook é por microfones USB (que estão começando a aparecer) ou FireWire (que ainda não existem).
A fonte de alimentação "ioiô" dos iBooks e PowerBooks G3 foi mantida. Só que o pino que pluga no computador é diferente, pois o G4 tem especificações de energia diferentes. O círculo luminoso ao redor da entrada de força, que demonstrava o estado da bateria, também foi "limado".
A conexão Ethernet traz o sistema AutoSense, disponível também nos novos Power Macs, que reconhece automaticamente se do outro lado do cabo de par trançado está um hub ou um computador, dispensando o cabo *crossover*. É só plugar um cabo Ethernet comum entre o PowerBook G4 e outro Mac para ter instantaneamente uma rede de 100 megabits. *Cool!*

Quem Corre Mais, o G3 ou o G4?

Quem é mais veloz: um PowerBook G3, um Power Mac G4 de mesa ou um PowerBook de titânio? A resposta é meio óbvia, mas algumas explicações são necessárias. Fora o chip, a placa lógica do PowerBook G4 é praticamente a mesma do PowerBook G3. Os dois usam o mesmo sistema gráfico, baseado no chip ATI RAGE Mobility, e têm os mesmos 8 MB de memória de vídeo (SDRAM). Isso quer dizer que, em tarefas em que as instruções do AltiVec (ou melhor, Velocity Engine) não são utilizadas, o desempenho do PowerBook de titânio fica cerca de 10% superior ao do seu antecessor. Já em programas que utilizam o AltiVec intensivamente, como Photoshop, After Effects, Logic Audio ou Final Cut, o desempenho pode ficar de 30 a 50% maior, dependendo da tarefa realizada. Nada mau.

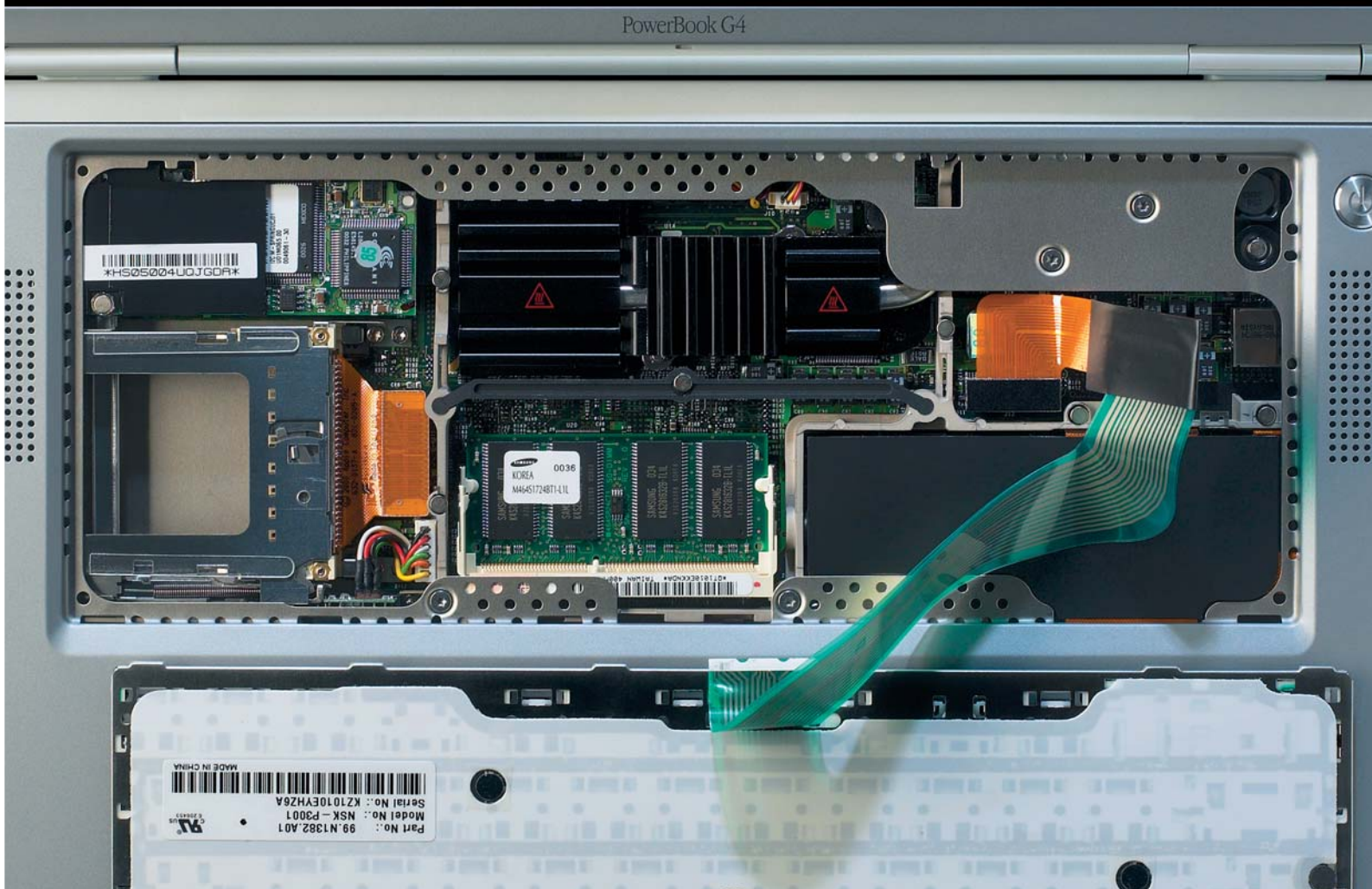


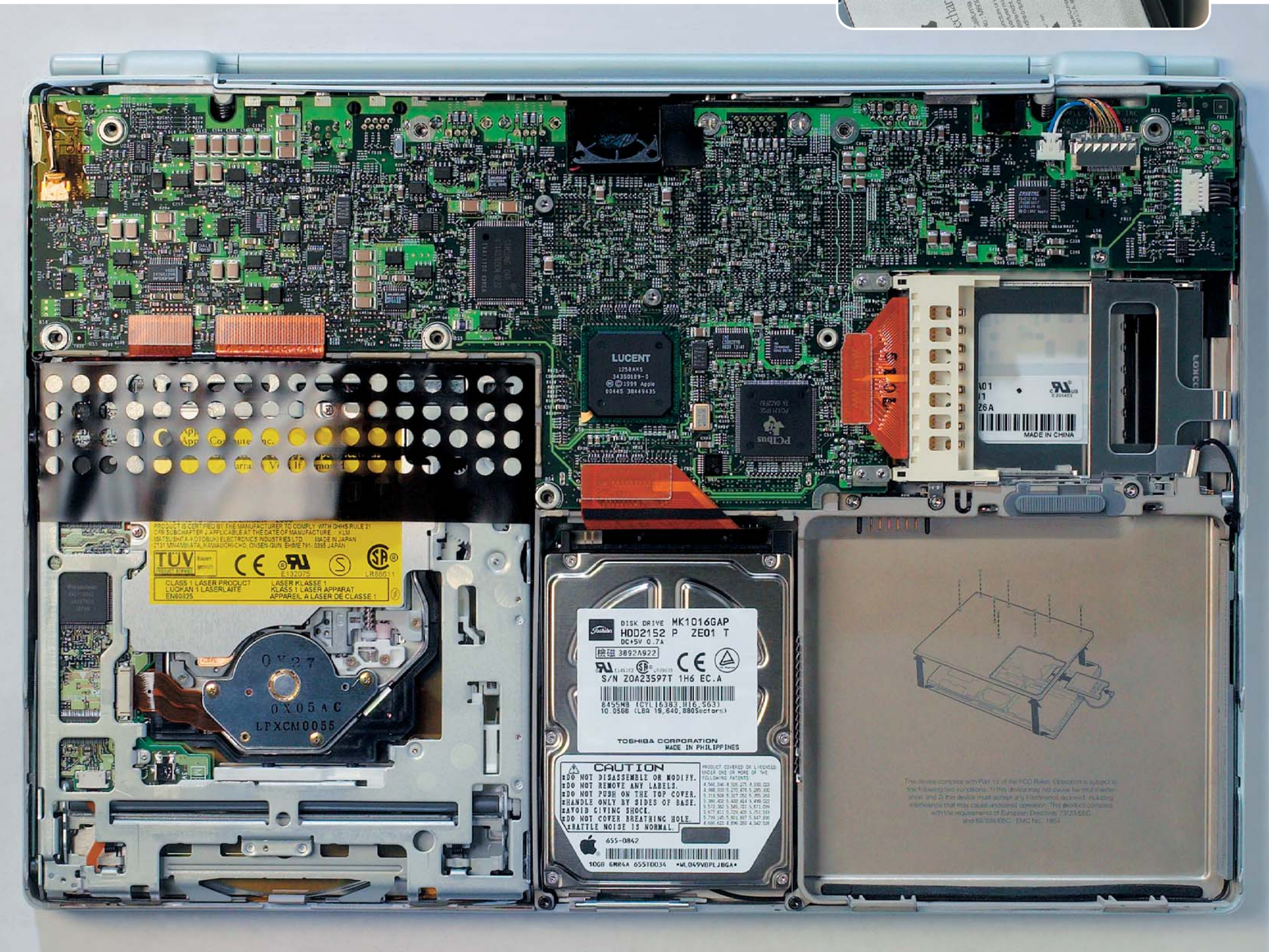
Claro que um Power Mac G4 de mesmo megahertz será mais rápido que o PowerBook, porque não é apenas a CPU que faz a diferença, mas toda a arquitetura em volta dela. Os novos Power Macs com placas de vídeo RAGE Pro 128 ou nVidia GeForce botam o PowerBook no chinelo quando se fala em games de última geração ou programas 3D. Mas e daí? Tente carregá-los debaixo do braço.
O PowerBook G4 se saiu muito bem em todos os testes feitos com programas de áudio, vídeo e tratamento de imagem. Quem quer um portátil para trabalhar com programas tipo Office, acessar a Web ou outras tarefas que não exigem processamento intensivo, pode se dar ao luxo de ir atrás de um PowerBook G3 (o preço está



A remoção do teclado é simples como a do PowerBook anterior.

Abaixo, no centro, está o slot de memória, acima dele o chip G4 e, à esquerda, o slot para cartões PCMCIA (PC Card). Somente o cartão AirPort, que fica bem embaixo do slot PCMCIA, não é acessível por cima; é preciso virar o computador e tirar a tampa inferior.




LUCENT
MADE IN CHINA
DISK DRIVE MK1016GAP
HDD2152 P ZE01 T
S/N ZOA23597T 1H6 EC.A
TOSHIBA CORPORATION
MADE IN PHILIPPINES
CAUTION
655-0842

muito bom, caso você consiga achar um), ou investir em um iBook. Quem depende de programas otimizados para G4 não tem opção: é titânio na cabeça.

Qual dos dois comprar, o de 400 ou o de 500 MHz? O fator preço com certeza é o mais importante. A diferença de velocidade entre os dois não é tão expressiva. Mais determinante que isso é o espaço de disco e memória. Os dez gigas e 128 MB de RAM que vêm com o modelo de 400 MHz não fazem o verão de quem trabalha com edição de vídeo. Como a Apple não oferece no Brasil o BTO (Built to Order, o "Monte Sua Máquina" da AppleStore americana), o jeito é se contentar com o modelo básico ou chorar para a sua revenda favorita colocar um disco maior por um precinho camarada. A memória RAM é PC-100, mas só cabem pentes de até 1,5 polegada, mais fininhos do que o PC-100 normalmente encontrado nas lojas de informática. Teoricamente, é possível colocar até 1 GB de RAM, desde que você encontre pentes de 512 MB de 1,5 polegada.

Pontos Fracos

Ninguém é perfeito, nem mesmo os designers da Apple. Além do já citado trackpad incômodo, existem alguns detalhes que não tiram o brilho do titânio, mas que precisam ser citados.

O primeiro é a maneira de se instalar o AirPort. Nisso, a Apple deu vários passos atrás. Em qualquer Mac, instalar a placa AirPort é questão de abrir uma portinha (ou levantar um teclado), "fucar" a placa e sair surfando nas ondas do mar sem fio. No PowerBook de titânio é preciso soltar *oito* parafusos e retirar todo o fundo do equipamento para se ter acesso ao slot do AirPort. Presume-se que a Apple considera que o usuário deva fazer isso com as próprias mãos, posto que há um diagrama de como fazê-lo impresso sob a bateria e o manual contém instruções mais detalhadas. Mas não é uma tarefa para os fracos de coração. O gabinete de titânio é uma casquinha finíssima e extremamente maleável nos pontos de encaixe, que são vários e precisam estar no lugar exato na hora de colocar o tampo de volta.

Na dúvida, deixe para a assistência técnica. Outro ponto é o calor relativo do aparelho. Para nossos colegas do hemisfério norte, que estão colocando as mãos no PowerBook em pleno inverno, essa questão passou batida. Mas aqui no Brasil, no verão, a coisa muda de figura. O PowerBook G4 esquenta *muito*, como nenhum outro portátil antes dele, principalmente no canto superior direito. Chega ao ponto de você não conseguir deixá-lo no colo! Felizmente, isso só ocorre após mais de meia hora de uso intenso, e basta deixá-lo quieto por alguns minutos para que ele volte à temperatura natural. A ruidosa ventoinha do chip só é acionada em casos extremos, geralmente depois de muito tempo de uso ou quando alguma das saídas de ventilação está obstruída. Na maior parte do tempo, você nem nota que ela existe.

A falta de uma entrada de áudio, a existência de apenas uma porta FireWire e o fim das baias removíveis não chegam a causar desapontamento. São mais um exemplo de *trade off* a que os usuários de PowerBook já estão acostumados. Sempre falta algo no modelo novo que havia no velho e vice-versa.

Ficha Técnica

Processador	G4 a 400 MHz	G4 a 500 MHz
Cache L2	1 MB a 200 MHz	1 MB a 250 MHz
Memória instalada	128 MB	256 MB
Disco rígido	10 GB	20 GB
Preço	R$ 9.990	R$ 12.990
Dimensões	2,6 x 34,1 x 24,1 cm	
Peso	2,4 kg	

Ambos os modelos possuem: tela TFT de 15,2 polegadas com resolução de até 1152 x 768 pixels, Ethernet 10/100 Base-T, duas portas USB, uma porta FireWire, modem 56k, slot PC Card, saída de vídeo SVGA, saída S-Video, bus a 100 MHz, áudio de 16 bits com saída para fones, falantes estéreo, microfone onidirecional embutido, bateria de íon de lítio e chip gráfico ATI Rage Mobility 128 com 8 MB de memória SDRAM.

Dentro do compartimento da bateria estão impressas as instruções para a instalação do cartão AirPort. É preciso remover a tampa inferior, o que requer habilidade manual. Os drives também são acessíveis dessa maneira. A ventoinha no centro, junto à dobradiça, entra em ação somente em caso de grande (e bote grande nisso) aquecimento.



Quanto Vale o Show?

Mesmo com o preço absurdo que está custando no Brasil (não é ganância da Apple, como provam os preços dos concorrentes, mas impostos altos e dólar caro) não há dúvida de que o PowerBook G4 vai ser um sucesso de vendas. Como primeiro modelo de uma nova linha, ele está muito bem acabado. Uma versão 2.0 com certeza teria que trazer uma reformulação da *motherboard*, com maior capacidade gráfica, além de reparar os probleminhas aqui citados. Dificilmente veremos isso ainda este ano – no máximo, um incremento de velocidade e algumas pequenas melhorias. Portanto, se você também achou o PowerBook de titânio sexy e lindão, não há muito o que pensar. M

Dicas de Mac OS 9.1

Planejando instalar ou fazer o upgrade do Mac OS 9.1? Eis algumas coisinhas importantes que você precisa saber:

1 Ao instalar a nova versão, suas preferências de modo de visualização, lixo e Desktop Printer são perdidas. Para fazer com que as coisas voltem a ser como eram, você terá que refazer as configurações "no braço".

2 Antigamente, a opção de teclas de função (F1, F2 etc.), que permite abrir programas pressionando uma dessas teclas, só funcionava com teclados USB. Com o OS 9.1, isso mudou. G3 azuis com teclados ADB também podem fazer isso. Abra o painel de controle Keyboard e clique no botão Function Keys. Para associar uma tecla de função a um software, apenas arraste o ícone do programa para um dos campos da janela Hot Function Keys.



3 Se você tentar instalar o Mac OS 9.1 a partir do CD que vem com o Apple Pro Keyboard em um Mac sem porta USB (em outras palavras, uma máquina com uma placa USB de terceiros), a instalação não vai funcionar. Se sua máquina está rodando o OS 9.0 (ou 9.0.4), use o upgrade que pode ser baixado do site da Apple (www.apple.com). A outra opção é comprar a versão de varejo com o CD-ROM do Mac OS 9.1. Ela já está à venda no Brasil (R$ 165).

4 O upgrade que está disponível no site da Apple não funciona com Power Macs da primeira geração (6100, 7100 e 8100). Só é possível instalar a nova versão do sistema a partir do CD do Mac OS 9.1.

FireWire limitado

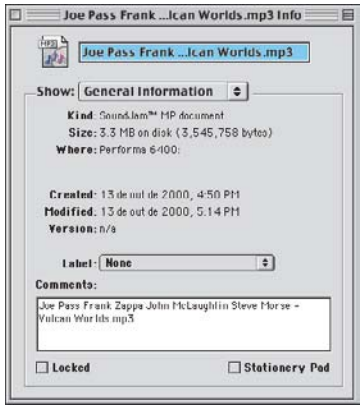
Quantos equipamentos FireWire se pode conectar a um PowerBook ou iBook? De acordo com a Apple, esses portáteis podem aguentar até 63 dispositivos com fonte de alimentação própria, mas você pode ligar apenas 16 deles em cadeia. Agora, se você conectar equipamentos sem fonte de energia – que puxam sua alimentação do próprio notebook –, só será possível usar um dispositivo, que sugará a força de sua bateria.



Nome completo, por favor?

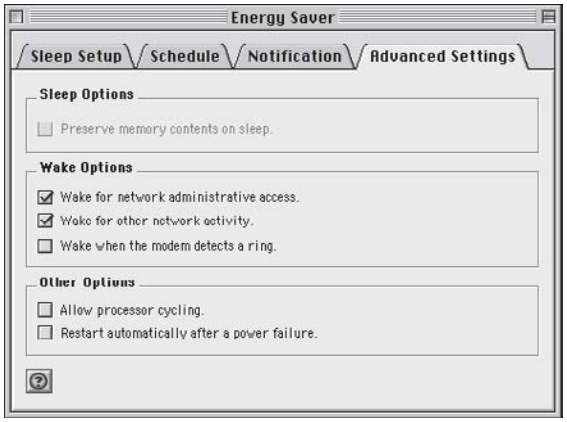


Baixou aquela música superlegal do Napster e descobriu que o nome ficou todo truncado porque tinha mais de 30 caracteres (o máximo que o Mac OS até o 9.X suporta)? Sem problema! Clique no arquivo e peça um Get Info (⌘I). Pronto! No campo Comments, você encontra o nome da faixa completinho.



Mac vagaroso?

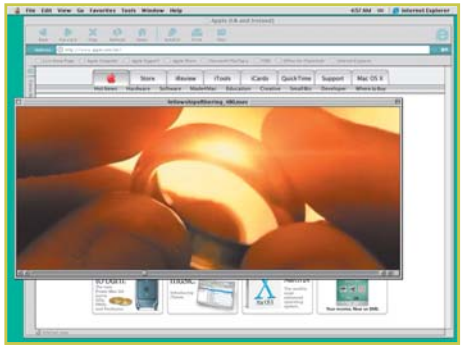
Se você notar que seu iMac DV (ou posterior) ou Power Mac G4 (AGP ou Gigabit Ethernet) fica mais devagar quando o mouse não está em movimento, a Apple sugere que você desligue a opção "Allow processor cycling" do Energy Saver. Para isso, abra o painel de controle Energy Saver, clique no botão Advanced Settings, desmarque "Allow processor cycling". Se você estiver usando o Mac OS 9.1, ignore a dica: pois nele essa opção não existe mais.



Filmes no browser



Se você estiver com o browser aberto e quiser ver um filme QuickTime, não precisa abrir o QuickTime Player. Apenas arraste o filme para a janela do browser e o plug-in QuickTime (se instalado) irá rolar o filme. Essa dica é mais interessante para os usuários de Internet Explorer, pois é possível aumentar ou diminuir o tamanho da janela de exibição clicando na caixa de redimensionamento. No Netscape, o filme aparece apenas no tamanho original, no centro da janela.



