ANO 8 Nº83 2001 R$ 7,00 WWW.MACMANIA.COM.BR

BOOKMAKERS

MACMANIA

A REVISTA MAIS QUENTE



Queimando Tudo

Grave! Ripe! Copie! Becape!

Mac OS X

Ele chegou. E agora?

A invasão dos Blogs

REALbasic
Commotion
Okipage 8z
Cleaner 5
Corel Bryce

As Cartas Não Mentem

Enfim, um colírio

Nossa, pensei que nunca escreveria este e-mail... Mas enfim, chegou a hora: um homem na capa???!! E ainda mais o gato do João Marcelo Bôscoli, filho de minha apreciada Elis? Acertaram legal! Parabéns! A revista também melhorou muito, pois as matérias estão interessantes e o vocabulário... bem... enfim, amadureceu!

Leila
leila@dzo.com.br

Só. Depois que descolamos uns dicionários firmeza, o vocabulário dos manos aqui ficou maneiro na real. Desencanamos do lance de fazer uns textos mó comédia, tá ligado? Não tava colando com a galera que lê esta bagaça. É issaí. Fui!

Que deprimente!

É realmente deprimente que a única publicação de Macintosh no Brasil seja a Macmania. Repetindo a infantilidade de outras publicações do gênero, a revista está repleta de piadas infames e legendas estúpidas. Ao invés de dizer que algum programa tem um visual "mutcholôco", vocês poderiam pelo menos informar o leitor corretamente.

Resolvi escrever esta carta depois de me deparar inúmeras vezes com erros e falta de pesquisa de seus consultores e escritores.

Vou citar um exemplo da edição 81. Na matéria sobre "Emulação de Sintetizadores", VST é definido como: "Tecnologia desenvolvida pela Steinberg que permite que um instrumento musical virtual possa ser controlado a partir de um sequenciador de áudio/MIDI compatível..."

VST **não** é isso. VST é a sigla para "Virtual Studio Technology" e é a tentativa da Steinberg em emular um estúdio inteiro dentro do computador. Por acaso, um dos braços dessa tecnologia se chama VSTi, onde o "i" significa *instrument*. Mesmo assim, a informação está completamente errada.

VST é uma relação de protocolos usados por desenvolvedores para criar módulos de som combináveis. Entre estes módulos encontram-se os SoftSynths VSTi, e uma lista enorme de outros módulos – basicamente efeitos, copiados de reais ou não.

E eu me pergunto: se vocês publicam informações errôneas quando tratam de um assunto que eu conheço, imagino que não posso levar em conta nada do que leio na Macmania, pois nos assuntos em que sou leigo posso estar sendo literalmente enganado, não é? Outras informações erradas na mesma matéria:

Delay **não** é um efeito de eco ou reverberação. Não tem nada a ver com reverberação. O delay é um efeito que repete o que entra nele, basicamente um eco, e soa beeem diferente de uma reverberação.

Os sintetizadores digitais não funcionam só com *wavetable*. Quando usam PCM eles estão usando um *sample* como oscilador.

MIDI não é uma interface que interliga instrumentos e computadores. MIDI interliga instrumentos com instrumentos. O computador precisa de uma interface externa (ou interna, no caso de alguns Ataris) para se comunicar via MIDI. O oscilador pode gerar a onda serrote, também.

ReWire não tem nada a ver com tecnologia que permite a um sequenciador controlar um gerador de timbres externo. ReWire é um protocolo criado pela Propellerheads para que alguns sequenciadores se comuniquem com o ReBirth.

Após este ocorrido, comunico que não comprarei mais sua revista, pois estou pagando caro para ler nada mais que devaneios patéticos e mal escritos. Procurem se informar sobre o que escrevem, e contratem em redator competente. E quando forem tratar de um assunto específico, consultem um especialista.

Felipe Vassão
felipov@uol.com.br

Como autor da matéria criticada, venho aqui responder seu email, assumir alguns erros e rebater algumas críticas.

Infelizmente, não podemos nos dar ao luxo de ficar explicando todos os meandros de uma área tão complexa quanto a de áudio e estúdio musicais... Às vezes, a simplificação e o prazo de fechar a edição pode tornar a informação vaga e até errada para os olhos de experts, como obviamente é seu caso. Mas vamos às suas críticas.

O adjetivo "mutcholôco" explica uma sensação de forma contemporânea. Poderia ter escrito "arrojado e criativo", mas, para mim, quer dizer a mesma coisa de uma forma mais "careta".

Se você notar bem, a definição de VST que está na matéria diz respeito ao VST 2.0, que é o padrão de instrumentos virtuais da Steinberg. Portanto, penso que a explicação não está errada. Só está simplificada por questão de espaço e para não encher a cabeça do leitor com muitos detalhes...

A definição de delay pode não estar exata. Porém, "eco" é uma forma clara, apesar de simplista, de explicar o que é delay. E, já que estamos nos atendo a detalhes, a reverberação tem a ver, sim, com delay, uma vez que é composta por dezenas, centenas ou milhares de delays. Afinal, a reverberação, assim como o delay, é um efeito relacionado com tempo, ou seja, atrasos na reflexão de ondas sonoras. Você pode muito bem simular um efeito de reverb com um delay. Tudo isso que estou falando já disse na matéria de mixagem que saiu na edição 72 e achei que não vinha ao caso ficar entrando em meandros...

Você está certo quando fala que os sintetizadores digitais não funcionam só com wavetable. Mais isso é apenas um detalhe. A idéia não era dar uma aula sobre sintetizadores e, sim, uma idéia geral sobre o assunto. Lembre-se, nosso foco principal é falar sobre Mac.

Já o erro na definição de MIDI está mais associado a uma questão semântica. Na verdade, o que queríamos dizer é que o MIDI interliga intrumento-a-instrumento ou instrumento-a-computador. A questão de se necessitar de uma interface interna ou externa não era algo importante no contexto da matéria.

Assumo o erro completamente em relação ao ReWire. Mas, a rigor, o ReBirth é um gerador de timbres externo...

Se, depois de dadas as devidas explicações, você realmente continuar a acreditar que os "erros" invalidam todo o valor da matéria que escrevi, é seu direito boicotar a revista. Pessoalmente, penso que temos que simplificar determinadas informações e tecnicismos para deixar a matéria mais agradável de se ler, além de adequá-la ao perfil da revista. Para os olhos mais "técnicos", no entanto, isso pode fazer com que as informações estejam equivocadas (tente explicar a teoria da relatividade em um parágrafo e qualquer físico rirá de você). Já as informações realmente erradas acontecem em qualquer publicação, especializada ou não. A Folha de S. Paulo, por exemplo, já publicou que Jesus foi "enforcado" e tenho certeza de que esse erro não tem nada a ver com ignorância religiosa por parte dos editores. Os motivos que levam ao erro podem ser vários (e alguns deles eu já citei), inclusive a competência do autor do texto. É seu direito duvidar de minha competência, assim como eu questiono a competência de muita gente por aí. Se isso for um motivo para parar de comprar qualquer publicação, acho que vai sobrar muito pouca coisa para você ler, incluindo cardápios de restaurantes e bulas de remédio.

De qualquer maneira, agradeço o seu email. Vamos tentar ficar mais atentos e menos "mucholôcos".

Márcio Nigro

Propaganda do leitor



Estou enviando um anúncio que fiz para a seção "Propaganda do leitor..." Será que dá para pegar um cantinho na Macmania?

Roberlan Borges
roberlan.vix@zaz.com.br

Isto nem era uma seção. Mas, pelo jeito, acabou pegando...

Arte do leitor

Este desenho esteve na exposição final dos alunos do Curso de Desenho do Senac Tatuapé/SP.
Título: *See It Different*.

Paula Guerra
paulafcg@hotmail.com



Índice

4 *Cartas*
6 *Mac na Mídia*
7 *Hugo*
10 *Tid Bits*
18 *Mac OS X*
20 *Queima Total*
36 *G4 Cubo 450 MHz*
38 *Simpatips*
40 *Bê-A-Bá: Downloads*
42 *@Mac: Blogs*
46 *Sharewares: Dicionários*
51 *MacPRO*
58 *Okipage 8z*
59 *Bryce*
60 *Cleaner 5*
66 *Ombudsmac*

Correção a tempo

Assinei a revista o mês passado por causa do desconto e da revista especial com CD. Não via a hora de receber o exemplar em casa para instalar o CD no meu iMac. Finalmente, recebi pelo correio o exemplar. Fui instalar todos os softwares possíveis. Mas, por alguns dias, instalou-se uma certa decepção em meus pensamentos... Tentei instalar o Corel Draw – nada. Fui para o Strata 3D – nada...

Eis que recebi o segundo exemplar da revista. Com uma certa desconfiança, abri a revista pensando comigo: será que alguém percebeu os erros do CD? Sem acreditar, vejo um quadro na revista falando sobre os erros do CD, e o mais incrível, exatamento os erros que aconteceram COMIGO!!

Depois disso, não pude deixar de enviar uma carta parabenizando essa revista pela seriedade com que foi tratado o assunto.

Fernando Ascani - São Paulo
ascani@concordia.com.br

Acredite, ninguém ficou mais frustrado que a gente ao encontrar bugs em milhares de CDs, depois de anos na batalha para fazer uma edição com programinhas para nossos leitores. Só nos resta o consolo de que a próxima edição vai ser bem melhor.

CAT quer um Mac

O Hugo do Laerte é sensacional. "Era do Titânio" dá água na boca. @Mac arrebenta. O título "Pondo e Tirando" (pág. 32) é um escracho. A série sobre cor do Mario AV vale ouro. E o teste "Que tipo de macmaníaco é você" é formidável.

Em suma: a Macmania está cada vez melhor, parabéns! Para mim, é leitura obrigatória e constitui uma forma de atenuar minha frustração de não ter um Mac em casa.

Carlos Alberto Teixeira
cat@oglobo.com.br

Tá na hora de comprar um, CAT (colunista do caderno de informática de O Globo, para quem não sabe). Que tal aquele iMac com florzinhas?

Ajuda

Por favor!!!! Será que existe um meio de deletar aqueles "patterns" que vêm no Appearance (OS 8.5), tais como "Candy Bar Pistachio" e "Flat Peanuts Poppy"? Cá pra nós, eles são horríveis!!!!

Marcelo Maia - Curitiba
m_m_m_@uol.com.br

Não tem, mas e daí? É só não usá-los.

Cuidado com os hackers!

Gostaria de saber se o Mac é alvo fácil de hackers. Existe algum programa para defesa, tipo Nobo?

Luiz Malieri
kaiss@uol.com.br

Hackers normalmente entendem muito de Unix e Windows, mas não manjam nada de Mac. Em todo caso, existem alguns programas de firewall pessoal, como o NetBarrier (resenhado na Macmania 79) ou o Norton Personal Firewall. Mas não há com que se preocupar: o Mac OS 9 é a prova de invasões. Já em relação ao Mac OS X, não botamos nossa mão no fogo…

Disquinhos presos

Lendo na seção "Simpatips" o artigo "Cuidados com os disquinhos", lembrei que esse problema já aconteceu comigo. Pois bem: depois de brigar com o gerente da AppleLine, e com razão, pois em lugar nenhum se fala sobre essa restrição, tentei botar um CD de tamanho normal e ejetar normalmente. Por incrível que pareça, foi ejetado sem dano para o CD nem para a máquina. Só de teimosia, fiz de novo e deu certo. Experimentem, pode ser uma boa dica para macmaníacos desavisados pela fábrica como eu.

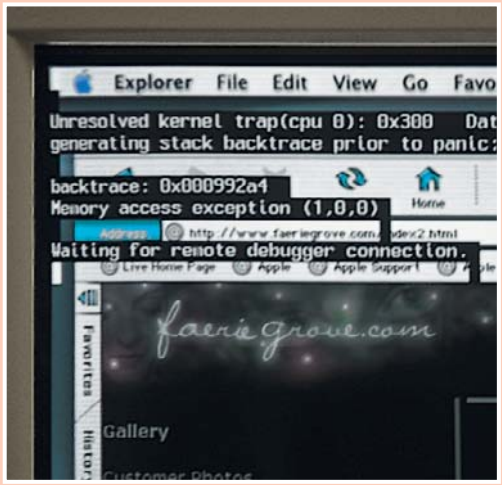
Pena Alexandre
alexandrepena@yahoo.com.br

Boa dica. Mas o melhor mesmo é manter seus disquinhos e cartões em CD longe do drive do seu iMac.

Bomba da revisora

...E isso porque a gente estava surfando inocentemente pela Web no Internet Explorer que vem no X recém-instalado em um Cubo "zero bala". Ainda bem que tinha uma câmera por perto para registrar o momento. O primeiro kernel panic a gente nunca esquece!

Julia Cleto
joc@uol.com.br



Impressão no PC pelo Mac

Na seção de cartas da Macmania 81, o leitor Antonio Wilson apresentou uma dúvida sobre impressão de Mac para PC via rede, utilizando uma impressora jato de tinta comum. Aparentemente, isso só seria possível se a impressora tivesse um módulo com a linguagem PostScript instalado. Isso é verdade, pois até onde sei, o Mac não reconhece uma impressora não-PostScript através de uma rede mista PC/Mac.

Acontece que existe um programa que, entre outras funções, transforma no Windows uma impressora comum (jato de tinta ou laser PCL) numa impressora PostScript, sem necessidade de hardware adicional. Chama-se Superprint, e é da empresa Zenographics (www.zeno.com).

Ele funciona como um RIP de impressão no Windows, imprimindo qualquer arquivo PostScript diretamente. Um módulo do programa, chamado "Masquerade", emula uma impressora PostScript utilizando o driver de qualquer impressora, com base em qualquer PPD (inclusive de uma impressora de Mac). A impressora, qualquer que seja ela, passa então a ser reconhecida como PostScript (podendo ser vista no Chooser do Mac ligado em rede com o PC – pelo menos funciona assim com o PC MacLan).

É necessário fazer vários testes com diversos PPDs para que a impressão saia legal (dependendo do PPD, só sai um monte de caracteres malucos).

O maior inconveniente é que perde-se a maioria das funções da impressora do PC, como qualidade de impressão, tipo de papel etc. Ou quase. No meu caso, com uma impressora HP 1120c (formato A3) instalada no Windows, consigo aproveitar todas as suas funções, já que essa impressora apresenta uma janela de confirmação de impressão depois que o arquivo de impressão é enviado. Dessa forma, imprimo a partir do Mac para a impressora HP jato de tinta do PC, com todas as suas funções.

Infelizmente, o programa só pode comprado através do site da empresa. Apesar disso, para mim chegou rápido (4 dias, via DHL) e não foi muito caro (considerando o custo de uma impressora pra Mac). Pra quem tem uma rede PC/Mac e não quer comprar uma impressora para Macintosh, é uma boa.

Márcio Duarte Macedo
marcioduartemacedo@ig.com.br

Realmente, por US$ 30, até que o Superprint deve valer o investimento. Aproveitem: não é sempre que indicamos software de PC nestas páginas.

Storyboard no Mac

Somos uma produtora de comerciais para TV e gostaríamos de saber se vocês têm conhecimento de algum software que facilite trabalhos com storyboard/shootingboard?

Atualmente, escaneio as imagens que vêm do cenógrafo, melhoro com o Photoshop e, depois, lanço-as no Word para juntá-las com o restante do trabalho. É um pé no saco.

Getúlio J. Gomes
Julio Xavier Cine Som Ltda
ggjx@uol.com.br

A Power Production (www.powerproduction.com) tem uma série de programas para storyboard. Com certeza, algum deles deve servir para o que você precisa.

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: Clicio*
Direção: Tony de Marco
Maquiagem: Denise Borro
Modelo: Paola Oliveira (Taxi)
Produção: Renata Hashimoto
Botas: Regina Dab Dab (11-9936-4348)
Body: Mareu Nitschke
Photoshop: Mario AV

Redatores: *Márcio Nigro, Sérgio Miranda*

Assistentes de Arte: *Alessandro Fruk, Alice Di Pierro, 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: *Paper Express*

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...

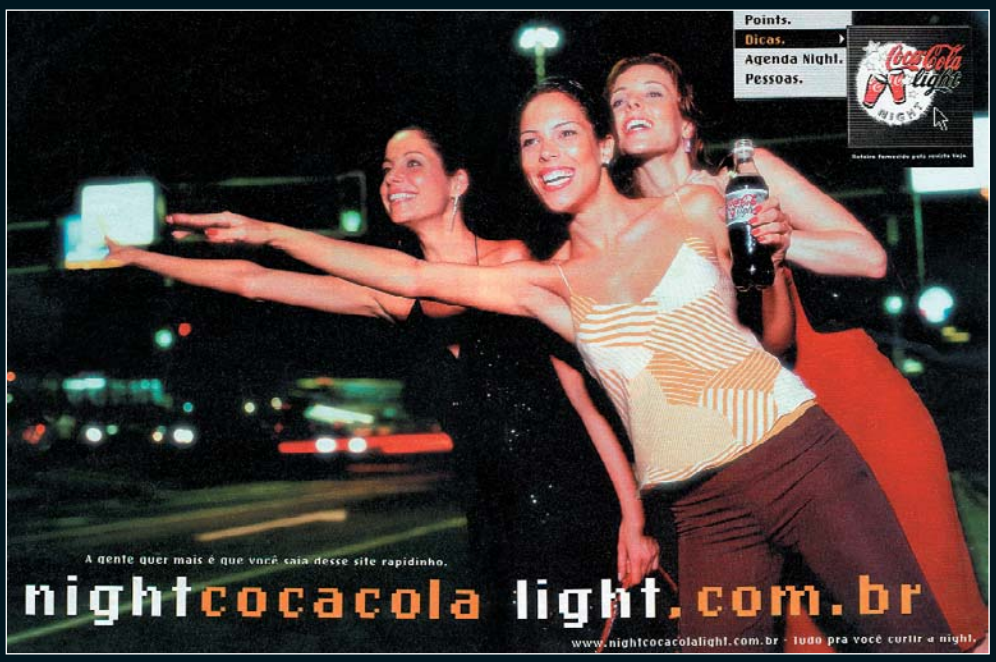
***Macmania** é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda.*
Rua Itatins, 95 – Aclimação
CEP 01533-040 – São Paulo/SP
Fone/fax: 11-253-0665

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



CAINDO NA NIGHT E QUEBRANDO O SALTO

As mina na quebrada se ligaram na batida. Acessaram o site, preencheram os campos dizendo quanto queriam gastar, em que cidade, para fazer o que, e até que horas da madruga, mas na hora de ver o resultado... PÉIM! Deu erro! Tanto no Netscape quanto no Explorer. Às vezes funciona, às vezes, não. Coisa feia.



MARCAÇÃO RELÂMPAGO

A IBM deu mole e mandou ver essa placa de Mac sobre um anúncio de Zip Drive à venda no seu site. Na semana seguinte eles corrigiram, mas aí já era tarde.

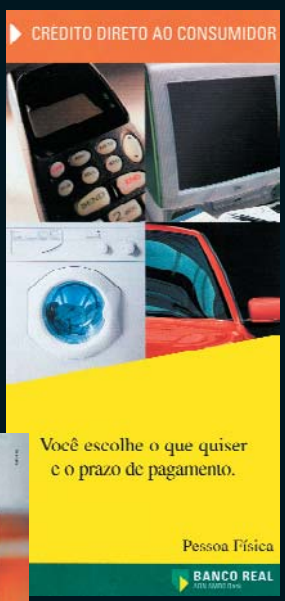


POR AQUA ABAIXO

Mal estreou e o visual Aqua do Mac OS X já foi clonado, emulado, chupado e tudo mais. O desgaste promete ser rápido. Taí o site da Macmania e o calendário de mesa do Senac que não me deixam mentir.

12 VEZES COM JUROS

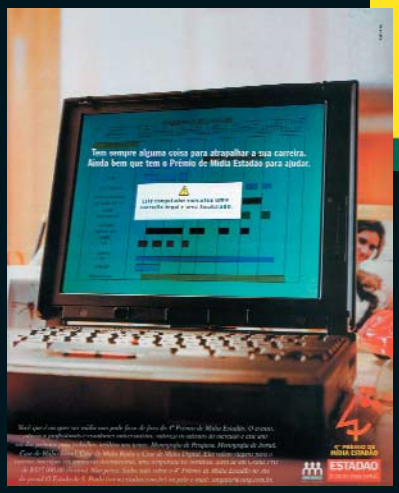
Olha aí a dica do Banco Real. Cole no gerente e diga que foi positivamente influenciado pela propaganda deles e que "o mínimo" que ele pode fazer é colocar uns juros bem baixinhos pra você finalmente comprar aquele iMac DV dos seus sonhos.





SENTE DIFERENTE

No meio da estrada, numa praia do litoral norte de São Paulo, o showroom a céu aberto chama a atenção. Será que essa tal de Mac Design pertence ao Jonathan Ive? Pouco provável, a não ser que ele lance um iMac de vime para combinar.



OPERAÇÃO ILEGAL

Parece que o pessoal do Prêmio de Mídia Estadão gosta mesmo do Mac OS, tanto que conseguiu fazê-lo rodar em um laptop pecezista (usando um emulador chamado Photoshop). Eles são reincidentes por causa do logo, lembra?


UÉ!... QUEM ANDA TOMANDO A MINHA ERVA DE S. JOÃO?
LAERTE


NÃO SOU MACGYVER MAS FAÇO MINHAS GAMBIARRAS, BETH... POR EXEMPLO:
TELEFONIA COM IMAGEM HOLOGRÁFICA.!


USANDO ALGUNS MATERIAIS CASEIROS, ESTOU VENDO VOCÊ AQUI EM 3D.!


POR SINAL, VOCÊ ESTÁ A CARA DA PRINCESA LEIA.
HELP ME OBI-WAN KENOBI...
LAERTE


ESSE JOGO É SUPER LEGAL!... PODE DAR DOWNLOAD!




O CHATO É QUE DEPOIS DE 30 DIAS TEM QUE COMPRAR...
LAERTE

www.laerte.com.br


RONALDINHO PRA DENILSON, GOL! BRASIL 4 X 3 FRANÇA!!


CONSEGUI RECRIAR A FINAL DA COPA!! SOMOS PENTA!!

www.laerte.com.br


AGORA FALTA CONVENCER OS OUTROS 5 BILHÕES DE MICROS.
LAERTE

Cuidado! Sua memória pode sumir



Supõe-se que atualizar o firmware do Mac seja uma prática saudável, já que esse tipo de update corrige bugs importantes. O que ninguém esperava é que as **últimas versões de firmware da Apple,** que corrigem paus de discos FireWire e redes Gigabit Ethernet e dão mais estabilidade ao sistema, pudessem gerar um problema envolvendo justamente os preciosos upgrades de memória RAM. Alguns macmaníacos, depois de instalarem os updates, "perderam" memória RAM de terceiros. Ou seja, seus Macs passaram a reconhecer apenas os pentes originais de fábrica. Isso acontece nos modelos G4 Cubo, G4 e G4 Server com placas AGP; iMacs com drives de CD e DVD *slot-loaded;* e PowerBooks e iBooks com FireWire. O problema não atacou a todos. A explicação para essa "perda de memória" é o fato de o novo firmware ser menos tolerante com memórias que funcionam no limite das suas especificações, reclassificando esses pentes como inutilizáveis. O ideal, antes de fazer o update, é testar a memória *(leia o box abaixo).* Depois de atualizado, o firmware não pode ser revertido a uma versão anterior. A Apple informou que os novos firmwares devem ser instalados no Mac OS 9.1 e não são necessários para o Mac OS X.

Apple: "A culpa não é nossa!"

Depois de um bombardeio de reclamações e protestos, a Apple se pronunciou sobre o assunto. Não satisfez ninguém. Segundo ela, a culpa não é do update; qualquer problema terá que ser resolvido entre o fabricante da memória e o usuário.

Um sistema de checagem durante o processo de update do firmware verifica a compatibilidade da RAM e, em alguns casos, desativa pentes de memória que estão fora das especificações da Apple, mesmo que nenhum problema tenha sido detectado antes. Se a memória não tiver passado no teste, o sistema não a reconhecerá mais. E depois de instalado o firmware, não há volta.

O "sumiço" não é universal; muitos não constataram nenhum problema depois de atualizar o firmware de seus computadores. Alguns fornecedores de memórias compatíveis com Mac vêm garantindo que seus produtos vão funcionar corretamente com o update, enquanto outros jogam toda a culpa do problema na Apple e falam que deveria ser lançado outro update para remediar o problema. Mas a Apple já avisou que não pretende fazer nenhuma "correção" do gênero.

Vários leitores da Macmania estão inconformados com a situação. "Tenho um iBook com FireWire e trabalho com o iMovie. Após instalar o novo firmware, o Mac ficou incapaz de detectar o pente adicional de 128 megas que comprei junto com ele, em uma revenda autorizada da própria Apple!", diz Carlos Vaz, de Londrina (PR).

Segundo a Apple, quem enfrentar problemas deve entrar em contato com o fabricante da memória e pedir troca ou reembolso. Nos EUA isso deve ser muito fácil, mas no Brasil, onde proliferam as memórias de "marca barbante" feitas em algum canto da Ásia, o buraco é mais embaixo.

Apple Firmware Update: http://asu.info.apple.com

O que fazer quando a memória some

- Antes de fazer o update de firmware, rode o **DIMMcheck** (www.mactcp.org.nz/EIMScheck.sit), programa que checa se seus pentes de RAM são compatíveis.
- Se o estrago já foi feito, tente desligar o teste de memória (aperte as teclas ⌘ Option ao ligar o painel de controle Memory e desligue a opção "Startup Memory Tests").
- Mude a memória de um slot para outro.
- Rode o programa **DIMMFirstAid** (http://www.mactcp.org.nz/DIMMFirstAid.sit), que procura reprogramar as memórias para voltarem a ser aceitas pelo Mac. Várias pessoas relataram que, graças a esse programa, conseguiram voltar a usar as memórias rejeitadas.
- Se tudo isso não der certo, sente e chore.

Electric Image cria um novo universo

Demorou, mas a Electric Image conseguiu fazer a atualização do seu programa de criação de gráficos em 3D, o Animation System. Rebatizado e vitaminado, o **Electric Image: Universe** chega às lojas para competir com os outros programas profissionais para criar animações e gráficos 3D. Foram reescritos cerca de três milhões de linhas de código.

O software está dividido em três módulos: Universe Modeler (para modelagem em 3D), Universe Animator (animação) e Universe Camera (que combina pinturas e fotografias com modelos tridimensionais). O Universe foi escrito seguindo as especificações da Apple para aplicativos compatíveis com o Mac OS X, mas a Electric Image está esperando a versão final das ferramentas de desenvolvimento da Apple para fazer a versão nativa para o novo sistema. Quando isso acontecer, o update será disponibilizado de graça na Internet.

Atualização de programa 3D sai da gaveta

Por enquanto, o Universe não exporta arquivos em Flash. Para fazer isso é preciso um outro programa, também da Eletric Image, o Amorphium Pro (que foi lançado no início do ano).

O preço do Universe é de US$ 1.995, nos EUA, e os usuários registrados da versão anterior (EI 2.9 com o aplicativo Modeler) pagam US$ 295 pelo upgrade (US$ 495 para a versão sem o Modeler).