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

Sites em movimento

Páginas com animações em Flash são mais legais do que desenhos na TV

Você é daqueles que acordavam cedo para poder assistir a desenhos animados na televisão? Pois é, caro macmaníaco, a onda agora é outra: Flash! Tem uma grande quantidade de sites na Web que trazem animações superbacanas, que podem ser vistas a qualquer momento no seu computador. Muita gente talentosa, que não tem tanta grana quanto uma Disney ou Hanna-Barbera, pode mostrar o seu talento com histórias bem sacadas e visual de tirar o fôlego. Pronto para descobrir o que nós achamos de melhor no mundo Flash? Ligue seu browser, baixe o plug-in (www.macromedia.com/shockwave/download) (se você ainda não fez isso), pegue a pipoca de microondas e divirta-se!

Stan Lee

www.stanlee.net/index.html

Excelsior! O pai dos principais super-heróis dos quadrinhos entrou de cabeça na Internet. Saiu da Marvel, onde fez toda a sua carreira, e criou uma empresa só para desenvolver novos projetos para a Web. No começo, o site estava indo muito bem, mas atualmente perigas de fechar por falta de grana. Por isso, quem curte HQ deve ajudar o tio Stan e assistir os web-episódios dos heróis virtuais.







CyberComix

www.cybercomix.com.br

O maior site de quadrinhos da Terra agora também é uma usina de animação virtual. Todo dia é mostrada uma nova charge animada, criada por cartunistas como Laerte, Spacca, Frank, Kemp e Márcio. Além das charges diárias, CyberComix também traz uma superprodução especial a cada mês, incluindo curtas produzidos pela nova geração do desenho animado digital brasileiro, como Tosco-graphics ("Deus é Pai", "Os Idiotas Mesmo"), Point Blank ("Crássicos da Periferia") e Keyma Film ("Podreron", "Os CyberManos").





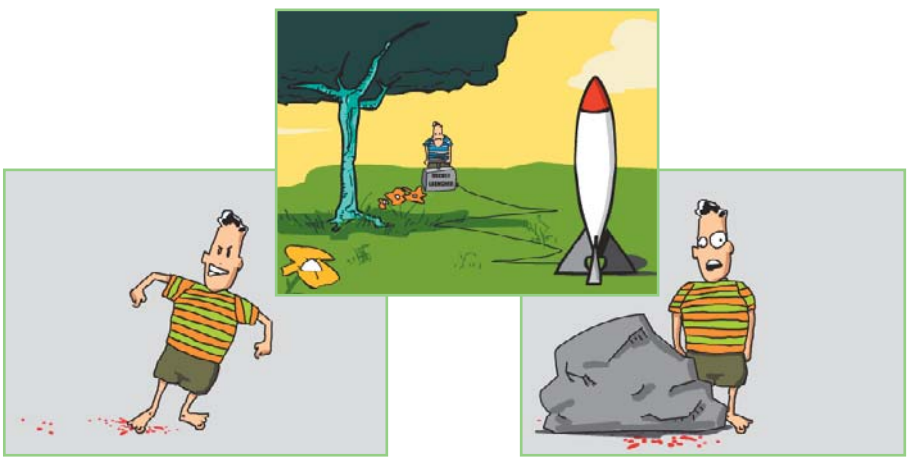




FloydsFollies

www.FloydsFollies.com

Site com animações bacanas de historinhas curtas e bem feitas. O personagem principal, criado por Chris Bartlett, sempre se ferra no final, mas isso não tira a graça dos desenhos. O chato é que para ver os outros filmes, é preciso voltar e assistir a toda a apresentação de novo. De resto, é muito legal.



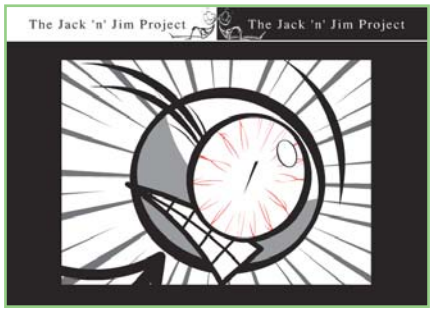
Transience

www.transience.com.au

O autor do site, Dave Jones, ganhou o prêmio de melhor animação no AnimaMundi-Web na categoria Flash. E com razão: o trabalho dele é muito bom e as histórias são ótimas, com finais surpreendentes e hilários. Os melhores filmes estão na área Jack'n'Jim Project, com aqueles bonequinhos de pauzinhos e cabeça redonda. Vale a visita.







Whitehouse Animation

www.halfempty.com/whitehouse

Mr. Man é um triângulo com uns olhões esquisitos, mas se movimenta bastante e participa de histórias ultra-bizarras. O site da Whitehouse Animation traz todos os episódios do tal Mr. Man, sem dialogos: só sons de efeitos especiais. Tem um filme de samurai que lembra as aventuras do personagem dos quadrinhos Lobo Solitário, sanguinolento e bem feito pra caramba. A galeria número 1 mostra os trabalhos antigos do autor, Stevie Whitehouse, que também são interessantes. Alguns filminhos demoram um pouco para carregar, mas valem a pena.









Spumco

www.spumco.com

Quem é fã dos alopradérrimos Ren & Stimpy (que passa nos canais pagos Nickelodeon e Locomotion) vai simplesmente delirar com esse site. O visual é totalmente-meio-esquisitão e nojento, como os personagens da TV. John Kricfalusi, criador dos personagens, ficou tão impressionado com a animação em Flash para a Web que está propondo a criação de propagandas exclusivas para a Internet, usando seus personagens. Os dois protótipos de anúncios são hilários.





Bullseyeart.com

www.bullseyeart.com/website

O pessoal da Bullseyeart é muito profissional: são mais de 66 desenhos para serem vistos. Porém, eles avisam que o conteúdo dos filmes (e das músicas) não é para crianças! Além das animações, tem joguinhos em Flash, papéis de parede, ícones e as músicas dos desenhos em MP3, que podem ser baixados para o computador.

Animation Express

http://hotwired.lycos.com/animation/collection

Site-coletânea de vários tipos de animação (Flash, Shockwave, filmes em QuickTime), com estilos que vão do tosco até o profissional, sempre recheados de muito humor negro. A vantagem é que o site traz as informações do tamanho dos arquivos e links para as páginas dos autores, para quem gostar e quiser conhecer melhor o trabalho dos caras. São 21 páginas só de animações em Flash!

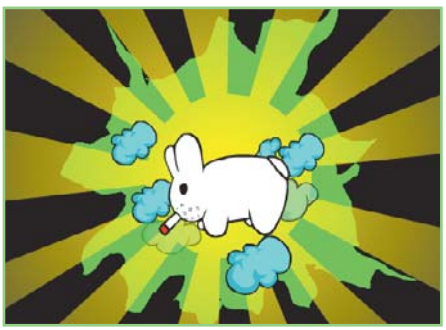




Icebox

http://icebox.com

Verdadeiro canal de desenhos animados em Flash. A cada dois dias estréia um novo episódio das séries apresentadas, e também é possível acessar o arquivo com todos os episódios (com vozes em inglês). Tem animação para todos os gostos: sitcoms (seriados de comédia para toda a família), ficção científica ou terror besteirol, como a Zombie College. Os arquivos são grandes, mas enquanto se espera o filme carregar, dá para ficar jogando coisas bem legais, como "Acerte o Zumbi". Louco, muito louco!



Wildbrain

www.wildbrain.com

Site que aglutina vários filmes de autores bem diferentes para gostos distintos. Tem um que é em estilo *soap-opera* (a novela dos norte-americanos); outro lembra os policiais *hard-boiled* num clima *noir* e tem um outro ainda que é a recriação do Inferno de Dante, mas o personagem principal que declama o poema é um porquinho que lembra o Gaguinho. Profissional!



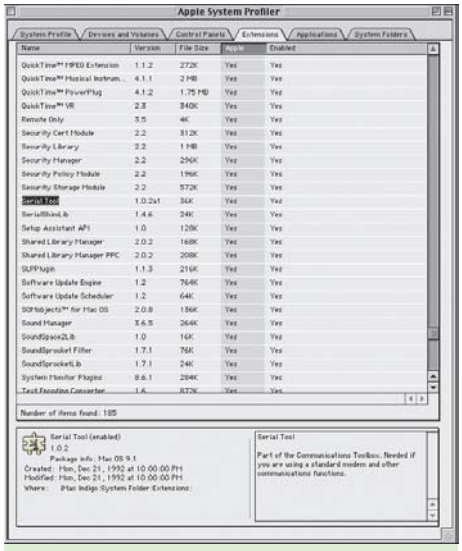
Pondo e tirando

Instale e desinstale seus programas sem trauma

Possuir um computador significa ter programas e documentos guardados nele. Com o Mac não é diferente, apesar da lenda de existirem poucos softwares para a plataforma. Existem aplicativos comerciais, sharewares e freewares, de todo o tipo e para todas as necessidades e boa parte possui um instalador. A experiência de instalar ou retirar programas pode ser tanto um momento de felicidade, como também pode ser a sensação de que o chão sumiu e você acaba de cair num lugar quente e ameaçador. Pois bem, para que esse processo tão corriqueiro seja tranquilo, é preciso seguir algumas regras importantes.

1 Becape. Nunca é demais repetir esse conselho: faça sempre becape. Se algo der errado, você terá como recuperar o que já tinha. Becape. Use qualquer mídia de armazenamento: Zip, CD-R, disquete, o que tiver à mão. Só não pode esquecer de fazer o becape. Becapeie, então.

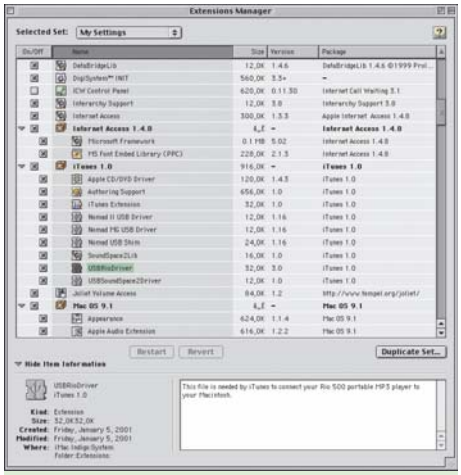
2 Vá ao menu da maçã e rode o **Apple System Profiler** (Perfil de Sistema Apple ou Visão Geral do Sistema). Ele cria um resumo de tudo que há em seu computador: tanto as características de hardware (memória, disco etc.) quanto as de software (versão do sistema, extensões, painéis de controle etc.). Clique nas abinhas Control Panels (Painéis de Controle) e Extensions (Extensões), para que o programa possa catalogar os itens que estão instalados em sua máquina. Feito isso, vá ao menu File e selecione New Report. Marque apenas os quadradinhos "Extensions" e "Control Panels". Clique em OK e você terá um relatório completo de todas as extensões e painéis de controle instalados em seu Mac. Imprima uma cópia do relatório (menu File ▸ Print). Se quiser mais detalhes sobre o assunto, veja o número 77 da nossa revista.



Antes de instalar,é bom saber o que tem dentro do Mac

O "mapa" que você imprimiu é um registro fiel e completo de como seu Mac estava antes da instalação e, caso aconteça algo estranho, basta gerar um novo e comparar os dois para encontrar o problema.

3 Antes de fazer a instalação de algum programa, vá ao painel de controle **Extensions Manager** (Gerenciador de Extensões) e crie um relatório (File ▸ Save Text as File). Esse



Um belo resumo das extensões e painéis de controle

arquivo é mais uma precaução para o caso de você precisar reverter o processo de instalação.

4 Abra a pasta **Extensions** (Extensões), localizada no System Folder (Pasta do Sistema), selecione todos os itens ⌘A e escolha uma cor em File ▸ Label (Rótulo). Assim você identificará facilmente as novas extensões que forem instaladas, já que serão a únicas sem rótulo. Faça o mesmo com os painéis de controle.

5 Pare de enrolar e faça agora o becape!

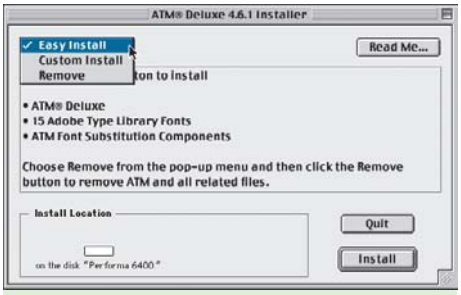
Passo para frente: instalar

Instalar um programa no Mac é uma tarefa relativamente simples. Existem dois métodos: usando um programa instalador ou simplesmente copiando a pasta com o aplicativo para o HD. Softwares complexos usam a primeira opção, com um instalador que faz todo o "trabalho sujo" de colocar os arquivos necessários nos seus devidos lugares. Mas é preciso tomar algumas precauções para não ficar perdido durante esse processo.

O começo é simples: procure o programa de instalação (normalmente ele tem o nome "Install" mais o nome do software) e clique duas vezes nele. No geral, aparecerão algumas telas de contratos de licença e outros textos do gênero, que ninguém costuma ler (mas deveria). Se você tem certeza de que pretende continuar, clique no botão Accept (Yes, Continue ou algo parecido, vai depender do instalador). A última caixa de diálogo traz alguns elementos interessantes, que devemos entender antes de clicar em Install.



No geral,os ícones de instaladores são assim...



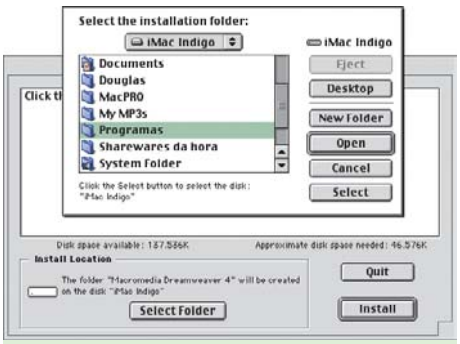
Vamos começar a instalar !

1 É normal existir um menu pop-up no canto superior esquerdo da janela, com as opções de instalação. As mais comuns são Easy Install (Instalação Fácil), Custom Install (Personalizada) e Uninstall (Desinstalar), da qual falaremos mais à frente. A Fácil é a mais recomendada em qualquer caso, já que tudo será feito pelo programa. A Personalizada só deve ser utilizada se você tiver certeza do que está fazendo. Em todo caso, sempre vale a pena dar uma olhada nas opções. Às vezes acontece de um

Fique ligado

Freeware: Programa gratuito que pode ser distribuído livremente.

Shareware: Software que pode ser usado livremente, mas o autor pede para você pagar uma taxa de registro, o que pode liberar alguns recursos extras do programa.



Escolha um bom lugar para seu programa

joguinho querer instalar uma versão mais antiga do QuickTime ou de outra extensão, o que não é uma boa idéia.

2 No canto esquerdo inferior existe um botão para escolher onde o programa será instalado. Selecione o destino que deseja: por exemplo, uma pasta específica que você criou para guardar seus programas. Se você não mexer em nada, o programa será, como de costume, colocado na raiz (a pasta principal) do HD.

3 Para não "morrer na praia", verifique o espaço requerido pelo programa antes de iniciar a instalação. Algumas vezes você acha que tem espaço sobrando, mas não tem. Se o HD estiver cheio ou com espaço insuficiente, o instalador não irá continuar.

Depois disso, clique em Install e descanse um pouco, enquanto o processo é realizado. Alguns programas exigem que o Mac seja reiniciado depois de o processo ter sido concluído.

Nesses casos, fique avisado de que as alterações feitas pelo instalador foram muito mais do que simplesmente colocar o programa dentro do seu computador. Com certeza algum painel de controle ou extensão também foi instalado e, para o programa funcionar tranquilo, é realmente necessário religar a máquina. Vá em frente. Uma dica: depois desse processo, imprima outro mapa do Apple System Profiler e do seu conjunto de extensões no Extensions Manager tal-e-qual você fez (você fez, não?) no comecinho do processo. Isso vai garantir que você possa saber o que foi instalado, caso queira voltar atrás.

4 E aqueles programas que não possuem o tal do instalador?

Bem, aqui é mais fácil. Copie a pasta do aplicativo para o seu HD e verifique se há algum texto do tipo Read Me (Leia Me) ou algo do gênero. Nesse arquivo de texto geralmente estão as instruções de como rodar o software e se há alguma extensão ou painel de controle a ser copiado para a Pasta de Sistema. Caso contrário, clique duas vezes no ícone do programa e acabou.

Passo para trás: desinstalar

Tudo bem, o programa que você instalou é legal, coisa e tal, mas não era bem aquilo que você queria, ou então era um shareware e já venceu o período de teste.Não importa o motivo, o certo é que você quer se livrar dele o mais rápido possível.

Novamente, temos dois métodos para desinstalar, um bem simples e outro um pouco mais complicado. O modo fácil depende do fato de o programa de instalação oferecer uma opção de desinstalação. Se ele tiver a opção de remover (lembra quando falamos do menu pop-up e o método chamado Unistall?), basta escolher essa opção (que pode também se chamar Remove) e clicar no botão Uninstall ou OK. O software e todos os seus componentes serão apagados e, se o programa tinha extensões e painéis de controle específicos, você terá que reiniciar o Mac.



É hora de tirar o programa daí

O outro jeito de apagar um aplicativo é jogar o danado na lixeira. Em muitos casos, como no de programas freeware e shareware, o processo de instalação não mexeu no sistema, apenas criou um arquivo de preferências. Se esse for o caso, além de jogar no lixo a pasta do software, vá até o folder Preferences (Preferências) dentro do System Folder e veja quais delas estão associadas ao programa desinstalado. Essa identificação pode ser feita pelo nome ou pela data modificada.

Porém, se alguma extensão ou painel de controle foi instalado, basta pegar o seu relatório do Extensions Manager ou do Apple System Profiler, verificar quais foram instaladas e desligá-las. Depois disso,será preciso reiniciar a máquina e pronto. Como você é esperto e limpinho, finalize o serviço com uma faxinazinha básica: vá até as pastas Extensions (Disabled) e Control Panel (Disabled) e jogue os arquivos no lixo (somente aqueles relacionados ao programa, certo?). Agora, esvazie o lixo. M

SÉRGIO MIRANDA

É bem limpinho e se acha muito esperto.

Cor essa mal-interpretada Parte 3

Como é bom editar imagens *sabendo* o que está acontecendo por trás da tela! Finalmente, saímos da teoria abstrata para aplicar aspectos práticos dessa confusão toda de canais e espaços de cor.

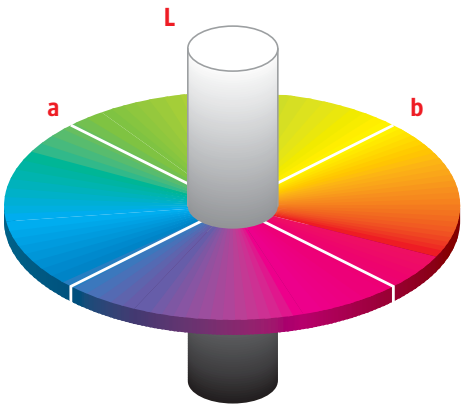
Alguém escreveu na Internet que gostava desta coluna e dos tutoriais de Photoshop porque realmente mostram o "pulo do gato" do design – as técnicas mágicas que os "Pros" até podem saber, mas não ensinam. Eu acho que toda informação deve ser livre; passá-la para frente é um dever moral. Para fechar esta série sobre cor, então, eis um desvio para o campo prático: um mini-tutorial entregando as chaves do tesouro do maravilhoso mundo colorido do Lab.

O espaço de cor L*a*b

Já mencionamos que, subjacente a todos os modelos de representação de cor, há um modelo universal chamado **L*a*b.** Ele é totalmente *independente de dispositivo,* isto é, contém em si o alcance de todos os outros espaços de cor e define a coisa de uma forma totalmente consistente entre um espaço de cor e outro, seja o de um monitor, scanner ou impressora. É, portanto, a coisa mais próxima que temos de uma definição *absoluta* da cor, em termos daquilo que é visto pelo ser humano.

Por ser universal, o Photoshop usa uma transposição digital do L*a*b – chamada de **Lab** – como modelo fundamental e intermediário entre todas as conversões de cores. O modo Lab do Photoshop é composto de três canais:

- **L** (luminância), que define o brilho do pixel e vai de 0 a 100.
- **a** (verde/vermelho), que vai de -120 a +120.
- **b** (azul/amarelo), que vai de -120 a +120.



A lógica matemática do Lab é a mesma que o olho humano usa na análise da imagem. Os estímulos luminosos são interpretados exatamente como esses três componentes, e com as mesmas duplas complementares fundamentais de vermelho/verde e azul/amarelo. Não exatamente por isso, mas por razões que veremos a seguir, em muitos casos é mais conveniente fazer a análise e edição da imagem tirando proveito desses parâmetros.

Como o espaço de cor Lab é bem mais amplo que o RGB – que é o que o monitor pode mostrar –, as cores mostradas nem sempre são as reais que o computador está calculando internamente. A amplitude das escalas a e b, em particular, é muito maior. Assim, certas alterações nesses canais são invisíveis na tela; é preciso se acostumar com isso. Além disso, as alterações em um canal *podem* causar pequenas mudanças visuais no outro, o que exige um pouco mais de atenção do que quando se trabalha em RGB ou CMYK.