Electric Image: www.electricimage.com

Tenha o seu iMac G4 antes da Apple

Vem aí o "veneno" definitivo para o seu iMac velho... quer dizer, clássico



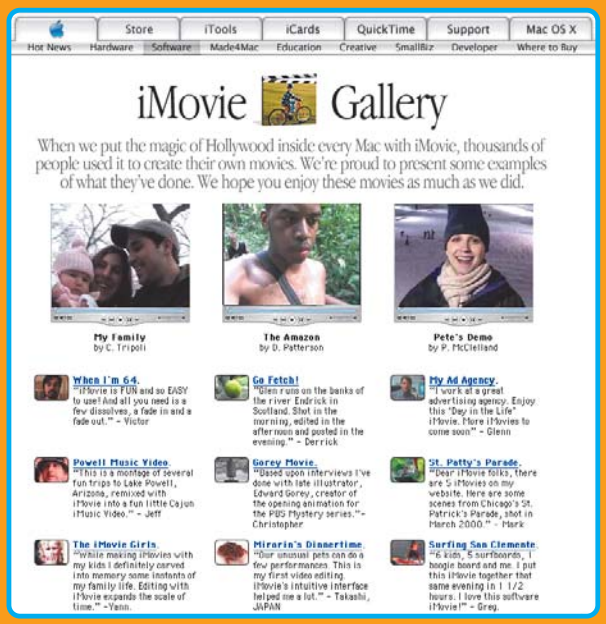
Chegaram os novos iMacs em cores psicodélicas com velocidades maiores, mas eles ainda usam processadores G3. Se você está a fim de ter um iMac G4, mas não quer esperar a Apple lançar um modelo oficial, pode optar pela nova placa de upgrade da PowerLogix. Batizada de **iForce G4,** ela é compatível com os iMacs mais antigos (Rev. A, B, C e D, ou seja, os iMacs de 233, 266 e 333 MHz). Somente os novos modelos DV não aceitam a nova placa.

A iForce G4 vem em três velocidades: 400 MHz (US$ 399), 450 MHz (US$ 579) e 500 MHz (US$ 699). Todas elas têm backside cache de 1 MB, exceto a de 400 MHz, que também possui uma versão com cache de 512K.

Segundo a empresa, a placa de upgrade é colocada em um *"socket card"*, seja lá o que isso signifique (será o Mezzanine?). A PowerLogix não informou a data de lançamento, mas acredita que nos próximos meses o produto já estará nas prateleiras.

PowerLogix: www.powerlogix.com/home.html

Seu filme de sucesso na Web



A Apple criou uma área em seu site que permite aos cineastas amadores que usam seus Macs para criar filmes mostrarem seu talento. O **iMovies Gallery** hospeda e disponibiliza os melhores vídeos para serem assistidos na Internet.

Para participar do iMovies Gallery é preciso ser associado ao iTools, o serviço de ferramentas de Internet oferecido pela Apple aos usuários com Mac OS 9 ou X. Depois de editar o filme com o iMovie, salve uma cópia no seu iDisk ou na sua página pessoal do iTools e preencha um formulário contando o roteiro e como você produziu o vídeo.

Faça um vídeo com o iMovie e disponibilize-o na Internet

Se o pessoal da Apple gostar do seu trabalho, ele será apresentado no Cine iMovie.

iMovies Gallery:
www.apple.com/imovie/gallery

Para preencher o formulário:
www.apple.com/imovie/tellus

Apple mostra tudo em evento

Mac OS X, novos iMacs, AirPort... todas as novas tecnologias juntas para os macmaníacos verem



A Apple Brasil fechou a segunda edição do **Apple Solutions Road Show,** evento itinerante montado em parceria com Xerox, Adobe, Macromedia, Lightwave, Sony e Okidata. A trupe passou por Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Curitiba, Recife e São Paulo, demonstrando as novidades para a plataforma Mac. Entre as estrelas do dia estavam os novos iMacs "psicodélicos", o PowerBook G4 Titanium e o Mac OS X.

Segundo Rodrigo Pellicciari, gerente de produtos da Apple Brasil, o Road Show é uma maneira de demonstrar na prática como usar profissionalmente o Mac. "O número de participantes tem aumentado a cada edição e, o que é melhor, cresceu a quantidade de pessoas que não são macmaníacas e estão vindo de outras plataformas para a nossa", disse Rodrigo. Dentre todos os participantes, os paulistas acabaram sendo privilegiados; somente no último evento foi possível apresentar os novos iMacs e o Mac OS X, recém-lançado na ocasião. Outras apresentações exclusivas para São Paulo também estavam relacionadas ao X, ao FreeHand 10 e ao LightWave 6.5, ambos "carbonizados" (adaptados para o Mac OS X).

"Moço, esse Final Cut Pro tem pra Windows?"

"A participação do público foi muito importante", frisou Rodrigo. "O nível das perguntas foi melhor do que esperávamos, mostrando um nível profissional enorme." Segundo ele, o maior interesse nos macmaníacos presentes foi na área de vídeo e criação de DVD. "O DVD hoje em dia é um diferencial muito grande na hora de criar uma apresentação para uma produtora ou mesmo para fazer um portfólio para um cliente. Acesso fácil a ferramentas de DVD interessam muito, e a Apple tem isso", completou.

Com o sucesso do Apple Road Show, a Apple Brasil irá ampliar o número de cidades visitadas e também criará novas palestras e workshops. "Já estão garantidas para o próximo evento as cidades de Brasília, Fortaleza e Porto Alegre. Pretendemos também criar pequenos workshops para grupos fechados, com no máximo 10 pessoas por turma, para focar áreas específicas com os participantes podendo mexer num Mac e experimentar os programas", explicou Pellicciari.

No final do evento paulista foram sorteados vários brindes, entre eles uma base AirPort e dois Final Cut Pro 1.5.



Fabio Ribeiro

Rodrigo Pellicciari, extasiado com a esplendorosa combinação de Titanium com Aqua

ADC a nova cara do DRC

O desenvolvedor brasileiro de programas para Mac tinha, até 19 de março, um suporte diferenciado do resto do mundo, o DRC (Developers Resource Center). Agora tudo mudou e, segundo a Apple, para melhor. Todo programador filiado ao DRC passou a fazer parte do **ADC (Apple Developer Connection),** que substitui o DRC. Isso representa o alinhamento da política de suporte da Apple ao desenvolvedor em todo o mundo. Como prêmio a quem já trabalhava com o DRC, os desenvolvedores ganharam um ano de filiação no ADC, plano Apple Select, que dá direito a ferramentas de desenvolvimento, sistemas operacionais "na faixa" e descontos em Macs e softwares com a Apple Brasil.

Segundo Tiago Ribeiro, Developer Relations da Apple Brasil, a nova tarefa do suporte é "oferecer o melhor de dois mundos: informação de qualidade e atualizada e acesso rápido a uma equipe que está prepararada para dar todo o apoio logístico localizado para o desenvolvedor e seu produto".

Essa nova realidade deixou animada a Apple Brasil e também a matriz nos EUA. "O susto inicial já passou. Agora, os desenvolvedores brasileiros estão utilizando as ferramentas que são dadas a eles e ficaram motivados a criar programas para Mac. O Mac OS X foi uma injeção de ânimo também, abrindo novos caminhos para os macmaníacos", completou. Para Tiago, é importante frisar que a Apple está otimista com essa motivação toda, subsidiando todas as filiações brasileiras durante um ano.

Além desse "presente", os estudantes que participavam do antigo DRC no plano Apple Estudantil ganharam entradas para participar do WWDC, o maior evento de desenvolvedores Apple do planeta, que acontece de 21 a 25 de maio em San Jose, Califórnia. O preço da entrada é de US$ 1.500. Programadores não-filiados ao DRC, mas que se destacaram durante o ano passado, também vão participar do ADC. Segundo Tiago, esses foram os que mais se sentiram prestigiados com essa decisão. "Apesar de não fazerem parte do antigo DRC, esses programadores foram muito importantes para o desenvolvimento da plataforma Mac no Brasil, e a Apple Brasil resolveu premiar esse esforço." Mais informações de como se tornar um membro podem ser obtidas no site da Apple Brasil.

Mas o DRC não acabou

O DRC continua existindo, na forma de uma empresa independente da Apple, focada em treinamento e consultoria. Para isso, ela conta com praticamente a mesma equipe que trabalhava para a Apple Brasil, mas num novo endereço e com equipamentos mais modernos. São 11 Macs (G4 533 MHz e uma sala só de iMacs) para uso nos cursos oferecidos: Dreamweaver, Mac OS, Final Cut Pro, Flash e Photoshop, entre outros, e o novo Lasso (programa para lojas virtuais que une FileMaker e Web) e também o Mac OS X.

A Apple Brasil mantém um sistema de parceria com o novo DRC. Quem tiver interesse nos cursos só precisa visitar o site ou enviar um email. O endereço da sede do DRC é: Rua Joaquim Floriano, 733, cj. 8-B, Itaim Bibi, São Paulo.

ADC (Brasil):
www.apple.com.br/adc/default
WWDC (EUA):
www.apple.com/developer/wwdc2001
DRC: www.drc.com.br

Feito em Mac

"O Mac salvou a minha vida!"



Imagine a situação: você é um cineasta, fazendo um filme com atores globais como Malu Mader e Fábio Assunção e uma história escrita por Tony Bellotto. Está tudo quase pronto, mas os R$ 670 mil que você tinha à disposição para terminar o projeto estão acabando antes da fase da montagem. Para piorar sua situação, o aluguel de uma ilha de edição custa cerca de R$ 17 mil por mês. O que fazer?

Essa pergunta perambulava pela cabeça de **Roberto Santucci Filho,** o diretor de "Bellini e a Esfinge", com roteiro baseado no livro de Bellotto. Foi quando ele olhou para o G3 azul e branco da sua esposa e percebeu que ali estava a salvação do seu projeto.

"Tudo que eu precisava estava ali, bem à mão", diz Roberto. "Com um pouco mais de investimento, eu ia conseguir terminar o filme."

E foi isso que aconteceu. O G3 de 350 MHz com 64 MB de RAM e Mac OS 8.6 se transformou na ilha de edição ideal. Para isso, bastou acrescentar 64 MB de memória adicional, alguns HDs FireWire para armazenar o filme, uma câmera DV da Sony, um vídeo e o Final Cut Pro, o programa de edição não-linear de vídeo da Apple.

Há quatro meses trabalhando na finalização, Roberto não reclama de nada: "O Final Cut é superintuitivo e fácil de usar para quem é profissional". A versão do programa usada por Santucci Filho foi a 1.2.5, que ele conheceu numa demonstração no festival de Sundance do ano passado.

"Vi ele funcionando num estande da Apple e fiquei intrigado. Quando a coisa apertou para terminar o filme, lembrei-me do programa e meio que confisquei o Mac da minha mulher", conta.

> Longa-metragem sai (bem) mais barato quando é produzido em um Macintosh

Todo o processo de trabalho foi bem simples: o filme foi transposto para o formato Mini DV e depois transferido para o Mac usando a câmera DV Sony acoplada à porta FireWire. Depois, fez-se a montagem no Final Cut e uma lista de edição foi gerada para servir como guia para cortar os negativos e montar o filme. Cada HD de 40 GB pode conter cerca de três horas de filme. "Tenho seis HDs dentro do G3, totalizando 250 GB de disco. Dá para fazer o filme todo", diz Roberto.

O diretor recomenda o Mac a todo cineasta que precise de um equipamento profissional. "Se você sabe usar a máquina para o que quer, ela é a melhor ferramenta possível. O Mac é ideal para qualquer tipo de projeto, seja um documentário curta-metragem com um PowerBook ou um filme de cinema usando um G3 ou um G4", explica Roberto.

Um carro "encubado"



Já imaginou ficar preso num engarrafamento e assistir a um DVD ou jogar um videogame sem sair do carro? E usando um Mac?? Pois a Nissan criou um carro conceitual (um modelo que não existe, mas quem sabe um dia...) que tem em seu interior não um, mas *dois*... G4 Cubos.

O **Nissan Chappo** foi apresentado na feira Geneva Motor Show, na Suíça. A idéia da montadora japonesa é transformar o carro em uma extensão da sala de estar, trazendo várias comodidades caseiras para dentro do automóvel: acesso à Internet, tocador de DVD, sistema de navegação e videogame. O carro utiliza o hardware de dois Cubos para controlar tudo e tem dois monitores sensíveis ao toque: um menor para o motorista acessar o navegador e outro, maior, para os passageiros assistirem a um filme ou se divertirem. (A Nissan não recomenda ao motorista assistir a um filme enquanto estiver dirigindo, é claro.) O software proprietário é cheio de bolinhas coloridas e animações fofinhas visualmente derivadas – claro – do Aqua.



O formato do carro até lembra o Cubo da Apple (para a Nissan, porém, ele se parece mesmo é com um boné), mas com um design não tão "acrílico" e modernoso. O Chappo ainda pode se transformar num ambiente para tomar chá *(tea room)* e os assentos giram para tornar o ambiente mais agradável.

Nissan Chappo: www.motortrend.com/autoshows/geneva01

A menor cidade do mundo

Ícones são parte da alma do Macintosh. Mas existe um lugar onde essas pequenas obras de arte são ainda mais do que isso. O **IconTown** (Cidade dos Ícones) não é um site onde se pode escolher ícones e fazer download deles, mas um projeto internacional em que cada participante (chamado de "cidadão") contribui para o crescimento da cidade virtual ao adicionar ícones de casas e prédios, cada um mais louco que o outro. O resultado? Uma megalópole recheada de pequenos prédios famosos como a base dos Thundercats, a casinha do Snoopy e o Empire State Building, e lugares comuns como estacionamentos, campo de futebol, fábricas, circos, teatro chinês, hospitais etc. Cada um dos lugares na cidade é batizado com o nome do seu criador e embute um link para sua página pessoal. Só o visual da cidade já vale a visita.

Existem algumas regras para participar do projeto: as casas não podem ter mais de 32 por 32 pixels (o tamanho mais comum de ícones) e o desenho precisa ser em 3D isométrico. Para construir um prédio mais alto, é possível colocar até quatro ícones empilhados ou até três em sequência. Para aqueles que não têm tempo de criar sua própria residência (ou não leva muito jeito com ícones), é possível utilizar alguns modelos de casas "pré-fabricadas".

Depois de se inscrever para se tornar um "cidadão" da Cidade dos Ícones, o pedido é analisado pelo Conselho e a inscrição é confirmada por email. Depois, é preciso esperar um pouco para poder ver sua casa, pois o site é atualizado uma vez por semana.

IconTown: www.icontown.net

Desenhe sua casa e ganhe um endereço na Cidade dos Ícones



FreeHand chega ao 10 (e ao X)

Nova versão do mega-software de ilustração traz ainda mais funções do que já tinha

Está chegando um dos primeiros programas de peso inteiramente adaptados para rodar no Mac OS X. É o **FreeHand 10**, da Macromedia. A versão que será lançada em maio é "carbonizada", isto é, além de rodar direto no Mac OS X, também é compatível com o Mac OS 8.6 a 9.x.

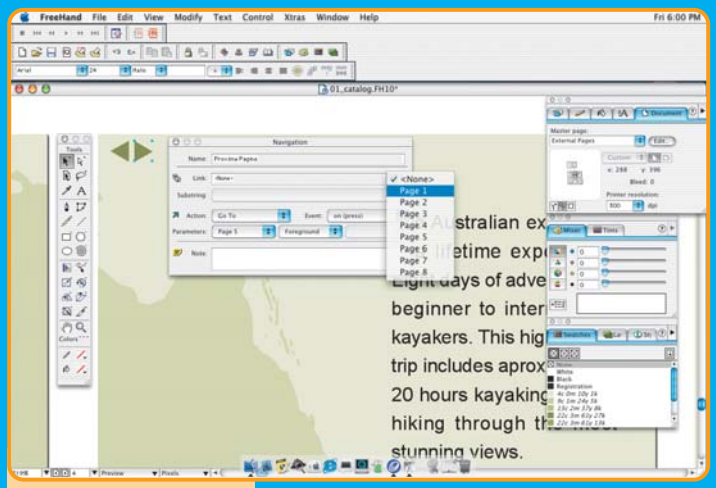
Entre as principais novidades estão ferramentas novas, como pincéis ajustáveis e novas opções de degradês. O novo painel Flash Navigation dá acesso a Actions de Flash dentro do próprio programa. Para facilitar a troca de arquivos, é possível embutir fontes em EPS de Mac e Windows, além de exportar imagens em PDF, HTML ou SWF.

O FreeHand, que ao contrário do Illustrator já gerava documentos de múltiplas páginas, agora também pode criar páginas-mestras, com a possibilidade de gerenciar absurdas 32 mil páginas num só documento. E ainda dá para redimensionar, mover e até duplicar múltiplas páginas de qualquer tamanho sem abrir o Document Inspector. Isso, aliado à possibilidade de ter páginas de formatos diferentes no mesmo documento, torna o novo FreeHand um concorrente sério até mesmo para os programas de editoração.

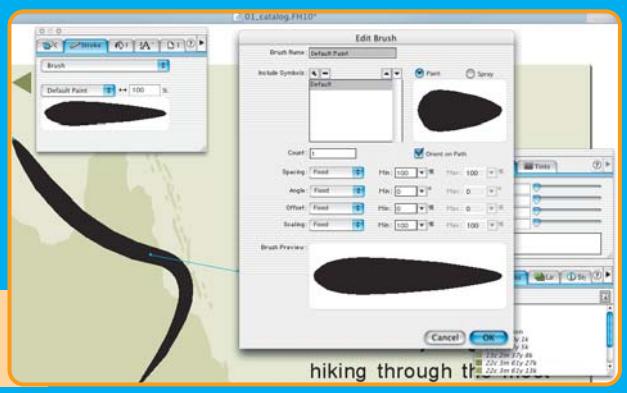
A versão 10 também traz uma maior integração com outros programas, de modo que cores e imagens apareçam da mesma maneira no Flash, Fireworks ou Dreamweaver.

O FreeHand 10 custa US$ 400. A atualização para usuários da versão 9 sai por US$ 130 (EUA). Já o pacote Macromedia Flash 5 + FreeHand 10 Studio custa US$ 600 e será vendido a US$ 500 por tempo limitado (não determinado pela Macromedia). Para atualização, o preço é US$ 200.

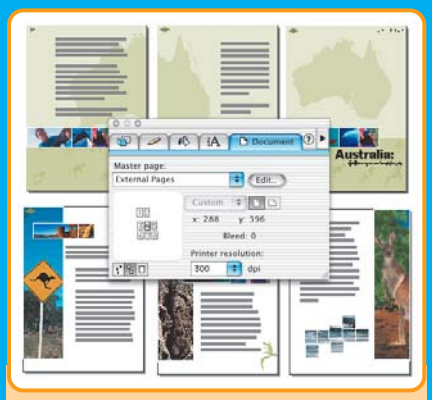
Macromedia: www.macromedia.com/software/freehand



A mesma interface confusa de sempre... mas agora com um toque de Aqua



Novos pincéis, para "peitar" o Illustrator



Páginas-mestras, (aparentemente) para "peitar" Quark e InDesign

De volta à escola

Apple compra site que ajuda professores e alunos (nos EUA)

O mercado educacional era considerado peça-chave da política de vendas da Apple de outrora. Depois de perder sua liderança no mercado norte-americano no ano passado, a empresa está empenhada em reconquistar o reinado. A primeira atitude da Apple na nova investida foi anunciar sua intenção de comprar a **PowerSchool**, empresa que fornece informações sobre alunos e escolas pela Internet.

O sistema da PowerSchool permite a professores e pais acompanharem em tempo real, usando apenas o browser (sem a necessidade de qualquer outro programa), o progresso dos alunos nas aulas, suas notas, frequência e outras informações pertinentes. Atualmente, 2 mil escolas nos Estados Unidos fazem parte do projeto, que utiliza o conjunto de ferramentas de programação de sites WebObjects, da Apple.

A Apple ofereceu US$ 62 milhões pela PowerSchool, que está localizada na Califórnia e tem 160 empregados (que passariam todos a ser funcionários da Apple). A compra será oficializada depois da aprovação dos sócios da PowerSchool e de outras condições ainda não reveladas.

PowerSchool: www.powerschool.com



Hora de reagir!

O Mac OS é 10

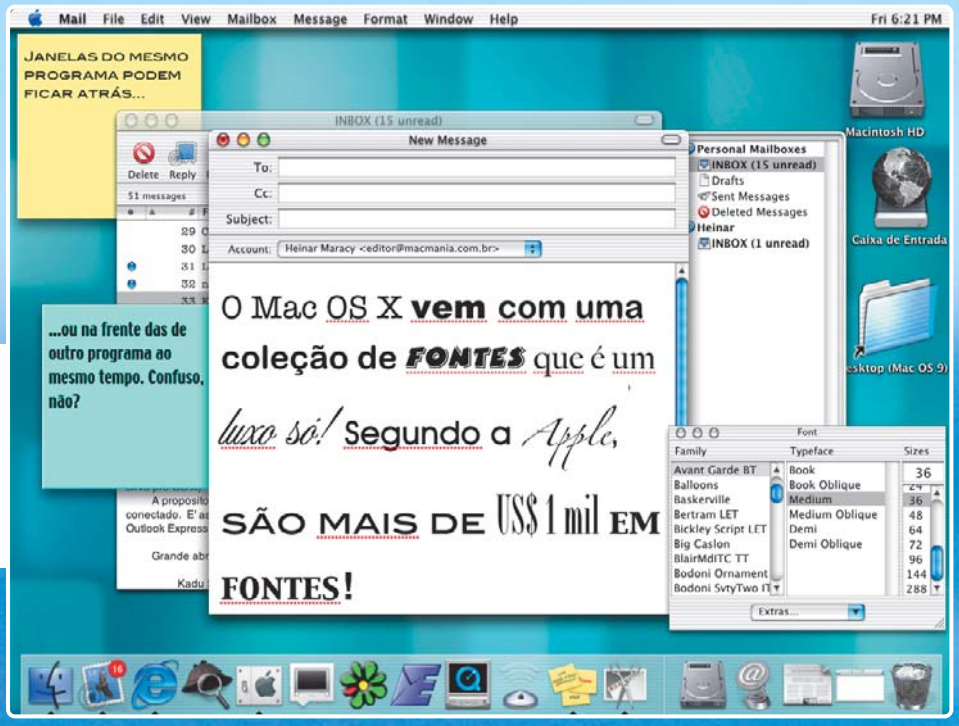
Finalmente saiu. Você está pronto para ele?

Pronto. Acabou a espera. O Mac OS X está entre nós (pelo menos, nos Estados Unidos: a Apple Brasil prometeu vender o OS X no final de abril, e uma versão em português deverá estar pronta já no início do segundo semestre). O que muda na vida dos macmaníacos com o novo sistema operacional? Bem... na verdade, no momento, quase nada; mas até o final do ano, a revolução já terá tomado conta de todo o mundo Mac.

As festas de lançamento começaram à meia-noite de 24 de março, um sábado. Várias lojas de produtos para Mac nos EUA abriram na madrugada para vender cópias do novo sistema; algumas, dizem, nem mesmo esperaram o dia 24 chegar, entregando as caixas "por debaixo dos panos" para clientes especiais. Por falar em caixas, elas vêm com *três* CDs: o do Mac OS X, uma cópia do 9.1 e outro disco contendo ferramentas de desenvolvimento.

Sempre é divertido esnobar as visitas com os superpoderes tipográficos do X

No site da Apple, a farra foi relativamente discreta: o visual da página do OS X foi modificado, surgiram tutoriais em QuickTime para os macmaníacos conhecerem o novo sistema e foram lançados updates de dois programas essenciais compatíveis com o X: o iTunes (para áudio digital) e o iMovie (para vídeo). Além deles, saiu um preview do AppleWorks 6.1 (que, devido a pequenos bugs, teve de ser retirado do site e só voltou depois de uma semana). Porém, para usar o preview (que expira em 1º de setembro de 2001), é preciso ter instalada a versão 6.0 (que foi o primeiro programa "carbonizado" da Apple).



O que mudou?

Não dá para ficar aqui comparando o que mudou entre o novo sistema e o clássico – aguarde uma grande matéria na próxima edição. Portanto, vamos verificar o que ficou diferente entre a versão final do Mac OS X e o beta público do X.

Em setembro, a Apple se armou de muita coragem e lançou comercialmente uma versão beta pública do Mac OS X. Milhares de macmaníacos compraram um sistema operacional ainda em desenvolvimento, para sentir um pouco o que estava por vir. Com essa manobra, a Apple conseguiu, mais do que vender muitos CDs, *feedback* dos usuários para acertar bugs ou melhorar funções do sistema. Do beta público para a versão final, o OS X mudou em vários aspectos: o menu da maçã voltou para o seu lugar de origem; a maçã azul na barra deixou de ser apenas decorativa. As janelas do Finder ganharam um botão no canto direito que esconde a barra de ícones. E a barra pode ser personalizada, como no Internet Explorer. Basta arrastar os ícones ou funções que você quer ter para a sua barra, para automaticamente todas as janelas serem atualizadas.

Uma função que não existia no beta público e agora funciona na versão final é a de impres-

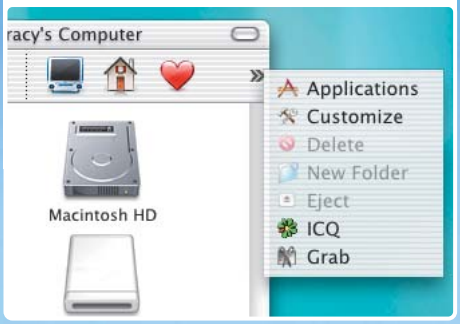
Finder com Undo!
Yeeeeeaaaaaahhhhhhh!



A barra de botões do Finder é personalizável, usando um método exatamente igual ao do Internet Explorer



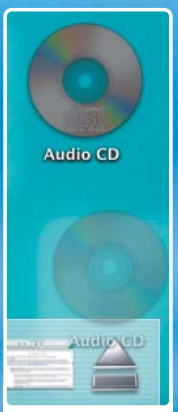
Os itens da botoneira do Finder que "sobram" na largura da janela viram um menu, também igual ao Explorer



são, o que torna o Mac OS X um sistema operacional de verdade. Drivers para as principais impressoras (Epson, HP e Lexmark) estão disponíveis no iDisk, de onde também é possível baixar vários programas para Mac OS X.

Vale a pena?

"O Mac OS X é o futuro da Apple", já se cansou de dizer Steve Jobs em seus discursos. Tudo bem, o futuro é um lugar bacana, mas e o presente? Bem, aí o problema é mais embaixo. Em primeiro lugar, a quantidade de programas "carbonizados" (adaptados para rodar diretamente no X) é pequena. No VersionTracker (www.versiontracker.com), a lista não é grande, e na maioria são pequenos aplicativos shareware ou betas. Softwares de primeira linha, como Photoshop, Dreamweaver ou MS Office, ainda estão sendo "carbonizados" e não têm data de lançamento (todo mundo fala em "segundo semestre"). O site da Apple também tem a sua lista, incluindo alguns betas poderosos, como o LightWave (programa de animação 3D), mas é só.



17 anos depois, foi corrigida uma famosa inconsistência do Mac OS. Ao arrastar um disco, o Lixo vira um símbolo de Eject

Então, quem usa direto algum aplicativo importante se vê numa encruzilhada: por quê usar o Mac OS X, se o programa de trabalho só roda no ambiente Classic (o Mac OS 9 dentro do X), que pode deixar a máquina lenta quando tem "apenas" 128 MB de RAM? Essa é uma pergunta-chave na hora de decidir instalar o OS X no seu Mac.

Outra função que o Mac OS X não tem ainda é a capacidade de queimar CDs e/ou DVDs, logo agora que a Apple resolveu lançar iMacs e G4s com gravadores de CD. É claro que isso será corrigido (a empresa afirma que até o final deste semestre isso já estará resolvido), mas essa incapacidade gerou uma grande frustração em quem acabou de gastar uma boa grana num novo Mac ou já estava acostumado a fazer becape de seus arquivos em CD. Isso sem falar que o Mac OS X só instala em máquinas novas (com chips G3 ou G4), deixando de lado as antigas que ainda estão por aí.