Correção de cor em Lab

Uma das primeiras etapas (e, frequentemente, a única) da edição digital de imagens é a *correção tonal,* feita no Photoshop com os comandos Levels e Curves. O normal é tratar direta e isoladamente os canais R, G e B. Só que agora aperfeiçoaremos o processo, usando o modo Lab para conseguir correções de cor muito melhores que as obtidas somente em RGB.

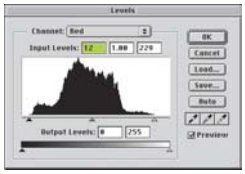
Siga os passos:

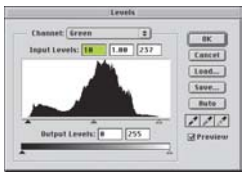
1 Essa é a imagem original escaneada. O assunto é atraente; as cores da foto, não.

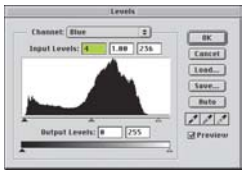


Mario Amaya Silva

2 Ainda em RGB, ajuste o ponto branco e o ponto preto da imagem, como faria normalmente. Para quem está "por fora", o processo é o seguinte: abra o Levels (⌘L), selecione cada um dos canais R, G e B no menu pop-up e para cada um deles arraste as setas no extremo do histograma até alinhá-las com o começo e o fim do gráfico.



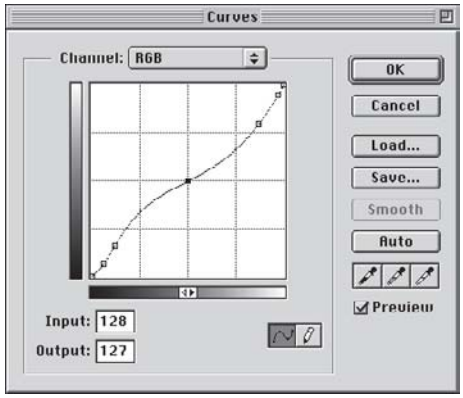




3 A imagem agora tem os pixels bem distribuídos na escala de preto a branco, mas o contraste está muito forte.



As cartilhas de design mandam abrir Curves (⌘M) para acertar o balanço de cor e os meios-tons. Para a imensa maioria das fotos, essa correção implica subir os tons baixos e baixar os altos para tornar visiveis os detalhes nessas áreas, o que dá uma curva assim:



Qual é o resultado? A imagem troca detalhe por saturação. Parece desbotada e sem vida.



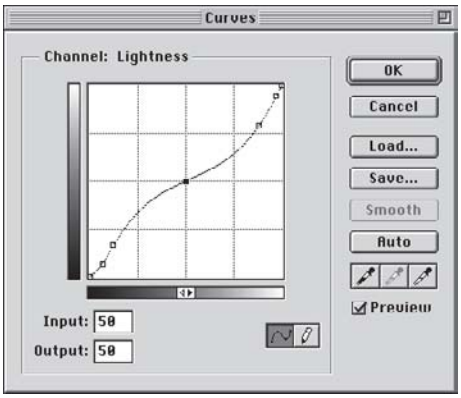
Torna-se necessário mais uma etapa de correção com o comando Hue & Saturation (⌘U), e pior, frequentemente é preciso selecionar por cor (Select ▸ Color Range) áreas crí-

A vantagem futura de trabalhar em LAB

À medida que se tornarem mais comuns os meios de impressão não-convencionais, como inkjets de alta qualidade e a hexacromia, fará mais sentido trabalhar com fotos do começo ao fim em modo Lab. As únicas restrições: várias funções de edição de cores do Photoshop não funcionam em Lab, e o monitor RGB não consegue exibir certas cores que podem ser importantes para o layout, como o ciano puro.

ticas (como tons de pele) e corrigi-las à parte. E, por maior que seja seu cuidado com a foto, o resultado não deixará de ser artificial.

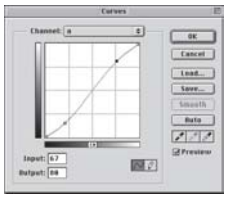
4 É aí que entra o nosso "pulo do gato": aplicar a curva em Lab e não em RGB. Esqueça completamente o item 3. Converta a imagem para Lab (Image ▸ Mode ▸ Lab Color) e abra Curves. No Lab, a luminância (que, conforme vimos, é a informação correspondente ao *brilho* dos pixels) está toda contida no primeiro canal, o L. A caixa de Curves abre-se diretamente nesse canal. Então, basta alterar essa curva, exatamente como se estivéssemos em RGB.

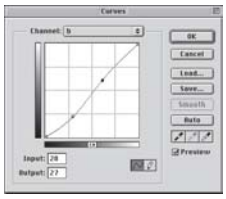


O brilho dos tons foi corrigido sem *qualquer* interferência nas características de matiz – algo que simplesmente não seria possível em RGB. Já começamos bem!



5 Os canais a e b são muito menos intuitivos de usar, mas vá em frente e mexa um pouco num deles. Eu disse *um pouco.* Qualquer alteração mínima pode ter consequências muito mais radicais que o que você está acostumado a ver em RGB. De cara, fica evidente que praticamente qualquer efeito de coloração "mutcholôca" é possível apenas brincando com essas curvas. Você pode deixar alguém com pele de deus hindu ou o céu do meio-dia preto, *alterando somente uma curva.* Mas estávamos falando de *correção* tonal, não de efeitos especiais. Para a nossa foto-exemplo, fiz nos canais a e b duas curvas em "S", que aumentam o contraste.





Eis o resultado:



Compare essa imagem com a final em RGB e se espante com a diferença.

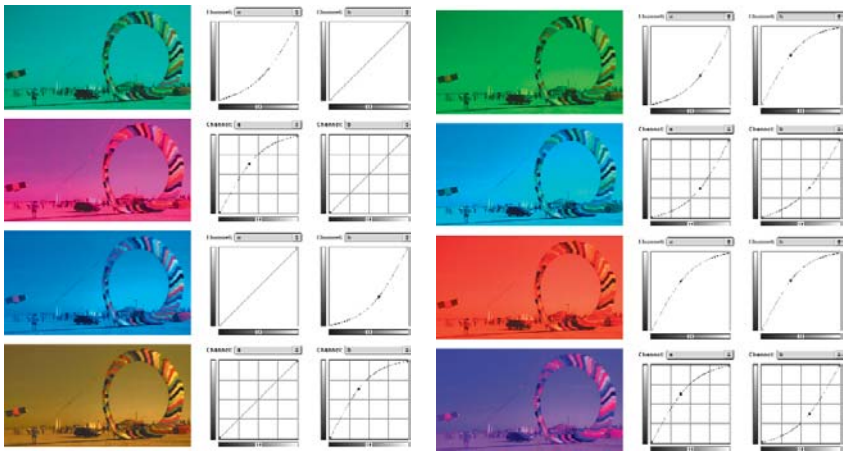
A fronteira final da cor

O Photoshop foi originalmente criado para ser a metáfora de uma sala de revelação (daí o seu nome). Estão lá muitos conceitos familiares aos fotógrafos. Só que, ao longo da última década, manteve-se uma separação forçada entre fotógrafo e fotomanipulador. Cada qual saberia muito mais sobre sua atividade se observasse o outro. Às vezes, a distância do fotógrafo vem de um "purismo" que é preconceituoso – afinal, o que são a iluminação especial, o sistema de zonas, os filtros e as "puxadas" de filme, senão métodos de fotomanipulação? Mas, daqui para frente, o que veremos será o fotógrafo integrando o baú de truques da fotomanipulação às ferramentas tradicionais. (Não é, Clicio?)

MARIO AV www.marioav.com
É fotomanipulador e também fotógrafo.

Efeitos especiais com o Lab

As amostras abaixo dão uma idéia das barbaridades que você pode fazer com o modo Lab. Sem deteriorar o detalhe da imagem, é possível alterar radicalmente sua composição com um simples toque nas curvas. Se você fizer isso seletivamente em partes da imagem (através do comando Select ▸ Color Range), conseguirá incríveis efeitos de solarização – com a diferença de que cada área de cor da imagem estará sob seu controle. E você poderá fazer transições de cor absurdas que seriam impossíveis com técnicas tradicionais. Nenhuma outra ferramenta de cor tem tanto poder.

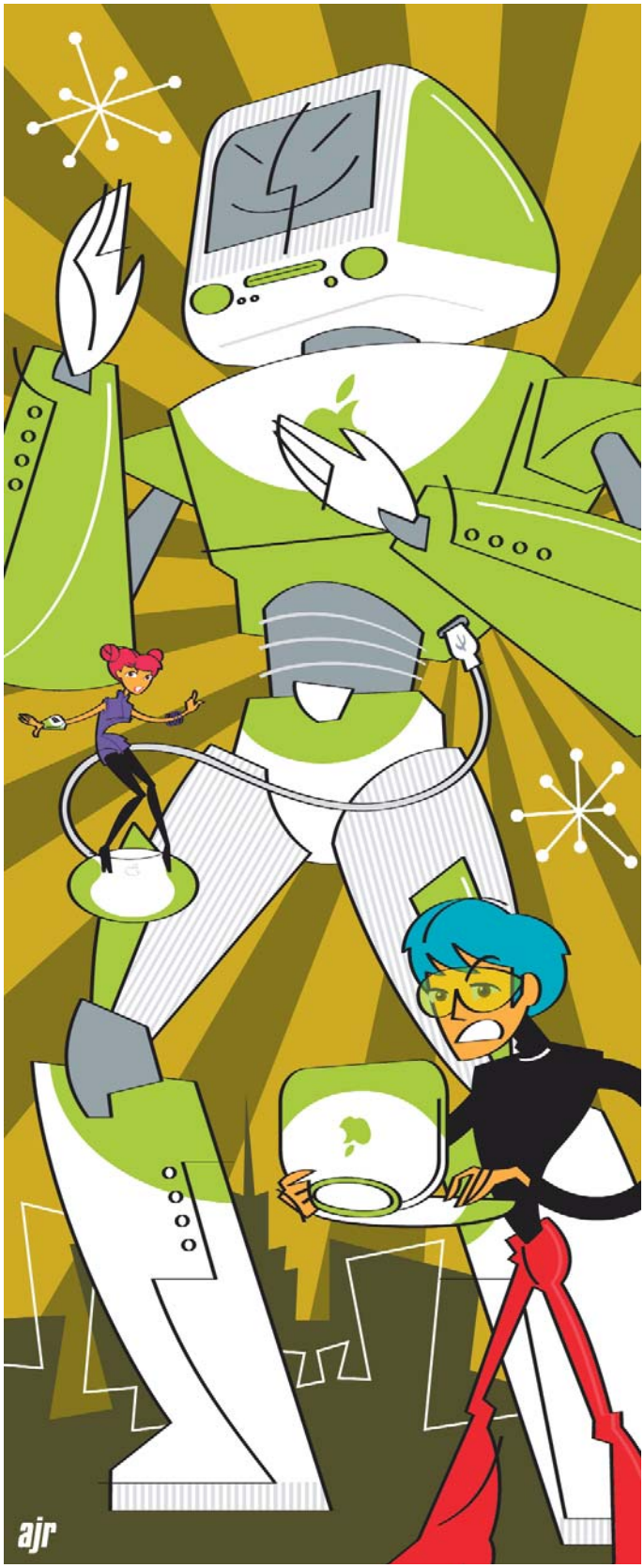


Mario AV



MÁRCIO NIGRO

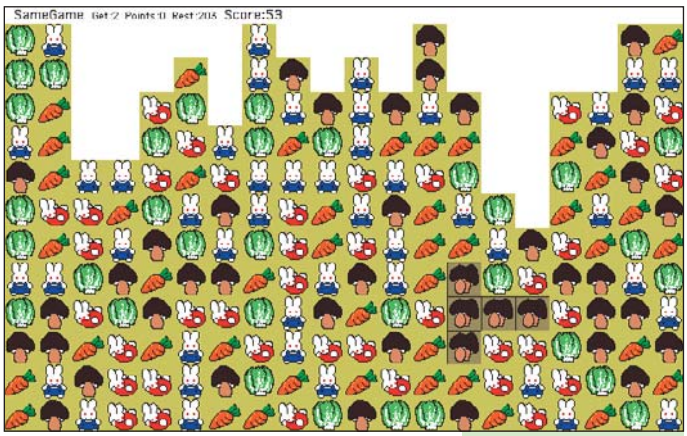
Conexão Mac-Japão



Programas inusitados e diversos

Olhe à sua volta e verá "japoneses" na forma de videocassetes, DVDs, aparelhos de som, TVs, máquinas fotográficas, câmeras de vídeo, celulares... Olhe para seu Mac: ele não é japonês. OK, algumas peças são (drive Quantum, chips Toshiba...), mas não a máquina toda. Agora, veja os programas. Há algum que seja japonês? Você acha que não? Nós também. Por isso, vamos acabar com essa discriminação cultural, já! Pensando em promover a relação cibernética entre Brasil e Japão (o segundo país com maior número de assinantes da Macmania), resolvemos mostrar alguns programinhas bacanas que foram feitos por japoneses ou que são úteis para quem quer se comunicar com a turma do outro lado do mundo. *Banzai!*

MaciGame



Separe algumas horinhas do dia para jogar o MaciGame – ou peça logo demissão

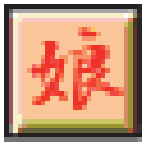
O criador do jogo já avisa: "Esse game é muito perigoso para uma pessoa ocupada, porque é viciante". Ele tem razão; jogue uma vez MaciGame (também chamado de SameGame) e você vai querer jogar outra, outra e outra...



O jogo não é original – é baseado no Chain Shot! de 1985 – mas é um dos únicos do gênero para Macintosh. Ele é composto de cinco tipos de peças que você pode fazer sumir quando agrupadas em duas ou mais. Feito isso, as peças acima delas descerão para preencher a coluna (quando uma coluna é esvaziada, as adjacentes se juntam). A pontuação é determinada pela quantidade de peças que você captura; o objetivo é esvaziar ao máximo o "tabuleiro". Os desenhos de coelhinhos e cenourinhas dão uma aparência meio infantil, mas é possível mudá-los. O jogo está incluído no CD-ROM da Macmania.

Hakoiri-Musume





Em japonês, isso significa algo como "uma garota criada como carinho". Talvez o jogo tenha esse nome porque é preciso muita paciência e cuidado para conseguir resolver o quebra-cabeça aparentemente simples, mas que pode viciá-lo e complicar sua vida. Tudo o que você tem a fazer é ficar deslizando as pecinhas para fazer com que determinada peça chegue a seu destino. A idéia é manjada, mas o o quebra-cabeça é dificílimo e, se bobear, você vai ficar louco tentando resolvê-lo. O jogo tem vários modos e interfaces, incluindo uma no estilo Aqua. Está traduzido para o inglês e até tem uma versão para o Mac OS X.

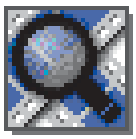




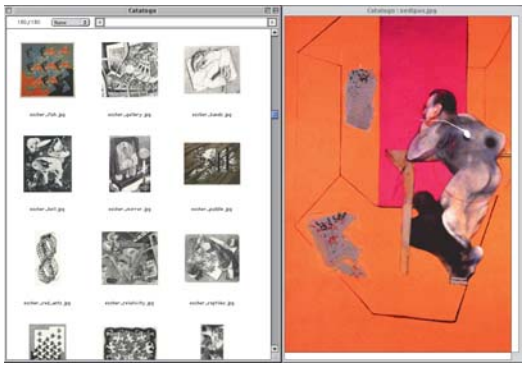




PhotoQuest



Programa muito popular para catalogar imagens armazenadas em HDs, CD, Zips etc. Ao seu comando, ele faz uma busca em qualquer pasta ou disco e apresenta uma versão miniatura *(thumbnail)* dos arquivos, com tamanho de até 160 x 160 pixels. Oferece também funções de busca e atualização da base de dados, procurando por fotos novas ou alterações nas já catalogadas. E ainda é capaz de importar os arquivos invisíveis de um CD-ROM. A listagem pode ser feita por nome, localização, tamanho, tipo de arquivo, data de criação ou modificação, programa criador ou até por comentários que você pode acrescentar (cada campo de texto suporta até 32 mil caracteres!). As miniaturas podem ser arrastadas com o mouse para alterar a sua ordem. Por fim, dá para criar um *slide show* e até escolher uma trilha sonora para a apresentação! A versão demo limita a vinte o número de imagens por catálogo e bloqueia algumas funções. O registro custa US$ 39,50.



BottleMail



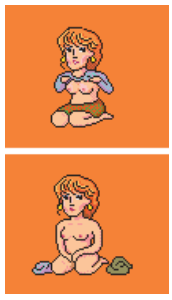
Esse freeware é um programa de email sem similar. Com ele, você envia mensagens para ninguém e todo mundo ao mesmo tempo. Imagine que você é um náufrago em uma ilha deserta, mas pode se comunicar com outras pessoas na mesma situação. É isso que esse programa faz: "engarrafa" sua mensagem e manda para os outros usuários do BottleMail. Ao abri-lo, você vê a paisagem de uma praia com as ondas indo e vindo lentamente. Aguarde um pouco e verá uma garrafa chegando, com a mensagem de uma pessoa em algum lugar do mundo. Depois de ler, é possível salvar, responder ou jogar a "carta" fora. Caso não queira receber mensagens de algum usuário específico, é possível acrescentá-lo à sua "lista negra" e você não será mais incomodado por ele. Ao compor as mensagens, você pode fazer desenhos e incluir URLs – além de poder escrever qualquer coisa, claro. A maior parte dos usuários ainda é japonesa, mas o programa já tem versão em inglês.





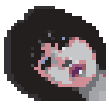
"I'm sending out an SOS to the world..."

Fuckintosh









A gente não devia colocar o Fuckintosh nestas páginas e estimular a mente pervertida de jovens e adultos, mas foi irresistível. Apesar de pornográfico (ou, em bom japonês, *hentai*), o Fuckintosh é bem bobo – só não dizemos "inocente" porque definitivamente não é o caso. São três pequeninas animações (quase ícones animados) com uma garota exibicionista, um rosto sugestivo e um casal em pleno... aham... deleite. Típico produto de um povo de grande rigidez moral e colegiais de sainha plissada.

Kanji Safari

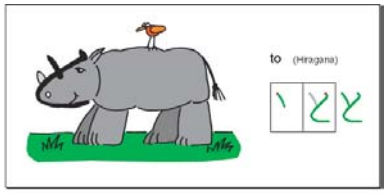
É um jogo feito pela mesma turma do Japanese WordMage e é um modo divertido de aprender os alfabetos silábicos Hiragana e Katakana e os ideogramas Kanji. A versão demo só apresenta os caracteres básicos, de modo que será necessário registrar para chegar aos modos mais avançados. Rola com até quatro jogadores. O jogo é bastante simples: basta associar o caractere em Kanji ou Kana à pronúncia correta no alfabeto ocidental. O programa completo custa US$ 19,95 e traz mais informações sobre cada uma das letras.



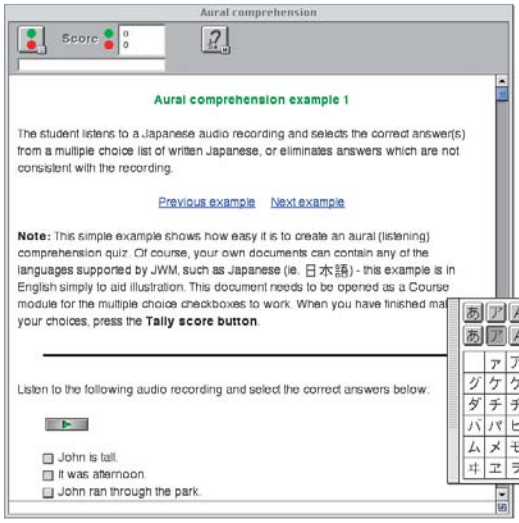
Jogue e alfabetize-se em japonês com o Kanji Safari, que de safári não tem nada

Japanese WordMage

A demo do Japanese WordMage serve para dar uma "palhinha" das nove principais funções desse programa para estudo do idioma japonês: um processador de texto multi-idioma; um editor e visualizador de HTML; vários sistemas de estudo; livros de histórias interativos; cartões de revisão *(flashcards)*; compreensão aural e visual e leitura; dicionário de referência de Kanji; construtor de bibliotecas gramaticais e assistente de tradução. É para quem está realmente a fim de mergulhar de cabeça na língua japonesa. A demo funciona por apenas dez horas e, se você gostar, pode pedir a versão Standard por US$ 99.