É claro que essa opção de deixar de lado os Macs antigos é comercialmente compreensível (a Apple precisa vender mais máquinas para continuar dando lucro), mas mesmo assim, não deixa de frustrar macmaníacos com carinho por velhos companheiros que ainda são úteis.

O requisito mínimo de hardware da Apple para rodar o Mac OS X é exatamente isso: mínimo. Você até pode rodar o novo sistema num iMac 233 com 128 de RAM, mas vai achar sua máquina lenta demais. Em um Mac de 350 MHz e 256 MB de RAM, a coisa muda de figura. O Mac OS X adora RAM e trabalha melhor quando há memória sobrando.

Ao contrário do beta público, não é preciso reformatar o HD e criar uma partição só para o X. Você pode instalá-lo sobre o Mac OS 9.1 e a qualquer momento, dar o boot pelo sistema velho para executar tarefas que o X ainda não faz (como queimar CDs). As únicas diferenças que você vai notar são uma pasta "System" ao lado do seu System Folder e 30 mil arquivos a mais, ocupando 1,1 gigabyte adicional no seu disco. É um preço pequeno para estar na crista da onda. O ambiente Classic funciona perfeitamente e os programas rodam praticamente com o mesmo desempenho do Mac OS 9.1, desde que você tenha memória suficiente (128 MB não é suficiente: é o mínimo).

Talvez, hoje, o Mac OS X não seja a melhor opção para você. Mas, tenha certeza: logo, logo, ele será simplesmente imprescindível. **M**

SÉRGIO MIRANDA
Colaborou **Heinar Maracy**

Teste: Devo instalar o X ou não?

Presumindo que você tenha um Mac com chip G3 ou G4 e R$ 300 sobrando, como saber se você deve instalar o Mac OS X ou não? Faça o teste:

1 Sou desenvolvedor de software, administrador de rede ou consultor.
☐ Sim ☐ Não

2 Uso o Mac apenas para acessar a Web, pegar email e escrever pequenos textos.
☐ Sim ☐ Não

3 Troco qualquer coisa por um sistema que dê menos bombas e que não reclame de falta de memória.
☐ Sim ☐ Não

4 Adoro fuçar em programas novos e vivo baixando-os da Web.
☐ Sim ☐ Não

5 Acho o Aqua lindo e não tenho medo de mexer num Mac OS meio esquisitão.
☐ Sim ☐ Não

6 Curto uma interface de linha de comando.
☐ Sim ☐ Não

7 Sou o feliz possuidor de um Power Mac G4 Dual.
☐ Sim ☐ Não

8 Uso meu Mac para gravar CDs ou ver DVDs.
☐ Sim ☐ Não

9 Meu Mac está ligado em rede a outro com sistema anterior ao Mac OS 9.
☐ Sim ☐ Não

10 O programa que eu uso durante 90% do meu tempo de trabalho exige muito da máquina e ainda não está "carbonizado".
☐ Sim ☐ Não

Para os itens de 1 a 7, adicione um ponto para cada resposta Sim. Para os itens de 8 a 10, dê um ponto para cada Não. Some tudo e confira:

0 - 3 É melhor você esperar até julho, quando o sistema estará mais compatível e mais programas "carbonizados" estarão na praça.

4 - 7 Fique de olho nos updates que a Apple está prometendo para os próximos meses. Assim que sair um que resolva seu problema, pule no barco do X.

8 - 10 O que está esperando? Não instalou ainda?

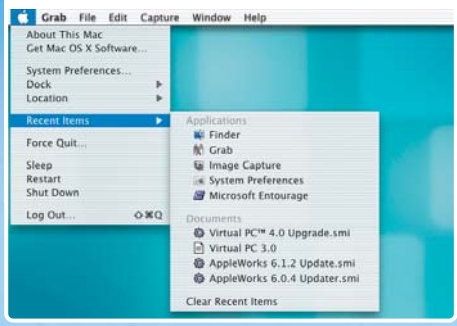
Novidade no Dock: ícones de HDs e pastas podem fazer abrir um menu com o seu conteúdo para acesso rápido



Um novo tipo de ícone no Dock, apelidado de *Docklet,* substitui algumas funções do finado Control Strip



Novo menu da maçã sem chance de configuração pelo usuário é uma resposta parcial aos apelos desesperados de quem usou o beta





queima total

perguntas e respostas que desvendam o misterioso mundo dos gravadores de CD

Se você quisesse comprar um gravador de CD há uns seis anos, poderia encontrar um por US$ 3 mil – nos EUA. Hoje, você pode comprar um aparelho desses por dez vezes menos, e no Brasil! É inegável: gravador de CD virou "carne de vaca". Quem não tem certamente está pensando em comprar um. A euforia em cima desses equipamentos é tanta que a Apple também entrou na jogada (meio tarde, como até Steve Jobs assumiu), lançando iMacs e Power Macs com gravadores de CD e até um G4 com o SuperDisk, que grava CDs e também DVD.

Não é por acaso. O CD é um ótimo lugar para guardar as toneladas de MP3, imagens e programas que a gente vive baixando da Internet. Nenhum HD aguenta tanta coisa; alguma hora, você vai ter que desaguar todos esses arquivos em algum lugar, e nada melhor para isso que uma mídia barata como o CD gravável.

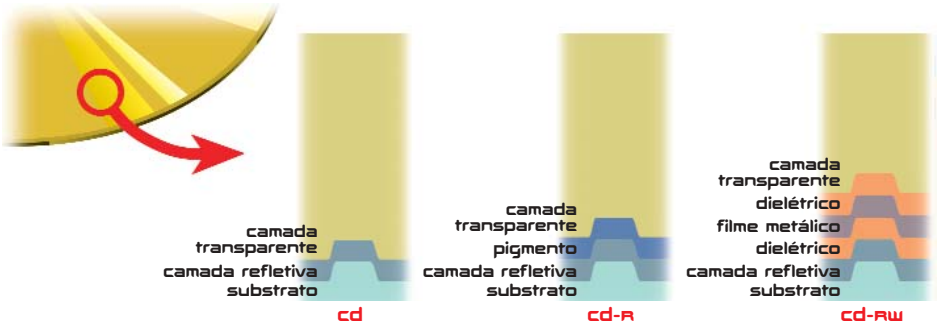
Tá certo, tudo é lindo e maravilhoso, mas qual gravador comprar? Qual a diferença entre um CD-R e um CD-RW (se é que você sabe do que estamos falando)? Que programas utilizar? Quanto tempo dura o áudio digital em um CD? Essas são perguntas frequentes e que nem sempre podem ser respondidas facilmente. Afinal, "queimar" CDs com competência exige o conhecimento de algumas informações importantes. E é por isso que vamos tentar esclarecer tudo isso nas páginas a seguir.

Mas, antes, vamos deixar algo bem claro: a expressão "queimar um CD" não significa botar fogo em um Compact Disc. Pelo menos, não para quem tem um "queimador", ou melhor, gravador de CD. Já avisamos isso para que ninguém venha processar a gente depois porque achou que era para torrar o CD no forno (se bem que dizem que colocar um CD no microondas dá um efeito muito legal, apesar de destruir sua cozinha).

Por **MÁRCIO NIGRO**
Foto **CLICIO**
Infografia **MARIO AV**

O que são o CD-R e o CD-RW?

Como são gravados os dados?



Todos os CDs são feitos de um disco de policarbonato (o plástico transparente) com uma camada refletiva metálica e um verniz de proteção (substrato) do lado do rótulo.

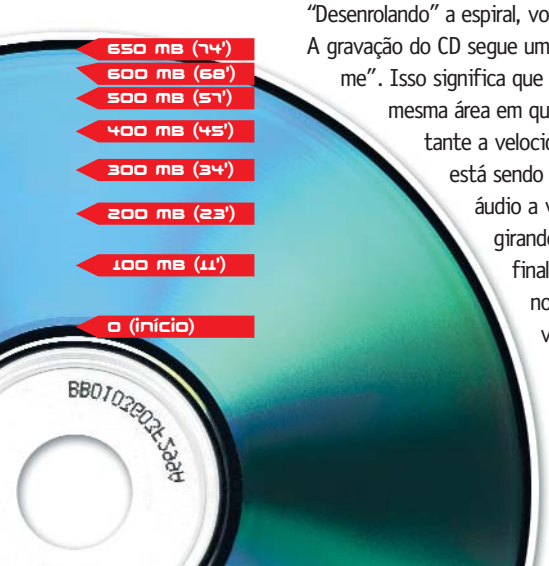
Um **CD prensado** tem a superfície refletiva gravada na forma de áreas altas e baixas, formando um padrão de relevo que codifica as informações.

No **CD-R**, entre o plástico e o metal há uma camada de pigmento orgânico. Ele é "queimado" pelo laser, formando padrões similares aos do CD prensado. O CD-R virgem vem com uma "pré-trilha" para guiar o laser de gravação.

O **CD-RW** inclui uma camada adicional de um material chamado dielétrico, que pode ser "zerada", permitindo apagar e regravar.

Outros tipos de discos, como o HD, permitem a gravação dos dados em qualquer ordem, porque seu conteúdo é subdividido em setores físicos. Nesse aspecto, o CD é completamente diferente: por ser na forma de uma trilha contínua em espiral, a gravação deve ser ininterrupta e constante ao longo dessa trilha. É por isso que o gravador deve garantir que os dados a serem gravados cheguem ao laser no instante exato, caso contrário a gravação fracassa.

Como funciona a gravação?



Grave um CD-R e você verá que os dados gravados são visíveis como uma área de textura mais fosca que sempre avança de *dentro* para *fora*. A trilha em espiral dá exatamente 22.188 voltas em torno de um disco de 650 MB. "Desenrolando" a espiral, você teria uma trilha de aproximadamente 5,6 km.

A gravação do CD segue um princípio chamado "densidade de dados uniforme". Isso significa que uma dada quantidade de dados digitais ocupa a mesma área em qualquer parte do disco, o que implica manter constante a velocidade entre o laser e a superfície no ponto em que está sendo lida. Para conseguir esse efeito, nos players de áudio a velocidade de rotação muda constantemente, girando mais depressa no começo e mais lentamente no final. Isso parece absurdo, mas pode ser comprovado nos players de áudio com tampa transparente. Nos velozes drives de CD-ROM e CD-R modernos, a velocidade de rotação é fixa, de forma tal que os dados são lidos em pequenos "blocos" que são coletados e acumulados num espaço reservado de memória *(buffer)* antes de serem usados.

CD-R é a abreviação para **CD-Recordable** ("CD gravável"), um tipo de mídia que você pode gravar apenas uma vez. Depois, só dá para reutilizá-lo como porta-copo, em móbiles, vestidos do Herchcovitch ou adornos de árvore de Natal. O CD-R é a mídia de armazenamento mais barata que você pode encontrar, custando algo entre R$ 0,75 e R$ 5 nas lojas honestas do ramo.

O CD-RW (**CD-ReWritable** ou "CD regravável"), por sua vez, é uma evolução do CD-R e permite apagar o disco e reutilizá-lo centenas de vezes. No entanto, você não pode escolher os arquivos a deletar; para reutilizar um CD-RW, é necessário apagar todo o conteúdo gravado. Essa mídia é três a dez vezes mais cara que o CD-R, e não são todos os drives de computador ou aparelhos de som que vão conseguir ler o conteúdo do disco.

Os CDs usados para gravar dados são muito parecidos com os produzidos em massa, encontrados nas lojas de discos (CDs de áudio) e de informática (CD-ROMs). Diferenças: os CDs de música e CD-ROMs são prensados a partir de moldes contendo os dados digitais, enquanto os CD-Rs e CD-RWs são "queimados" com laser. Os discos graváveis podem ter aparência diferente; em vez de prateados, podem ser verdes, azuis, dourados ou até mesmo vermelhos ou pretos. São menos tolerantes a altas temperaturas e à luz do Sol e mais suscetíveis a danos físicos (riscos e sujeira). Porém, não há nada que prove que os CDs que você grava em casa não possam durar tanto quanto os prensados.

Os CDs prensados e os "queimados" podem não parecer iguais, mas o procedimento de leitura é sempre o mesmo: rastreamento óptico da superfície com raios laser. Alguns CD players e drives de CD-ROM mais antigos podem não ler mídias graváveis tão bem quanto lêem os discos prensados, mas de modo geral os CD-Rs de boa qualidade podem ser bem lidos em qualquer equipamento.

Um CD-R ou CD-RW, em geral, tem capacidade de armazenamento de 650 MB/ 74 minutos. Existem CDs com capacidade maior, de 700 MB/80 minutos, só que o seu gravador de CD precisa ser compatível com esses tipos de mídia. Existe ainda um simpático CD-R miniatura, do mesmo tamanho de um CD single de música (diâmetro de 7,6 cm), no qual cabem 193 MB de dados ou 22 minutos de áudio. Mas eles não podem ser sequer inseridos nos Macs novos com drive sem bandeja,

sob pena de inutilizarem o drive.
Você pode queimar CDs com arquivos localizados em HDs internos ou externos ou até diretamente a partir de outro CD.

o que são as sessões?

Tanto num CD-R quanto num CD-RW você pode fazer várias sessões de gravações, que funcionam mais ou menos como uma partição do disco. Assim, executando o comando Write Session no programa de "tostar" CD, você pode gravar uma sessão de 150 MB, por exemplo, e, dias mais tarde, gravar uma outra sessão de 300 MB. Você pode ir criando quantas sessões quiser até completar a capacidade total da mídia. Cada uma delas aparecerá em seus desktop como um volume (um ícone de CD) diferente – o que significa que será necessário jogar todos no lixo para ejetar o CD. As sessões podem ser feitas até em CDs de áudio, mas nesse caso os CD players tradicionais só vão enxergar a primeira sessão gravada.

quem grava o quê?

Para poder gravar CDs, você evidentemente tem que ter um drive capaz de gravar – que é o famoso "gravador" ou "queimador" de CD. Até o início deste ano, os computadores fabricados pela Apple saíam de fábrica com drives capazes de ler CDs, mas não de gravar. No ano passado, os Macs passaram a ter a opção do drive de DVD-ROM, que lê CDs e DVDs, ou do DVD-RAM, que pode gravar discos DVD-RAM com vários GB de capacidade, mas não os banais CD-Rs. Em janeiro, finalmente, a Apple apresentou, junto com o Power Mac G4 de 733 MHz, o SuperDisk, um drive faz-tudo que é capaz de ler e gravar CD-R, CD-RW e DVD-RAM.
Mas não é todo mundo que vai se dar ao luxo de comprar um Mac novinho só para ter um gravador de CD. Faz mais sentido comprar um equipamento avulso.
Na hora de comprar um queimador de CD, é preciso ter em mente que existem modelos (mais antigos) que apenas aceitam CD-R, e outros que trabalham com CD-R e CD-RW. Além disso, todo gravador de CD pode ler esses disquinhos, exatamente como o drive de CD-ROM original do seu computador, o que é bem conveniente.

scsi, usb ou firewire?

Quem está atrás de um gravador de CD externo tem três opções de interface: SCSI, USB e FireWire. Dependendo do seu modelo de Macintosh, você vai estar limitado a uma ou duas dessas opções.
Sem dúvida, o FireWire hoje é a melhor pedida. Os gravadores FireWire já chegaram aos 12x, são estáveis e totalmente Plug & Play. O único porém é que eles ainda são mais caros que os outros.
Os gravadores USB são mais baratos e compatíveis com todos os Macs lançados nos últimos três anos. Em contrapartida, são mais lentos, chegando no máximo a 8x em condições ideais. A confiabilidade é baixa, porque a taxa de transferência dos dados para o gravador – condição essencial para a gravação bem-sucedida – não tem um valor mínimo garantido, como no SCSI ou FireWire. É provável que você tenha que baixar a velocidade para 4x ou, em raros casos, para 2x, a fim de evitar o temível pau de *"buffer underrun"*, que já inutilizou muitas mídias mundo afora.
Gravadores SCSI podem ultrapassar 12x, a faixa de desempenho dos FireWire. Mas estão em extinção. Seu último reduto é a comunidade de áudio digital, onde o SCSI é rei e o USB é visto como um "mal desnecessário" que só veio para atrapalhar a vida dos músicos de computador. Mas, a menos que você encontre uma ótima oferta, não vale a pena investir num desses. Se você tem um Mac bege, pode valer mais a pena comprar uma placa USB para ele e utilizar um gravador compatível com essa interface.

entenda a sua velocidade

O que querem dizer os números "8x4x24" estampados na caixa do gravador de CD que você vai comprar? São, respectivamente, a velocidade de gravação, regravação e leitura do aparelho. Ou seja, ele grava CD-R a 8x (1 MB por segundo), CD-RW a 4x (640 bytes por segundo) e lê CDs a 24x (4 MB por segundo). Veja abaixo o tempo (aproximado) que é preciso para gravar um CD completo em diferentes velocidades:

Velocidade	Tempo de gravação (650 MB)
2x	36 minutos
4x	18 minutos
8x	9 minutos
12x	5 minutos

que mídia escolher?

Na hora de comprar um CD "queimável", você poderá encontrar uma grande variedade de marcas e modelos, com aparências e cores diferentes. Qual escolher? Bem, vamos esclarecer algumas coisas para você ficar por dentro do assunto.
A especificação de um CD-R é baseada em duas caracterisicas: o **metal** usado na superfície espelhada (ouro de 24 quilates, prata ou alumínio) e um **pigmento** orgânico, que é o que o laser "queima". Esse pigmento, dependendo da composição química, pode ter as colorações ciano, azul escuro, esverdeado claro e ainda outras. Assim, você vai acabar encontrando CD-Rs nas combinações ouro/ouro, ouro/verde, pra-

VST FWCDRW-V

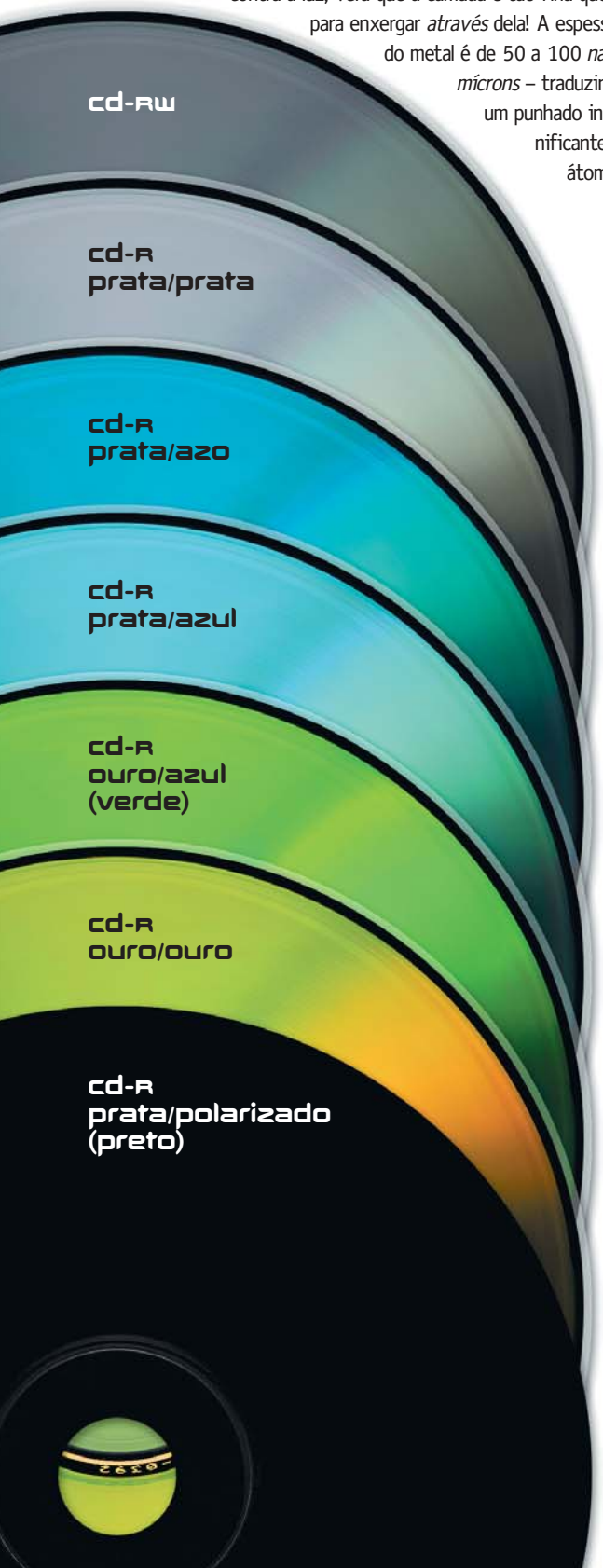


Velocidade 4x4x20 (Firewire)
Softwares compatíveis Toast 4.1.2 (Toast OEM incluso), iTunes, Disc Burner, Jam 2.6
Onde comprar Woodlands: 11-3885-7688
Preço US$ 827
Pró Pequeno e discreto; dispensa fonte de alimentação; indicado para laptops
Contra Velocidades de gravação baixas para um modelo FireWire; é preciso desabilitar as extensões do iTunes para ele funcionar com o Toast em portáteis



os tipos das mídias segundo a COR

O CD-R verde e o dourado trazem ouro puro na camada reflexiva. Mas não se anime: nem dá para pensar em reciclar um deles. É muito pouco material, *mesmo*. Se você olhar o disco contra a luz, verá que a camada é tão fina que dá para enxergar *através* dela! A espessura do metal é de 50 a 100 *nanomícrons* – traduzindo: um punhado insignificante de átomos.



ta/azul e até prata/prata, com diferentes tonalidades de cor. A cor aparente é determinada pela combinação entre as cores da camada reflexiva e da tintura. Por exemplo: discos ouro/verde combinam uma camada refletiva de ouro com tintura ciano, resultando em aparência dourada no lado do rótulo e verde no lado de gravação. A razão pela qual existem tantas variações é porque os materiais e o processo de fabricação para cada fórmula são patenteados. A Taiyo Yuden criou o CD-R original ouro/verde. Já a Mitsui inventou o CD ouro/ouro; o azul/prata foi patenteado pela Verbatim, e a Ricoh introduziu o prata/prata. Existe ainda um novo pigmento azul escuro, chamado "Azo"; a Verbatim criou CD-Rs multicoloridos; apareceram discos pretos (polarizados)... Enfim, novidades nesse campo surgem quase todo dia.

Ao contrário do que muitos imaginam, a parte superior do CD (rótulo) é onde o CD-R é mais vulnerável, já que os dados estão mais próximos dessa área. Por isso, se uma mídia de determinada marca não apresentar algum tipo de rótulo ou algo do gênero, talvez seja interessante colar uma etiqueta circular para prevenir riscos (mas, depois de feito isso, nem pense em retirar o rótulo). O CD-RW, por sua vez vez, apresenta uma composição físico-química inteiramente diferente; o lado de gravação é um cinza-prateado ligeiramente escuro.

As cores das mídias não determinam necessariamente sua qualidade. Em geral, as afirmações de que uma cor é "melhor" do que outra são pura especulação. O fato é que não há "a melhor" marca para todos os gravadores. E não há como saber se um CD vai funcionar bem só olhando para ele. O único jeito de descobrir é gravando o disco e testando em diferentes drives ou CD players.

É claro que existem marcas mais confiáveis do que outras; há menos chances de você se arrepender de ter comprado mídias de empresas como TDK, Philips, Sony, HP, Mitsui, Verbatim e Ricoh, do que se adquirir de um fabricante desconhecido (alguns modelos, chamados "industriais", não vêm com nenhuma identificação). Porém, a velha geração de CDs da Maxell, que é uma marca bem conhecida, tem uma péssima reputação.

E marcas misteriosas como Dr. Hank e LC são a febre do momento.

O que é preciso ter em mente é que muitas das companhias famosas não fabricam propriamente o produto que estão vendendo, apenas põem sua marca nele; é o esquema conhecido como OEM *(Original Equipment Manufacturer)*. Como não existem muitos fabricantes de CD-R por aí, há uma chance de uma mídia "conhecida" e uma "desconhecida" terem a mesma origem. E é quase certo que a primeira será mais cara do que a segunda. De qualquer maneira, nunca compre grandes quantidades de um produto se você não tem certeza de sua qualidade.

Outro detalhe importante: dê preferência a mídias que estejam certificadas para a velocidade de seu gravador, o que é particularmente importante para discos

QUE! 4X4X8 USB

Softwares compatíveis Toast 4.1.2 (Toast OEM incluso), iTunes, Disc Burner, Jam 2.6, Discribe

Onde comprar Gravador: www.gravador.com.br

Preço R$ 1.000



Pró Design simpático; é o modelo externo mais barato que testamos; vem numa malinha de transporte bacana

Contra Não é veloz, devido à limitação da interface USB; design curvilíneo dificulta o empilhamento e a instalação sobre Macs G3 ou G4

CD-RW, que não poderão ser gravados mais rapidamente do que o disco permite, independente da velocidade do equipamento. Se você pretende gravar em 8x, por exemplo, dê preferência a CDs que "dizem" claramente que são certificados para tal (normalmente, a máxima velocidade suportada está na capa da caixinha ou no próprio rótulo.)

Existem certas marcas por aí que vendem "CD-R para áudio", mas não se deixe levar pelo impulso consumista por causa disso! Esses CDs são apenas indicados para quem tem um gravador de CD que se conecta a aparelhos de som. Se você vai queimar o disco a partir do computador, não há vantagem nenhuma em comprar esse tipo de CD. Pior: pode não funcionar.

Depois que você já testou e adotou uma marca de confiança e ainda tem quantidades muito grandes de MP... quero dizer, arquivos importantes para queimar, fique de olho nos pacotes com 50 ou 100 CDs – costumeiramente chamados de "tubos" porque vêm com um pino tubular para mantê-los empilhados. Eles saem muito mais em conta por unidade do que as mídias de mesmo modelo que vêm com a caixinha *(jewel box)*. Para backups que não devam ocupar muito espaço, o mais cômodo é comprar um desses tubos de mídias virgens e um suporte ou carteira para armazenamento de CDs em massa, que podem ser achados em versões com capacidades para 10, 24 e até 60 discos cada.

Quanto tempo dura?

Sabe-se muito pouco sobre a longevidade de um CD-RW. Em relação aos CD-Rs, os fabricantes dizem que eles podem durar 75 anos (verde-ouro), 100 anos (dourado-ouro) ou até 200 anos (prateados). Já um CD-R não-gravado tem tempo de vida estimado entre cinco e dez anos. CDs prensados têm uma estimativa de vida entre 10 e 25 anos, porque a camada refletiva de alumínio começa a corroer com o tempo (o que significa que um disco pirata pode durar mais do que um oficial!). Mas nada disso é cientificamente comprovado. No final deste século, nossos filhos e netos saberão, ao certo.

No entanto, é certo que expor um disco a excessivo calor, à umidade ou à luz do sol vai reduzir bastante sua expectativa de vida. E os CD-Rs são mais sensíveis a esses fatores que os discos prensados; é por isso que não é uma boa idéia deixar seus discos no carro. Mantenha sempre os seus CDs num local fresco, escuro e seco. Assim, é provável que eles durem mais do que você, apesar de existirem muitas histórias, lendas e boatos de que há marcas de CD-Rs que duram apenas três meses ou menos...