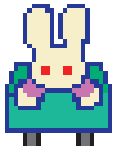


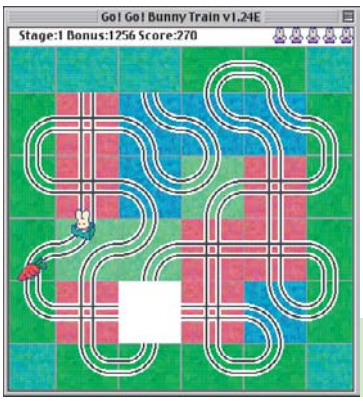




Go! Go! Bunny Train

Do mesmo criador do MaciGame, esse é um jogo onde você tem que fazer o meigo coelhinho de trenzinho chegar a uma cenoura. Só que você tem que mover as peças com os trilhos para montar o caminho até o apetitoso legume. Mas pensa que é só isso? Você tem também que fazer o coelho passar pelos blocos laterais verdes e fazer com que todos sumam. E nos níveis superiores, precisa desviar de carrinhos desgovernados. Parece bobo, mas é tão viciante quanto o MaciGame.



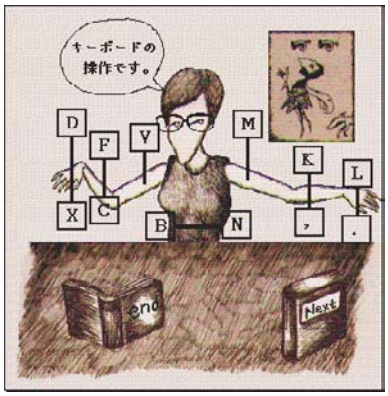


Um coelho, uma cenoura e um destino

Muzukashii Hon Game



Talvez você não consiga entender bem como se joga o Muzukashii Hon Game, mas ele é interessante assim mesmo, com gráficos bonitos e uma trilha sonora jóia. Nós não conseguimos chegar muito longe, pois o manual não só está em japonês como requer a versão compatível do SimpleText. Tudo o que dá para sacar é que o objetivo do jogo é usar o teclado para controlar as mãos, braços e tronco de uma mulher para que ela consiga capturar pequenos duendes que passeiam pela tela. O máximo que conseguimos foi fazer com que dois deles se transformassem em uma maçã, o que fez com que a mulher começasse a folhear um livro com a mão direita, enquanto a outra continuava à caça dos pequenos e misteriosos seres. Esquisito. Talvez seja por isso o título do programa traduza para "O Difícil Jogo do Livro". Vale a pena dar uma olhada.



Onde encontrar

BottleMail	3,6 MB	www.kids.recruit.co.jp/bmail-e/down.html
Fuckintosh	193 KB	http://freaky.staticusers.net/xxx/fuckintosh.sit
Hakoiri-Musume	310 KB	www.versiontracker.com
Jedit 4.0	2,4 MB	
PhotoQuest 2.5.3	1,6 MB	www.macdownload.com
Muzukashii Hon Game	727 KB	
MaciGame	120 KB	www.kyoto.zaq.ne.jp/home/ken/index_e.html
Go! Go! Rabbit Train	160 KB	
Japanese WordMage 5.9 (demo)	8,2 MB	www.lavasoft.com
Kanji Safari	2 MB	
Tristan	376 KB	www.littlewing.co.jp
Loony Labyrinth	2,2 MB	
Crystal Caliburn	1,1 MB	
Angel Egg	14,1 MB	
Golden Logres	21,9 MB	

Pinballs da Little Wing



Tristan



No século que acabou, os fliperamas eram "templos de perdição" dos jovens; as máquinas de *pinball* foram ícone da geração 70. E até hoje mantêm a sua magia. Os jogos de pinball com temas medievais da Little Wing acompanham os macmaníacos há muitos anos, sendo capazes de rodar em Macs bem antigos. O **Tristan** é o mais velho e simples, mas nem por isso deixa de ser divertido; bom para quem quer um jogo sem pirotecnias.

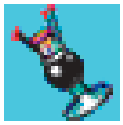


Angel Egg



O **Loony Labyrinth** e o **Crystal Caliburn** são clássicos dos clássicos. O **Angel Egg** é um pouquinho mais invocado, mas não chega a ser tão bom quanto os anteriores. Por fim, o **Golden Logres** é o mais recente e sarado de todos. Pegue as demos no site da Little Wing; depois de pagar o registro, você recebe um código de liberação. Preços: Tristan – US$ 10; Loony, Crystal e Angel – US$ 20; Golden Logres – US$ 30.

Loony Labyrinth



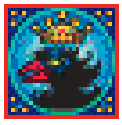


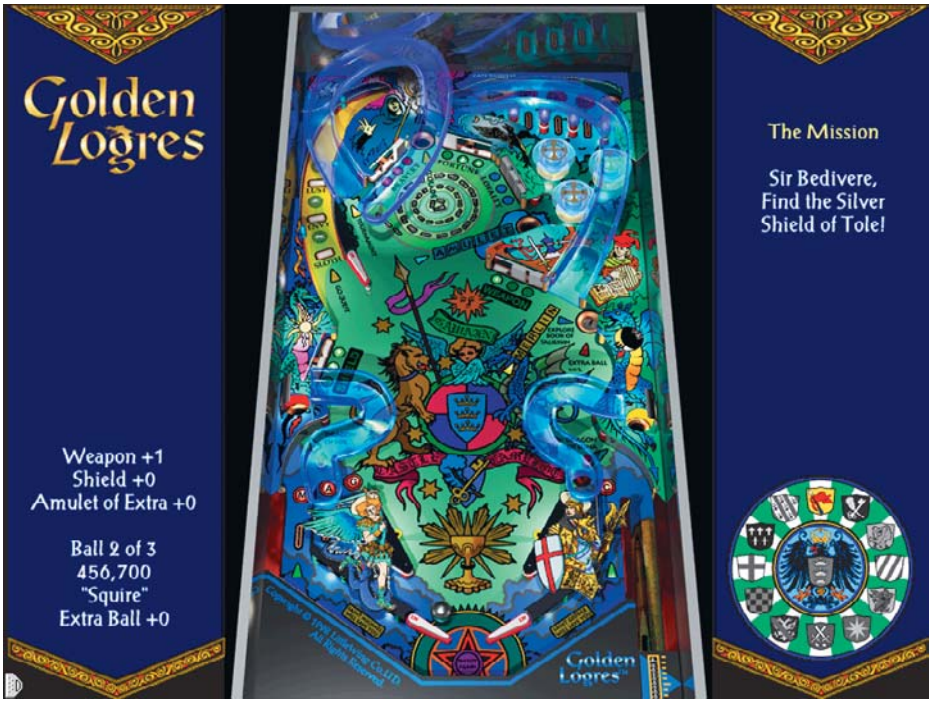


Crystal Caliburn

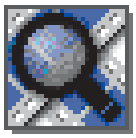


Golden Logres

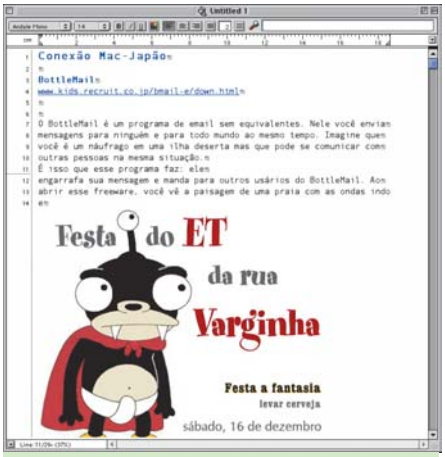




Jedit



Versão em inglês do popular editor de texto japonês. O Jedit lembra um pouco o Nisus Writer, aliando simplicidade com uma série de recursos avançados. E o bom é que pode rodar nativamente no Mac OS X. No Jedit é possível editar documentos HTML com suporte a drag and drop de arquivos QuickTime, sendo possível salvar filmes a partir do próprio programa. Tem também preview de impressão, ferramenta de busca/substituição de palavras, integração com o Sherlock e Internet, dicionário de scripts... Ah e dá para escrever em japonês também (com o kit de idioma apropriado, que vem com o Mac OS 9). Se você é daqueles que está procurando um substituto *light* para o Word, dê uma conferida. O registro sai por 2500 ienes (cerca de US$ 25).



Quer já um processador de texto para rodar no Mac OS X? Taí o Jedit

Tem outra coisa sobre o Japão que é digna de nota: é o país com maior fatia de mercado da Apple – acima de 20%. O Mac entrou cedo no país, criou uma tradição forte e tem multidões de *otakus* (seguidores fanáticos) na Terra do Sol Nascente. Talvez por isso haja tempo e programadores excêntricos para bolar tantos programas malucos e bacanas como ninguém pensou em fazer cá no Ocidente. M

MÁRCIO NIGRO
Acredita que o Japão, assim como a Coca-Cola, é isso aí.

JOSÉ AZEVEDO*

A grama do vizinho é sempre mais verde

Como corrigir cores no Photoshop – de uma vez por todas!



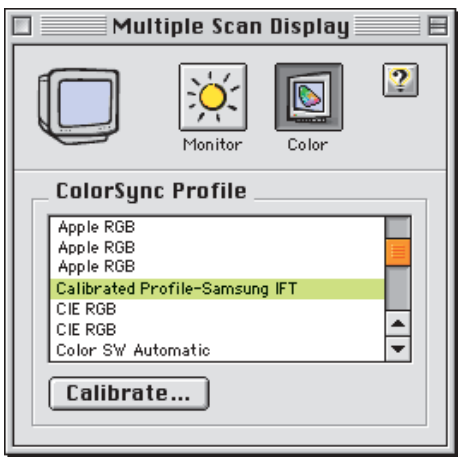
Corrigir cores no Photoshop é um processo que não deveria demorar mais do que cinco minutos. Por que, então, existe tanta polêmica ao redor de um assunto tão simples? Porque cada um tem a sua teoria. Ninguém segue um padrão. E, adicionando insulto à injúria, a cada versão a Adobe muda tudo. O que vou apresentar, a propósito, é a minha versão dos fatos. Ela é melhor que a de todo mundo, pois eu sou mais bonito, inteligente e bem dotado (intelectualmente...?). Absolutamente. E quanto a isso não há controvérsia nem por parte de mãe. O bom é que, se você achar que meu método não funciona, basta voltar ao método que já estava usando.

Parte 1: arrume a casa

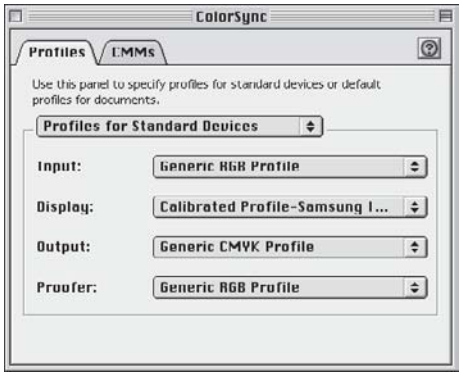
Adote um padrão básico para monitor, scanner e impressora. Se você nunca calibrou seu monitor, nem jamais checou as preferências de cor do Photoshop, não pode nem pensar em começar a ter uma representação fiel das cores na tela.

1 Primeira coisa: ajustar o monitor. O Mac OS já vem com ajustes para muitos modelos de monitores, mas o melhor é que você vá ao painel de controle Monitors, seção Color, e crie um perfil exclusivo para o seu monitor. Não tenha medo, o processo é auto-explicativo e passo-a-passo. Se tiver dúvida sobre algum parâmetro, é só manter o ajuste sugerido pelo programa e seguir em frente.

Ao final da calibração, você terá gerado um arquivinho chamado *perfil ColorSync,* que contém a descrição da representação das cores pelo seu monitor.



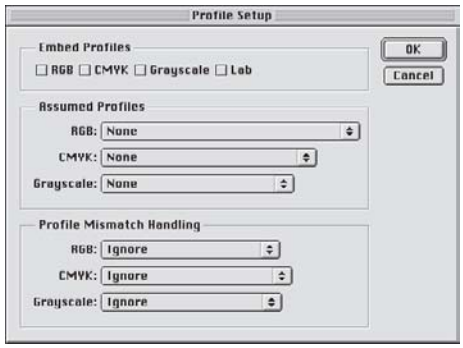
2 Agora, vamos ao painel de controle ColorSync para alterar um pouco as preferências originais de fábrica:



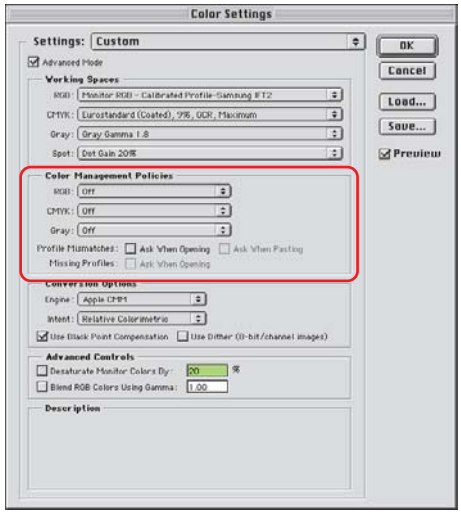
- **Input** – Generic RGB.
- **Display** – Assinale aqui o perfil ColorSync do seu monitor. Se você não criou o seu, procure na lista o perfil do seu modelo ou, se não tiver, um da mesma marca.
- **Output** – Generic CMYK.
- **Proofer** – Generic RGB.

3 Já criamos um padrão para o Mac OS. Agora é a vez do Photoshop. Partimos do princípio de que não queremos que os arquivos salvos contenham perfis ColorSync, o que geraria confusão em computadores com ajustes diferentes (ou sem ajuste nenhum). Por isso, desligaremos as funções de administração de perfis do Photoshop. Abra-o. No Photoshop 5.X e no 6 os procedimentos são diferentes, portanto siga o que corresponde à sua versão:

- **Photoshop 5** – Abra o menu File ▸ Color Settings ▸ Profile Setup. Desligue as opções de gerenciamento de cor, como na figura abaixo.



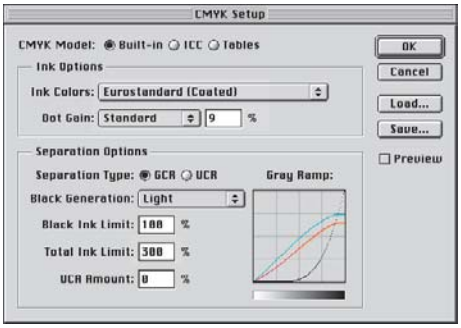
- **Photoshop 6** – Abra Edit ▸ Color Settings (ou ⌘ Shift K). Altere as variáveis do campo Color Management Policies:



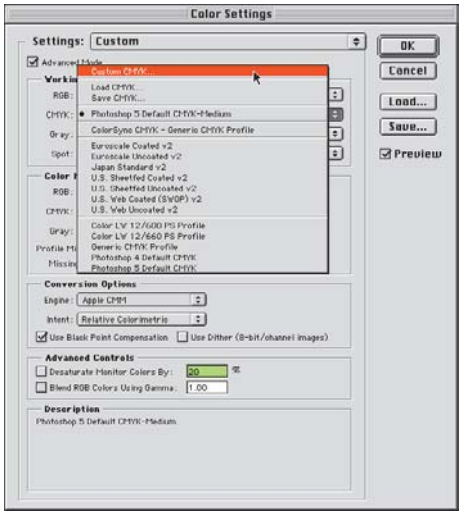
Com isso, nenhuma imagem aberta no seu computador será alterada pela interferência de um perfil que não bate com o de quem a criou. E seu arquivo, ao ser salvo, não conterá um perfil que possa gerar confusão em outro computador não ajustado para interpretar perfis (a grande maioria).

4 Agora é a vez de estabelecer os ajustes da visualização na tela:

• **Photoshop 5** – Vá ao File ▸ Color Settings ▸ CMYK Setup e mude os ajustes para os mostrados na figura (os ajustes Ink Colors e Dot Gain podem variar com o tipo de papel e as tintas usados pela sua gráfica).



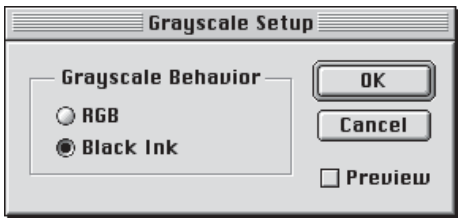
• **Photoshop 6** – Abra o Color Settings e selecione a opção Custom CMYK do menu CMYK do campo Working Spaces. Aparecerá a mesma caixa de opções de CMYK do Photoshop 5.



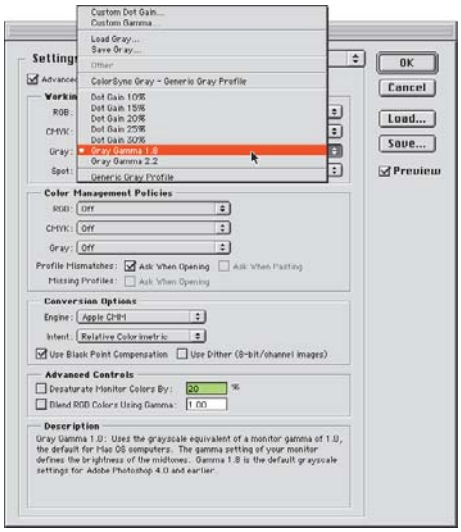
A única novidade é o campo Name: deixe-o em branco, que o programa o preencherá com uma descrição abreviada do seu ajuste.

5 Por fim, acerte a regulagem do Photoshop para imagens em preto e branco (Grayscale):

• **Photoshop 5** – Vá ao File ▸ Color Settings ▸ Grayscale Setup e selecione Black Ink.



• **Photoshop 6** – Vá ao Color Settings e selecione Gray Gamma 1.8 no menu Gray.



Seu Mac está pronto para brincar mais a sério.

Parte 2: como funciona a cor na tela

Buáááá! O que eu estou vendo na minha tela não bate com a imagem escaneada. Manhêê! Pode ficar tranquilo. Isso *nunca* vai acontecer. Tela, papel impresso e leitores ópticos têm capacidades de reprodução de cores completamente diferentes. Mesmo que seu monitor seja um LaCie Blue com colorímetro e o escambau, a imagem nunca será 100%. Vale a pena investir em um bom monitor, mas não vale perder os cabelos por um.

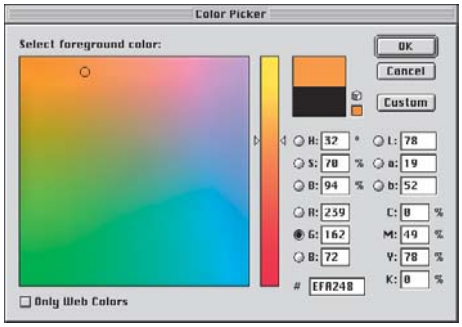
Nesse universo virtual, tudo o que você precisa para ter cores corretas está entre suas orelhas: *olhos* e *cérebro*. Olhos para ler alguns números e cérebro para ver as cores.

O Photoshop tem um monte de números para que, mesmo não enxergando a cor real, você possa ter certeza de que o amarelo vai sair amarelo, apesar de você estar vendo verde no seu monitor.

Qual cor eu quero?

Para começar, clique num daqueles quadradinhos de seleção de cor na barra de ferramentas do Photoshop. Abre-se o Color Picker.

Ele inclui várias formas de descrever uma mesma cor, sempre através de parâmetros numéricos bastante simples.



Para que você não fique estressado, vamos dar atenção apenas aos dois métodos de especificação de cor mais usados: RGB e CMYK.

RGB

É o próprio método de formação das cores no monitor. Ele funciona da seguinte maneira:

• A combinação de diversas intensidades luminosas para cada canal gera todas as cores possíveis no RGB. Há um número fixo de graus possíveis de intensidades, desde zero (nenhuma luz) até 255 (luminosidade total). Zero em todos os canais dá preto, 255 em todos os canais dá branco. Valores iguais para os três canais dão tons de cinza.

• Quando alteramos o valor das três cores de forma diferente, surgem os diversos matizes do espectro de cores. Para se familiarizar com a composição das cores, brinque com valores nos ajustes de R, G e B. É mais fácil entender isso na prática.

CMYK

É o método usual pelo qual criamos as cores para impressão. Os canais em CMYK correspondem aproximadamente à carga das quatro tintas de impressão, e por isso são especificados em porcentagens de zero a 100%. Assim:

• Branco (zero em todos os canais) corresponde ao papel sem tinta.

• O canal preto (K) é uma tinta adicional usada em textos e para reforçar os tons escuros nas fotos. O preto "puro" é obtido com 100% de tinta preta, mas existe também o preto "calçado", em que se adiciona um pouco das outras tintas para torná-lo ainda mais escuro.

• Os diversos matizes são obtidos por misturas das tintas em diversas proporções. Por exemplo, amarelo "puro" é formado quando joga-

mos 100% da tinta amarela (Y) e nada mais. Já para fazer laranja, devemos misturar certa quantidade de tinta amarela e de magenta (M), e para fazer verde misturamos amarelo com ciano (C).

• Misturar as cores em CMYK é mais intuitivo que em RGB, pois os resultados são análogos aos de se misturar tintas no mundo real.

• Tenha em mente que, em CMYK, o que você vê na tela é só uma simulação razoavelmente aproximada do que sairá no papel. E há uma grande variedade de cores em RGB que não tem correspondente em CMYK; quando isso acontece, aparece uma pequena placa de alerta ao lado do botão Cancel.