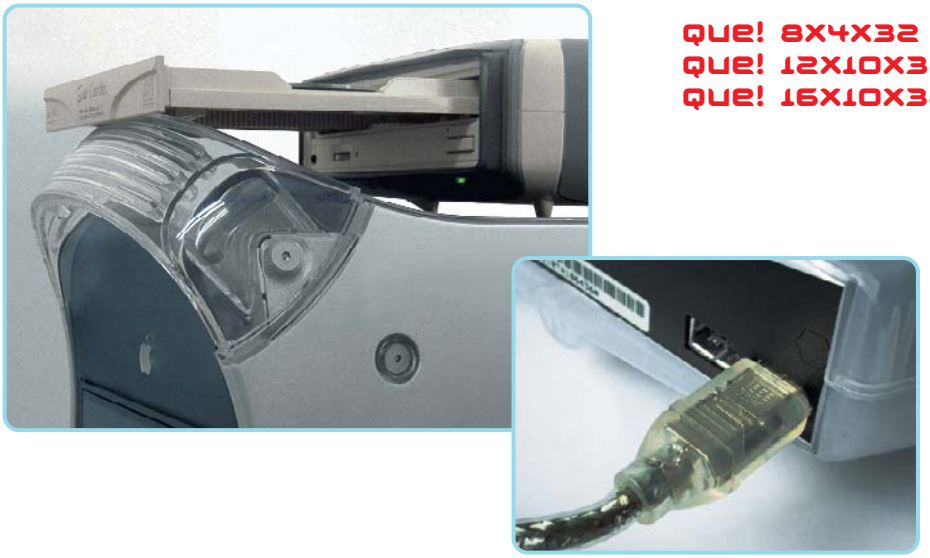
Que formato usar?

Não existe um formato universal de CD que rode em qualquer máquina, apesar de muitos já terem tentado criar um. O fato é que os CDs podem ser gravados em diferentes formatos: CD-DA, ISO 9660, CD-i, Video CD, DVD, Enhanced CD e outros, cada um indicado para uma situação diferente. Veremos a seguir os mais conhecidos.

CD-DA

Vamos começar com o formato mais popular: o CD de áudio. O padrão Red Book (livro vermelho) ou CD-DA (Compact Disc-Digital Audio) foi co-inventado pela Philips e pela Sony e definido em 1980 para ser um modo universal de distribuir música digitalizada no padrão de 44.100 *samples* (amostras digitais) por segundo (ou seja, 44,1 KHz), com resolução de 16 bits (65.536 valores possíveis por amostra de som). O CD de áudio é gravado de modo diferente do CD de dados; tanto é que, ao inserir um CD de áudio no drive de seu computador, você percebe que não é possível copiar as músicas gravadas diretamente para o seu HD sem a ajuda de um programa especial (calma, vamos falar como fazer isso mais adiante). Num CD com capacidade de 650 MB, você pode gravar até 74 minutos de áudio, que, quando convertidos para arquivos de som estéreo não comprimido – AIFF, por exemplo – somam um total de 740 MB!

Peraí, como é que 740 MB cabem num disco de 640 MB? Isso acontece porque o CD de áudio não é estruturado da mesma maneira que um disco de CD-ROM convencional. Se você converter os mesmos 74 minutos para arquivos mono, você terá um total de 370 MB. Isso porque,



Que! 8x4x32 FireWire
Que! 12x10x32 FireWire
Que! 16x10x32 FireWire

Softwares compatíveis Toast 4.1.2 (Toast OEM incluso), iTunes, Disc Burner, Jam 2.6, Discribe

Onde comprar Gravador: www.gravador.com.br

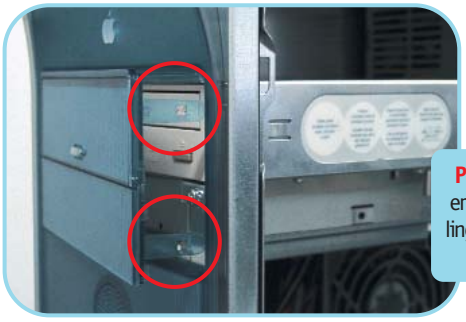
Preços R$ 1.250 (8x4x32); R$ 1.400 (12x10x32); R$ 1.650 (16x10x32)

Pró Preços razoáveis; design simpático; vêm numa malinha de transporte bacana

Contra Design curvilíneo (o mesmo da versão USB) dificulta o empilhamento e a instalação sobre Macs G3 ou G4; o cabo FireWire que vem junto é um pouco curto

Fui mais rápido que o Jobs

A emocionante e incerta experiência de trocar o drive de CD do Mac por um queimador "de PC"



Passo 1: Solte a tampa frontal, empurrando com cuidado as duas linguetas que ficam por dentro do gabinete, do lado que abre

Considerando que os Macs estão usando cada vez mais peças comuns no mundo Wintel, nada mais natural do que querer ir a uma loja de informática "pecezista" quando for fazer um upgrade na sua máquina. Discos IDE, monitores SVGA, memória PC-100, placas de vídeo AGP. Tudo isso é feito "para PC" e, na maioria das vezes, funciona no Mac. Então, por que não instalar um CD-RW supostamente "para PC" em um Mac?

Comprei meu G4 há algum tempo, só que ele veio com um simples drive de CD; rapidinho, mas e daí? Como viver no mundo de hoje, em que não existe HD suficientemente grande, sem um gravador de CD? A resposta veio quando passeava pela rua Santa Ifigênia, em São Paulo, e vi gravadores de CD-RW à venda em muitas lojas; todos "para PC", claro. E pensei com meus botões: "Se outras coisas de PC servem no Mac, um CD-RW interno também deve funcionar." Batata! A interface ATA-IDE usa o mesmo conector do HD e do CD-ROM do Mac. Então, é só comprar e instalar!



Passo 2: Solte os dois parafusos que seguram pela frente a baia com o drive

Saí em busca de um modelo; será que precisa de driver? A melhor alternativa seria escolher alguma marca conhecida. Que tal HP? Já que estava me arriscando, escolhi o modelo 9150 de 10x. Uma vez comprado, depois de muita pesquisa de preço, levei para casa e instalei o bicho. Afinal, pensei, meu G4 não tem Zip, portanto deve ter um buraco sobrando. Doce ilusão... Ao tirar a tampa frontal, descobri que o tal buraco é mais estreito; só cabe um Zip Drive e ponto final. Vá entender os engenheiros da Apple... A única solução viável, então, foi substituir o drive original. O drive de CD-R tem o mesmo tamanho e se encaixa perfeitamente (até a tampa-gambiarra da Apple continuou funcionando). Pronto, estava instalado. Mas será que funciona? *Tchan, tchan tchan!* É ligar e ver... Coloquei um disco – e ele montou! *Yes!* Como num passe de mágica. Nada mais a fazer, era só usar. Mas peraí: será que dá para restartar pelo CD em caso de emergência? Infelizmente, o mundo não é tão cor-de-rosa: o Mac não reconheceu um CD contendo um Mac OS válido. Além disso, apesar de o nome "HP CD Writer + 9300" aparecer direitinho no Toast, se você usar velocidade maior que 4x dá sempre erro de gravação e perde a mídia. Ainda não descobri o motivo exato, mas consultando a Internet e outros lugares por aí, descobri que esse modelo não é aprovado para uso em Mac (é lógico que a gente só vê essas coisas depois que já comprou). E não dá nem para reclamar, porque a HP não oferece suporte para Mac e não adianta insistir. Pesquisei um pouco mais e descobri que os modelos "de PC" mais compatíveis com Mac são os da Plextor. Na dúvida, consulte a lista de drives compatíveis do Toast.



Passo 3: Deslize o conjunto um pouco para fora para abrir espaço e solte os cabos. Desencaixe a tampa de aço na parte de trás (ela é presa por um adesivo metálico)

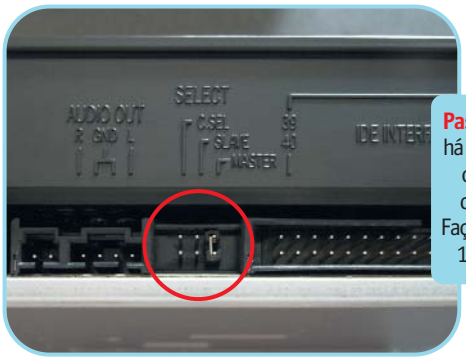
Dicas de instalação

É muito baba instalar um CD-RW interno; só não esqueça de verificar se ele está ajustado para *master* ou *slave*, o que vai depender do que você já tem instalado em sua máquina. Os G3 azuis e os G4 vêm com duas controladoras IDE, cada uma com um *master* e um *slave*. Isso quer dizer que é possível ter até quatro dispositivos: o HD interno original Apple, um CD-ROM (ou DVD), um Zip e mais um drive interno. Como o único jeito de instalar um gravador interno de CD-RW é na baia do CD, não tem muito o que escolher. Coloque o *jumper* na mesma posição do drive de CD-ROM, que é provavelmente *slave* (os drives costumam vir com algum tipo de estampa explicando a posição dos jumpers). Não esqueça também de ligar o conector de áudio para poder continuar ouvindo música dos CDs de áudio no seu Mac. Ah, claro, ligue também o cabo de energia.



Passo 4: Puxe o conjunto para fora do Mac e separe o drive da carcaça da baia, soltando os quatro parafusos na parte de baixo

Se você tem um G3 ou G4, substituir seu drive de CD por um de CD-R ou CD-RW não é complicado. Para iMacs revisão A, B ou C, a coisa é mais difícil, devido ao design compacto e "feito para não ser aberto" desses modelos. Já nos iMacs mais recentes, pode esquecer: você não vai encontrar um gravador de CD *slot-loaded*.



Passo 5: Confira no drive novo se há um *jumper* na posição "master" ou "slave". Deixe-o na mesma configuração do drive original. Faça o processo inverso dos passos 1 a 4 para instalar o drive novo

Na próxima vez que você encontrar o Steve Jobs, diga a ele que também chegou à conclusão de que a Apple "marcou" em não incluir antes os gravadores de CD em seus computadores. Mas, como bom brasileiro, resolveu dar um jeitinho nisso.

CARLOS FREITAS
Abandonou o Jaz e agora só queima CDs.

no formato Red Book ,74 minutos de áudio equivalem a 640 MB (a equação é simples: um minuto de áudio estéreo é igual a 10 MB, enquanto que em mono dá 5 MB). Por isso, na hora de queimar um CD de áudio, você pode incluir até 740 MB de arquivos estéreo ou 370 MB em mono. Parece complicado, mas não é. (Aliás, diz a lenda que os projetistas do padrão Red Book decidiram que o CD teria 74 minutos porque o pessoal da Sony queria que um só disco pudesse abrigar toda a Nona Sinfonia de Beethoven. Os caras da Philips teriam ficado satisfeitos com a mesma duração de um vinil: 46 minutos.)

Existem dois tipos de gravadores de CD que queimam CDs. O primeiro é aquele que você pluga no computador, e é o que nos interessa mais no momento. Com o programa apropriado, é possível criar uma lista de arquivos a gravar – AIFF, WAV, SD2 ou até MP3 – que podem estar no seu HD ou até em um outro CD. O segundo tipo é o gravador de CD somente para áudio, que pode ser conectado diretamente ao seu equipamento de som. Com ele, é possível gravar diretamente de um CD, cassete ou vinil.

CD-ROM

O principal descendente do formato Red Book é o **Yellow Book,** especificação de 1983 anunciada também pela Philips e pela Sony, e que define o CD-ROM (Compact Disc-Read Only Memory ou "disco compacto com memória apenas para leitura"). O formato foi criado para distribuir qualquer conteúdo digital, não apenas música, uma vez que o CD de áudio já estava a caminho de se tornar um grande sucesso a essa altura. O Yellow Book é a especificação que trouxe à luz uma grande variedade de subformatos, tão versáteis quanto confusos.

A estrutura básica do CD-ROM é quase idêntica à do Red Book, com algumas diferenças de organização e mais recursos de detecção e correção de erros. Isso criou uma mídia de armazenamento mais adequada para o acesso aleatório dos dados por parte do computador.

Existem basicamente dois tipos de informações em um CD-ROM:

1) áudio e conteúdo visual.

2) texto e dados de computador.

A diferença entre os dois tipos é que uma informação de um byte corrompida pode não fazer muita diferença no arquivos de áudio ou visual, mas no caso dos dados de texto ou de computador, isso pode implicar na mudança de uma letra do texto ou até travar o programa.

ISO 9660

O padrão Yellow Book deixa à mercê do desenvolvedor o modo de arranjar os setores em blocos lógicos e estes em arquivos. Os primeiros aventureiros criaram sua própria estrutura de dados para CD-ROM, até que o High Sierra Group propôs um padrão de "formato universal" de arquivos que acabou se tornando o famoso ISO 9660, que é o mais utilizado no mundo "pecezista".

Existem três "Níveis de Intercâmbio" (Levels of Interchange) no ISO 9660, mas apenas o primeiro deles é suportado pela maioria dos sistemas operacionais. As convenções para nomeação de arquivos no Nível 1 permitem caracteres A-Z, 0-9 e underscore (_) e são nomeados por uma série de oito caracteres mais uma extensão de três caracteres (exemplos: `desenhos.jpg`, `outra_co.doc`).

Além disso, cada diretório suporta apenas oito subdiretórios. Quem é velho de guerra no mundo dos computadores já deve ter percebido que essas convenções são as mesmas utilizadas pelo DOS, sistema operacional da Microsoft que precedeu o Windows (se bem que muitos até hoje consideram o Windows uma mera interface gráfica do DOS). O Nível 2 permite nomes mais longos e o Nível 3 quase não oferece limitações.

O padrão ISO 9660 é o padrão de armazenamento de dados do mundo pecezista e de boa parte da indústria, e acabou virando sinônimo de CD-ROM. Esse formato é também acessível pelas plataformas Mac e Unix, apesar de não funcionar neles como uma mídia nativa, pois os nomes longos do Mac OS e a estrutura de diretórios do Unix não se adaptam ao ISO 9660. E o próprio Windows (95 em diante) necessitava de maior versatilidade. Assim, foram criadas três extensões para o padrão: Joliet, utilizada no Windows; Rock Ridge Interchange Protocol (Unix) e Apple Extensions (Mac OS). Com isso, os discos ISO 9660 permitem que o CD mantenha sua característica universal, ao mesmo tempo que pode agir nativamente nesses sistemas operacionais, utilizando o Nível 2 ou 3 de Intercâmbio do ISO 9660.

Dica: Os CDs gravados no formato Joliet (ou seja, feitos para Windows) aparecem no Mac com seus nomes totalmente truncados. Para corrigir isso, baixe o **Joliet Volume Access** em `www.tempel.org/joliet`. Ao instalar essa extensão em seu HD, você poderá ver os arquivos em CD ISO 9660/Joliet com seus nomes originais, desde que não ultrapassem 32 caracteres. Está longe de ser totalmente livre de bugs, mas é melhor do que nada.

HFS

Qualquer disco que foi formatado para Mac OS utiliza o padrão HFS (Hierarchical File System), que é utilizado apenas pela Apple (outras plataformas podem ler disco HFS com a ajuda de pequenos softwares). O ISO 9660 não retém alguns recursos do Macintosh, como ícones, suas posições nas janelas do Finder e outras coisas. Nos programas para queimar CD, você terá que escolher essa opção para gerar um disco com as características nativas do Mac OS.

disco híbrido

Para fazer um CD que rode nativamente em duas plataformas, a única saída é fazer um disco híbrido, que contém duas ou mais partições separadas, cada uma formatada para um sistema operacional específico. Assim, o usuário só vai ver os arquivos pertinentes à sua plataforma. Com os programas disponíveis para Mac, de uma maneira geral, você vai poder criar um CD Mac (HFS)/Windows (ISO 9660), que é o tipo mais comum de disco híbrido. Também é possível criar uma área do disco que seja compartilhada por cada uma das partições.

Photocd

Desenvolvido pela Kodak e pela Philips, o padrão PhotoCD é um sistema para exibir imagens e gráficos a partir de um PhotoCD player dedicado ou drive de CD-ROM/XA. Por isso, é chamado de "disco ponte".

como distinguir os lados de um CD-R

Quando você tiver na mão uma mídia virgem do tipo "industrial", não-marcada, poderá ter dificuldade em saber qual é o lado de gravação e qual é o do selo. Mas existe um truque para identificar o lado certo: observe a maneira como a luz se propaga na *beirada* do disco. Se a borda forma reflexos múltiplos dentro do plástico *(esquerda)*, o lado de gravação é o que está para cima. Se o metal termina "seco" na borda transparente *(direita)*, o lado para cima é o do selo.





iomega predator usb

Velocidade 4x4x6
Softwares compatíveis Toast 4.1.2 (Toast OEM incluso), iTunes, Disc Burner, Jam 2.6, Discribe
Onde comprar Controle Net: 11-3037-7257
Preço R$ 1.185 (USB)
Pró Design estilo "cheguei"
Contra Versão USB é tão lenta quanto o ZipCD



video cd

Também é um "disco ponte". Definido em 1993 pela Philips, Sony e JVC, o padrão Video CD (White Book) permite ver cerca de 70 minutos de vídeo em um computador ou equipamento compatível.

cd-extra

Também conhecido como Enhanced CD, CD-Plus ou Blue Book. O CD-Extra foi criado pela Philips e pela Sony (com apoio da Apple e da Microsoft), com a intenção de levar os CDs de áudio ao mercado multimídia. Num CD player de áudio apenas a música é tocada, enquanto que no drive de CD-ROM é possível ter acesso também ao programa multimídia. Porém, esse formato não teve a aceitação esperada.
Existem duas variações de CD-Extra. A opção menos utilizada é a que coloca todo o conteúdo multimídia na primeira faixa do CD de áudio, obrigando você a pulá-la caso não queira escutar ruídos grotescos. A outra variação esconde o conteúdo multimídia do CD player, só que envolve um processo mais complicado e desanimador. Um modo de contornar isso é queimar primeiro uma sessão do CD de áudio e depois gravar a sessão de dados (se for o contrário, o CD player não vai tocar nada). O único inconveniente é que aparecerão dois ícones separados de CDs no seu desktop.

disc copy

Não é realmente um formato, mas um método de gravação que faz uma cópia exata, byte a byte, de um outro disco (CD, HD, Zip etc.). Porém, não se deve utilizar esse modo para copiar volumes formatados como ISO 9660 ou CD-DA (áudio).

dvd

A sigla DVD quer dizer **Digital Versatile Disc** ou **Digital Video Disc**, dependendo para quem você perguntar. O DVD é a nova mania da sociedade moderna de consumo, principalmente no que se refere a filmes. Mas o DVD não se restringe apenas ao cinema.
O DVD é um meio completo para distribuir e armazenar qualquer tipo de conteúdo digital, seja ele qual for. Oferece capacidade de até 17 GB em apenas um disco (usando os dois lados), muito mais do que nossos pobres CD-Rs.
A padronização do formato DVD, que teve início em 1995, foi uma batalha dolorosa e dramática, pois Sony e Philips queriam boicotá-lo por ser concorrente do Video CD. Mais tarde, as duas foram forçadas a aderir à cruzada que resultou no DVD Consortium, composto por alguns inimigos de sangue como Toshiba, Matsushita, Sony, Philips, Time Warner, Pioneer, JVC, Hitachi, Thomson e Mitsubishi.
O DVD era para ser o formato universal de distribuição de dados digitais que eliminaria de vez as incompatibilidades e dificuldades inerentes a seus antecessores. Ele poderia ser tocado em qualquer lugar e, portanto, integraria os mercados de produtos eletrônicos e de computadores. Mas o que se sucedeu não foi diferente do que já havia ocorrido no passado.

iomega zipcd

Velocidade 4x4x6 (USB)
Softwares compatíveis Toast 4.1.2 (Toast OEM incluso), iTunes, Disc Burner, Jam 2.6, Discribe



Onde comprar Controle Net (11-3037-7257)
Preço R$ 985



Pró Compatível com vários programas; design similar ao do drive Zip tradicional
Contra Pouco veloz, mesmo para leitura, devido à limitação da interface USB

Como muitas teorias, a teoria da mídia universal levou em conta os requisitos dos elementos mutáveis – os dados –, mas não dos imutáveis – o modo como as pessoas controlam e usam os dados. Como resultado, foram criadas três versões do DVD de leitura *(read-only)*: uma para computadores, uma para vídeo e outra para áudio. Desses, o de vídeo é, inquestionavelmente, o que está mais consolidado. Pelos outros dois, ainda não se pode pôr a mão no fogo.

No mundo do DVD existem vários tipos de tocadores e gravadores. Há DVD players tradicionais para filmes, que, em sua maioria, poderão tocar os DVDs de áudio que estão começando a sair. Há o drive de DVD-ROM que vem em alguns modelos de Mac e lê discos de dados e também os de filmes; há ainda o DVD-RAM (que também vem em alguns Macs), que pode ler DVD-ROM e gravar DVD-RAM; e há também o DVD-R, que grava discos de DVD que podem ser lidos em aparelhos de DVD de vídeo domésticos.

A Apple foi esperta e adiantou-se ao mercado lançando o **SuperDrive**, um drive que funciona com DVD-R, CD-R e CD-RW, além de CD-ROM, claro. Ou seja, tudo num só.



VST USBCDRW-F
Velocidade 4x4x8 (USB)
Softwares compatíveis Toast 4.1.2 (Toast OEM incluso), Jam 2.6
Onde comprar Woodlands 11-3885-7688
Preço US$ 662



Pró Pequeno e discreto; tem bateria recarregável interna; indicado para laptops

Contra Pouco veloz devido à limitação da interface USB; não funciona com os Macs que vêm com gravador de CD de fábrica

como queimar CDs

criar imagem ou não?

Na hora de gravar um CD, você pode optar pelo método *on-the-fly* ("no ato"), que consiste em simplesmente selecionar os arquivos que deseja diretamente do HD ou de um CD e mandar o Toast ou outro programa fazer o trabalho. A outra alternativa é fazer uma *imagem de disco* (o chamado "disco virtual"), o que normalmente pode ser feito a partir do próprio software "queimador", ou então a partir do Disk Copy da Apple, que é instalado junto com o Mac OS. Os dois métodos têm vantagens e desvantagens. Um disco virtual gera um modelo exato de como os dados vão aparecer no CD, mas requer um espaço no seu HD correspondente ao tamanho do CD – 650 MB para CD-ROM, 747 MB para CD de áudio.

Se o CD tiver dados e áudio, será necessário criar duas imagens distintas. A gravação *"on-the-fly"* (cópia de CD para CD "no ato") geralmente usa uma "imagem virtual", em que o conjunto de arquivos é examinado e organizado para o CD; mas só as características dos documentos são armazenadas, não os dados. O conteúdo dos arquivos será lido à medida que o disco estiver sendo gravado. Esse método requer menos espaço em disco e economiza tempo, mas aumenta o risco de erros de *buffer underrun*, que acontecem quando alguma coisa impediu o livre fluxo de dados (que tem de ser contínuo) e significa que você acaba de perder a mídia. Alguns modelos mais novos de gravadores oferecem recursos que evitam esses problemas.

com qual software queimar?

Quando você compra um gravador de CD, é quase certo que ele já inclua um programa para tostar os discos e, com exceção de algumas marcas, é bem provável que esse software seja o **Toast**. Esse software foi criado pela Adaptec, mas ela acabou de criar uma divisão independente de mídias digitais chamada Roxio, que passou a responder pelos programas "queimadores".

O Toast é certamente o programa mais conhecido do gênero, mas não é o único e não necessariamente o melhor para todas as aplicações. Alguns fabricantes, como a Sony, incluem junto com seus gravadores seu próprio software, mas isso não quer dizer que você seja obrigado a usá-lo, pois há uma enorme chance de o Toast reconhecer o drive, a menos que ele seja muito recente (daí será necessário esperar um update para ver se funciona). Vejamos a seguir os programas de Mac que você pode encontrar pela frente e como funciona cada um.



Toast 4

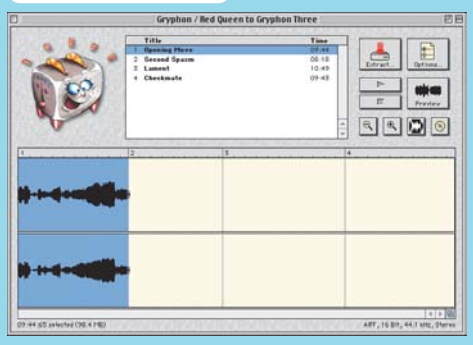
Toast Deluxe

É considerado por muitos como o "Photoshop dos queimadores", por causa de sua versatilidade, disseminação e qualidade. Você vai encontrá-lo em três "sabores": Toast OEM (versão limitada que vem de graça com vários gravadores), Toast DVD (que é capaz de queimar DVDs) e Toast Deluxe, que é a versão que mais nos interessa, pois é capaz de queimar CDs em todos os formatos – HFS (Mac), ISO 9660, híbrido, Video CD, CD-Extra e áudio. A versão OEM só traz algumas dessas opções.

A grande vantagem do Toast Deluxe (US$ 89) em relação aos produtos similares é o fato de suportar uma grande variedade de equipamentos, sejam eles USB, IDE, SCSI ou FireWire (o software ainda inclui a extensão Toast CD Reader, que permite utilizar o gravador para ler CDs). A versatilidade do Toast também é inquestionável: você pode criar CDs de áudio a partir de arquivos MP3, determinar o tempo de silêncio entre as faixas e ainda optar pelo modo *disk-at-once* (mais recomendável para CDs de áudio). Mais do que isso, ele pode acessar a CDDB, a maior base de dados de CDs na Internet, e pegar os nomes das músicas do disco que está em seu drive, dispensando você da tarefa de digitá-los. E ainda dá para incluir em sua coletânea as faixas de um CD de áudio sem precisar utilizar outro programa para fazer a conversão.

Para finalizar, o Toast pode usar AppleScripts para automatizar tarefas, como "queimar o CD e dar Shut Down", por exemplo. Fora isso, o pacote do Toast Deluxe vem com programas como o PhotoRelay (para organizar e visualizar fotos, ilustrações, filmes, sons e fontes em catálogos de mídia), CD Spin Doctor (para remover chiados, "pops" e cliques de gravações antigas ao converter seus discos de vinil para CDs) e Toast Audio Extractor, que é um dos melhores programas para converter faixas de CDs de áudio em diferentes formatos de arquivos.

Toast Audio Extractor





Toast 5 com interface "Aqua"

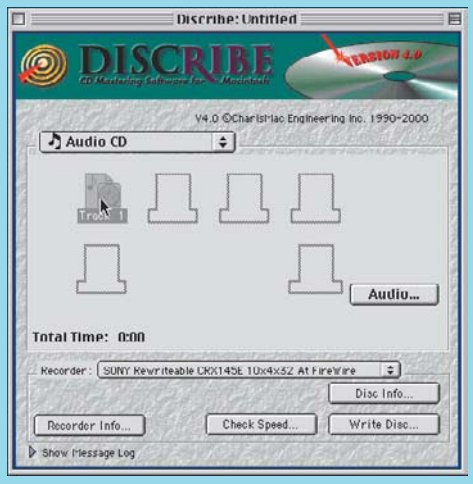
Toast 5

Com a criação da Roxio, foi lançada a versão 5.0, com interface inteiramente reformulada e visual Aqua. Mas a principal novidade é a possibilidade de queimar um CD e realizar outras tarefas *ao mesmo tempo,* coisa que os demais programas não permitem. De qualquer modo, o Toast 4.1.2 continua sendo uma ótima opção.

Discribe

O **Discribe 4.0** (US$ 100 nos EUA), da CharisMac, é um programa bem simpático para criação de CDs, oferecendo uma interface prática e funcional. Ao abri-lo, surge uma janela com três opções: CD de dados, CD de áudio e copiar um CD. Mais didático, impossível.