Exercite um pouco a mistura de cores no Color Picker, alterando livremente os valores ao lado das letras C, M, Y e K e vendo os resultados.

E mais

Existem também o método HSB (matiz, saturação e brilho), que não tem um modo de canais próprio mas é bem cômodo para selecionar uma cor; e o Lab, que é confuso demais para se usar como seletor.

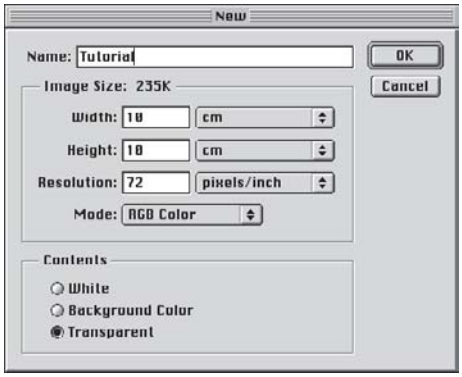
Isso é o bê-a-bá do ABC em matéria de cores, mas já dá para ter uma idéia básica de como funcionam os métodos de produção e reprodução de cor. No RGB, adicionamos luz à escuridão para produzir as cores. No CMYK, a tinta retira luz do papel (que o computador supõe ser sempre branco) para produzir a cor. É a combinação de luzes (no RGB) e de tintas (no CMYK) que cria as cores que enxergamos, e são os números representativos dessas cores que vamos usar para alterá-las até que fiquem do jeito que queremos.

Existem muitas razões para se trabalhar em RGB e só transformar a imagem em CMYK na hora de mandá-la para a impressão. Como, por exemplo, o fato de as diferentes impressoras e métodos de impressão pedirem regulagens específicas para uma reprodução mais fiel. Mas vamos ficar na razão mais prática a favor do RGB: o arquivo fica 25% mais leve e o computador trabalha 25% mais rápido.

Parte 3: mão na massa

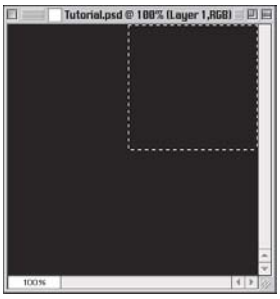
Vamos à brincadeira. Falei que a correção de cor levaria menos de cinco minutos, lembra? Depois de criar o documento, pode acionar o cronômetro. Mas aperte o *stop* quando for ler aqui, por favor...

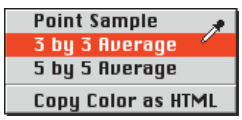
1 Crie um documento novo no Photoshop. Pode ser de 10 x 10 cm, RGB, 72 ppi.



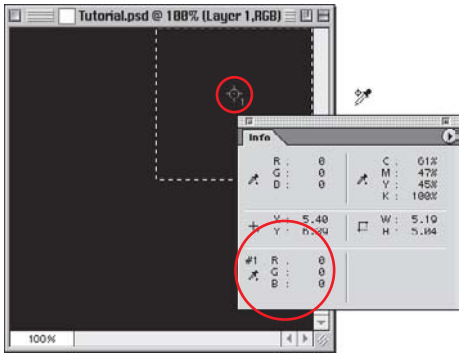
2 Use o baldinho para deixar a imagem toda preta. **Dica:** é mais rápido teclar D (zera os seletores de cores), depois X (troca o preto e o branco nos seletores), depois Option Delete (preenche com a cor do seletor de trás – no caso, preta).

3 Selecione uma área correspondente a aproximadamente um quarto da imagem. Vamos deixá-la azul. Selecione o conta-gotas (Eyedropper, tecla I). Vá à palete Options (ou clique com Control para chamar o meu contextual) e verifique que o tamanho da amostra (Sample Size) seja "3 by 3 average".





4 Mude para a ferramenta de amostragem de cor (Color Sampler), que é o segundo conta-gotas com uma espécie de mira. Essa ferramenta fica por trás do conta-gotas normal, na barra de ferramentas. Clique com ela em qualquer lugar dentro da área selecionada da imagem.



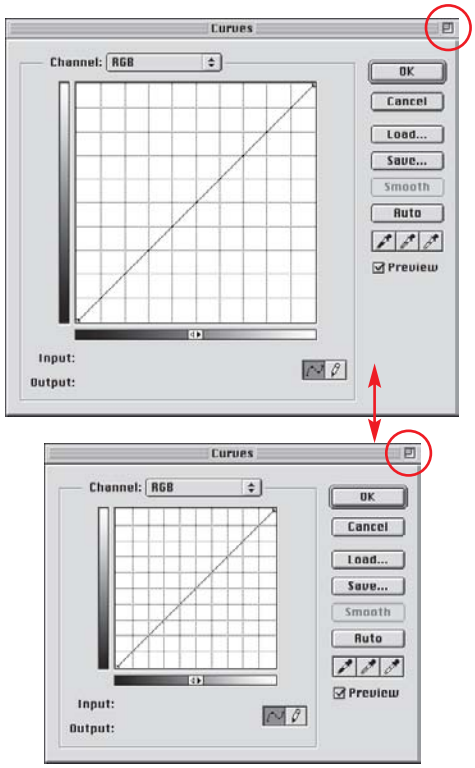
O ponto ficará assinalado, com o número 1. Ao mesmo tempo, na palete Info surgirá uma nova área, com os valores referentes às cores do ponto que você acabou de adicionar, ao lado do "#1". É um número para cada canal do modo de cor em que estamos trabalhando – no caso R, G e B.

5 Como fazemos para alterar esses valores, transformando preto em azul? Usando Image ▸ Adjust ▸ Curves (⌘M).

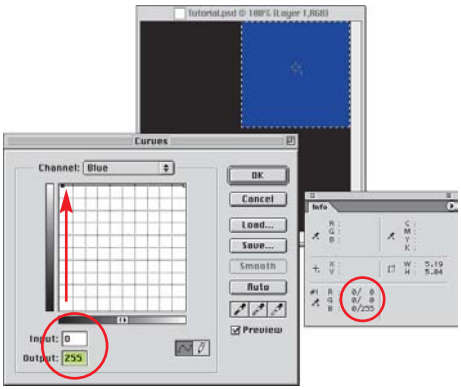
Curves é o instrumento de edição de cor mais poderoso do Photoshop, o arroz-com-feijão do fotomanipulador profiça. O domínio das curvas deixará você mais próximo do Nirvana. E não estou me referindo às curvas da loira da Skol.

Repare que o Curves tem uma caixinha de redimensionamento no topo, canto direito. Clique nela para alternar entre um tamanho maior ou menor para a caixa – muito conveniente para monitores pequenos e grandes.

Voltando ao tutorial: o que temos em mãos? Em termos de RGB, *nada,* literalmente. Precisamos adicionar luz de modo a alterar a área

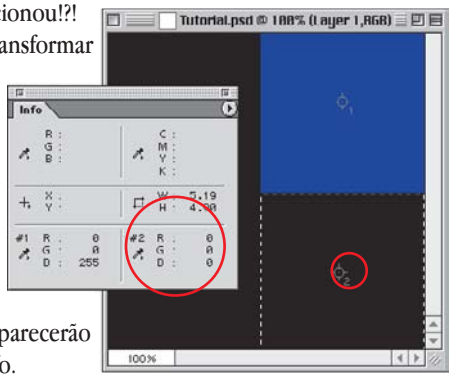


selecionada para azul. Para isso, abrimos o Curves, escolhemos o canal B e adicionamos um ponto no canto esquerdo da linha que corta o gráfico na diagonal. Bem ali, onde se encontram os pretos da barra horizontal e vertical. O que queremos alterar não é o preto? Logo que abriu o box Curves, você deve ter notado na palete Info que ao lado dos nossos valores para RGB agora surgiram outros, deixando-a assim: "0/0". ARRÁ! esta é a chave do sucesso. O primeiro número é o Input (valor original), o segundo é o Output (valor alterado) caso você dê OK no Curves agora. Aquele ponto que você adicionou criou dois novos campos de dados, no pé da caixa Curves: Input e Output. Em Input mantemos o valor que nos foi dado: zero. Em Output, digi-



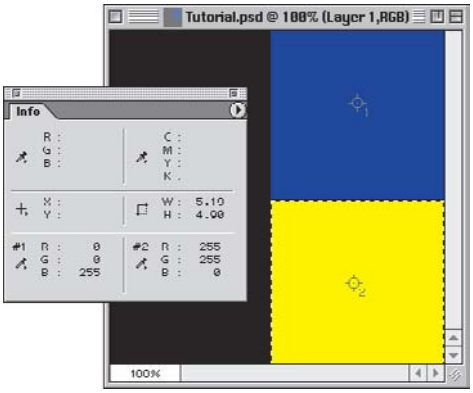
tamos um valor para alterar o conteúdo do canal azul. Mas que valor é esse? Bom, como você já sabe, em RGB zero é ausência e 255 é luminosidade máxima. Que tal, então, colocarmos 255 no output do canal Blue? *Waaaaaalll!* Não é que funcionou!?! Parabéns! Você conseguiu transformar preto em azul.

6 O próximo passo é transformar vinho em água. Quer dizer, preto em amarelo. Arraste a seleção para baixo e coloque outro pontinho na imagem com o Color Sampler. Os valores de cor para esse pontinho aparecerão ao lado do #2 na palete Info.



7 Abra o Curves de novo. Lá vamos nós mais uma vez. *Oops!* Mas desta vez não existe canal amarelo. Melhor trabalhar em CMYK, então? *Não!* Como é que se forma o amarelo em RGB? Se você, assim como eu, não tem paciência para ficar guardando regrinhas, experimente. Tem que ser pela adição de duas outras cores, já que amarelo não tem um canal próprio.
Tá bom, vou dar a dica... Selecione o canal R, clique no canto inferior esquerdo da linha do gráfico e leve-o até o topo. O valor do Output muda para 255. (Quer dizer, as alterações feitas à mão na curva e nos números de Input e Output são recíprocas.)
Faça a mesma coisa com o canal G. O Input dele fica em zero e o Output do ponto inicial da curva vai a 255. Parabéns! Você conseguiu de novo! Vermelho (R) mais verde (G) dá amarelo.

8 A partir daí você já sabe o que fazer para conseguir outras cores: exercitar. Experimente transformar roxo em laranja, verde em *pink* e



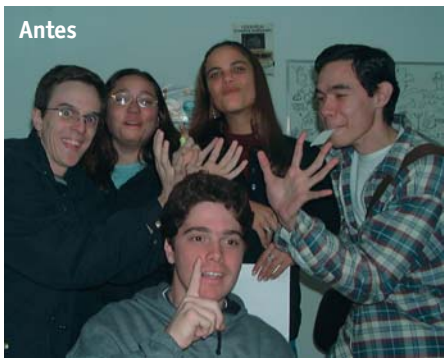
assim por diante. Sempre observe a relação Input/Output de cada um dos canais para afinar o seu "chutômetro".
E pode confiar que, independente do que o seu monitor estiver mostrando, B255 é azul mesmo, R255+G255 formam amarelo e assim por diante. Em *qualquer* computador.

9 Evidentemente, para se criar um determinado tom é preciso partir de uma escala de cores, pois acho que ninguém no mundo tem a capacidade de especificar cores usando apenas a memória.
O Color Picker, por sinal, é um bom conversor de CMYK para RGB. Coloque os valores em CMYK nas respectivas caixas e obtenha, imediatamente, seus conterrâneos em RGB.

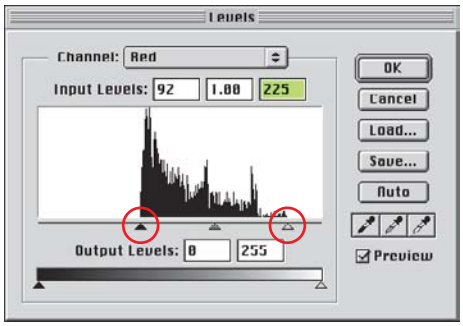
Parte 4: Agora, com imagens de verdade

Para "fazer uma média", você escaneou aquela foto do seu chefe e ele ficou com o cabelo verde. Muito bem, vamos ver agora como fazer para a cara dele ficar verde também.
Brincadeirinha... o que vamos ver agora é como ressuscitar uma daquelas fotos velhas e desbotadas que todo mundo tem no fundo da gaveta. O espécime abaixo é um exemplo típico. Que tal deixá-lo digno de um porta-retratos?

1 Comece pelo contraste. Dê o comando Image ▸ Adjust ▸ Levels (⌘L). O **Levels** ("níveis") serve para fazer ajustes parecidos aos do Curves, com a diferença de representar a imagem através de um gráfico chamado *histograma*.
O histograma representa a quantidade de pixels na imagem (ou na área selecionada) desde o preto total até o branco absoluto, da esquerda para a direita. Exemplo prático: se o gráfico tem um "morro" no extremo esquerdo e um "vale" no direito, é porque a imagem tem grandes áreas de tons escuros e poucas de tons claros. Mas a maior utilidade do histograma nem é a de ver a distribuição dos tons: é a possibilidade de fazer um ajuste preciso do contraste da imagem "por instrumentos", *independente do que o seu monitor está mostrando.*
Veja como se faz esse milagre: selecione o canal R. Repare nos três controles deslizantes *(sliders)* que ficam embaixo do histograma. Arraste os dois de fora até que eles encostem nos extremos do gráfico. Evite que eles "entrem" no histograma, para não jogar fora nenhuma informação sobre sombras (controle esquerdo) ou claros (controle direito). Repita o processo nos canais G e B. Não será necessário mexer no conjunto RGB.



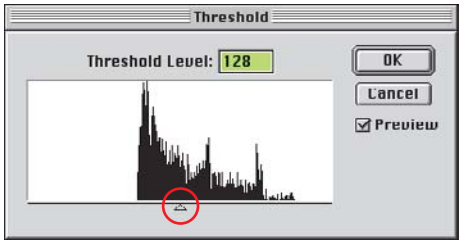




Usualmente, após esse acerto do contraste a coloração geral da imagem também muda; muitas vezes para melhor, outras nem tanto. Não se preocupe com isso agora; vamos corrigir a cor logo adiante.

2 Localize o claro com textura. Procure na imagem pela parte mais clara que contenha alguma textura perceptível. Não precisa ser necessariamente uma área de pele. Para tal, dê Image ▸ Adjust ▸ Threshold.

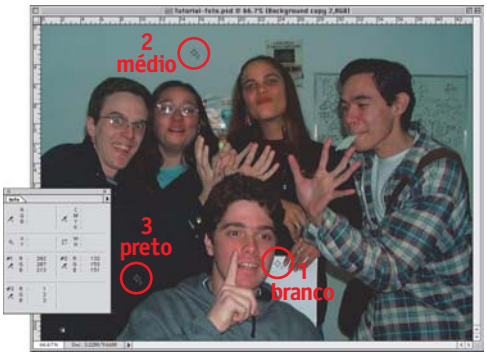
Surge uma variação do histograma, e a imagem muda para refletir a posição do *slider*.



Arraste-o até ele encostar no extremo direito do gráfico e a imagem ficar quase inteiramente preta;o valor numérico obtido (Threshold Level) corresponde ao limiar das partes mais claras. Anote esse valor (sugestão: use o Stickies) e identifique os pixels mais claros (os que permaneceram brancos).

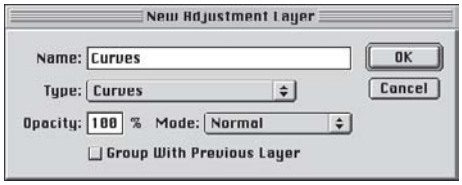
Agora faça o processo inverso: mova o controle até o extremo esquerdo do gráfico, desta vez para localizar a parte mais escura. Anote o valor, identifique os pixels mais escuros e dê Cancel. Os dois valores assim obtidos serão usados no layer de Curves, no Output das áreas claras e das escuras.

3 Com o Color Sampler, crie um ponto sobre cada uma das áreas que você identificou usando o Threshold. Procure por uma área que represente um cinza neutro puro e marque-a também. Tem que ser uma área que você *sabe* que não deveria ter coloração própria – uma parede, as sombras numa camisa branca, uma folha de papel. A nossa foto-exemplo tem uma parede azulada que obviamente deveria ser cinza neutra. Mas nem toda foto contém um tom assim. Uma foto de crianças com roupas coloridas num parquinho com brinquedos coloridos dificilmente terá um cinza puro e neutro. Se não achar, não marque nada.

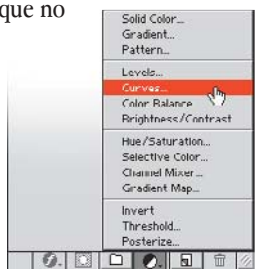


4 Você já viu aqui como alterar cores usando Curves. Já viu como achar claros, cinzas e escuros. Já sabe que, em RGB, zero nos três canais é igual a preto. E 255 é igual a branco. Agora, é só botar isso em prática. Tanto as áreas claras quanto as médias e as escuras têm que ter, cada uma, valores de Output iguais entre os três canais, a fim de eliminar o desvios de cor da imagem. Na palete Layers (camadas), crie um Adjustment Layer (camada de ajuste) de Curves. O procedimento é o seguinte:

• **Photoshop 5** – Selecione o comando New Adjustment Layer no menu da palete Layers e escolha Curves na caixa de diálogo.



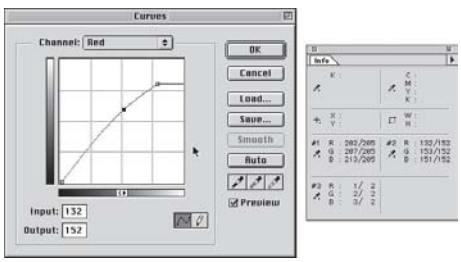
• **Photoshop 6** – Clique no botão da palete com um círculo claro/escuro e selecione Curves no menu. O box Curves se abre a seguir, e também quando você duplo-clica no layer de ajuste. O funcionamento do layer de ajuste é o mesmo do comando correspondente. A vantagem de usar Curves como layer de ajuste é que ele pode ser modificado depois de aplicado, mantendo a imagem original intacta por baixo até a hora de exportar o arquivo final.



5 Selecione o canal R na caixa Curves. Veja que na palete Info cada um dos três pontos exibe uma marcação para o canal R: uma para o branco, outra para o médio (se a imagem possuir um ponto médio) e outra para o preto. A curva já tem os pontos preto e branco. Crie o médio, clicando no meio da curva. Não precisa posicioná-lo com precisão; vamos trabalhar com números.

6 Selecione o ponto que representa o preto. Veja na palete Info o valor de Input do ponto preto para o canal R. Digite-o no campo Input do Curves. Em Output, digite o valor do preto anotado no Threshold. Repita o processo para a área clara (selecione o ponto claro e altere os valores de acordo).

7 E o ponto médio, como é que fica? Como o próprio nome diz: na média. Tire a média dos dois valores de Input mais próximos para o ponto médio e aplique-a nos campos Output dos três canais. No nosso exemplo, os valores de Input para R, G e B no ponto médio são 132, 153 e 151. Portanto, o Output é 152.



8 Repita a digitação nos outros dois canais e o resultado será a foto com o preto preto, o branco branco e a parede absolutamente cinza.

A pele, essa desgraçada

Do ponto de vista matemático, a nossa foto está aproximadamente perfeita. Mas as pessoas agora estão com a pele ligeiramente rosada. Vai ser necessário um retoque sutil.

Cor de pele é tão única quanto impressão digital. E é um dos maiores desafios cromáticos que você irá enfrentar, pois é muito fácil notar quando a cor de *qualquer* pele está errada.

Pelas dicas que passei aqui, você vai obter um resultado geral bem neutro. Mas, dependendo da tonalidade, iluminação e acerto na identificação dos pontos claros, médios e escuros, pode parecer que uma pessoa está com hepatite ou ficou horas debaixo do sol do Saara. Minha sugestão: faça uma máscara na pessoa (truque rápido: selecione a pele com o comando Select ▸ Color Range) e acerte a cor da pele em separado. Podem ser usados os seguintes métodos para esse ajuste:

• Dê Adjust ▸ Levels (⌘L) e use os ajustes deslizantes do meio, canal por canal, com cuidado e parcimônia.

• Dê Adjust ▸ Curves (⌘M), criando um ponto no meio da curva, canal por canal.

• Dê Adjust ▸ Hue/Saturation (⌘U) e mexa nos três controles horizontais. Alterar somente o de cima (matiz, Hue) e o do meio (saturação, Saturation) já resolve a parada.

Leve sempre em consideração a relação da cor da pele com as tonalidades neutras da imagem para que a manipulação não fique muito discrepante. Se achar que ela ficou falsa em relação ao restante, provavelmente *estará* errada, independente do ajuste do seu monitor.

Deu!

Uma imagem perfeitamente neutra pode parecer a coisa mais sem graça do mundo. E provavelmente é. Imagens com maior saturação são mais atraentes. Um fato curioso, por exemplo, é que nossas lembranças são sempre saturadas (nas cores...). Lembre alguma foto que você gosta. Ao revê-la, você verá que ele é menos saturada do que você imaginava.

O ser humano gosta de cor.

Esse caminho que eu tracei aqui não pretende ser a razão de viver de ninguém. Mas é um ponto de partida para que você adquira mais conhecimento sobre o comportamento das cores e venha a obter, com a prática, resultados mais positivos e, principalmente, previsíveis. Você não vai mais reclamar que a grama do vizinho é mais verde. **M**

JOSÉ AZEVEDO
jera@uol.com.br
Expert em Photoshop e presença assídua nos fóruns do site da Macmania.
*Colaborou **Mario AV**

MacPRO
o suplemento dos power users
Ano 4 - Nº29
Parte integrante da revista Macmania
Não pode ser vendido separadamente

ProNotas

Resolução do novo milênio

Scanner profissional cilíndrico tem resolução de 12 mil dpi

A Gutenberg, empresa especializada em máquinas e materiais gráficos, trouxe para o Brasil novos scanners profissionais de cilindro da **ICG** com resoluções superiores a 12 mil dpi.

São dois modelos, o **370HS** e **370S**, ambos com cilindros verticais e equipados com o ScanXact II, um software de escaneamento e separação de cores. Como opcionais, a Gutenberg oferece dois recursos: a tecnologia CopyDot (para reprodução de originais transparentes ou opacos para o sistema digital) e o software SendDirect (para transferir automaticamente o original escaneado para uma estação de retoque da rede). Os scanners geram arquivos nos formatos RGB ou CMYK, TIFF ou DCS, a partir da digitalização dos originais transparentes, com uma faixa de densidade de 0-4D, que garante, segundo os técnicos da Gutenberg, mais detalhes de sombras e saturação de cores para tonalidades escuras.

Os cilindros são montados na vertical, facilitando a sua troca e manutenção, e o dispositivo de foco é automático ou manual. A escala de ampliação vai de 20 a 6.000% no modelo 370HS e até 2.000% no 370S. Mais informações no site da Gutenberg.

Gutenberg: www.gutenberg.com.br

A evolução do Darwin

Apple modifica licença open source do OS X

Alguns desenvolvedores já acharam incrível a Apple ter liberado o código fonte do núcleo do Mac OS X, o **Darwin**, mesmo com várias restrições. Agora, as liberdades são bem maiores.

A Apple modificou a licença de uso para o código fonte público de seus produtos, Apple Public Source License 1.2, eliminando as amarras que não agradavam os programadores da comunidade open source, que consideravam a versão anterior da licença inaceitável. Segundo eles, a APSL 1.1 obrigava a publicação das mudanças feitas no programa mesmo, que elas fossem criadas exclusivamente para fins pessoais e não comerciais, e também a comunicar a Apple de qualquer alteração. Além disso, a empresa poderia terminar o contrato de licença a qualquer momento se o programador se tornasse alvo de problemas com violação de patentes.

A versão 1.2 da licença retirou essas restrições, não exigindo sequer a publicação das alterações, a não ser em caso de distribuição externa.

A Apple afirmou que a APSL 1.2 torna mais fácil a contribuição dos desenvolvedores e também o uso ▶

A primeira xícara de Cocoa

Veja como é fácil criar um programa no OS X

por Fabio G. Ribeiro

O Mac OS X não é uma revolução. São várias. E uma das principais é a revolução que ele traz na maneira de se criar programas para o Mac, com integração total com Java, compatibilidade com programas feitos para outros "sabores" de Unix e ferramentas modernas (e gratuitas). E é sobre essas ferramentas que iremos falar aqui. Para mostrar sua importância, basta dizer que a primeira coisa que Steve Jobs fez ao voltar a Apple em 97 foi subir no palco da Macworld em San Francisco para demonstrar as ferramentas de desenvolvimento do OpenStep, as mesmas que hoje fazem parte do kit de desenvolvimento do Mac OS X. Com elas, diz Jobs, *"os programadores poderão desenvolver programas com 20% do esforço que é necessário para programar para o Windows ou Mac OS"*.

Nesta série de matérias estaremos mostrando algumas das coisas interessantes que o desenvolvedor pode fazer usando as ferramentas gratuitas do Mac OS X.

O exemplo a seguir pode ser seguido utilizando o Mac OS X Server, Mac OS X DP4 ou o Mac OS X Public Beta 1. No caso deste último, você precisará das ferramentas de desenvolvimento disponíveis para membros filiados ao ADC (http://connect.apple.com). Filiados ao plano online têm acesso a essas ferramentas gratuitamente. Em virtude da ampla difusão da linguagem Java, ela será utilizada nesses exemplos. Se você não tem muita intimidade com Java, não se assuste; não chego a me aprofundar muito na linguagem. Qualquer pessoa poderá ler os comentários e entender com facilidade o que fiz. Mas é bom que os interessados em programar no Mac OS X se empenhem em conhecer Java ou Objective-C, as duas principais linguagens para desenvolvimento nesse sistema.

O Cocoa é a API e uma das bases do OS X

As ferramentas

Ao instalar o kit de desenvolvimento você verá no diretório **Mac OSX/Developer/Applications** as ferramentas que você precisa para começar sua vida de programador no OS X. As principais são:

Project Builder: permite que você crie, gerencie e edite seu código, construa e depure os aplicativos

Interface Builder: um ResEdit elevado à décima potência. Permite que você crie a interface, conecte elementos gráficos a ações do seu programa, crie classes etc. Veremos isso mais adiante.

Background

Ao programar no OS X, você verá com frequência os termos Cocoa Framework, Core Foundation e AppKit. **Cocoa** é a API (Application Programming Interface) do OS X. A Cocoa Framework encapsula o AppKit e o FoundationKit, que é o conjunto de estruturas, classes e funções que o sistema disponibiliza para a base do sistema operacional.

A **Kit** é responsável por funções como a manipulação de cadeias de caracteres (de modo que elas possam representar praticamente todas as línguas existentes no mundo), criação de threads, data, horário e fusos; enfim, aquelas relacionadas com a infra-estrutura do sistema/aplicativos.

O **AppKit** é onde trabalhamos com maior frequência num aplicativo. Contém as classes para que trabalhemos com a parte visual do aplicativo: janelas, menus, listas, botões, controles etc. Felizmente,é a parte mais fácil e é o maior foco da nossa série. ▶

A primeira xícara de Cocoa Continuação

A documentação de ambas está disponível gratuitamente no site da Apple:
http://developer.apple.com/techpubs/macosx/Cocoa/CocoaTopics.html
A organização das APIs em frameworks é uma aproximação da Apple. Entretanto, as tecnologias empacotadas num framework não são necessariamente dela, como o OpenGL, por exemplo.
Um framework para o programador pode conter uma ou mais versões da API com seus headers e bibliotecas. Tudo isso pode ser visto ao se importar um framework no Project Builder, o que facilita muito o trabalho em relação a outras ferramentas de desenvolvimento, como o CodeWarrior.

Project Builder

Nele você pode criar todo tipo de código possível para o OS X: aplicações, extensões de kernel, programas Cocoa, Bundles, Frameworks, Tool etc. O Mac OS X é todo escrito com o Project Builder (PBX).
Ele organiza,basicamente:
1. Arquivos *header* que contêm principalmente protótipos das funções que você cria ou que uma classe implementada.
2. Arquivos de interface criados pelo Interface Builder, chamados de arquivos *.nib*
3. Frameworks.
4. O código propriamente dito.

A interface melhorou muito em relação ao seu antecessor (a versão do Mac OS X Server). O fim da confusão de duas janelas para construir o programa e mais duas para depurar facilita bastante o trabalho do desenvolvedor iniciante.
O Project Builder do Mac OS X possui os principais conceitos da versão anterior; entretanto, foi reescrita do zero e muitas funcionalidades ainda devem ser adicionadas. A Apple possui uma lista de discussão para usuários do PBX (http://lists.apple.com). As principais funcionalidades são: integração com o Interface Builder, poder ser reescalonado através da inserção de compiladores adicionais (inclusive de terceiros), depurador intregrado etc. Virtualmente nada impede, portanto, que alguma empresa crie compiladores Pascal, Fortran, Assembler ou suporte para qualquer outra linguagem. Desenvolvedores que usam o MacApp, framework gratuito da Apple (C++), podem instalar a versão 15, lançada em janeiro, e serão capazes de criar aplicativos em C++ para Mac OS 9 e X (Carbon).
Uma grande vantagem é que ele usa padrões da indústria quanto ao desenvolvimento: compiladores (javac, jikes, gcc) e depuradores (gcc, jdb). É com ele ainda que você edita todas as propriedades do software que está criando, através de listas de propriedades (plist), e ele é o responsável pelo empacotamento dos aplicativos e frameworks que você estiver criando, da forma que ele for configurado.
Como o CodeWarrior, ele é capaz de trabalhar com diversos targets para um projeto e trabalhar com subprojetos, e você pode ligar a otimização do compilador. Claro que isso não é tudo para um programa mais rápido, mas ajuda substancialmente. Uma grande vantagem em relação ao CodeWarrior aparece no trabalho em grupo: o Project Builder guarda as preferências de projeto para cada usuário. Ao salvar os breakpoints para depuração, por exemplo, ele salva para o usuário que está trabalhando na questão, e eles não afetam a depuração do projeto quando ela for feita por outro usuário. Também possui suporte a SCM (Software Configuration Management), o que ajuda muito na hora de fazer controle de lançamento de softwares e versões num projeto grande.
E tudo isso por apenas *nada*. O PBX é gratuito. Além disso, a Apple está aberta a sugestões para melhoria do produto, para uma maior produtividade dos seus usuários, na lista de discussões do Project Builder, onde tira dúvidas quanto à ferramenta, e aceita (e realiza!) as sugestões propostas.

Interface Builder

É o ambiente onde você cria a parte visual do seu aplicativo e estabelece relações entre ela e o código. Ele permite que você crie as classes de seu programa, definindo métodos e variáveis de classe. Permite ainda definir as conexões, entre os elementos gráficos do aplicativo e a representação lógica destes elementos, que em geral são as próprias variáveis de classe.
No tutorial a seguir trabalharemos intensamente com as ferramentas de desenvolvimento Project Builder e Interface Builder.

Sobre o DNSSolver

Neste tutorial, vamos fazer um pequeno programa escrito em Java para resolver endereços de URLs. A intenção é mostrar como usar as ferramentas de desenvolvimento, criar classes, fazer conexões e estar familiarizado com os termos mais comuns no desenvolvimento no Mac OS X.

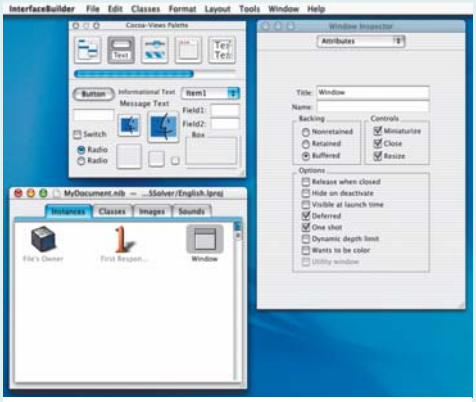
Criando um projeto

Abra o Project Builder e crie um novo projeto usando o menu File ▸ New Project. Selecione a opção Application ▸ Cocoa-Java Document-based Application, pressione o botão Next e dê o nome do projeto de DNSSolver, salvando-o no local mais conveniente (usando o botão Set)

Editando a interface

Na janela que surge, dê um duplo-clique em MyDocument.nib (que fica no grupo Resources), um dos arquivos do Interface Builder (IB) para este projeto. Não feche o projeto no Project Builder, pois precisaremos dele aberto. No IB você tem três janelas importantes: a do arquivo (a janela com quatro abas e o título MyDocument.nib, neste caso), a palete de itens que podem ser adicionados à interface do programa (Cocoa -Views-Palette) e a janela do Inspector, que exibe informações sobre o item selecionado.

A janela do documento 'MyDocument.nib'



As três principais janelas do Interface Builder

As quatro abas são:
Instances: mostra as instâncias de objetos que você cria no seu programa. Não são instâncias reais de objetos; são chamadas de *proxy instances* e usadas exclusivamente para se fazer conexões entre métodos, variáveis de instâncias e objetos, como veremos mais adiante.
Classes: possui as classes que compõem o AppKit e sua hierarquia, basicamente. Através dessa aba criamos nossas próprias classes, definindo os nomes das suas variáveis de instâncias e métodos.
Images e Sounds: nessas duas outras abas você pode armazenar sons e imagens que serão arquivadas no arquivo .nib em questão. Isso não será usado neste primeiro tutorial.
Na janela do arquivo MyDocument.nib, clique na aba Instances e dê um duplo-clique no ícone de janela (Window). Abra o Inspector (⌘1) e você será capaz de alterar atributos dessa janela; o menu pop-up da janela do Inspector dá acesso a outros atributos que podem ser alterados. Todos eles também podem ser alterados em tempo de execução com os métodos corretos. Tome algum tempo para inspecionar a janela do Inspector para a janela com as diversas opções que seu menu pop-up possui, e acostume-se a fazer isso para todos os outros itens (botões, listas, imagens, caixas de texto,etc.)

O paradigma MVC

É fortemente aconselhado pela Apple que, durante o desenvolvimento de softwares para Mac OS X, seja usado um paradigma que

chamamos de **MVC** (Model-View-Controller), que não temos muito espaço para discutir aqui, mas consiste basicamente em dividir o software em interface (View), parte lógica (Model) e a parte que liga as duas fazendo a interface com o usuário, podendo ser alterada caso exista alguma mudança nos dados. Suponha, por exemplo, que num programa cliente de FTP, dados chegam através de sua placa de rede e você tem como saber visualmente, através de uma barra de progresso, que agora ele tem 94% do download completo e não mais 93%. É possível fazer o caminho inverso: os dados do programa são alterados de maneira a refletir uma ação feita na interface, geralmente com o usuário ajustando um controle. Essa parte que une as duas é chamada de Controller.

Num programa simples como o que vamos fazer agora, esse paradigma não fica muito claro. Mas, em programas mais complexos, ele facilita muito o seu trabalho, sendo que algumas tecnologias novas do Mac OS X só podem ser implementadas com facilidade ao usá-lo. Para saber mais sobre esse paradigma, leia:

http://developer.apple.com/techpubs/macosx/Cocoa/ProgrammingTopics/AppDesign/applicationdesigntoc.html

A idéia do nosso programa

Nosso programa terá o seguinte objetivo:

1. Alguém digita um número IP ou URL e pressiona um botão.
2. O botão executa a ação de resolver o DNS (ou um *lookup* inverso, no caso de a pessoa ter digitado um IP).
3. No caso de sucesso, o resultado é mostrado num campo de texto e o título da janela fica igual ao IP ou nome solicitado.
4. No caso de falha, surge uma caixa de diálogo falando que não foi possivel resolver o endereço "meuEndereco.com".

Exemplo

Digitando `apple.com` e pressionando Solve DNS, você obtém como resposta `apple.com/17.254.3.183` sendo que o número é o IP da Apple (US).

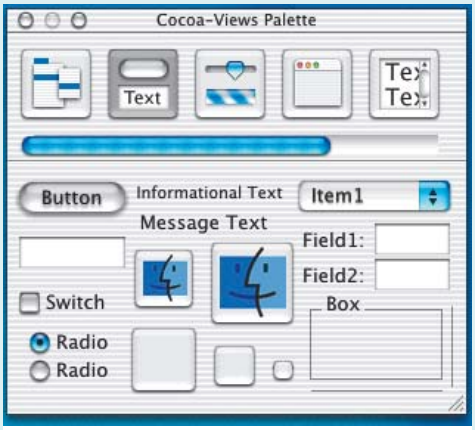
Para isso, temos que ter:

1 janela (já está lá!)
2 campos de texto
1 botão

Dê um duplo-clique na janela que está na parte Instances da janela do arquivo .nib e mova dois campos de texto e um botão para a janela que se abre. Deixe-os em um tamanho compatível. Sugiro fortemente, que sempre que você tenha dúvidas em relação ao layout de software no Mac OS consulte o livro **Inside Macintosh:Human Interface Guidelines** e também o novo **Adopting the Aqua Human Interface**

http://developer.apple.com/techpubs/macosx/SystemOverview/AdoptingAquaInterface.pdf

Mova ainda dois campos de texto estático para a janela, dê um duplo-clique e edite seus nomes para refletir o que eles devem conter. Todos os itens que você usará nesta parte estão na janela abaixo.



Cocoa-Views Palete com os elementos de interface usados neste exemplo

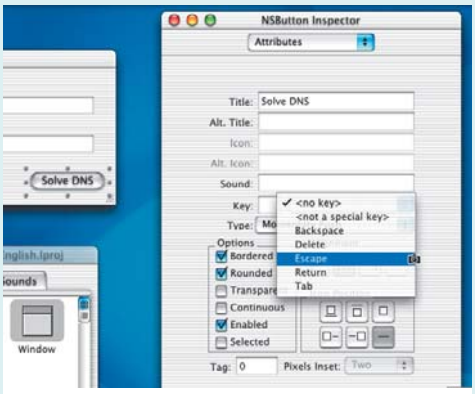
Minha janela ficou mais ou menos assim:



Janela do exemplo com os elementos necessários

Definindo um botão como padrão

Clique no botão e pressione ⌘1 para chamar o Inspector. Altere o menu que vem logo depois de Key de `<no key>` para `Return`. Isso torna esse o botão padrão para essa janela, deixando-o pulsando, e a ação relacionada a ele será disparada ao pressionarmos Return ou Enter.



Definindo um botão como o botão padrão

do programa e que as modificações foram feitas atendendo os pedidos da comunidade open source. Segundo os programadores, a nova licença da Apple ainda não é ideal, mas ela caminha na direção certa, acreditando que a quantidade de pessoas trabalhando no projeto poderá aumentar.

Darwin: `www.opensource.apple.com/apsl`

Programando para o futuro

Reunião de desenvolvedores para Mac deste ano vai se concentrar mais nos programas

A Apple divulgou como será o grande evento para desenvolvedores de Mac deste ano, a **Worldwide Developers Conference 2001** (WWDC). A reunião acontecerá entre os dias 21 e 25 de maio, na cidade de San Jose, Califórnia.

A conferência terá algumas palestras técnicas sobre equipamentos, mas o foco principal está centrado em software, como AppleScript, Aqua, Unix BSD, Carbon, Cocoa, Darwin e Java, entre outros. Durante o evento irá acontecer o sexto Apple Design Awards, que vai premiar os melhores aplicativos em quatro categorias (todas envolvendo o Mac OS X), como Melhor Produto e o Mais Inovador.

Para participar da WWDC 2001 é preciso estar registrado no grupo de desenvolvedores da Apple, que oferece as seguintes opções: Online (grátis), Select (US$ 500 por ano) ou Premier (US$ 3.500 por ano). A taxa de inscrição do WWDC é de US$ 1.595 para membros Online e US$ 1.395 para membros Select ou Premier. Esses preços valem até 20 de abril, e os primeiros 1.500 que se registrarem ganharão uma jaqueta de couro (que, segundo a Apple, vale US$ 250) com o logo do Mac OS X.

WWDC2001:
`www.apple.com/developer/wwdc2001`

OS X Server terá interface Aqua

Atualização do sistema operacional deve chegar no próximo trimestre

Que o Mac OS X está chegando, isso todo mundo sabe. Porém, a Apple revelou que uma atualização do seu sistema operacional para servidores, o **Mac OS X Server**, deverá sair no próximo trimestre, com modificações técnicas e cosméticas.

O novo OS X Server vai expandir as funções e ferramentas de adminstração do sistema operacional, como NetBoot, QuickTime Streaming Server e WebObjects. Adicionará um servidor DHCP, um firewall básico, e vai aceitar os updates do WebObjects (4.5.1 e o 5). Além disso, o OS X Server vai ter uma arquitetura de serviços de diretório (Directory Services Architecture) avançada, que usará ou o sistema de diretórios NetInfo embutido ou os servidores LDAP padrão. Uma versão do Samba (que permite troca de arquivos com clientes Windows) também estará incluída no sistema para servidores.

A novidade mais visível porém, está na cara do OS X Server, que vai ter a interface Aqua, a mesma do sistema operacional da Apple "para o resto de nós". A empresa ainda não definiu uma data de lançamento para a atualização, mas afirmou que isso deverá acontecer somente no próximo trimestre, depois que o Mac OS X tiver chegado às lojas.

Mac OS X Server:
`www.apple.com/macosx/server`

A primeira xícara de Cocoa Continuação

Mas que ação? Como eu associo uma ação a um botão ou me refiro a um item em particular na minha janela? Como eu controlo esses itens? Para isso, criaremos uma classe que controle a relação entre a interface e a sua relação com a parte lógica do software, o que será feito no próximo passo.