Basicamente, ele oferece a maioria das funções do Toast, como criar CDs nos formatos HFS, ISO 9660, híbrido, CD-Extra e áudio. Suporta cerca de 200 modelos de gravadores SCSI, IDE, USB ou FireWire. Mas não é tão "universal" quanto o Toast, não reconhecendo os drives da QPS, por exemplo. Suporta o método de gravação, *disk-at-once* e velocidades de 12x ou maiores. Também faz a conversão automática ou manual de caracteres e nomes no formato ISO-9660, como o Toast.



Programando para criar um CD de áudio no Discribe

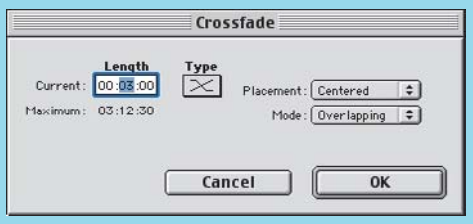
Junto com o Discribe 4.0 vem o AudioScribe, software para gravar LPs, fitas cassete ou voz diretamente para o Mac, e também o SoundApp MP3, ferramenta para conversão de áudio. Você pode baixar do site da CharisMac uma versão demo que permite queimar até cinco CDs.

Jam

O Jam 2.6 (US$ 199) é certamente um dos melhores programas profissionais para a criação de CDs de áudio. Criado pela Adaptec (agora Roxio), esse programa é para quem quer mais do que o Toast pode oferecer no que se refere a discos 100% compatíveis com o formato Red Book. Ele converte arquivos AIFF, SDII, WAV or MP3 (de 16 ou 24 bits) diretamente

Programando para criar um CD de áudio no Jam





Ajustando uma transição entre músicas no Jam

para o formato CD-DA, podendo incluir *crossfades* (transições suaves) entre faixas, assim como ajustar individualmente o volume das músicas. O Jam é capaz de importar regiões e playlists de arquivos SDII. Esse é o formato de arquivo padrão dos programas profissionais de áudio, justamente porque permite que cada região de um arquivo SD2 seja importada como uma faixa separada, poupando bastante tempo.

Gravando apenas no modo *disk-at-once* (DAO), o Jam garante transições perfeitas entre as música de seu CD de áudio. Mas isso quer dizer que seu drive tem de ser compatível com o DAO; senão, nada feito. O programa também oferece todos os recursos necessários para preparar um disco para ser prensado numa empresa de masterização, incluindo o código ISRC, que é uma espécie de número de série de cada faixa, e o MCN (Media Catalog Number), número que vai identificar o CD. Quer dizer, perfeito para artistas, bandas e estúdios que querem ter um produto final profiça.

waveburner pro 2

A Emagic nunca deu ponto sem nó. Todos os seus produtos (o Logic Audio, por exemplo) primam pela inovação tecnológica e de interface. Com o WaveBurner Pro 2 (US$ 229 nos EUA), a coisa não é diferente. Trata-se não apenas de um programa para queimar CDs, mas um pacote completo para masterizá-los.

Editar um CD no WaveBurner é uma diversão. Você pode controlar visualmente – e com precisão – o intervalo, volume e *crossfade* de cada faixa, sendo possível ver a própria forma das ondas de áudio e dar *zoom* para editar o CD com mais precisão.

Mas isso tudo já existia na versão anterior. A grande novidade é a integração de plug-ins de masterização da própria Emagic (equalizador, compressor, limitador e outros) e de suporte aos plug-ins VST, que podem ser inseridos em série para cada faixa, individualmente ou para o CD inteiro.



Editando um CD com recursos profissionais no WaveBurner Pro

Ou seja, você pode criar um som completamente novo e pessoal para o seu CD, corrigindo diferenças de volume e equalização ou "energizando" as faixas com os plug-ins que estiverem à mão.

O WaveBurner também oferece suporte para a placa AudioWerk (da própria Emagic) ou para aquelas que suportem os padrões ASIO ou Direct I/O, de modo que você não é obrigado a monitorar o trabalho através das saídas de som do Mac. O software importa arquivos e regiões SD2, AIFF, WAV e MP3, que podem estar tanto em 16 quanto em 24 bits, e ainda pode inserir os códigos de ISRC e MCN.

como evitar fabricar PORTA-COPOS com seu queimador

Um erro de gravação necessariamente inutiliza o CD? Isso depende de como e com o quê ele estava sendo gravado, e em que ponto do processo o problema aconteceu. Se a falha acontecer antes de qualquer dado ser gravado, o disco provavelmente se foi para sempre. Falhas durante a finalização podem ser ignoradas se a TOC (tabela de conteúdo, o índice que define a posição de cada faixa) for gravada antes da falha. Imprevistos no meio da gravação de um CD-ROM dão um resultado nada confiável. Alguns dados podem estar lá, outros não. O diretório do disco pode mostrar mais arquivos do que os que realmente existem, o que você só vai perceber ao tentar abri-los.

Já no caso de CDs de áudio, a coisa é um pouco diferente. Como a TOC é gravada primeiramente, o disco pode ser lido em um CD player mesmo que o processo tenha sido interrompido – só que você só poderá tocar as faixas até o ponto onde aconteceu a falha, claro.

Tá difícil queimar?

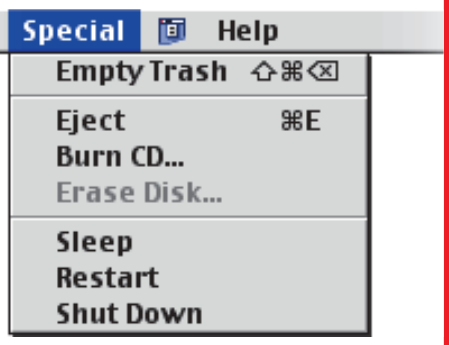
Está com dificuldades em queimar o CD, seja porque o programa não reconhece o gravador ou por causa de erros de gravação? Eis algumas dicas que podem ajudar a evitar problemas:

- Se você quiser saber se um gravador de CD – mesmo aqueles de PC – pode rolar em seu Mac, vá até o site da Roxio (www.roxio.com/en/jhtml/cdrdatabase/compatibility.jhtml) e confira na lista se o equipamento é compatível com o Toast ou Jam e qual versão dos programas você tem que ter.
- Se seu gravador é USB e você está tendo problemas ao queimar CDs na velocidade de 8x, experimente baixar a velocidade para 6x ou 4x. Os paus com USB acontecem porque a interface não é consistentemente veloz e nem de longe é tão rápida quanto FireWire ou SCSI, e por isso pode não conseguir manter a taxa transmissão em nível suficiente para o modo 8x.
- Ao fazer a cópia de dados que estão num CD, evite usar velocidades altas, pois qualquer problema de leitura da mídia poderá gerar um erro de gravação. O ideal nesses casos é copiar os dados para o HD ou criar um arquivo de imagem do CD, a partir do Disk Copy da Apple ou do próprio software de gravação.
- Se você quiser criar uma cópia exata de um disco de áudio, a melhor forma é pelo Toast Audio Extractor, utilizando a opção de salvar o CD no formato Jam Image (em File ▸ Option). Selecione todas as faixas e clique em Extract. Depois, é só duplo-clicar sobre a imagem recém-criada e o Jam vai rodar já com os tempos exatos entre as faixas.
- Leia o manual do gravador e o do software. Se não vier impresso, dê uma fuçada – ele pode ser um arquivo de texto ou PDF.
- Procure sempre instalar a versão mais recente do programa. Isso pode corrigir bugs que estejam atrapalhando. Confira no site do desenvolvedor se existem updates disponíveis para baixar.
- Procure usar mídia de confiança. Muitas vezes um CD-R baratinho, mas de má qualidade, pode gerar falhas frequentes de gravação ou de leitura, dando a impressão de que é problema do gravador.
- Se você tem um gravador com alguns anos de uso e parece que ele está se comportando pior a cada dia, talvez seja necessário mandar uma empresa especializada limpá-lo. Ou então, troque de aparelho, se possível.
- Desligue o AppleTalk se seu computador estiver ligado em uma rede.
- Desabilite qualquer protetor de tela e desligue as opções de economia de energia do Energy Saver.
- Não se esqueça de desabilitar o recurso de indexação de arquivos, no menu Find ▸ Index Volumes do Sherlock.

poder para queimar e esperar

Temos de admitir: queimar CDs nem sempre é a tarefa mais simples do mundo. Quer dizer, não era, até a Apple resolver integrar ao sistema operacional a capacidade de gravar CD-R e CD-RW (isso sem mencionar DVD-RAM e DVD). Estamos, claro, falando do iTunes e do DiscBurn, dois softwares que prometem fazer parte do cotidiano de muitos macmaníacos daqui para frente. Para quem chegou agora, chamando a atenção de todo mundo e ainda procurando um lugar para sentar, o iTunes é o programa da Apple que toca e codifica MP3, e ainda permite que você queime um CD com sua seleção de músicas favoritas. Já o DiscBurn é um programa que se integra ao Mac OS e possibilita queimar CDs de maneira simplificada para quem já usa Mac. E o que é melhor: os dois são de graça.

discburn



Mais do que um programa, o DiscBurn é um "adendo" ao Mac OS 9.1. Ele não tem uma interface propriamente dita, como é o caso dos programas convencionais que queimam CD. Ao instalar o DiscBurn e reiniciar seu Mac, você verá a opção Burn CD no menu Special do Finder. Para utilizá-la, será necessário conectar ao Mac um gravador CD-RW USB ou FireWire compatível com o programa (uma lista está disponível no site da Apple) e inserir um CD-R ou CD-RW "virgem" nele. Feito isso, uma caixa de diálogo pergunta em que formato você quer gravar o CD, podendo ser Standard (HFS+/ISO 9660), iTunes (CD de áudio) e MP3 (ISO 9660). Ao escolher uma das opções, o DiscBurn cria uma imagem do CD que será gravado em seu Desktop – com exceção da segunda opção, que abre o iTunes (se ele estiver instalado). Isso quer dizer que, para começar, você precisa ter de 650 a 800 MB livres em seu HD, senão a imagem não será criada e você só verá uma mensagem de *"disk full"* quando inserir um CD.

O disco virtual criado se comporta como se fosse um outro volume (HD, Zip, disquete etc) em seu Mac. Você pode renomeá-lo, arrastar arquivos para ele, trocar ícones etc. Quando concluir que o disco está pronto para queimar, selecione a opção Burn CD e esse processo terá início (até então o CD não foi tocado e continuava virgem). O DiscBurn pode rodar em segundo plano (background), ou seja, você pode fazer outras coisas no Mac enquanto a mídia está tostando.

Como dá para notar, usar o DiscBurn é muito simples e intuitivo, ideal para quem é pokaprática ou não quer perder tempo aprendendo a mexer em programas mais complicados. No entanto, o DiscBurn tem várias limitações para o usuário mais exigente. Por exemplo, ele só cria discos de uma sessão; depois de queimar um CD com somente alguns megabytes, não é possível gravar mais nada nele.





O maior inconveniente do DiscBurn é o fato dele ser, até o momento, completamente incompatível com o Toast. Se este já estiver instalado em sua máquina, o programa da Apple não funcionará direito, sendo necessário desabilitar todas as extensões instaladas pelo Toast (a Roxio prometeu resolver a questão com o Toast 5.0). De qualquer maneira, se você gosta do Toast talvez seja uma boa idéia *não* instalar o DiscBurn, uma vez que o Toast é um software mais completo (e a nova 5.0 também pode gravar em segundo plano).

itunes

O iTunes, ao contrário do DiscBurn, definitivamente tem uma cara, com sua interface baseada no visual do QuickTime. É a cara da Apple pós-retorno de Jobs.

O iTunes segue a linha de programas como o SoundJam (no qual foi baseado) e o Audion, funcionando como tocador de arquivos MP3, WAV, AIFF e CD player, além de "ripar" (converter) as faixas de um CD de áudio para MP3, AIFF ou WAV.

O iTunes sintoniza "rádios virtuais" que transmitem programação contínua pela Internet. Clicando na opção Radio Tuner, você pode acessar diversas emissoras, separadas por estilo – anos 50, 60, 70, rock, alternativo, *blues, country*, jazz, *new age,* notícias e outros.

queime cds de música

Com o iTunes você pode criar um playlist (lista de músicas) com arquivos MP3 (WAV e AIFF também) e queimar um CD de áudio a partir dela, bastando apertar o botão Burn CD (a gravação também funciona em segundo plano). Se a sua lista exceder 74 minutos, o iTunes cortará a playlist "pelo pé" até que o tempo total do disco atinja no máximo 74 minutos.

Um detalhe bem interessante é que o software, além de determinar o tempo entre as faixas (o mesmo para todas), permite que você ajuste o volume de cada música do CD independentemente – coisa que o Toast, por exemplo, não faz. Outro ponto a favor do iTunes é que ele é bem estável e não exige muito de sua máquina.

O iTunes ainda oferece outros recursos atrativos, como a conveniente interface de janela única; personalização total das informações mostradas *(tags);* possibilidade de editar os *tags* das músicas direto nessa janela e para várias músicas de uma só vez; pesquisa instantânea de arquivos por palavras-chave; integração com vários MP3 players – como o Nomad e o Rio – e efeitos visuais que acompanham o ritmo da música.

Certamente, o iTunes veio como uma competição desleal à concorrência, por ser gratuito e da própria Apple. No entanto, isso não quer dizer que no geral ele seja melhor do que o Audion e, principalmente, que o SoundJam, que ainda é o programa mais completo de sua

itunes minimizado





categoria, na minha modesta opinião (apesar de ele depender do Toast para queimar um CD a partir de uma playlist). Infelizmente, o SoundJam não deverá ser mais atualizado, já que seus criadores agora estão trabalhando na Apple, desenvolvendo (justamente) o iTunes. Apesar de algumas janelas do iTunes serem as mesmas do SoundJam (como a de edição de tags MP3), vários recursos que existem no programa da Casady & Greene foram limados: um equalizador, por exemplo. Alguém pode explicar por que a Apple ainda não foi capaz de oferecer um equalizador, recurso que a maioria dos programas do gênero oferece? Isso é fundamental para melhorar o som dos ridiculamente pequenos alto-falantes de que costumamos dispor em nossos Macs. Tudo bem, tem gente que não liga para isso (ou já resolveu instalando falantes externos), mas é uma falha e ponto.

E quem gosta de usar *skins* (peles) também vai se decepcionar com o iTunes, uma vez que ele não oferece essa possibilidade – e nem vai oferecer, segundo a Apple. Não que isso seja *realmente* importante, porque não é mesmo, mas é um toque pessoal a menos no seu desktop.

Detalhe: apesar de teoricamente não ser necessário, é recomendável instalar o DiscBurn para que o iTunes ofereça um resultado mais confiável na hora de queimar um disco. Mais um detalhe: o iTunes também não grava o CD se as extensões do Toast estiverem habilitadas. Em compensação, se você arrastar as músicas da sua playlist do iTunes para a janela do Toast, ele grava o CD de áudio para você.

Outro grande inconveniente que notamos no DiscBurn e no iTunes é a lerdeza com que gravam os CDs: em geral a velocidade é duas vezes mais lenta do que era de se esperar. Um CD queimado à velocidade de 4x levou cerca de 36 minutos para completar a gravação de seus 650 MB, sendo que o normal seria 18 minutos. E o iTunes ainda pode levar mais alguns minutos para preparar o CD de áudio. Não está muito claro o porquê dos dois programas demorarem mais para gravar, mas é provável que o fato esteja relacionado à possibilidade de gravação em segundo plano.

e daí? é grátis!

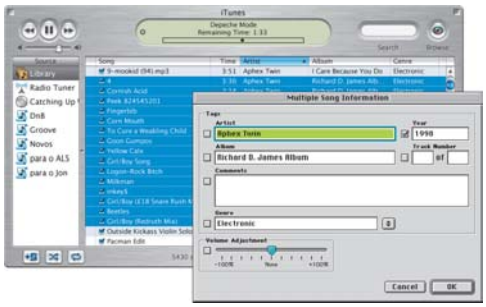
Independente de todas as críticas que possamos fazer ao iTunes e ao DiscBurn, dá para entender que a intenção da Apple era criar um modo simples, elegante e intuitivo de queimar CDs, acessível a qualquer tipo de usuário, que pode escutar música no Mac e gravar seus discos sem complicações. E realmente é isso que os dois programas oferecem. São lerdos para gravar? São. Mas também são intuitivos e gratuitos. O suficiente para a maioria dos mortais. M

MÁRCIO NIGRO

Gostaria de ver como se comporta um CD dentro de um microondas ligado.

Roxio (ex-Adaptec): www.roxio.com
Emagic: www.emagic.de
CharisMac: www.charismac.com

editando os tags de várias músicas de uma só vez



"ripando" cd



rádio pela internet



Cubo 450 MHz

Elegância concentrada

Talvez o objeto do desejo mais subestimado da Apple, o Cubo é, paradoxalmente, um símbolo da criatividade e do espírito inovador da empresa que – queiram ou não – vem ditando os novos rumos dos computadores pessoais. Para manter a aura de gênio e a lenda de que Macintosh é sinônimo de modernidade, Steve Jobs tem que reinventar a roda a cada novo produto. No caso do Cubo, a roda é um reduzido *case* de acrílico transparente com um design tão arrasador que, à primeira vista, é impossível não parar para admirá-lo.

Convivemos durante algumas semanas com o Cubo 450 MHz – o único modelo disponível no Brasil até o fechamento desta edição – período em que pudemos descobrir os prós e os contras de usar um Mac tão compacto.

O pequeno grande Mac

É impressionante o que a Apple colocou dentro de uma caixa medindo apenas 20 centímetros de lado e pesando 6,4 quilos. Alguns itens já são meio "carne de vaca": processador G4 de 450 MHz, 128 MB de memória SDRAM (expansível para 1,5 GB), modem 56k, interface Ethernet de 10/100 Mbits, suporte a placa AirPort, HD Ultra ATA de 20 GB, duas portas USB e duas FireWire.

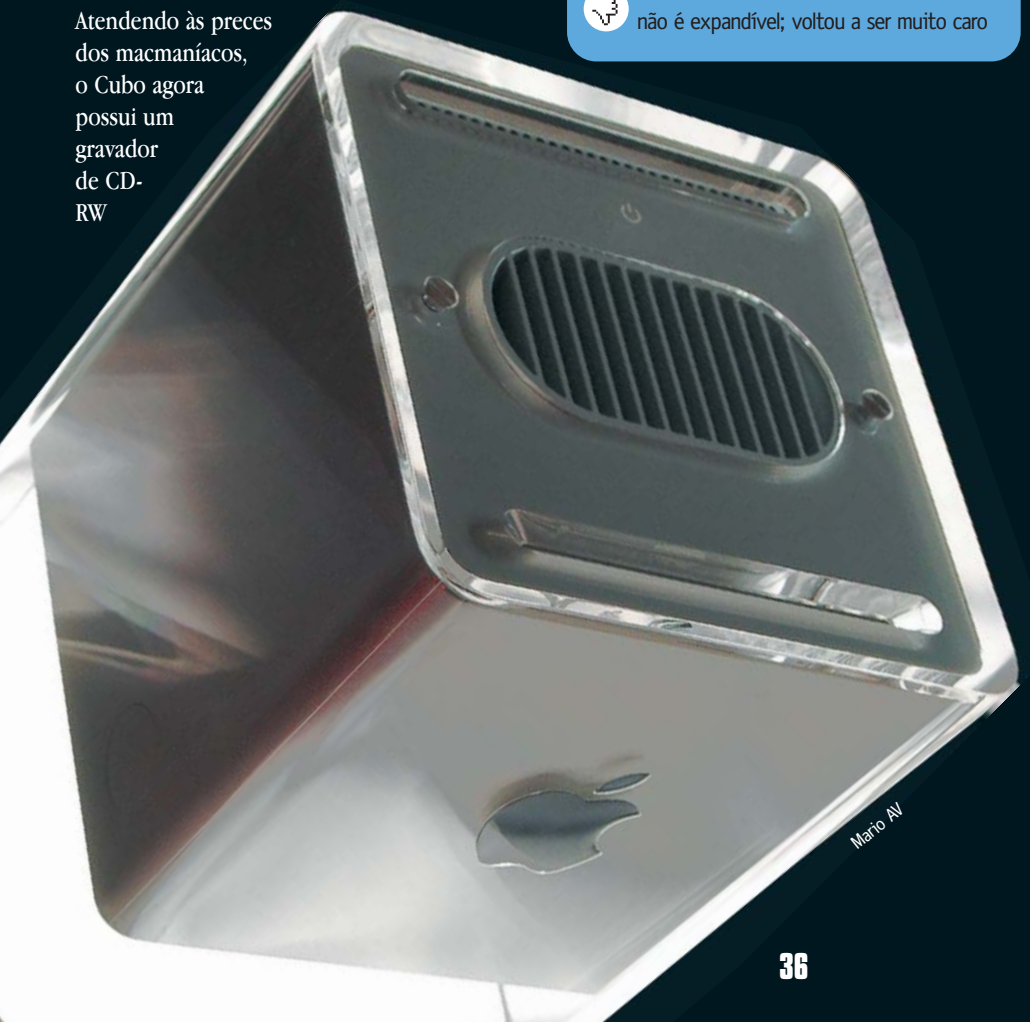
Atendendo às preces dos macmaníacos, o Cubo agora possui um gravador de CD-RW com velocidades de 8x para mídias graváveis e 4x para as regraváveis. Não descobrimos a velocidade de leitura do drive, pois há modelos de 24x e 32x e no site da Apple não há informações específicas sobre o assunto. Quem está familiarizado com o mundo dos queimadores de CD já deve ter notado que a performance do dispositivo não é exatamente o estado-da-arte, uma vez que já existem gravadores com velocidades de 12x10x40 ou maiores.

Certamente a Apple não botou nada mais rápido para não encarecer ainda mais o Cubo. De qualquer modo, o gravador funciona bem, tanto com o iTunes ou o Disc Burner quanto com o Toast, da Roxio, embora a instalação do Toast comprometa a gravação de CDs a partir do iTunes e do Disc Burner *(ver a matéria de capa desta edição)*.

O Cubo vem com um par de alto-falantes esféricos Harman Kardon, feitos de plástico transparente, fazendo um par perfeito com o Mac. O som é bom, levando-se em conta seu tamanho diminuto. No entanto, se você quiser ter um som mais encorpado, terá que comprar um subwoofer ou falantes maiores USB (digitais), já que o Cubo não possui saída (nem entrada) de áudio. Pena que a Apple não venda no Brasil o subwoofer transparente da Harman Kardon, que "casa" perfeitamente com as bolinhas. Uma dica para melhorar o som dos falantes é tirar a tampa frontal com três furos, que é simpática mas destrói a qualidade do som.

Infelizmente, a placa de vídeo que acompanha o Cubo que testamos não é a nVidia GeForce2 MX com 32 MB, que só é encontrada no modelo de 500 MHz. Em vez disso, encontramos a tradicional ATI RAGE 128 Pro com 16 MB, o que não é, de maneira alguma, algo para se lamentar. Ela conta com um conector VGA, para os monitores convencionais, e o ADC (Apple Display Connector), padrão de conexão digital que carrega sinais de vídeo e também fornece a energia necessária para o funcionamento do monitor.

Pró: CD-RW – agora sim!
Contra: CD-RW é relativamente lento; não é expandível; voltou a ser muito caro



Mario AV

Presente de Steve Jobs

Assim como outros Macs com gravador de CD-RW, o Cubo 450 MHz vem com o Mac OS 9.1, Disc Burner e iTunes instalados. Para nossa surpresa, ao abrir o iTunes vimos que a Apple preparou um presente para o consumidor: uma seleção de dezenas de MP3, totalizando quase 640 MB. Os arquivos vêm pré-instalados (não estão nos CDs de instalação, não adianta procurar) e trazem músicas de artistas de estilos variados como B-52's, Chris Isaak, Depeche Mode, George Duke, Joshua Redman, Kenny Garrett, Larry Carlton, Lou Reed, New Order e Pat Metheny, entre muitos outros. Também é possível encontrar trechos narrados de um dos livros de Harry Potter, de J.K. Rowling, e de poesias de Dylan Thomas, além de discursos históricos de Martin Luther King e John F. Kennedy. Uma seleção eclética.

Botão caprichoso

O Cubo é o único Mac que tem o "botão mágico" que serve para ligá-lo ou colocá-lo para dormir. Olhe no lado superior da máquina e você verá apenas o símbolo do botão de ligar (igual ao do iMac ou ao do G4), mas não verá o botão em si. Coloque o dedo em cima dessa parte e uma luz se acenderá por baixo da superfície de acrílico. Quase sobrenatural. Na verdade, é apenas um dispositivo sensível ao toque. Bom para impressionar seu amigo que ainda não se convenceu a comprar um Mac. O lado ruim é que um movimento mais distraído pode colocar o Cubo para "dormir" em momentos inconvenientes. Por isso, não deixe seu gato pular em cima dele, até porque o sistema de ventilação também fica no lado superior.

Problemas de ser menor

Ser pequeno tem suas vantagens, pelo menos no caso de um computador. O Cubo cabe literalmente em qualquer canto, discreto e elegante. Porém, o tamanho reduzido pode gerar alguns inconvenientes. Por questões estéticas, todos os conectores de vídeo, USB, FireWire etc. ficam no lado inferior, o que significa que toda vez que você for conectar ou desconectar algo, é preciso deitá-lo ou pelo menos inclinálo. Isso pode ser bastante irritante. Para que o plug do monitor não fique levantando o Cubo da mesa, um providencial cabinho-gambiarra vem junto.

Como a entrada do drive de CD fica de pé, uma dúvida pode pairar no ar: *de que lado eu ponho o CD?* É uma pergunta justa. Um usuário mais experiente vai deduzir que o jeito certo é introduzir o disco com o rótulo virado para o *meio* do Cubo. De qualquer modo, se você inserir o CD do lado errado, o Cubo irá simplesmente ejetá-lo. Sem drama.



Esse "cotovelo" serve para ligar os conectores grandes de monitores SVGA ao Cubo. Não se engane: ele não deixa de ser uma gambiarra

Não é para todos

Outra característica do Cubo que pode incomodar é a impossibilidade de se adicionar placas extras, uma vez que o computador não oferece slots PCI. Mas tenha em mente que isso é principalmente uma preocupação de *power users* que certamente vão preferir um G4. O Cubo foi criado como uma opção mais versátil ao iMac, já que traz o processador G4 e permite que você escolha o monitor que vai usar.

O Cubo definitivamente não é perfeito para todos (como nenhum computador o é), mas suas virtudes superam em muito seus defeitos, como é o caso do iMac. Então, por que o Cubo também não é um sucesso de vendas? A resposta parece ser simples: o preço. Aqui no Brasil, o modelo de 450 MHz custa R$ 6.100, *sem* monitor. Isso "brocha" qualquer um. A maioria das pessoas acaba optando por um G4 (que pode custar menos), um iMac (que já tem monitor) ou – pior – um PC.

Sem dúvida, isso é um erro estratégico da Apple, que deve ter superestimado o tamanho do bolso dos consumidores. A empresa chegou a baixar o preço do Cubo para algo em torno de R$ 4 mil no início do ano, para "queimar" seus estoques, mas com a chegada dos novos modelos, voltou ao preço original. O jeito é esperar baixar novamente. M

Rachaduras? Onde?

Um mito criado em torno do Cubo é o de que o gabinete acrílico vem com rachaduras da fábrica. Esqueça isso. É pura desinformação. O que realmente existe são linhas finas que só podem ser vistas bem de perto e são geradas no processo de moldagem do plástico. Nada que comprometa a aparência ou a integridade estrutural do menino.