Criando uma nova classe

Para isso, clique na aba Classes e procure java.lang.Object (ele está na primeira linha), que é o objeto que está na raiz das classes Java (em última análise, todos os objetos Java são também objetos 'Object'). Para criar nossa classe, vamos criar uma subclasse dessa aqui. Selecione java.lang.Object e a partir do menu Classes ▸ Subclass. Mude o nome de MyObject para DNSSolverController; esse será o objeto que intermediará as ações do usuário com a parte lógica do programa e vice-versa.
Para fazer isso, seu programa deve acessar os dois campos de texto e disparar uma ação ao se clicar no botão que chamei de Solve DNS.

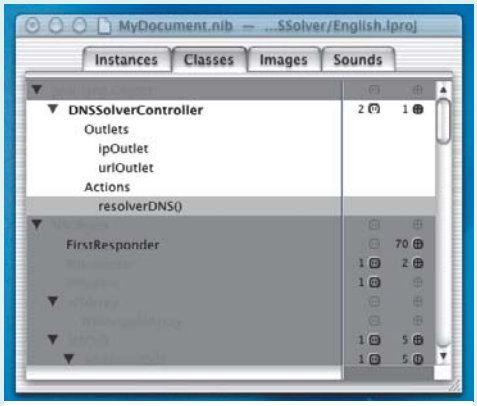
Criando outlets

Para ter acesso a um objeto (neste caso, cada um dos campos de texto), temos o conceito de *outlet*. Um outlet permite a comunicação entre a parte lógica do software e a parte de interface. Neste caso, devemos criar um outlet para cada campo de texto. Não precisamos alterar nenhuma propriedade do botão, como seu tamanho, ou acessar o seu título, mudar sua localização etc, mas precisamos apenas chamar uma função assim que ele é pressionado; não precisamos de um outlet. Isso ficará mais claro mais pra frente.
Selecione a classe DNSSolverController e depois o menu Classes ▸ Add Outlet. Mude o nome desse outlet para urlOutlet para o primeiro campo de texto, seguindo o mesmo passo para o segundo, chamando agora de ipOutlet.

Criando actions

A parte de outlets esta OK. Agora adicione uma ação que nosso objeto DNSSolverController possa realizar (no caso, resolverDNS). Selecione a classe DNSSolverController e depois o menu Classes ▸ Add Action, mude o nome da ação para resolverDNS() (os parênteses são colocados automaticamente se você se esquecer deles).
OK! Agora você tem os elementos necessários para começar a definir o que está ligado ao quê e quem chama a ação resolverDNS().
Você deve criar uma instância falsa (proxy instance) do objeto que você acabou de criar (DNSSolverController) para realizar as conexões. Para isso, selecione-o na aba Classes, e no menu Classes selecione Instantiate. Você é levado para a aba Instances e surge um novo objeto na sua palete: DNSSolverController. Abra a janela que está nessa palete (a que você editou algum tempo atrás).
Sua classe deve ter ficado assim:

Conectando os itens



A classe DNSSolverController com os outlets e a ação criada

Para dizer quem é o tal de urlOutlet no seu programa, você deve fazer algumas conexões. Para isso, pressione a tecla Control e arraste até o primeiro campo de texto. Assim que ele selecionar o campo, solte o mouse e faça a conexão na nova janela que surge com o item 'urlOutlet' que aparecerá nessa nova janela. Faça o mesmo para o segundo campo de texto, agora com o ipOutlet.
Para conectar a ação, a idéia é inversa. Use Control e arraste de quem chama a ação (botão Solve DNS) para o objeto (DNSSolverController). Confirme a conexão na janela que surge, desta vez com o método resolverDNS().
Agora, resta escrever o código. Salve tudo e crie os arquivos com o código fonte. O Interface Builder faz metade do trabalho para você. Vá até a aba Classes e selecione o objeto DNSSolverController. No menu Classes selecione Create Files. Na janela que surge, peça para inserir no seu projeto (deixe o checkbox marcado). Pressione o botão Choose assim que você selecionar a pasta que contém seu projeto. Isso é importante. Os arquivos com código fonte DEVEM estar no mesmo nível do file system onde está o seu projeto (o arquivo que termina com .prbx).
Vá para o Project Builder a analise o arquivo criado: DNSSolverController.java.
Ele deve ser mais ou menos assim:

```
/* DNSSolverController */

import com.apple.cocoa.foundation.*;
import com.apple.cocoa.appkit.*;

public class DNSSolverController
{
        Object              ipOutlet;
        Object              urlOutlet;

        public void resolverDNS(Object sender)
        {

        }
}
```

Editando o código

Faça as seguintes alterações (linhas em vermelho são comentários para você entender o que está fazendo e podem ser omitidas): ▸

Construindo e rodando o aplicativo

Basta clicar no botão com um martelo no Project Builder e aguardar a construção do seu programa. No caso de sucesso, a mensagem "Build succeeded" aparecerá no rodapé esquerdo da janela do projeto. No caso de um erro, você deve analisar se cometeu algum erro ao digitar, se esqueceu de alguma vírgula etc.
Para rodar o programa,basta clicar no terceiro botão da janela do projeto do Project Builder, que é o ícone de um monitor com algumas janelas abertas.
Rode o aplicativo e teste, por exemplo, com apple.com, www.macmania.com.br etc. Perceba que você já tem suporte a múltiplos documentos com o template de projeto que escolheu no início. Isso é fornecido através do arquivo MyDocument.java, que infelizmente não temos tempo de comentar aqui.
Mais uma referência obrigatória:
Mac OS X: System Overview
http://developer.apple.com/techpubs/macosx/SystemOverview/SystemOverview.pdf

Considerações finais

A idéia deste primeiro tutorial foi dar uma visão geral do desenvolvimento com o Project Builder e o Interface Builder, suas facilidades, e entender o que está envolvido no desenvolvimento no Mac OS X. Nas próximas edições espero me ater mais à API que às ferramentas propriamente ditas.
Aproveitamos para convidá-lo para a lista gratuita de discussões de desenvolvedores da Apple (drc@apple.com.br). Ela é a melhor forma dos desenvolvedores brasileiros obterem informações e fazerem perguntas. Até lá! M

FABIO G. RIBEIRO ("The Caffeine!")
fabio.g@apple.com.br

```
#import com.apple.cocoa.foundation.*;
#import com.apple.cocoa.application.*;
#import java.net.*;
public class DNSSolver {
    NSTextField ip;
    NSTextField url;
    public void resolverDNS(NSObject sender)
{
        InetAddress ipString;
        String addressString="";
        String enderecoResolvido="";
        NSWindow minhaJanela;
        addressString = url.stringValue();
        try
        {
            ipString =
InetAddress.getByName(addressString);
            enderecoResolvido =
ipString.toString(  );

ip.setStringValue(enderecoResolvido);
            minhaJanela = ip.window();

minhaJanela.setTitle(addressString);
        }
        catch (UnknownHostException e)
        {
            String errorString = "Não foi
possível resolver o host " + addressString +
".  ";

NSAlertPanel.runAlert(errorString, "Verifique
se você digitou a URL do Host corretamente ou
se a sua rede está de pé e tente novamente.",
"OK", null, null);
        }
    }

}
```

Importa a foundation kit

Importa a application kit

Importa java.net.

Classe principal do aplicativo que é responsavel por resolver o endereço

Outlet para o NSTextField 'IP' e 'URL Address:'

InetAddress que representa o endereçamento para Java

Endereço que o usuário digitou

Endereço resolvido

Uma referência para janela em questão

Obtenho o endereço que o usuário digitou

Tento resolver o endereço

Começo a tentativa de resolver o endereço de 'algumaempresa.com.br' para 'algumaempresa.com.br/000.000.000.000'

Converto um 'InetAddress' para 'algumaempresa.com.br/000.000.000.000'

Coloco no campo 'IP' o endereço resolvido

Obtenho uma referência para a janela na qual o campo 'ip' está. Esta é a forma mais simples de obter referências de uma janela, tendo a referência para um dos seus elementos. Neste caso 'ip' é um outlet para um NSTextField

Com a referência para a janela, altero seu título para o nome da url, ex: "apple.com"

Mostro uma exceção no caso de algum problema ao resolver o host

Monto a mensagem de erro

Mostro a mensagem de erro

SÉRGIO MIRANDA

Lasers para Mac estão mais rápidas, mais baratas e menores

Cause uma boa impressão

O Macintosh, o PostScript e a impressora laser foram os três pilares da revolução do DTP (Desktop Publishing), o grande impulsionador do computador para além dos limites da mera mastigação de números nos anos 80. Mas a tecnologia laser, mesmo com sua rapidez e qualidade de impressão, sempre teve um sério problema. Mesmo os modelos preto-e-branco eram muito caros. Laser colorida, então, nem pensar. Restava ao usuário doméstico a opção das jato-de-tinta, mais lentas e de qualidade inferior – mas baratas e coloridas. Hoje, tudo mudou.

Para conseguir lutar contra o crescimento das jato-de-tinta – tanto em volume de vendas quanto em qualidade de impressão –, os modelos laser tiveram que se adaptar a essa nova realidade: diminuíram de tamanho, aumentaram a resolução e ficaram mais rápidas e mais em conta.

E para os macmaníacos, como estão as opções de impressoras laser? Vão *quase* bem, obrigado.

Pelo menos os grandes fabricantes estão se preocupando em criar modelos compatíveis com Mac, sempre utilizando a conexão USB.

Testamos aqui as impressoras laser USB da Elgin-Brother. Veja qual delas se enquadra no seu projeto (e no seu orçamento) e boas impressões!



HL-1660e

As lasers USB da Elgin-Brother têm um visual tradicional (bege) e aquele jeitão sisudo de impressora profissional, além de serem pesadas (são quase 10 kg os modelos HL-1240, 1250 e 1270 e 15 kg para a HL-1660e), porém são bastante resistentes, com um reforço de metal na parte traseira.

As impressoras Elgin-Brother são eficientes em alguns quesitos. A velocidade de impressão é muito boa: 12 páginas por minuto nas HL-1240, 1250 e 1270N e 16 páginas por minuto na 1660e. A bandeja de papel é grande e multiformato (serve para vários tipos de papel): cabem até 250 folhas. O consumo de energia quando imprimindo é de 340 W e no modo "sleep", de apenas 9 W nos modelos HL-1240, 1250 e 1270n (16 W para a 1660e), provando que são bem econômicas. A resolução é de 1200x600 dpi, garantindo uma boa impressão.



HL-1240

HL-1270N

HL-1250

Todos os modelos da Elgin-Brother também são compatíveis com o USB Printer Sharing, podendo ser compartilhadas em rede. A HL-1270N vai além e já vem com uma placa de rede Ethernet instalada (que é um produto opcional nas outras).

Mas quando o assunto é memória, a coisa encrenca um pouco: são 4 MB nos três modelos menores e 8 MB para a grandona 1660e. Quando tentamos imprimir uma página diagramada (com vários elementos diferentes, como fontes, imagens, gráficos, arquivos EPS), fomos surpreendidos pela impressão de uma folha de aviso dizendo que a memória era insuficiente e que, por isso, ela tinha diminuído a resolução do trabalho. Se a impressora está sendo utilizada num ambiente profissional na área de artes gráficas, esse tipo de problema pode ser bem inconveniente. Se você só trabalha com texto, elas dão conta do recado com brilho e maestria. Além do mais, são expansíveis até 36 MB (72 MB para a 1660e).

Dos quatro modelos testados, duas não conseguiram imprimir arquivos EPS, a HL-1240 e a HL-1660e, mesmo esta última sendo uma impressora de grande porte e muito veloz (16 ppm) com 8 MB de memória. Para funcionar corretamente, as duas precisariam de um chip especial emulador de linguagem PostScript PCL6, que elas não têm. Ficaram devendo nessa. As outras duas, as HL-1250 e 1270n, possuem o chip e, por isso, conseguem imprimir arquivos EPS sem qualquer problema

HL-1240

Pró: Modelo mais barato; rápida

Contra: Não consegue imprimir arquivos EPS corretamente; pouca memória

Velocidade 12 ppm

Preço: R$ 1.095

HL-1250

Pró: Imprime EPS; alta resolução para imagens bitmap; rápida

Contra: Pouca memória

Velocidade 12 ppm

Preço: R$ 1.272

Como compartilhar impressoras USB em rede

As impressoras USB ganharam a confiança dos macmaníacos rapidamente. Usando esse padrão de conectividade, impressoras que antes só poderiam ser para PC passaram a ser compatíveis com os Macs, bastando ter o driver correto.

Percebendo isso, a Apple desenvolveu um software que compartilha as impressoras USB numa rede local. O **USB Printer Sharing** foi lançado como painel de controle e agora está incorporado ao Mac OS 9.1. O USB Printer Sharing é fácil de usar (como o USB) e de configurar:

1 Instale a impressora e os drivers correspondentes, seguindo as instruções do fabricante.

2 Instale também o USB Printer Sharing (se você está usando o Mac OS 9.1, pule essa etapa).

3 Abra o painel de controle usando o menu Apple. Por padrão, ele está desligado.

4 Com a impressora devidamente conectada e ligada, aperte o botão Start na aba Start/Stop. O painel USB Printer Sharing está funcionando.

5 Agora, é preciso dizer ao painel qual impressora será compartilhada. Clique na aba My Printers e, ao lado do nome do modelo da impressora, clique no box Share para ativar o painel de controle.

6 Pronto. A impressora já pode ser utilizada pelos outros Macs da rede. Feche o painel quando tiver terminado. Para desligar, basta acessar novamente o USB Printer Sharing e clicar o botão Stop.

Para imprimir usando o USB Printer Sharing também é fácil, fácil:

1 Todos os computadores da rede tem que ter os drivers da impressora compartilhada e o USB Printer Sharing instalados.

2 Vá no Menu Apple e acione o USB Printer Sharing, como no exemplo anterior.

3 Escolha a aba Network Printers. Clique no botão Add (adicionar) para procurar quais são as impressoras disponíveis na rede. Essa janela mostra vários ambientes de rede, dependendo de como está configurado seu Mac. Normalmente, a impressora deverá aparecer em Local Services. Quando você encontrar a impressora, selecione-a e depois clique no botão Choose.

4 Se o painel de controle USB Printer Sharing conseguir conectar com a impressora à distância, então, ela estará adicionada e vai aparecer na lista Impressoras de Rede.

5 Agora, pode fechar o USB Printer Sharing. No Chooser, selecione o driver da impressora escolhida e ela poderá ser usada como se estivesse ligada diretamente no seu Mac.

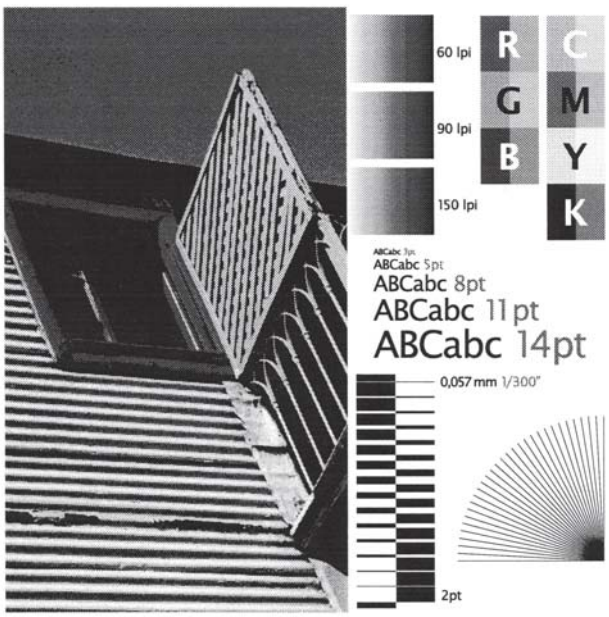
(desde que a memória aguente o tranco, é claro).

Os preços das impressoras Elgin-Brother não são os mais em conta, mas também não estão tão fora da realidade. Se você trabalha com artes gráficas ou precisa de uma impressora rápida no seu escritório, os modelos do meio (de preferência com um upgrade de memória) são as melhores opções. **M**

SÉRGIO MIRANDA
*Colaborou **Bruno Doiche**

Elgin-Brother:
www.elgin.com.br

Folha de teste da HL-1270N



HL-1270N

Pró: Rápida; vem com placa Ethernet 10/100 BaseTX de fábrica

Contra: Pouca memória; modelo mais caro

Velocidade 12 ppm

Preço: R$ 1.831

HL-1660E

Pró: Vem com mais memória; é mais rápida; ideal para grandes volumes de trabalho

Contra: Não imprime EPS

Velocidade 16 ppm

Preço: R$ 2.971

HEINAR MARACY

iTView

Plugue seu iMac DV na TV. Depois, é só comprar pipoca

Uma das perguntas mais frequentes dos usuários de iMac DV é "como faço para ligar meu iMac em minha TV para assistir a filmes DVD em uma tela grande e não na telinha de 15 polegadas do computador?" A resposta agora está mais próxima. Já está sendo vendido no Brasil o iTView, da Focus.

Do tamanho de um maço de cigarros, ele é ligado na saída VGA que existe em todos os modelos de iMac DV. Da caixinha saem duas saídas, uma de S-Video e uma de vídeo composto (pino RCA), que permitem ligá-lo em qualquer TV, desde que ela não seja muito antiga. A instalação é simples, mas seus passos precisam ser seguidos à risca. Após instalar o driver, desligue o iMac, conecte o iTView na saída VGA, plugue sua fonte de força na tomada e ligue o iMac. Uma luz verde se acenderá. Aí, basta ligar o iTView na TV e pronto! Seu desktop aparecerá na tela grande.



Logicamente, a imagem do Mac OS na TV aparecerá desfocada, pois a resolução de vídeo é bem menor do que a de um monitor. Mas filmes DVDs ficam perfeitos. Aliás, deu para notar o maior problema da primeira geração de iMacs DV: os filmes ficam muito escuros na tela do computador. Os modelos lançados a partir de julho de 2000 incorporaram a função Theater Mode, que torna a tela automaticamente mais brilhante quando o filme começa a passar, compensando essa perda.

ITVIEW

Focus: www.focusinfo.com
Maquinshop: 12-342-2533
Preço: R$ 516

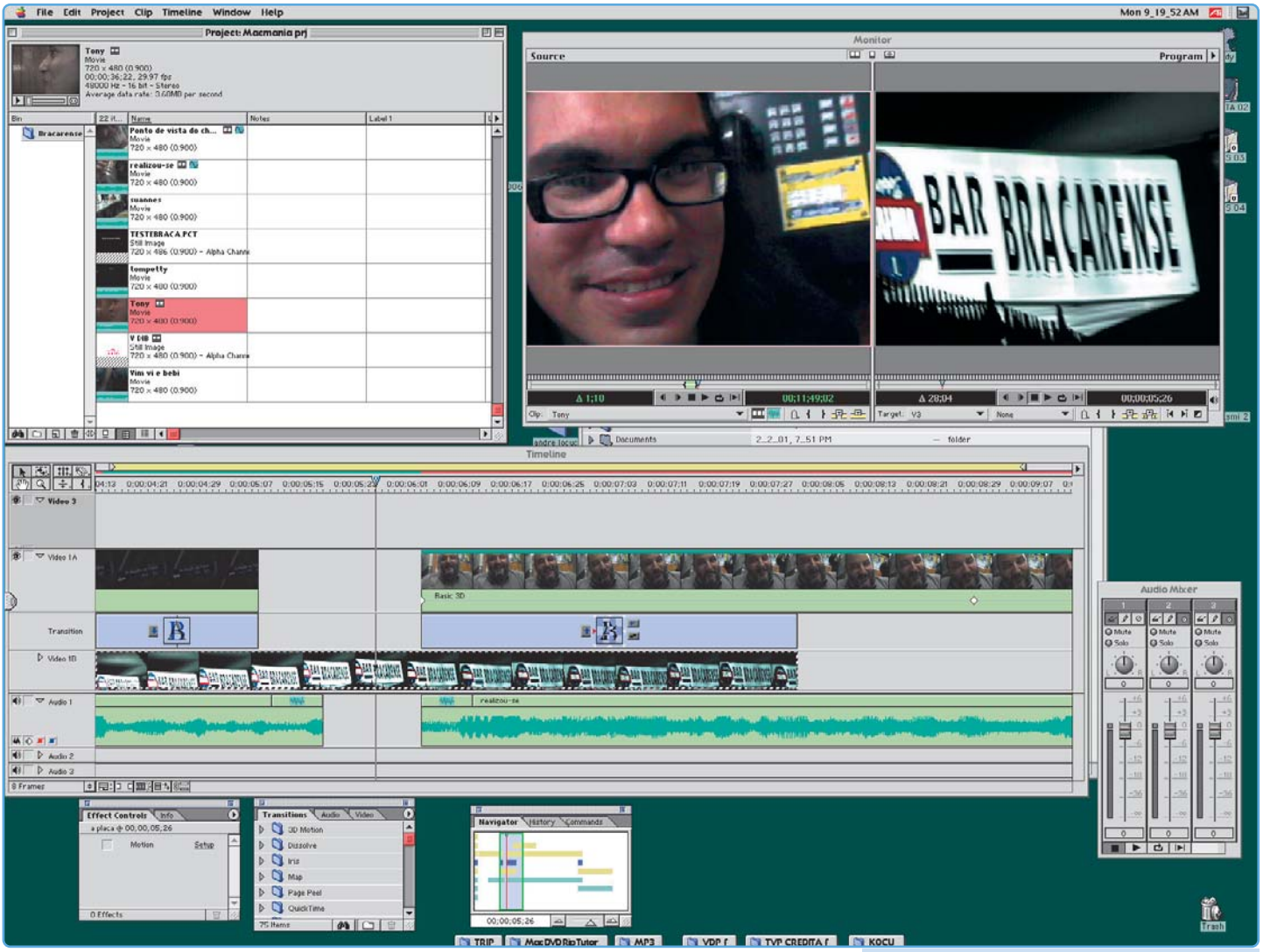
Pró: Totalmente Plug & Play

Contra: Caro

O iTView funciona perfeitamente. O cabo que o liga ao iMac é um tanto curto, mas é compensado pelos cabos de 2,5 metros que o ligam na TV. É uma pena que, devido aos impostos de importação, ele chegue ao Brasil com um preço próximo ao de um aparelho de DVD doméstico. Mesmo assim, é uma boa opção para quem precisa utilizar uma tela grande para apresentações, eventos ou aulas. E de quebra, assistir a um filminho em sua TV de 34 polegadas. M

Premiere 6

Editor de vídeo da Adobe alcança o tempo perdido



Interface atualizada: sem charme, mas eficiente

A ilustração na caixa do software já diz tudo: uma câmera DV projeta um monte de cavalos em direção a um cabo FireWire. No fundo, letras semitransparentes dizem: "http://"... Por trás desse visual claramente "etapista", a Adobe entra de vez no páreo da produção de vídeo da Nova Era.