Na verdade, o Cubo é quase uma obra de arte, e pequenos "defeitos" como esse podem acabar tomando proporções dantescas na mente de alguns.



Testes de Photoshop

Imagem de teste: 19,5 MB, RGB (21x28 cm a 273 ppi)

Rotate 45° CW
7,2 s

RGB ▸ CMYK
11 s

Radial Blur Zoom, 10, Good
41,8 s

Render ▸ Lens Flare 100%, 50/105mm
12,9 s

JPEG, 10, Standard
2,8 s

Sharpen More
0,9 s

Blur More
0,7 s

CMYK ▸ RGB
10,6 s

Distort ▸ Twirl 50, 100%
10,7 s

Distort ▸ Spherize 100%
11,9 s

Brush Strokes ▸ Sumi-e
34,5 s

Save TIFF, Mac, LZW
4,7 s

Render ▸ Lighting Effects (default)
4,5 s

Observação: Foi utilizado o Photoshop 6.0 com os ajustes de memória originais (mínimo de 32.768K em máquina com 128 MB de RAM e memória virtual ligada). Essa versão é muito mais sensível a variações na quantidade de RAM instalada que as anteriores. Aumento na memória resulta em ganhos de desempenho expressivos.

Teste de MP3

Conversão de 6 min de CD para MP3 a 128 kbps

iTunes	1'19" (4,6x)
SoundJam	1'15" (4,8x)

Ficha técnica

Processador	PowerPC G4, 450 MHz
Memória	128 MB
Vídeo	ATI RAGE 128 Pro com 16 MB de SDRAM
HD	20 GB Ultra ATA
Drive óptico	CD-RW
Portas	2 USB, 2 FireWire, Ethernet 10/100Base-T
Modem	56K V.90
Alto-falantes	Harman Kardon digitais
Preço	R$ 6.100
Onde	www.apple.com.br

Simpatips

Arquivo X e QuickTime

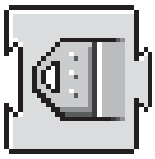


Recentemente, li uma queixa de um usuário que não conseguia mais rodar o CD-ROM do Arquivo X *(Macmania 79, seção Help)*. Também tive esse problema, e descobri que o único causador é a extensão DrawSprocketLib. Versões mais recentes do "lib" simplesmente não rodam. O QuickTime e o OpenGL não interferem. Minha dica para quem tem problemas é criar um set no Extensions Manager com a versão 1.1.4 da DrawSprocketLib, que daí pra frente vai! Finalizo dizendo que, depois de tanta ajuda que recebi da revista, fico feliz em poder ajudar alguém também.



Peter
peterd@uol.com.br

Control Strip e iMovie



Essa é curta e grossa: se você desabilitar a extensão Control Strip, o iMovie pode travar. Se você não quer ver a barrinha flutuante atrapalhando sua interface, abra o painel de controle Control Strip e selecione a opção "Hide Control Strip". Uma boa maneira de esconder aquele petelequinho besta da Control Strip é selecionar "Hot key to show/hide" e definir qual atalho de teclado usar para escondê-lo. É bem prático.

Meu G4 não liga!

Seu G4 não quer ligar, mesmo estando com todos os cabos conectados corretamente? Tente "resetar" o chip CUDA do Mac. De acordo com a Apple, esse chip é encarregado de ligar e desligar a máquina, gerenciando o *reset* de vários comandos, mantendo a PRAM (Parameter RAM) e fazendo o relógio funcionar.



Para "resetar" o chip, abra o gabinete do Mac (desligado, por favor) e pressione o botão CUDA Reset, que está localizado no lado direito da bateria.
Depois disso, provavelmente será necessário ajustar o relógio do Mac, e algumas configurações do sistema operacional podem ser perdidas. Mas o importante é poder ligar o G4 de novo, certo?

Retrato sem cores

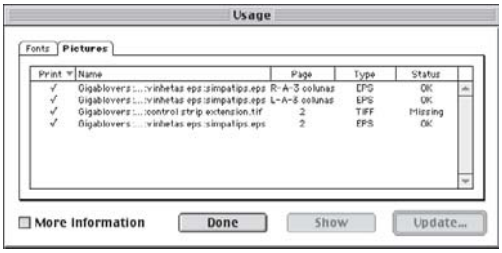
Quando você estiver trabalhando no QuarkXPress e precisar ver como ficaria aquela foto colorida em preto e branco na sua arte, é só dar Get Picture com a tecla da maçã apertada. A foto perde a cor e pode até ser usada para dar saída.



Alessandro Temperini
ale.tp@uol.com.br

Picture Usage escondido

No Quark 4 existem dois atalhos escondidos: o Font Usage F13 (que nem é tão escondido assim) e o Picture Usage Option F13. Eles são bem práticos para conferir se suas imagens não foram modificadas ou precisam de um update no seu documento.





Sherlock contínuo

Já notou que, enquanto o Sherlock está no meio de uma busca, é impossivel dar ⌘Q nele?
Para dar um Quit sem apelar para o Force Quit, simplesmente aperte o botão de Stop e aí, sim! Viu como é fácil?



Dicionário meia-boca



O Office 2001 não reconhece o dicionário de Português Brasileiro do Office 98, certo? Errado, pelo menos em parte. Se você copiar toda a pasta Proofing Tools do 98 para a pasta do Office 2001, ele vai reconhecer o dicionário brasileiro, mas só irá funcionar corretamente no Entourage (só a correção ortográfica, não a gramatical).
O Word até deixa selecionar o dicionário, mas quando você tenta corrigir algum texto, ele diz que está tudo certo, mesmo que existam erros absurdos.
Mais uma prova de que a Microsoft só não solta esse dicionário brasileiro por puro descaso com a plataforma.

Conexões instantâneas



Para agilizar a sua conexão AppleTalk em redes grandes, vão aí algumas dicas:
• Seja criativo. Evite nomes de pastas iguais em máquinas diferentes. É terrível quando seu Mac fica parado tentando conectar-se em um outro que pode até estar desligado, só porque as duas pastas se chamam "work".
• Deixe no painel de controle Apple Menu Options ajustado para 99 servidores para que nenhum seja deixado de lado.
• Procure compartilhar pastas específicas em vez de discos inteiros. Além de agilizar o startup do File Sharing, você pode impedir que alguma coisa importante seja apagada simplesmente retirando-a da pasta.

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

Uma rede cheia de programas

A Internet é o local ideal para procurar softwares para Mac

Ah, a Internet! Um lugar maravilhoso para arranjar coisas bacanas. De games a programas, de updates a MP3... Tem de tudo: softwares comerciais (aqueles que você paga, recebe a licença e usa para o resto da vida), os sharewares (que também são cobrados, mas podem ser usados de graça por um período de teste) e freewares, os grátis. Mas, antes de ir se atirando de cabeça na Rede, é aconselhável que você, macmaníaco aplicado, tenha dominado alguns conceitos básicos.

Por exemplo: é bom saber que os programas disponíveis na Web geralmente estão em formatos compactados. Isso é feito para que ocupem menos espaço e baixem mais depressa, mas também para que fiquem menos "corrompíveis" durante as transmissões.





Você vai identificar esses formatos pelas extensões **.bin**, **.hqx**, **.sit**, **.sea**, **.zip**... Não se assuste. Essa salada de letrinhas só quer dizer que você vai precisar de um programa para descompactar o seu software depois de baixá-lo.

StuffIt



No Mac, o programa de descompactação obrigatório é o **StuffIt Expander**, que vem junto com o Mac OS (é instalado na pasta Internet ▸ Utilities). Ele é uma versão gratuita do **StuffIt Deluxe**, da Aladdin Systems (www.aladdinsys.com). A versão paga *(ver resenha na Macmania 73)* tem alguns "poderes" a mais e maior integração com o sistema, mas o StuffIt Expander já dá pro gasto.

Ele descomprime os formatos MacBinary (**.bin**), BinHex (**.hqx**), StuffIt (**.sit**) e Zip (**.zip**), bastando arrastar o programa compactado para o ícone do StuffIt. É até conveniente deixar um alias (atalho) dele no desktop.



Descomprimindo pelo alias do StuffIt

Arquivos com a extensão **.sea** (Self-Extract Archive) nem precisam do StuffIt: são auto-descompactantes. Basta clicar duas vezes neles para liberar seu conteúdo.

Fique ligado

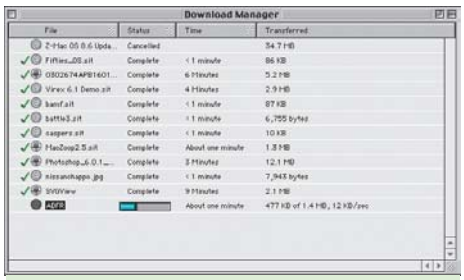
Formato	Extensão	Definição
.bin .hqx	MacBinary BinHex	Formatos de codificação para envio pela Internet
.zip	Zip	Compressão mais popular no Windows
.sit	StuffIt	Compressão mais popular no Mac
.sea	StuffIt Self-Extract	StuffIt auto-descompactante

BinHex e MacBinary

É bom fazer uma divisão aqui: BinHex e MacBinary não são formatos de compressão, mas de *codificação*. Eles convertem os programas em arquivos "de texto" para que possam ser transmitidos facilmente pela rede. Por isso, normalmente são maiores que os arquivos .sit. Se o seu browser está bem configurado, você nem vai precisar saber onde está o StuffIt Expander. Ao "perceber" que está baixando um arquivo "estufado", o browser vai automaticamente chamar o StuffIt para descompactá-lo. Se o browser (ou o servidor onde está o arquivo que você quer baixar) estiver mal configurado, porém, você poderá dar de cara com uma página Web com uma verdadeira sopa de letrinhas em vez de baixar o seu arquivo. Isso também acontece se você estiver tentando baixar um arquivo de Mac em um PC sem o StuffIt for Windows (sim, ele existe!).

Como baixar pelo browser

Baixar um programa pelo browser não requer prática nem habilidade. É só clicar no link ou ícone de download e esperar baixar. O Internet Explorer traz duas vantagens em relação ao Netscape: o próprio ícone do arquivo no desktop tem uma barrinha de progresso do download, e o browser tem uma janela chamada Download Manager (⌘M) que administra todos os downloads. Caso sua conexão caia, é possivel pedir Reload e continuar a baixar o arquivo. Dependendo de certos fatores, a conexão pode até continuar do ponto onde parou. Para baixar imagens de uma página, nada mais fácil do que clicar nelas e arrastá-las para o desktop. Isso vale para Explorer e Netscape.



Download Manager do Internet Explorer

Outros métodos de download

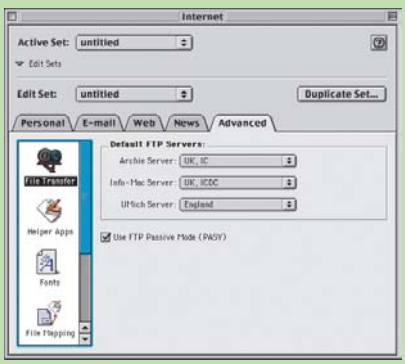
Baixar programas pelo browser é o modo mais simples de catar coisas na Internet. Mas não é o mais eficiente. Quando você estiver disposto a ampliar seus horizontes, experimente os programas abaixo:



FTP Programas de FTP são as ferramentas dos usuários profiças. FTP é um protocolo da Internet específico para transmi-

Dica

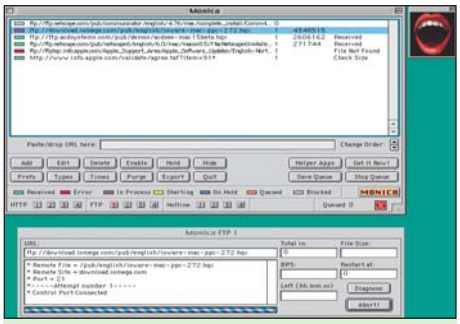
Se você está em uma rede de empresa e não está conseguindo baixar programas pelo browser, é possível que seja preciso configurar o painel de controle Internet para aceitar conexão pelo modo passivo *(passive mode)*. Acesse o painel de controle, clique na aba Avançado (Advanced) e marque o quadradinho Use FTP Passive Mode (Passive).



tir arquivos; permite continuar um download interrompido, é mais rápido e serve tanto para baixar quanto para subir arquivos e páginas para servidores. Os programas de FTP mais populares são o Interarchy e o Fetch. O Interarchy (ex-Anarchie) tem até uma função que o abre automaticamente quando você clica em um link de FTP no browser.

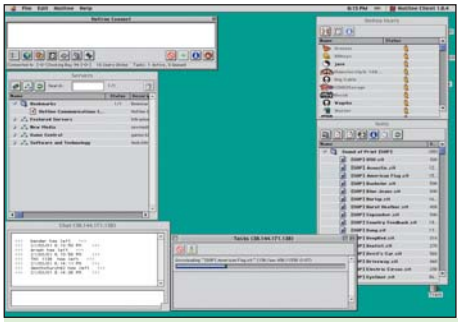


Monica Para pecezistas acostumados com o GetRight e o Go!zilla, que "sabem" continuar downloads interrompidos, o Monica (homenagem a Miss Lewinsky) é a salvação. Gerencia múltiplos downloads e mostra todos os dados referentes aos arquivos que estão sendo baixados.



Monica: interface feia, mas eficiente

Hotline Pioneiro do P2P desde 1996 *(peer-to- peer,* transmissão direta de computador para computador). Com ele, qualquer computador pode ser um servidor de programas, músicas e o que mais der na telha. Tanto o programa cliente quanto o servidor são gratuitos e estão no CD-ROM da Macmania.



Hotline: Anos à frente de Napster e Gnutella

Cuidados

Softwares passam por vários estágios de desenvolvimento antes de estarem prontos para uso. Um deles é o de teste beta. E é bom você saber que softwares betas têm bugs (aliás, muitos bugs), e a probabilidade de um desses softwares instalado no seu Mac travar tudo é grande. Existem alguns que fazem questão de continuar em beta para sempre (como o Napster e o ICQ), e é plausível acreditar que nunca cheguem a uma versão final oficial. Tenha sempre em mente que programas beta, alfa ou coisas do gênero devem ser usados com cuidado.

E os vírus?

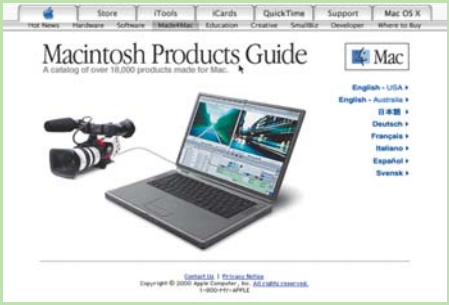
Os arquivos e programas disponíveis na Internet estão espalhados por servidores no mundo todo. Por isso, a maioria dos sites não se responsabiliza por problemas que eles possam trazer, principalmente vírus. Eles alegam que cada usuário é responsável por checar a presença de eventuais vírus antes da instalação. Então, o negócio é ficar atento e manter um bom antivírus sempre à mão (a propósito, existem diversos freewares e sharewares antivírus na Web). Mesmo assim, isso não é motivo para paranóia. Existem poucos vírus para Mac.

Onde procurar

Macintosh Product Guide

http://guide.apple.com/usindex.lasso

A própria Apple mantém uma lista completa de todos os programas e equipamentos compatíveis com Mac. Por ser dividido em categorias, é fácil encontrar os sites dos fabricantes ou desenvolvedores e fazer o download das demos ou comprar os programas.



MacShare.com

www.macshare.com

Traz uma divisão legal por categorias na página inicial e também tem uma área de dicas e referências. O ponto (extremamente) negativo é que ele está desatualizado.



VersionTracker www.versiontracker.com

É o local ideal para procurar um programa ou update para Mac. A lista de atualizações dos softwares tem atualização diária. Basta digitar um trecho do nome ou uma característica do software, que o mecanismo de busca se encarrega de encontrar tudo o que tiver a ver. No site há link para download direto ou para ir para a página do desenvolvedor.



Tucows

http://allmacintosh.uol.com.br

Outro site de programas com muita coisa e divisão por categorias, facilitando a busca. Há uma área especial de aplicativos para Mac, bem completa.

MacGamersLedge

www.macgamersledge.com

Mais conhecido como "MacGamer.com". Um baú de demos dos melhores games para Macintosh.



MacUpdates

www.macupdates.com

Antes, esse site era a área de downloads para Macintosh da ZDNet, mas passou por uma grande reformulação, e agora a navegação está bem mais fácil. Na verdade, o visual foi copiado do VersionTracker, mas a facilidade de baixar programas, não. Que pena...

Poder para o blogueiro

Publique seus pensamentos, idéias e bobagens na Web

No começo, a Web era povoada por uma infinidade de pitorescas home pages pessoais, e eram elas que apresentavam os *"geeks"* que ajudaram a transformar essa tecnologia misteriosa em um meio de comunicação universal. Mas, a partir da invasão das empresas comerciais na Internet, a Web ficou um tanto hermética. O que domina agora são banners de propaganda, press-releases e outros métodos de comunicação impessoais e unilaterais de empresas. O mais próximo de uma presença humana real são os botões de "fale conosco", que muitas vezes também são becos sem saída.

É claro que as salas de chat continuam populares, e muitos sites comerciais *são* legais; o Flash movimentou – literalmente – a Grande Rede. Mas aquele toque de "feito em casa" dos pioneiros perdeu-se um pouco.

Pois bem, está na hora de virar essa página! E é fácil dar originalidade e interesse ao seu site pessoal: seja um *blogger* – ou, em bom português, *blogueiro!* O blog (corruptela de *Web log* ou "diário na Web") é um sistema de publicação rápido e fácil que permite atualizar um site via browser, sem precisar editar uma única linha de código a qualquer momento e a partir de qualquer computador conectado. Você pode publicar o que você quiser: notícias, fotos, links comentados, resenhas de cinema, artigos sobre a Apple, poesias, *flames,* reflexões filosóficas... A facilidade de publicação dá um novo impulso para a sua veia de escritor, e no processo você multiplica o número de visitas do seu site e ainda faz uma porção de novos amigos, pois acaba atraindo gente com opiniões e gostos semelhantes. A Web já está repleta de blogueiros, cada um falando para todo mundo sobre tudo. E você pode fazer o seu, fácil, fácil. Quer saber como? Leia e entre para o clube!



Criando o seu blog

Existem várias ferramentas online para fazer um blog. A mais simples e baratinha (de graça, gente!) é o Blogger (www.blogger.com). Existem outros, como por exemplo o GreyMatter (http://noahgrey.com/greysoft); escolhemos o Blogger somente porque é o mais popular e completo. Editar o blog não requer conhecimento de HTML nem download de programa algum (tudo é feito através do browser). Vamos ver, então, como isso acontece no Blogger.

1 Vá ao site, clique onde está escrito "Sign Up" e preencha o cadastro. Escolha um nome de usuário e uma senha e confirme.





2 Na tela seguinte, digite seu nome, empresa, email e "concorde" com os termos de uso (nada realmente digno de atenção). Pronto, você já pode começar a criar o seu blog.

3 Agora, a parte trabalhosa: configurar o blog. Clique em "Create a New Blog" no box da direita e, na página seguinte, dê um nome para o seu blog (Title), explique sobre o que ele será (Description) e escolha se será público ou não. Blog público é aquele disponível para qualquer pessoa ver através do site do Blogger.

Tudo certo? Clique em "Next".







4 Você pode hospedar sua página de blog num domínio pertencente ao próprio Blogger, chamado **Blog*Spot,** também de graça. Ou então, pode fazer o Blogger mandar a página para um servidor de FTP de sua preferência; se já não tiver um, o StarMedia e o Terra são dois provedores que dão hosting gratuito e permitem FTP. A publicação no Blog*Spot tem duas desvantagens: o seu site vai ganhar um banner (ahá! esse negócio de grátis sempre tem um preço!) e os seus gráficos (GIFs e JPGs) têm que ficar em outro servidor, pois o Blog*Spot aceita única e somente a página HTML.

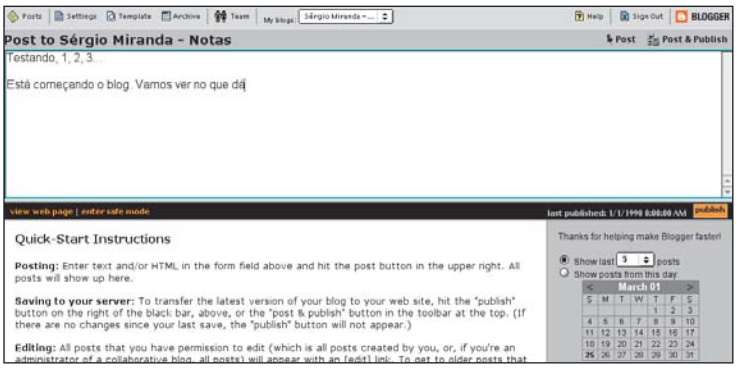
A vantagem do Blog*Spot é a velocidade de publicação da página, bem maior do que usando outro servidor, o que faz uma boa diferença para quem escreve frequentemente.

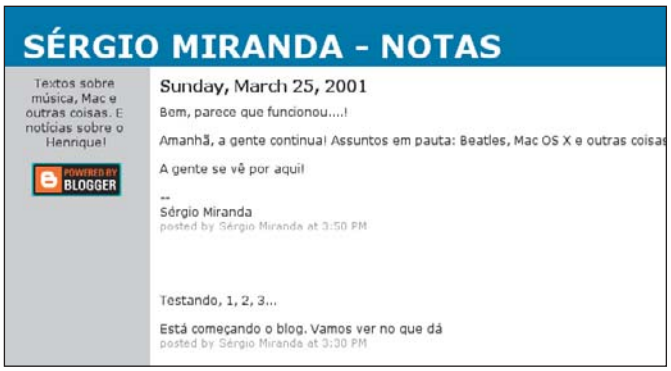
Se você for usar o Blog*Spot, é só clicar em "Next". Se for usar outro servidor, selecione "FTP it to your server" e forneça os dados.

5 Escolha um dos gabaritos *(templates)* de layouts disponíveis para o seu blog. Essa será a cara da sua página. O conteúdo do blog é totalmente independente do layout. Assim, você pode escolher um layout qualquer, só para começar, e mudar depois a qualquer momento, sem qualquer prejuízo para o material já escrito. Se você não gostar de nenhuma das templates, tudo bem: é possível montar a sua personalizada, bastando para isso conhecer alguns fundamentos de HTML.



6 Chegamos à página de publicação. Escreva a sua mensagem e mande-a para o mundo! Guarde o URL dessa página para acesso direto. Também dá para acessar o seu blog pela home page do Blogger – se somente você usa o seu computador, cheque a caixinha "Remember" para poder entrar direto na página, sem ser necessário dar a senha toda vez que for blogar. Mas... É só isso? Calma, Gafanhoto. Esse foi apenas o começo.





Blogueiros macmaníacos









Sim! Devotos da maçã e simpatizantes têm uma presença forte na "vizinhança". Visite e troque idéias com eles!

André Crespo www.andrecrespo.blogspot.com
Caio Barra Costa: 42 http://42.cabaretvoltaire.com
Doicheman www.doicheman.net
Elesbão: Bricabraque www.bricabraque.com
Felipe Bravo www.fwbravo.eti.br
Jean Boëchat www.boechat.com/tele
Jonathan Lake: Zigmeister http://zigmeister.blogspot.com
Lu Terceiro: Weblug www.lu3.com/weblug
MaGioZal http://magiozal.blogspot.com
Mauro Tojo: Hellz HeartBeats www.kyioshi.hpg.com.br/weblog/index.html
Mariana Newlands: A Cortina http://interludio.net/cortina
Mario AV www.marioav.com
MZK: Habitat http://urru.net
Patamoma: Just Like Heaven http://justlikeheaven.blogspot.com
Sérgio Faria: Catarro Verde www.catarro.blogspot.com
Tom-B http://tom-b.com

Configurando o blog

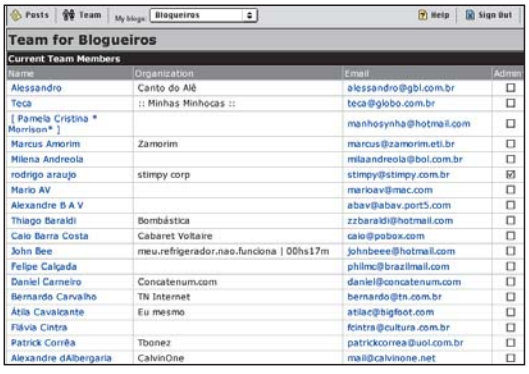
Tudo deve ter corrido às mil maravilhas até agora, mas ainda pode melhorar. As mensagens devem ser colocadas em ordem cronológica direta ou inversa? Devo incluir minha senha e *login* do FTP para não ter que digitá-lo toda vez que for publicar o blog?
Calma, chegou a hora das respostas.
Na janela de publicação existem alguns botões. O Settings (Configuração) é composto por quatro partes: Basics (Básica), Formatting (Formatação), Archiving (Arquivo) e Browse Shortcuts (Atalhos para o navegador).



Basics, como o próprio nome diz, é para as informações básicas, como o nome do blog, endereço do servidor FTP, descrição, essas coisas. Você pode alterar quando quiser qualquer uma dessas configurações. Atenção: a opção "No File Rename" não deve ser selecionada, a pedido do Blogger. É que assim evita-se perder arquivos caso aconteça algum problema durante a transferência para o FTP.
Em Formatting, você pode determinar quantas mensagens serão visualizadas de cada vez e por quantos dias; a ordem de exibição (Reverse com a mais recente no topo e Chronologically com a mais antiga no topo – dica: todo mundo usa a Reverse); formato da data e hora da mensagem e do cabeçalho do blog; fuso horário; língua; e a opção de converter as quebras de linha para que todo Enter seja interpretado como início de parágrafo.
Em Archiving, escolha com que freqüência deseja arquivar os blogs. Se você não pretende colecionar suas mensagens, elas ficarão no servidor, mas não serão publicadas. As opções são: semanal *(weekly)* e mensal *(monthly)*.
Se você estiver usando o Blog*Spot, o arquivo terá links automáticos na sua página de blog. Se você preferir usar um servidor FTP externo, é preciso definir isso em Settings e ter previamente criado o diretório nesse servidor. Ah, e não se esqueça de dar o nome do arquivo!
O atalho do browser (o tal do *"bookmarklet"*) é uma função bem bacana: é um link chamado "Blog This!", que pode ser adicionado aos seus favoritos. Assim, ao visitar uma página interessante com um texto que você gostaria de usar no seu blog, você seleciona a parte interessante, copia e clica no link. Uma janela do Blogger vai abrir com o link do site. Cole o texto e pronto, poste a mensagem e um abraço!

Tira a mão do meu blog!

O blog é só seu, tudo bem. Mas se você é do tipo mão-aberta e acha que o mundo deveria ser mais cooperativo, coisa e tal, é possível liberar outras pessoas para participarem do seu blog. Blogs coletivos podem ter inúmeras aplicações: você pode organizar um projeto conjunto, um fã-clube, um grupo de estudos, um fórum ou o que mais der na telha. Para quem já tem um blog pessoal, uma boa experiência é entrar para o "Blogueiros" (www.blogueiros.blogspot.com), um blog monstro com dezenas de membros.



Para compartilhar o blog, clique em Team (Equipe). Clique em Add Team Member (Adicionar Membro à Equipe) e escreva o nome, sobrenome e o email do seu amigo (ou amiga). Por fim, clique em New. Depois, mande um convite (Send Invite) via email perguntando se a pessoa está disposta a participar da brincadeira. Para remover alguém, basta clicar no botão Remove (o vermelho).

Endereços úteis

Arredores
http://ring.cabaretvoltaire.com/arredores
Índice com mais de 100 blogs brasileiros.

Bloghop www.bloghop.com
Página de avaliação de blogs. Os leitores visitam e atribuem uma cor a cada blog.

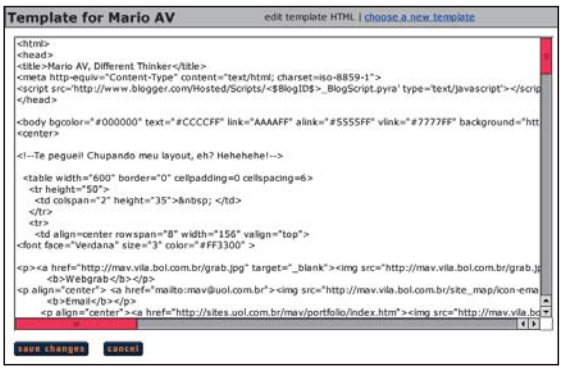
Site Meter http://sm6.sitemeter.com
Serviço de medição e rastreio de visitantes. Gratuito.

BlogVoices www.blogvoices.com
Transforme seu blog em um fórum! Cada um dos seus posts ganha um link automático para os visitantes deixarem comentários. Gratuito.

Weblogs.com www.weblogs.com
Crie e hospede seu weblog num único lugar. Aproveite para conhecer a turma de blogueiros do mundo todo.

Personalizar é preciso

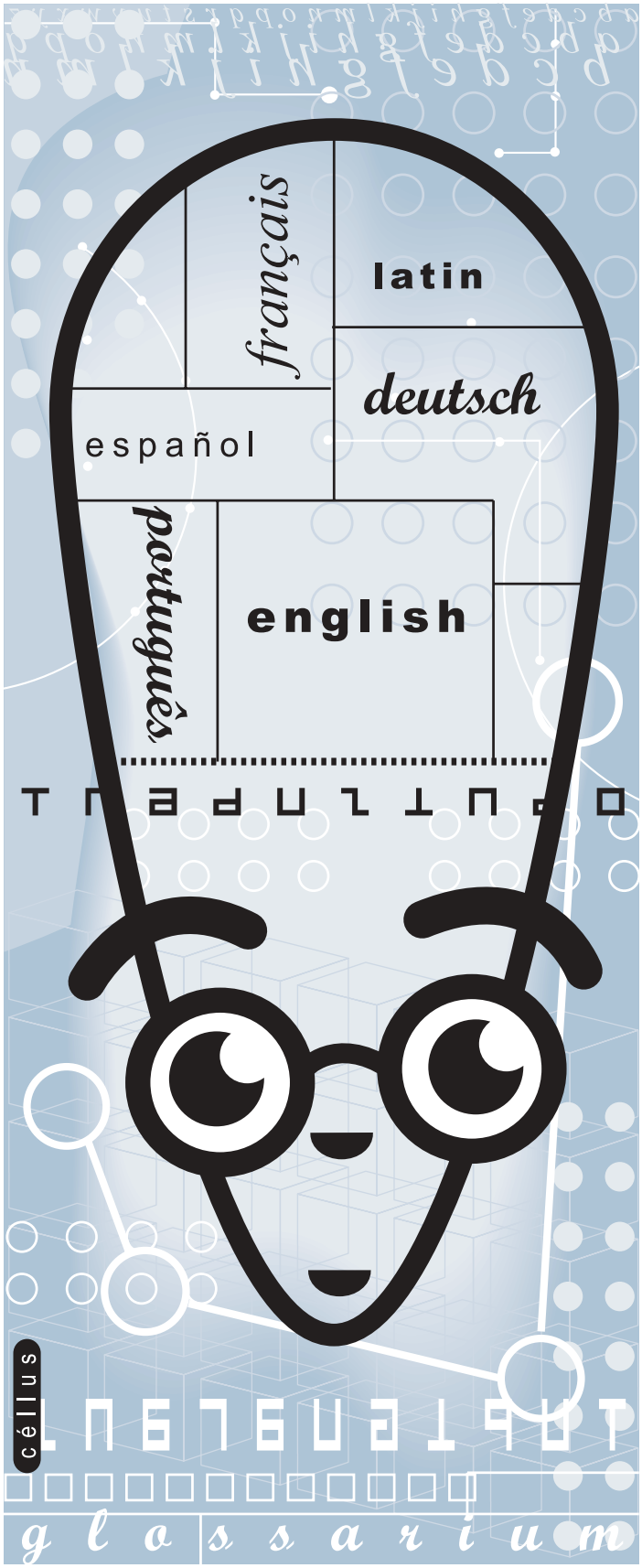
Quando for redefinir a aparência da página do seu blog, clique em Template (Modelo) e verá o código da página em HTML. Se quiser alterar alguma coisa, como inserir uma imagem ou fundo, basta modificar esse código.



O Blogger só utiliza para si mesmo alguns JavaScripts que aparecem no começo da página e o código especial que fica entre os tags <Blogger> e </Blogger>. Todo o resto pode ser mexido. Copie o código, edite-o à parte, teste-o no browser e copie-o de volta para a janela de edição. Clique em "Save Changes" e depois em "Publish", e o seu blog reaparecerá de cara nova. Para voltar à template original caso alguma coisa tenha saído errada, clique em "Choose A New Template" e escolha-a novamente!

SÉRGIO MIRANDA
Está coordenando seus pensamentos para escrever um blog filosófico sobre os Beatles.
Colaboraram **Átila Cavalcante** e **Mario AV**

Pequenas fontes do saber



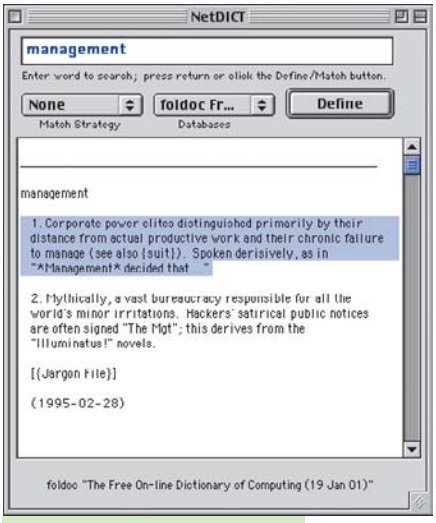
Dicionários virtuais podem dar uma mãozinha na hora do aperto

Dizem que o dicionário é o "pai dos burros". Maldade pura. Dicionários são gente boa. São papo-firme. Enfim, são bons amigos. E mais legais ainda são aqueles que não precisam ter a forma de pesados e desajeitados livros, que podem fazer mal à sua coluna ou afundar seu esterno. Estamos falando, é claro, dos dicionários e tradutores eletrônicos, que, num piscar de olhos, podem esclarecer suas dúvidas. Já existem até mesmo alguns programinhas que fazem a pesquisa online, funcionando como um cliente do DICT, um protocolo para acessar dicionários na Grande Rede (o que obviamente requer que você esteja conectado à Internet). O resultado disso é que um pequeno shareware pode acabar funcionando como uma enciclopédia, oferecendo mais informações do que se deseja ou imagina. Antes que você pergunte: não, não existe nenhum dicionário shareware de português para Mac. O único programa do gênero é o Aurélio Século XXI, que até hoje não tem corretor ortográfico para a nossa plataforma. A maioria dos programas que você verá a seguir estão em inglês ou são voltados para quem fala esse idioma. Mas pense no lado bom: é uma boa forma de afiar as suas habilidades linguísticas.

NetDICT 2.0



Dicionário que trabalha com servidores online (cliente DICT). Com ele, você pode procurar a definição de algum termo (de preferência em inglês, se não for um nome próprio) em uma ou várias bases de dados na Internet. Para os usuários mais versados, o NetDICT oferece métodos de pesquisa avançados (*lev*, *regexp*, *suffix*, *soundex*, *substring* e outros explicados pelo arquivo de texto que acompanha o programa) para encontrar termos similares. Infelizmente para nós, brasileiros, todos os servidores incluídos são em inglês. Mas existem alguns úteis e outros bem engraçados, como o Foldoc Free OnLine Dicionary of Computing ou o Jargon File. Peça para eles definirem a palavra *management* (gerenciamento) e divirta-se. De qualquer modo, é possível adicionar outros dicionários ao programa.

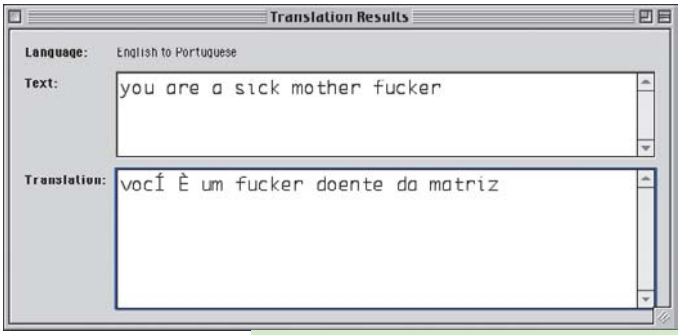


O NetDICT faz buscas em vários servidores online, alguns deles com definições bem engraçadinhas

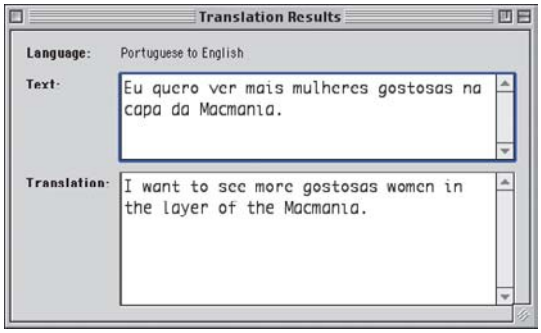
Language Assistant 2.1



O Language Assistant é um dicionário e tradutor para várias combinações de línguas, incluindo inglês, português, francês, alemão e espanhol; mas a maioria das combinações inclui o inglês (pelo menos na versão demo que testamos, que é válida por 30 dias). A empresa que desenvolveu o programa, no entanto, diz que o Language Assistant oferece, na versão completa, tradução entre 17 línguas, com mais de 200 combinações possíveis. O software utiliza base de dados e servidores de tradução online como Lycos, AltaVista e InterTran (este último não chegou a funcionar) para traduzir frases ou palavras. E você pode adicionar outros servidores na Web, se encontrá-los. O Language Assistant faz as traduções rapidinho, mas o resultado não é lá muito confiável, principalmente no que diz respeito a frases. Dificilmente você conseguirá uma tradução perfeita de uma oração, e o AltaVista ainda apresenta problemas com palavras acentuadas, substituindo a letra com acento por caracteres estranhos e amedrontadores. O registro do software custa US$ 19,95.



Para traduções via Internet rápidas e suspeitas, o Language Assistant é certamente uma opção

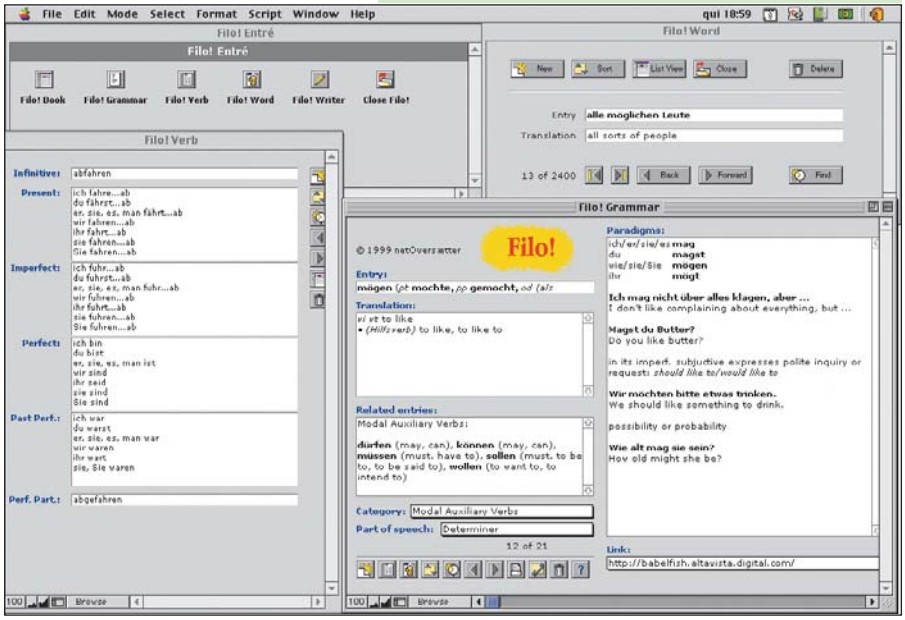


Filo! 6.1



Se você acha que falar alemão é mais do que fingir que está tossindo, vale a pena dar uma conferida no Filo!. Trata-se de um programa (na verdade, um módulo independente do FileMaker) que traz um dicionário alemão-inglês com 2400 termos e expressões, e um manual de gramática e conjugador com mais de 300 verbos em suas diferentes formas. Você pode adicionar mais palavras à base de dados do Filo!, adaptando-o às suas necessidades, e o módulo de gramática oferece atalhos para vários sites relacionados. O shareware também inclui um processador de texto bem simples, que checa a ortografia utilizando o dicionário do próprio programa, e uma agenda pessoal para catalogar telefones, endereços, email etc. É possível utilizar o Filo! por 30 dias. A taxa de registro custa US$ 30. O registro custa US$ 29.

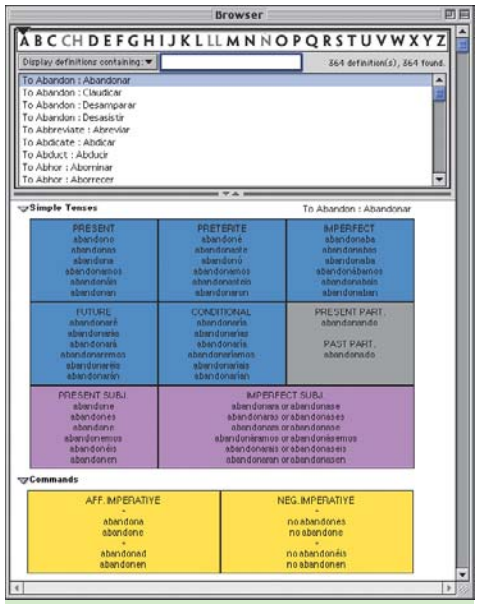
O Filo! é para quem quer se enveredar na língua dos filósofos ou aprender a pronunciar *"fünfhundertfünfundfünfzig"*



El Verbo Simple 2.6

El Verbo Simple é o seu professor computadorizado para ajudá-lo a dominar os macetes da conjugação de verbos em espanhol. Ele traz um dicionário de 4100 verbos e 5800 definições, mostrando as inflexões em 21 tempos verbais, e inclui ainda um prático guia gramatical. Além disso, você pode imprimir ou salvar em forma de texto qualquer conjugação de verbo.





El Verbo Simples é uma das formas mais baratas de aprender a conjugar verbos em espanhol

Para tornar tudo um pouco mais interativo, o programa conta com testes de múltipla escolha de conjugação. Quando você acerta uma questão, uma voz feminina o parabeniza dizendo fantástico ou coisa do gênero. Realmente estimulante. Você pode baixar a versão demo, compatível com o Mac OS 9, e testá-la por sete dias. Após esse período, é preciso pagar a taxa de registro de US$ 16. Em tempo: apesar do nome, os menus estão em inglês.

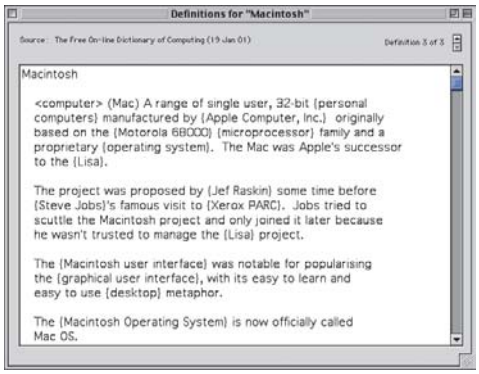
MacDICT 1.4.2



Eis um programinha pequeno e que pode ser útil na hora do "vamovê". O MacDICT é bem mais do que um dicionário; é um cliente DICT para se encontrar todo tipo de informação na Internet. A partir do programa em si ou de um conveniente módulo de Control Strip, é possível obter definições, fazer pesquisas de termos e encontrar palavras que estejam relacionadas a alguma pesquisa; tudo em inglês, é claro. Para compensar, o programa também traduz palavras e frases entre vários idiomas (incluindo o português) utilizando o Babelfish, o tradutor do AltaVista. Não é exatamente o modo mais seguro de se fazer uma tradução, mas no desespero pode ser muito útil.



Com seu módulo de Control Strip, o MacDICT ganha o prêmio de dicionário mais prático de usar

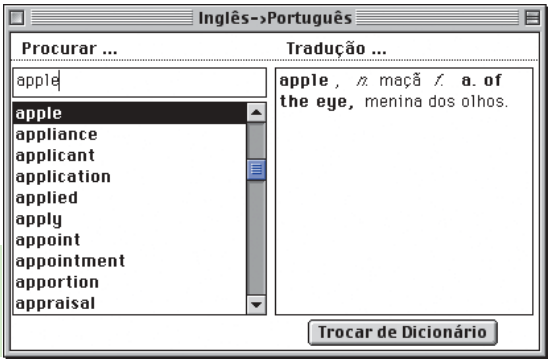


As pesquisas realmente podem surpreender: ao pedirmos para o programa definir a palavra Brazil, conseguimos obter mais informações sobre esse desconhecido país do que imaginávamos (incluindo a porcentagem de votos que cada candidato à presidência obteve nas eleições de 1998). E o melhor é que o MacDICT funciona sem problemas, mesmo que você decida não pagar a taxa de registro de US$ 5, que, convenhamos, é baratíssima tendo em vista o que ele oferece.

Keys Into Portuguese



O Keys Into Portuguese é um pequeno dicionário que pode servir tanto para brasileiros quanto para estrangeiros, pois ele funciona tanto do inglês para o português quanto no sentido inverso. Inclui uma base de dados com mais de 40 mil termos, que podem ser acessados facilmente, bastando digitar as primeiras letras da palavra. E o usuário pode optar por menus em inglês ou português! Viva!
Você encontrará ainda um guia de pronúncia, verbos e frases em ambas as línguas, além de informações práticas sobre abreviações, expressões, sinais, dias da semana, meses, números e outras coisas. O programa se concentra no inglês americano e no português brasileiro, mas existem algumas informações sobre o dialeto de Portugal.
A versão demo inclui uma base de dados limitada e é preciso desembolsar US$ 25 para ter o produto completo.



Prático e com menus em português, o Keys Into Portuguese oferece dicionário inglês-português e vice-versa

Ortograf 1.0



Quer testar a quantas anda seu vocabulário em inglês? Que tal, então, um joguinho de caça-palavras? É exatamente isso que o Ortograf oferece: um jogo divertido e educativo. Você pode jogar contra outras pessoas (infelizmente, não funciona em rede) ou contra o Mac, em vários níveis de dificuldade. Porém, mesmo no nível mais fácil, o computador joga "sujo" e tem momentos em que você chega a acreditar que ele está inventando palavras. Durante o jogo, você tem a opção de verificar se uma palavra consta do dicionário que acompanha o programa, e pode até adicionar novas palavras.



Teste seu vocabulário de inglês nesse jogo de caça-palavras, mas desconfie sempre do computador durante a partida

Além do modo clássico, o Ortograf oferece mais três variações do jogo, mas, na versão não registrada, ele permite jogar apenas quatro rodadas e não deixa salvar seu jogo. Além disso, se você não pagar os US$ 20 da taxa de registro, o Mac só joga no nível iniciante e ainda some com 20 peças da partida.

Nenhum dos programas listados aqui é uma panacéia para todos os seus problemas de compreensão ou expressão linguística. Talvez você até mesmo chegue à conclusão de que nada substitui um bom dicionário impresso. Mas lembre-se de que estamos falando de produtos modestos que podem ser registrados ou adquiridos a preços módicos. Se você estiver disposto a desembolsar uma grana mais sarada, já é possível encontrar dicionários e tradutores eletrônicos bem mais completos por esse mundão a fora. Só que esta é uma história para ser contada em outra ocasião... M

MÁRCIO NIGRO
Acha a tradução da "História Sem Fim" muito ruim.

Onde encontrar

El Verbo Simple 2.6	6 MB	http://homepage.mac.com/jsluzevich/verbo.html
Filo! 6.1	3,2 MB	www.netovrst.dk
NetDICT 2.0	604 KB	www.kagi.com
Language Assistant 2.1	570 KB	www.xorsis.com
Keys Into Portuguese	270 KB	www.exceller.com/exceller/keyinpormac.html
MacDICT 1.4.2	694 KB	http://bains.hypermart.net
Ortograf 1.0	1,4 MB	www.ortograf.com

MacPRO
o suplemento dos power users
Ano 4 - Nº30
Parte integrante da revista Macmania
Não pode ser vendido separadamente

ProNotas

Mixagens mais fáceis

TC Works lança placa de DSP para programas compatíveis com tecnologia VST

A TC Works, criadora de vários plug-ins de efeitos para programas de gravação e edição de áudio, está lançando a **TC PowerCore,** uma placa com um processador Power PC e quatro chips DSP *(Digital Signal Processing* ou processamento digital de sinal) da Motorola, rodando a 2,8 GHz. A placa permite a mixagem e a aplicação de efeitos sem o auxílio da CPU, liberando-o para outras tarefas, desde que se use plug-ins VST PowerCore, tecnologia desenvolvida pa partir da VST da Steinberg (criadora do Cubase).

Compatível com áudio de até 24 bits e 96 kHz, a TC PowerCore é capaz de realizar 400 milhões de instruções de DSP por segundo. A empresa garante que o poder de processamento de sua placa é superior a um G4, por ser um dispositivo dedicado, e que ela transforma todos os programas compatíveis com VST (Cubase, Logic Audio e outros) em *workstations* de áudio de alta performance.

Um pacote de efeitos da companhia acompanha o produto, incluindo os plug-ins TC Mega Reverb, TC Chorus/Delay e TC EQSat, feitos para rodar na placa de DSP, mas que poderão ser acessados pelo programa VST tranquilamente (a TC Works oferece outras opções). O melhor é que você pode usar os plug-ins PowerCore e VST ao mesmo tempo, num mesmo canal de áudio. O único senão é que os plug-ins VST tradicionais vão continuar a ser processados pela CPU. Porém, a TC Works garante que seu novo formato de plug-ins é um padrão aberto e qualquer empresa poderá desenvolver produtos VST PowerCore.

Os requisitos mínimos para rodar a placa são um Mac G3 ou G4, 128 MHz de RAM, Mac OS 9 e uma placa de áudio compatível com o padrão ASIO.

TC Works: www.tcworks.com

Festival das fontes

Adobe FontFolio 9 chega ao Brasil

O catálogo completo de fontes da Adobe, **FontFolio,** foi atualizado e chega ao Brasil em maio. São cerca de 300 novas fontes, incluindo as no novo formato OpenType, desenvolvido em conjunto pela Adobe e Microsoft e que funciona no Mac e no PC sem precisar de conversão. Para instalar as OpenType é preciso ter o Adobe Type Manager (ATM) 4.6.1, que também está disponível no CD. As fontes do pacote podem ser instaladas em até 20 computadores diferentes. O Font Folio 9.0 é compatível com Mac OS 7.6 a 9.x e Windows e custa US$ 12.090.

Adobe: www.adobe.com.br/products/fontfolio

Commotion 3.1

De igual para igual com os rivais

por João Velho



A competição acirrada está gerando um fenômeno interessante entre os softwares de pós-produção e finalização de vídeo: eles estão ficando cada vez mais parecidos. Não há mais espaço para produtos diferenciados capazes de realizar tarefas isoladas, porque elas tendem a ser incorporadas pelos competidores de forma nativa ou sob a forma de plug-ins de terceiros.

Pela nova tendência, sobrevive quem junta o máximo de recursos num só pacote, para pelo menos poder ficar com uma fatia do mercado. Resultado: todos acabam fazendo tudo, o que os torna praticamente iguais. As diferenças ficam nos detalhes, a maneira como funcionam e a eficiência de cada um.

O lançamento da nova versão 3.1 do Commotion Pro é exemplar. Ao agregar a função de composição de imagem, a maior novidade do upgrade, a Pinnacle Systems (que adquiriu a Puffin Designs, criadora do Commotion) busca claramente um perfil mais auto-suficiente para o produto, que o torne apto a brigar de igual para igual com o Adobe After Effects e com o recém-lançado combustion, da Discreet.

A versão 3.1 é um produto maduro e tentador

Composição de imagem era só o que faltava

Até a versão anterior, o Commotion se destacava pela sua tecnologia de uso da memória RAM para fazer preview de vídeo de tela cheia com resolução máxima, e por oferecer excelentes ferramentas de pintura dinâmica, *motion tracking*, rotoscopia e máscaras em movimento. Já havia surgido uma *timeline* para efeitos dinâmicos, que eram aplicados de modo destrutivo, sem possibilidade de novos ajustes.

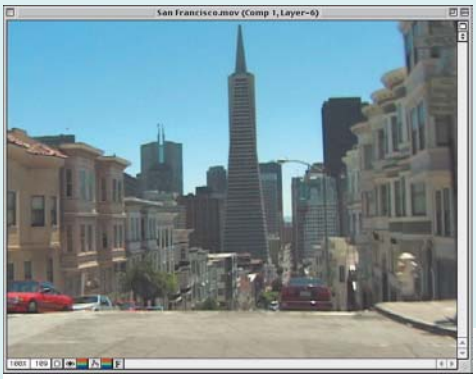
A dependência do After Effects era total e assumida. O trabalho inevitavelmente teria que ser terminado no software da Adobe, já que o Commotion só podia trabalhar um clip por vez. O maior problema desse sistema, fora ter que ficar trocando de software e gerar novas mídias, consistia na dificuldade de trabalhar o clip destinado a se tornar um layer de uma composição sem visualizar o background e outros possíveis elementos.

Agora tudo mudou. A versão 3.1 do Commotion Pro traz uma interface específica para composição, com uma janela de projeto, uma janela de composição e uma nova *timeline* capaz de comportar infinitas camadas de imagem com controles de parâmetros diversos por *keyframes*.

A interface ficou incrivelmente semelhante à do After Effects. Se por um lado isso ajuda, por outro me pergunto se não faltou uma certa dose de originalidade. Afinal, é legal ser surpreendido com alguma solução diferente ou um conceito novo (como no caso do combustion), quem sabe ampliando as possibilidades de criação...

Os procedimentos básicos de composição são os de sempre: importar as mídias originais para a janela de projeto, criar uma composição e arrastar as mídias para a *timeline* correspondente. A janela de projeto não importa e nem cria folders. Através dela, é possível classificar os itens de acordo com vários atributos e correr os *frames* de um item na telinha que surge na parte superior da janela de projeto. O programa permite criar *proxies* de baixa resolução já na importação dos arquivos e também fazer substituições de mídias.

Em modo nativo, são aceitos os formatos de arquivo PICT, Cineon e Electric Image, mas ▶





Não é o Jogo dos 7 Erros... Na composição final, além do motion tracking *usado para fazer os elementos casarem com o movimento da câmera do background, também foram utilizados os recursos de* rotospline *para recortar os prédios que ficam na frente do OVNI e plug-ins do pacote Composite Wizard para equalizar as cores do pato com o fundo*

usando o QuickTime e os plug-ins de *input/output* do Photoshop ou After Effects é possível importar vídeo e mais uma boa quantidade de tipos de arquivos gráficos. No entanto, o Commotion ainda está mais centrado no suporte a mídias dinâmicas. O programa não importa arquivos vetoriais tipo Illustrator, nem leva em consideração os layers dos arquivos do Photoshop – algo bastante limitador para quem trabalha com *motion graphics*. Notei também um insistente contorno branco em figuras com recorte importadas do Photoshop.