Após dois anos de espera, o velho Premiere ressurge devidamente adaptado às necessidades do vídeo digital e vai correr atrás do Final Cut Pro da Apple na briga pelo posto de melhor ferramenta de edição de vídeo de baixo custo.



O Premiere surgiu junto com a revolução do QuickTime, há dez anos. Trabalhando junto com placas de digitalização de vídeo dos mais diversos portes, sempre foi uma ferramenta de edição semiprofissional bastante popular e eficiente, na prática só se diferenciando dos sistemas de maior porte (como Avid ou Media 100) pelas renderizações intermináveis. Mas nunca alcançou o sucesso "arrasa-quarteirão" do Photoshop, a grande barbada da Adobe.

Entretanto, nos últimos anos, o aparecimento do vídeo digital ao alcance de todos e a "carnedevaquização" da Internet mudaram as necessidades em torno dos softwares de edição de vídeo, principalmente os baratos.

A Apple armou tudo para o Final Cut Pro ocupar esse novo espaço, dotando-o de mecanismos específicos para o formato DV. Com o seu sucesso de público e de crítica, a Adobe levou dois anos para reagir e voltar à briga com a versão 6 do Premiere.

As novidades começam pelas óbvias atualizações de interface, que procuram justamente deixar todo o visual padronizado com a família de programas da firma. O software está mais "profissional", com avanços nas janelas de monitor; uma *timeline* cheia de novos botões e ferramentas com comandos de edição para todos os gostos; uma janela de mixagem de

áudio bacana; e um sistema de administração de projeto bastante claro e eficiente.
Justamente nessa área temos uma inédita janela de Storyboard, onde pode ser feito um rascunho da edição a partir dos clipes digitalizados, que se integra diretamente a qualquer ponto da *timeline*.
A integração com o maravilhoso mundo da Adobe ainda trouxe para o Premiere os famosos efeitos do After Effects, que substituem parte dos antigos efeitos embutidos no programa. Mas, do ponto de vista estritamente mercadológico, o que tira o atraso do Premiere 6.0 são a adaptação perfeita ao mundo FireWire e a integração com os formatos mais eficientes de *video streaming*.

Fique ligado

Etapismo – corrente artística inspirada pelos comerciais do curso pré-vestibular Etapa dos anos 70, baseado em surrealismos com homúnculos carecas azuis, golfinhos voadores e asteróides com cachoeiras no espaço sideral.
Presets – Conjuntos prontos de ajustes de formato para exportação de vídeos.

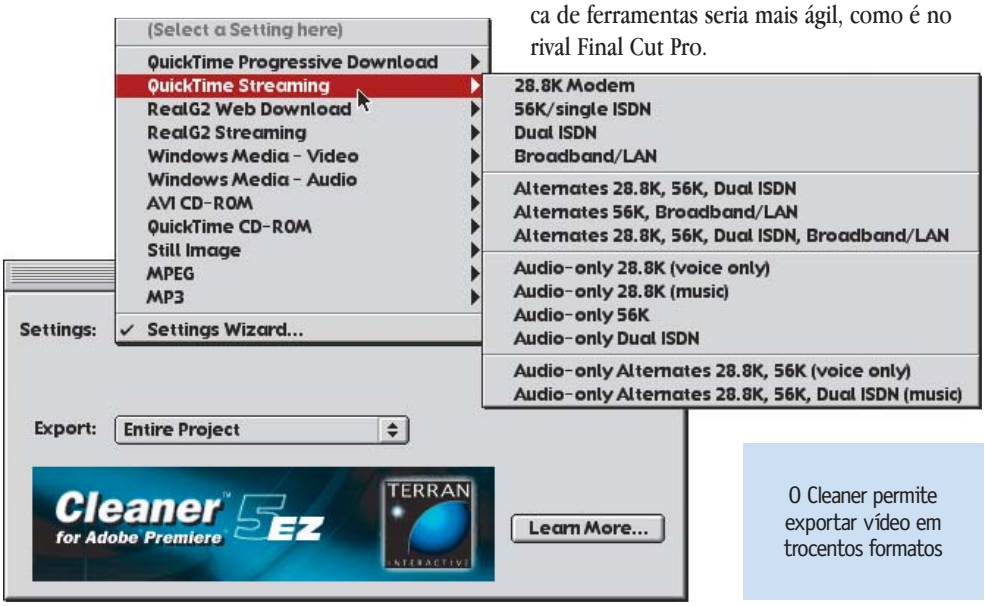


A lista de material digitalizado é mito organizada

A primeira novidade é o total suporte ao formato DV. Através da porta FireWire (conhecida no mundo PC como IEEE 1394 ou i.Link), o Premiere controla a câmera ou player DV conectado ao computador, digitaliza e exporta o vídeo editado para a fita. Além disso, mostra o *preview* da edição em tela cheia no visor da câmera ou num monitor acoplado ao player.
Os *presets* específicos para DV permitem trabalhar com formato NTSC ou PAL, na proporção de tela de televisão (*standard* 4:3) ou cinema (*widescreen* 16:9) e em diferentes qualidades de áudio (32 kHz a 12 bits ou 48 kHz a 16 bits). Exporta e importa arquivos DV em diversos formatos, como QuickTime, AVI e DV Stream (o formato que é a cópia digital dos dados da fita DV – nada a ver com o *Internet streaming*). Com isso, ele pelo menos já empata com o Final Cut Pro.
A segunda novidade, por enquanto exclusiva, é um amplo espectro de ferramentas de exportação de filmes, principalmente para uso na Internet. O Premiere 6 vem com o Cleaner EZ, uma versão "light" do software compressor Cleaner, da Terran Interactive (vulgo Media 100), e consegue gerar filmes comprimidos em trocentos formatos diferentes, como QuickTime, RealMedia, MPEG e AVI, entre outros, para uso na Internet, CD-ROMs etc. É um "presente" e tanto: além da variedade de formatos, o software ainda tem um esquema que ensina o cidadão a atingir a compressão desejada.
Ainda no mundo interativo, os filmes podem conter marcas na *timeline* indicando links para HTML ou divisões de capítulos de DVD.

Mais competitivo

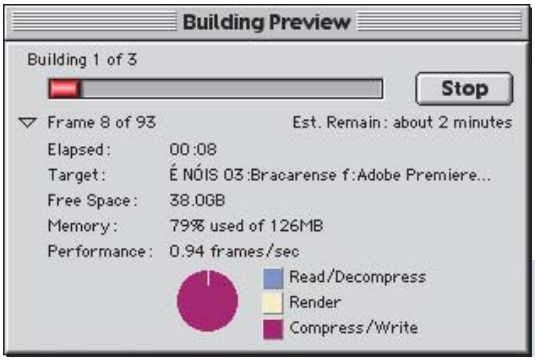
Com todas essas mudanças, parece que o Premiere recuperou definitivamente a competitividade. E ao trabalharmos com ele, isso fica ainda mais claro. A primeira impressão é agradável. Graças ao padrão de interface da Adobe, decifrar os comandos é uma tarefa relativamente simples. Tudo parece, de alguma forma, familiar.
Para começar um projeto, devemos antes de tudo escolher um padrão de vídeo para trabalhar o projeto *(project settings)*. O programa oferece um amplo cardápio de opções prontas para as diversas formas de captura, seja pela porta FireWire ou por uma placa digitalizadora.
A interface básica é formada por uma janela de projeto (onde ficam os *bins* com os clipes de vídeo, áudio ou gráficos digitalizados); uma janela de monitor, onde podemos assistir simultaneamente ao material bruto e ao programa editado; uma *timeline* com as pistas de vídeo e áudio e as ferramentas de edição; a janela de mixagem; e uma coleção de paletes flutuantes que controlam diversas funções, algumas diretamente ligadas ao processo de edição, como transições, efeitos de vídeo e de áudio, e outras ligadas ao processo "administrativo" do programa, como as paletes Navigator, History e Commands, já conhecidas do velho e bom Photoshop.
O sistema de captura de vídeo, criado especialmente para a nova realidade digital, é simples e eficiente. O controle de máquina mostrou-se impecável; montar uma lista de digitalização é tranquilo. Os parâmetros de digitalização podem ser alterados a qualquer hora. A organização do material digitalizado na janela de projeto é ótima; uma evolução da Adobe em relação ao After Effects, com diversas formas de visualização dos clipes. Montar a edição na *timeline* também é fácil, com ferramentas de seleção e corte claras. Os clipes podem ser editados tanto na janela de monitor como diretamente na *timeline*. Aqui senti, entretanto, um certo incômodo com a caixa de ferramentas fixa no corpo da *timeline*. Talvez se ela pudesse flutuar, a troca de ferramentas seria mais ágil, como é no rival Final Cut Pro.



O Cleaner permite exportar vídeo em trocentos formatos

Colocar efeitos é bico e há previews, mas aqueles velhos tempos de *render* continuam rolando gostoso. Enquanto não aparecerem placas aceleradoras, é um problema inevitável, mas não insuportável, principalmente se você fuma, toma café ou tem um Game Boy. Ainda nessa área, os controles de efeitos com *keyframes* se assemelham bastante ao After Effects, mas não são tão precisos. Outras virtudes: 99 trilhas de vídeo e 99 de áudio. Variados efeitos e controles de edição de áudio. Entende direitinho os canais alfa (recortes) gerados em outros programas. Aliás, usar letreiros com canal alfa vindos de outro software é mais prático que usar a ferramenta de texto do Premiere, tosca e imprecisa (como costuma ocorrer em programas de edição dos mais diversos portes). Por que não fizeram ainda algo semelhante ao que há no Illustrator ou no Photoshop?

Uma vez pronta a edição, as opções se multiplicam: exportar para um dos formatos já citados, gravar na fita ou ainda gerar um EDL *(edit decision list)* para realizar a pós-produção em outro equipamento.



O preview até que é rápido, mas o render...

ADOBE PREMIERE 6.0

Adobe: www.adobe.com.br
0800-161009
Preço: US$ 764,00

Pró: O Final Cut Pro não está mais sozinho na disputa; o pioneiro voltou, com tudo o que estava faltando

Contra: Complexo; exigência de hardware elevada

Concluindo...

O novo Premiere parece, antes de tudo, revigorado. Entrou na nova era do vídeo digital com poder. Tem como virtudes principais uma "interface Adobe" familiar e bastante compreensível, talvez só complicada pelo número de funções, que beira o exagero. Outro problema é a quantidade de menus de preferências, que se multiplicam como as paletes; permitem uma configuração ao gosto do freguês, mas também geram confusão. Mas isso parece ser inerente aos programas profissionais de vídeo.

Como todo software de vídeo, as exigências de funcionamento também não são poucas: os caras recomendam pelo menos 128 MB de RAM para um funcionamento digno. E para usar com DV, um processador de 300 MHz e um HD com taxa de transferência sustentada de pelo menos 5 MB por segundo.

Para fechar com chave de fenda, concluímos que o Premiere 6.0 põe a Adobe brigando pelo menos de igual para igual com o Final Cut Pro pela preferência dos "cineastas de microondas" da era digital. Se o rival mereceu a festa por seu pioneirismo no DV, o Premiere traz a consistência do padrão Adobe de qualidade. Qual é o melhor? A resposta fica, quem sabe, para a próxima Macmania. **M**

ALEXANDRE BOËCHAT
Ainda sonha com o Mac DV próprio.

O grande ciclo

A Apple sempre quis ser a Sony, e de certa maneira a Sony também gostaria de ser a Apple. A Sony até participou da criação do Macintosh original (indiretamente) e do primeiro PowerBook (diretamente). Se a Apple não tivesse perdido o embalo nos anos 90, a Sony poderia hoje estar fabricando clones de Mac. Preferiu criar a linha VAIO, que se esforça em ser diferente da mesmice dos demais PCs.

E é isso o que une a Apple e a Sony. *Ambas* querem ser "diferentes". A Sony é uma empresa de eletrônica de consumo que se deu conta de que o microcomputador está no centro do seu futuro. A Apple é uma empresa de microcomputadores que quer ter o estilo dos eletrônicos de consumo.

É compreensível que os japoneses queiram fugir da situação atual, em que o VAIO é baseado em tecnologias sobre cujo desenvolvimento eles não têm o menor controle – os chips Intel e o Windows. A saída ideal para eles é criar uma plataforma de PC independente, integrada aos seus demais produtos. Já tinham ensaiado quebrar a dependência ao deixar o PlayStation 2 preparado para ser o ponto de partida para um PC alternativo. Agora apresentam o *eVilla,* um micro doméstico ultra-simples que rompe de vez com tudo, adotando hardware 100% inventado "em casa" e o sistema operacional BeOS – aquele mesmo, o que foi criado por um ex-chefe da Apple.



A principal incógnita sobre o eVilla é se o mercado não estaria "viciado" demais em PCs tradicionais, com montes de HD e RAM e um OS complexo e ineficiente, porém onipresente. Talvez ignore um intermediário entre um eletrodoméstico e um PC (lembra do NC? Pois é). Ou pode ser que acorde de vez para as virtudes do "menos é mais", que outrora a própria Apple usou para vender o Macintosh.

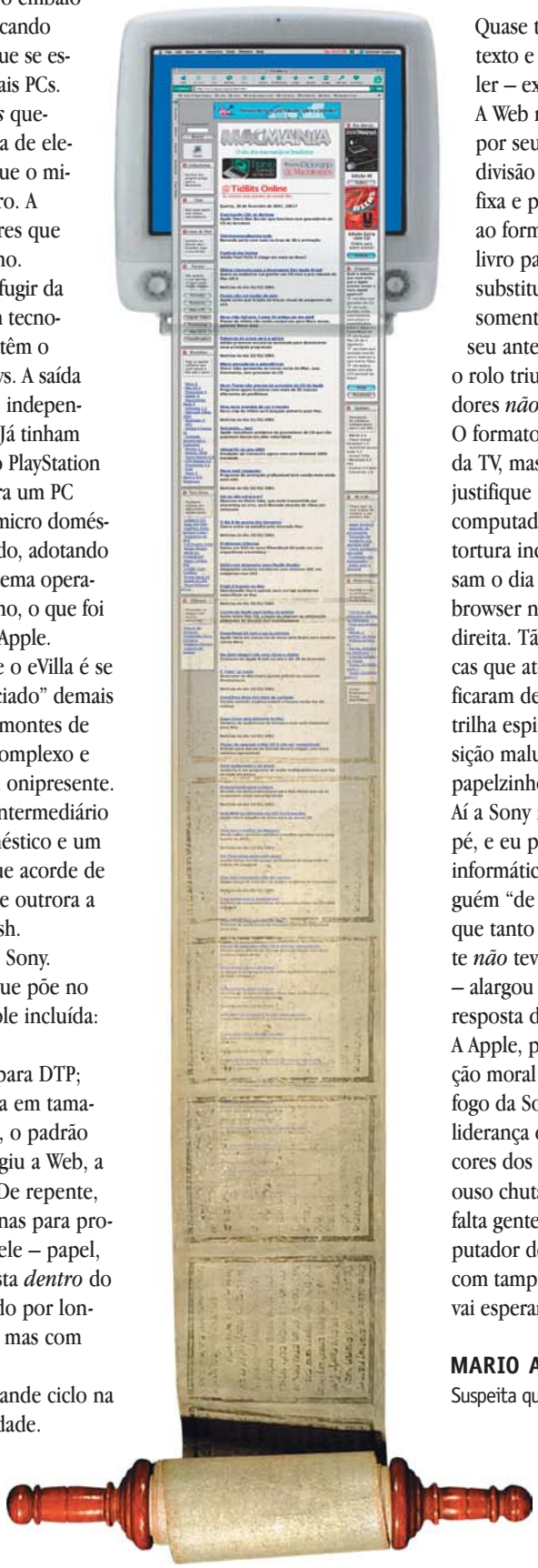
O eVilla é a reinvenção do Mac ao estilo da Sony.

De saída, estão fazendo algo sensacional, que põe no chão a indústria de informática inteira, Apple incluída: a *tela vertical*.

Há dez anos, existiam monitores verticais para DTP; eles serviam para ver uma página de revista em tamanho natural. Com a melhoria na resolução, o padrão horizontal virou o único disponível. Aí surgiu a Web, a aplicação que reinventou o PC (e o Mac). De repente, você passou a não usar o computador apenas para produzir mídia cujo contexto natural é *fora* dele – papel, vídeo, som. A Web é concebida para ser vista *dentro* do computador. É um meio visual caracterizado por longas "páginas" verticais sem altura definida, mas com um consenso de largura.

O formato das páginas da Web fecha um grande ciclo na história da comunicação visual da Humanidade.

É o resgate do milenar papiro; a volta dos livros em rolos dos egípcios, gregos, romanos, chineses...



Quase todas as "páginas" da Web são tiras verticais de texto e imagem, que vamos rolando aos poucos para ler – exatamente como faziam nossos ancestrais.

A Web rejeitou a sintaxe visual que era encarnada por seu predecessor direto, o HyperCard; nele, a divisão da informação era feita em telas de dimensão fixa e proporção horizontal, perfeitamente adaptadas ao formato da tela. Era o equivalente virtual de um livro paginado. No mundo real, o livro paginado substituiu o livro enrolado durante um milênio, somente para assistirmos ao retorno avassalador do seu antepassado no mundo virtual. O paradoxo é que o rolo triunfou na Web apesar de os nossos computadores *não* tornarem o seu uso mais prático.

O formato atual de tela 4:3 dos monitores é herdado da TV, mas entre eles nada mais resta em comum que justifique a continuidade dessa herança. Mantido no computador por pura inércia, o formato resultou na tortura inconsciente de milhões de pessoas, que passam o dia dando *scroll* em uma ineficiente tela de browser na qual sobram espaços vazios à esquerda e à direita. Tão patético quanto outras excrescências técnicas que até já fizeram sentido em alguma época, mas ficaram desnecessárias e se perpetuaram de bobeira – a trilha espiral do CD imitando o disco de vinil; a disposição maluca das teclas no teclado; os ícones padrão de papelzinho, lixeirinha e pastinha de escritório.

Aí a Sony resolveu endireitar a coisa e botou a tela de pé, e eu pergunto: por que o resto da indústria de informática nem mais pensava nisso, teve que vir alguém "de fora" para perceber? Como é que a Apple, que tanto se orgulha de liderar a inovação, não somente *não* teve essa idéia óbvia como ainda fez o *contrário* – alargou a tela do PowerBook Titanium, a assumida resposta de Steve Jobs ao VAIO?

A Apple, por tudo o que fez e disse, agora tem a obrigação moral de inovar radicalmente, ou vai tomar mais fogo da Sony no campo do design e perder a última liderança que lhe resta, a da ousadia técnica. Mudar as cores dos iMacs de novo não será suficiente. Eu até ouso chutar o que seria a tal "inovação" , porque não falta gente fazendo a mesma especulação: seria um computador de mão em forma de prancheta – vertical! – com tampa protetora, caneta e *touchscreen*. E aí, Steve, vai esperar que a Sony faça esse primeiro, também? M

MARIO AV marioav.com
Suspeita que o seu próximo iMac poderá ser um Sony.

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