Os parâmetros de cada layer estão agrupados em três seções distintas, uma para *rotosplines* e *mattes*, outra para filtros e a terceira para opacidade e operações geométricas. Os *keyframes* contam com três modos de interpolação – *spline*, *hold* e linear – e há uma janela à parte para edição de curvas de valor dos *keyframes* (a curva de velocidade existe, embora não seja manipulável). Dá para editar um *motion path* na janela de composição, mas sem curvas Bézier.

Seguindo o modelo do Photoshop, os layers possuem *transfer modes* para variar a forma de interação entre eles. Assim como os *splines*, o número de *mattes* por layer é ilimitado e eles podem interagir subtraindo, somando, por intersecção etc. O Commotion ainda oferece um excelente *motion blur* (inclusive para *splines*) e *frame blending*, habilitados separadamente para cada layer (embora o ajuste do motion blur seja um só, geral para toda a composição).

Elementos podem ser clonados entre layers de uma mesma composição. Apertando a tecla Option, tal como no After Effects, podemos acompanhar as transformações nos layers no momento da manipulação, seja alterando propriedades pela *timeline* ou movendo e escalando os elementos direto na janela de composição. A tecla Option também serve para forçar um preview através do *scrubbing* da *timeline* ou da palete de playback.

Quando movimentamos ou manipulamos os itens na janela de composição, não há monitoração de valores em tempo real das alterações de posição e outros parâmetros na *timeline*, nem na janela Info. Não há réguas na janela de composição, só as indicações em overlay das áreas de segurança para título e ação. Ressente-se da falta do recurso de *nesting compositions*, que a Pinnacle promete para breve. Vamos aguardar.

Pintando layers

A pintura pode ser feita em um layer de cada vez, na janela de composição ou na janela do clip, num recurso que a Pinnacle chama de "Two-way Paint". Isso é útil, por exemplo, em situações em que há alterações geométricas na composição que podem dificultar a pintura. No entanto, em outra pequena limitação, um clip só pode ser pintado desabilitando temporariamente os efeitos aplicados sobre um layer. É possível criar layers transparentes e pintar sobre eles, uma boa alternativa de pintura sobre a composição inteira sem afetar nenhuma mídia. Há ainda um bem implementado recurso de *onion skin*, que facilita a pintura frame a frame.

A pintura dos layers no Commotion 3.1, assim como nas versões anteriores, não é vetorial, e por isso não pode ser modificada ou reajustada facilmente, mesmo se ela for feita no canal alfa. Em que pesem todos os bons recursos como FX brushes, com traços texturizados, com o lançamento do combustion e mesmo do plug-in Cult Effects que será incorporado na versão 5.0 do After Effects, ambos oferecendo pintura vetorial, não se pode deixar de considerar o *gap* de funcionalidade que fica entre esses programas e o Commotion.

Efeitos valorizam o pacote

A Pinnacle partiu mesmo com tudo que tinha para firmar de vez o Commotion como um software mais versátil e com variedade de aplicações mais ampla. E não fez por menos: pegou todas as coleções de plug-ins de efeitos para After Effects da Puffin e embutiu-os no pacote do Commotion. Trata-se de quatro coleções de filtros: o Primatte Keyer, o Composite Wizard, o Image Lounge e o Knoll Light Factory. Nada menos do que quatro produtos, no valor de quase US$ 2 mil, agregados ao Commotion. E para melhorar, os efeitos são aplicados nos layers de modo não-destrutivo.

Em princípio, o Commotion é compatível com os plug-ins do After Effects, mas os plug-ins que vêm com o software não fazem o caminho inverso, não dando mole para quem quiser "pular a cerca".

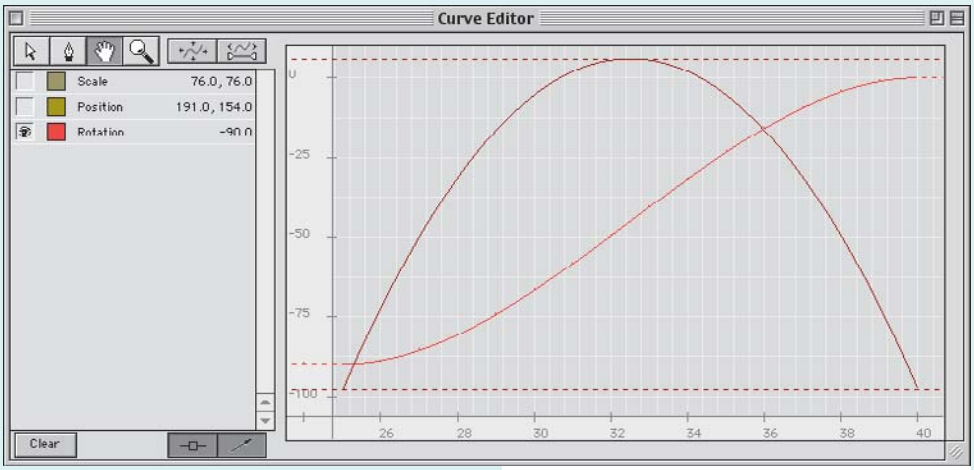
De qualquer maneira, os filtros são excelentes, com destaque para o Primatte Keyer, que consegue a proeza de fazer recortes extremamente complicados, no nível de um combustion ou Ultimatte, com procedimentos supersimples e fáceis de aprender e operar. O Composite Wizard completa com perfeição os ajustes finais e a limpeza dos *mattes*.

Também parte do "super *bundle*", para os que não conhecem, o Image Lounge é um dos melhores pacotes de filtros para After Effects, com mais de 20 efeitos que simulam elemen-

A combinação dos recursos de rotospline *com os novos plug-ins de* keying *do Commotion resolvem qualquer recorte complicado. Neste caso, os* splines *serviram para recortar a figura onde não havia fundo azul. As imperfeições do fundo azul também foram facilmente superadas com a limpeza do* matte.







A figura mostra o editor de curvas com a representação gráfica da curva de valores em conjunto com a curva de velocidade correspondente. Pena que só dá para manipular a curva de valores

tos naturais, produzem texturas, efeitos de texto animado e muito mais. Ainda sobra a simulação de *lens flare* do Knoll Light Factory, que ainda é o que há de melhor desse tipo de efeito em Desktop Video. Esses pacotes de filtros mereciam uma resenha à parte cada um, com nota máxima para todos.

Os filtros ficam com a interface embutida na *timeline*, e em alguns casos contam com uma janela de ajustes à parte. Não chega a ser um problema, mas a solução de uma janela inteiramente dedicada aos filtros, como no AE, ainda me parece mais confortável.

A janela de projetos vem com um campo informando se há aplicações de tracking *sobre um clip. Os frames podem ser visualizados no ícone do elemento que aparece na parte de cima da janela*



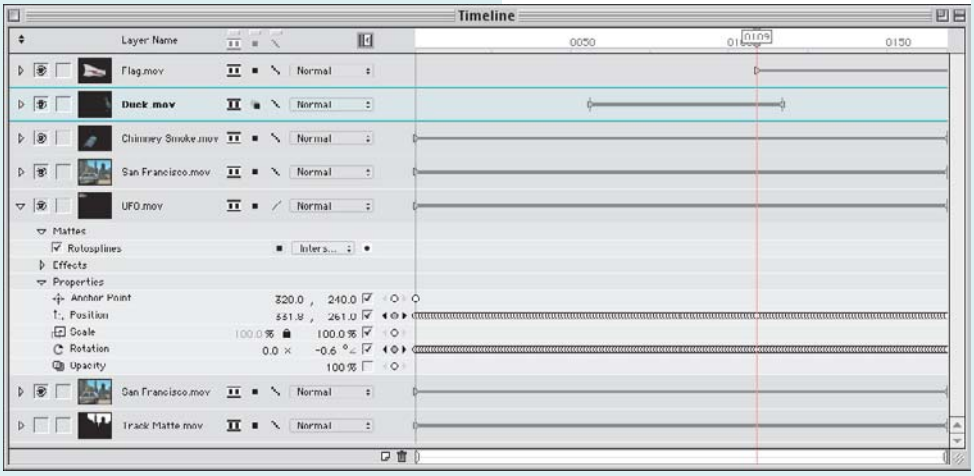
Preview e output

Restam ainda algumas boas surpresas no Commotion 3.1 para comentar. Além do suporte de preview com update contínuo (inclusive para operações de pintura) via placas como Media 100 e as da própria Pinnacle, há duas outras novas formas automáticas de preview de composições: uma pela porta FireWire e uma para Web (seguindo ajustes pré-estabelecidos pelo usuário).

Não menos interessante, o recurso Super Cache Disk Playback estende a capacidade de playback pela RAM para o playback via disco. A nova tecnologia criada para o Commotion permite (com o uso de discos que superem a marca de 40MB/s de taxa de transferência) o playback em tempo real de arquivos de vídeo sem compressão.

Conclusão

Se o Commotion já era um bom programa para rotoscopia e criação de máscaras em movimento, é claro que ele ficou ainda melhor com a capacidade adicional de composição e os novos filtros (não se pode esquecer que os quatro pacotes da Puffin também estão disponíveis para o After Effects). Outras pequenas melhorias, como a nova interface de *tracking* e a ferramenta do tipo *freehand* para *spline*, aumentam o valor do upgrade.



Onde encontrar

Pinnacle Systems: www.pinnaclesys.com
NAB: (021) 540-5559
AD Videotech: (011) 5573-4069
Crosspoint Eletrônica: (11) 3848-9585
(21) 495-5545
Preço: US$ 1995

Mas o fato é que, em seu novo perfil, o Commotion ainda precisa amadurecer muito para competir com os seus rivais. Não há suporte para áudio (apesar de ele ficar preservado nos arquivos originais) e muitos outros detalhes ficam a dever para um bom software de composição. Como a Puffin é tradicionalmente eficiente nessa coisa de bons upgrades, não tenho dúvidas de que o Commotion vai superar rapidamente essas fraquezas.

Não consegui entender porque o manual do software piorou tanto. É muito difícil achar assuntos específicos no índice das últimas páginas, e os tutoriais só privilegiam as novidades acrescentadas pelo upgrade. Falta lembrar que existe uma versão Commotion DV, bem mais barata, que não vem com os principais filtros aqui citados e nem *motion tracking*.

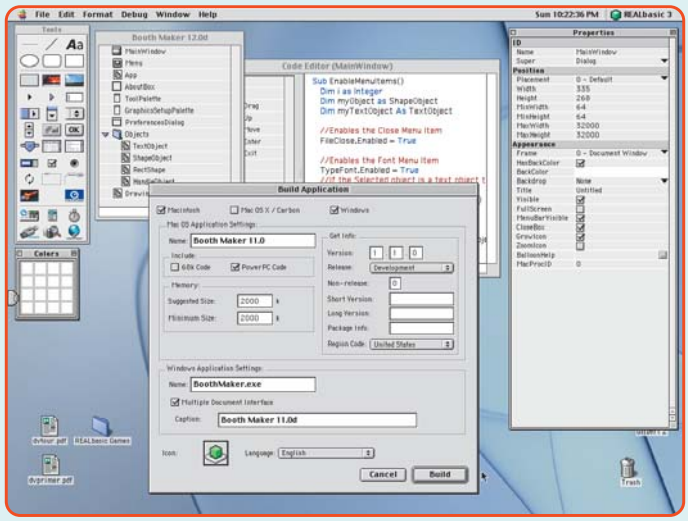
Uma dica para quem se interessou pelo software: no momento em que escrevo esta resenha, está rolando uma promoção no site do Commotion em que o software está saindo pela metade do preço; ou melhor, US$ 995 no caso de uma primeira compra, mas para o upgrade o desconto também vale. Diante de tudo que foi dito, é tentador, não acha? M

JOÃO VELHO
jvelho@cyberhome.com.br
É sócio da Digiworks, empresa de criação de projetos de vídeo e animação digital.

Para os acostumados com o After Effects, a timeline *do Commotion não tem mistério. Nada mais familiar do que os diversos parâmetros, controles de* keyframe, transfer mode *e a forma de se trabalhar*

REALbasic 3.0
Parte 1

por Gilbert Canaan



Quem se lembra da versão 1.0 do **REALbasic**? No Brasil, talvez quase ninguém, mas a primeira reação foi: "BASIC? *Nhé.* BASIC já morreu, é linguagem para aprendiz. Isso aí é uma cópia atrasada do Visual Basic do Windows. Programadores de verdade usam C++..."

A verdade é que, dois anos mais tarde, a REAL Software provou mais uma vez que o lema da Apple está certo: *Pense Diferente!*

A versão 2.0 do REALbasic veio trazer uma maneira totalmente inovadora de programar no Mac (com a opção de gerar aplicativos para Windows), que ganhou duas vezes consecutivas o prêmio Apple (nos EUA) de melhor aplicativo do ano, em 1999 e 2000.

Talvez alguém possa dizer: "Bem, antes já existia o HyperCard, intuitivo e facílimo de aprender e usar. E o que dizer do Prograph, com sua linguagem totalmente orientada por objeto?"

Certo, mas a linguagem do HyperCard, o HyperScript, é *interpretada;* ou seja, toda vez que alguém executa um aplicativo (ou *stack)* produzido com HyperCard, cada linha de código tem que ser lida em sequência, o que o torna extremamente lento e dá muita dor nas costas.

O REALbasic possui um compilador que "traduz" o código do seu aplicativo para uma linguagem que o computador processa rapidamente. O Prograph, por sua vez, possuía um compilador, mas tinha uma interface um pouco complicada. Cada objeto era interligado ao outro por linhas, o que no fim se parecia mais com uma teia de aranha. Uma das funcionalidades mais fortes do REALbasic é a lógica visual que ele possui.

A grande diferença na versão 3.0 do REALbasic está na interface gráfica: os novos e maiores ícones da janela de ferramentas ajudam na identificação de cada ferramenta, com um jeitão de Mac OS X. Aliás, a harmonia entre REALbasic 3.0 e o Mac OS X não está só na interface, mas também na opção de compilação para o Carbon e uma centena de outras novas funcionalidades (incluindo a tecnologia XML, a qual explicaremos no próximo artigo), sem afetar as anteriormente existentes.

Para aqueles que gostam de programar jogos, aqui vão algumas das coisas que agora são parte da interface do REALbasic 3.0:

- Ao criar uma janela, existe agora uma opção chamada "FullScreen", que dimensiona a janela de acordo com o tamanho da tela do usuário.
- Outra opção encontrada nas janelas é a "MenuBarVisible". Permite que você esconda ou mostre a barra de menu (legal de usar, por exemplo, na introdução de um jogo.)
- A ferramenta "SpriteSurface" foi otimizada para melhor animação.
- O suporte à tecnologia de vídeo OpenGL também foi melhorado.

O mais importante de tudo é que, embora o REALbasic possuir uma interface gráfica e uma estrutura incrivelmente fácil de usar, isso não significa que ele não seja um ambiente de desenvolvimento sério e poderoso. Na verdade, ótimos aplicativos, incluindo a nova versão do Internet Explorer para o Macintosh, foram desenvolvidos com ele.

Por isso, se você ainda pensa que para programar você precisa de um óculos "fundo de garrafa", um jaleco branco de cientista e aprender C++, pense duas vezes e dê uma conferida. A versão 3.0 do REALbasic em português já está disponível e pode ser baixada do site da Canvicz Software (www.canvicz.com.br).

Tutorial

Se você já está se transformando em um ser jurássico, deve se lembrar de um brinquedo muito popular na década de 70, chamado **Genius**. Não lembra? Ele tocava uma sequência de sons e luzes e você tinha que apertar exatamente os botões que reproduziam aquela sequência... Lembrou? Neste tutorial de duas partes, criaremos uma versão eletrônica dele, usando o REALbasic 2.1.2; nesta edição construiremos a interface e na próxima digitaremos o código. (Se você estiver com a versão 3.0, siga as mesmas instruções.) Este aplicativo foi baseado na versão em francês de "Simon", de C. Brunel.

Window

Identificação	
Name	JanelaPrincipal
Super	Window
Posição	
Placement	0 - Pré-definido
Width	300
Height	300
MinWidth	64
MinHeight	64
MaxWidth	32000
MaxHeight	32000
Aparência	
Frame	0 - Janela de Documento
HasBackColor	yes
BackColor	52 50 129
Title	Gênio

Retângulo

Identificação	
Name	Rectangle1
Index	2
Super	Rectangle
Posição	
Left	18
Top	18
Width	263
Height	228
Aparência	
FillColor	219 219 219
BorderWidth	4
TopLeftColor	127 127 127

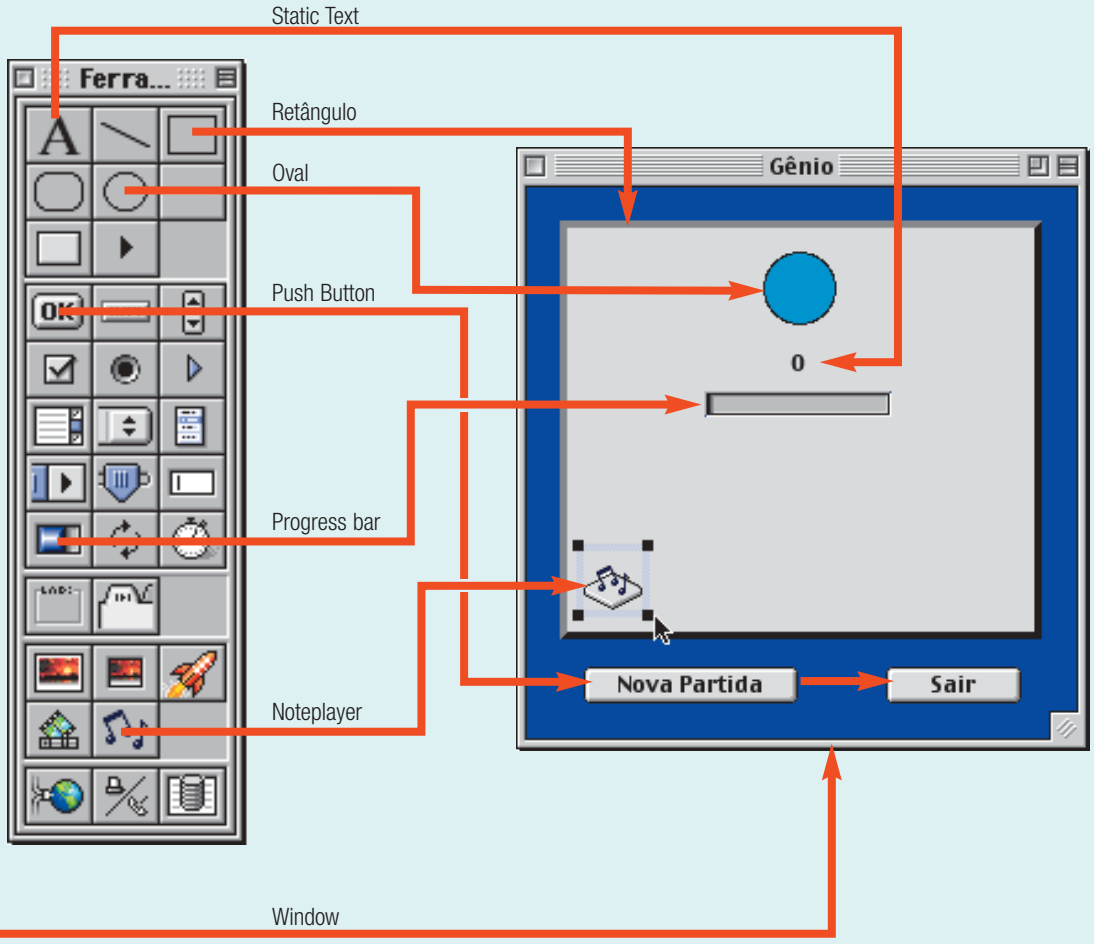
Oval - Botão

Identificação	
Name	Oval1
Index	1
Super	Oval
Posição	
Left	129
Top	35
Width	40
Height	40
Aparência	
FillColor	80 129 194
BorderWidth	1

Static Text - Po

Identificação	
Name	
Super	
Posição	
Left	
Top	
Width	
Height	
Aparência	
Text	
TextAlign	

1 Para começar, vamos dar um duplo clique no ícone do REALbasic para lançá-lo.
2 O REALbasic abrirá uma janela chamada "Sem Título". Iremos usar essa janela para começar a construir o aplicativo.
3 Arraste os objetos para a janela do projeto como no diagrama ao lado, tomando cuidado com a ordem para que o retângulo não cubra o oval ou a barra de progresso, por exemplo.
4 Em seguida, entre com os dados, que estão no rodapé da página na janela de propriedades.
5 Para fazer com que a janela de propriedades corresponda ao objeto que você quer editar, basta dar um clique no objeto para selecioná-lo.
6 Parabéns! Você acaba de completar a primeira parte de nosso tutorial de REALbasic.
Simples assim! **M**





Janela de propriedades

O coração do REALbasic é a janela de propriedades. É ela que controla o gerenciamento dos objetos, designando funções e – lógico – propriedades para botões, campos de texto e qualquer outro objeto que seja usado no programa.

ntos

Pontos	
StaticText	
118	
88	
60	
16	
0	
1 - Centro	

Progress Bar

Identificação	
Name	ProgressBar 1
Super	ProgressBar
Posição	
Left	98
Top	112
Width	100
Height	12
Estado Inicial	
Value	0
Maximum	19

Onde encontrar

RealBasic em português:
www.canvicz.com.br

Noteplayer

Identificação	
Name	Nota
Super	NotePlayer
Posição	
Left	31
Top	198
Comportamento	
Instrument	74

PushButton - nova partida

Identificação	
Name	NovaPartida
Super	PushButton
Posição	
Left	31
Top	261
Width	117
Height	20
Aparência	
Caption	Nova Partida

PushButton - sair

Identificação	
Name	Tchau
Super	PushButton
Posição	
Left	196
Top	261
Width	74
Height	20
Aparência	
Caption	Sair

Media 100i

por João Velho

Novidade por aqui, rolando direto nos EUA, o acesso à Internet por banda larga vem abrindo espaço para o *streaming* de vídeo via rede. Com o lançamento do sistema de edição não-linear que deu origem ao seu nome, a Media 100 reafirma sua decisão de investir sem hesitação em ferramentas de criação de conteúdo para esse mercado.

O Media 100 i corresponde à versão 7.0 do sistema de edição. O "i" minúsculo no final e o logotipo novo tentam assinalar um certa mudança de perfil gerada pela adição de recursos de autoria de *streaming* interativo ao programa original. Houve também uma modificação na linha de produtos, que agora conta apenas com quatro configurações (leDV/lx/xs/xt). Por outro lado, não faltam à nova versão muitas outras pequenas e deliciosas melhorias que sempre caracterizaram os upgrades do Media 100.

Os requisitos para rodar o Media 100 i exigem 256MB de memoria RAM, MacOS 9.0.4, e o Quicktime 4.1.2. Usando discos formatados para Mac OS Extended (HFS Plus), o usuário se beneficia do fim do limite de 2GB para os arquivos de mídia, mais do que aguardado e finalmente incorporado pela Media 100.

EventStreaming

Seguindo a trilha de sucesso da integração com o Media Cleaner Pro 4.0, o Media 100 i trabalha ainda mais afinado com o Cleaner 5. Entre as novas opções de exportação para o software de compressão, podemos enviar clipes com gráficos estáticos como *overlay,* o que evita recompressão e funciona como uma trilha à parte nos filmes QuickTime. Além disso, dá para compartilhar a nova menina do olhos da Media 100, conhecida como **EventStreaming**. A tecnologia de autoria de eventos de *streaming* de vídeo do Media 100 i é a mesma do Cleaner 5 *(resenhado na Macmania 83)*. Ela permite que o usuário associe eventos a frames específicos de um programa de edição ou de um clipe, de modo a criar filmes interativos direcionados para



A janela EventStream é um pouco maior no Media 100 do que no Cleaner, mas os recursos são os mesmos

Internet, CD-ROM e DVD. Entre os formatos de *streaming* de video existentes, só o QuickTime oferece suporte a todos os tipos de eventos disponíveis.

As interfaces são ligeiramente distintas, mas os recursos disponíveis são praticamente os mesmos no Cleaner e no Media 100 i. É o caso de se perguntar: se o Cleaner 5 vem incluído no pacote do Media 100 i e o projeto acabará tendo que ser processado pelo software da Terran Interactive (adquirida no ano passado pela Media 100), para quê ter os mesmos recursos nos dois programas?

As vantagens mais evidentes estão na maior integração da autoria de EventStreaming com o processo de edição e na possibilidade de usar o mesmo conjunto de ajustes de autoria (vinculado ao material originado no Media 100 i) em todos os projetos processados depois no Cleaner. Isso elimina a necessidade da repetição da criação de eventos para formatos de saída distintos.

A interface de autoria foi construída a partir de uma janela padrão para os programas e para os clipes. Nela, cada evento fica com uma linha. Estes são os principais tipos de eventos:

- **Web Poster** – Indica o frame a ser mostrado antes que o filme comece a ser tocado.
- **Chapter** – Indica o nome de um capítulo para navegação temporal de um filme.
- **Keyframe** – Indica um frame onde necessariamente será aplicado um *keyframe* no processamento final do Cleaner.
- **Display Text** – Associa um texto de até 1000 caracteres a um trecho do filme.
- **Open URL** – Instrui o browser a acionar uma URL ou documento HTML.
- **Go To Time** – Pula para outro trecho do filme.
- **Replace** – Especifica uma URL para iniciar um novo filme a partir de um determinado ponto.
- **Pause** – Pausa a reprodução do filme.
- **Hotspot** – Assinala uma área da imagem à qual podem ser associadas algumas ações.

Dentre os tipos de eventos, o Hotspot chama atenção pelo efeito de botão sobre a imagem, o que melhor identifica a idéia de interatividade. Basta clicar em um Hotspot para disparar uma ação específica como Pause, Play, Go to time, Open URL e Replace Movie. O evento Hotspot possui uma janela adicional para designar a área afetada (que pode ser oval ou retangular) e fazer outros ajustes.

Um evento Hotspot pode ter apenas um *hotspot*, porém com multiplas ações associadas. Em compensação, um mesmo frame pode abrigar múltiplos eventos Hotspot.

A autoria de eventos Hotspot no Media 100 i é um pouco mais confortável e rica em recursos do que no Cleaner. Pelo Media 100 i



O Media 100 i possui mais ferramentas para editar um hotspot que o Cleaner 5

podemos, por exemplo, criar *hotspots* na forma de polígonos e determinar formas diferentes para o início e para o fim do evento.

Assim como no Cleaner 5, através do Media 100 i podemos embutir informações de tipo *metadata* em um programa de edição. São anotações como autor, copyright, título etc., que depois podem ser acessadas em programas como o QuickTime Player. Aqui não há vantagem alguma em entrar com esses dados antecipadamente, uma vez que o Media 100 i não oferece nenhum recurso extra. Mais uma vez o QuickTime dá um banho, com suporte para muito mais campos de informação que o RealSystem e o Windows Media.

Boris Grafitti

A Media 100 se rendeu às limitações do programa de geração de caracteres CG Studio, que acompanhou todas as outras versões do seu sistema de edição, e o substituiu pelo software **Boris Grafitti**, da Artel Software. É um programa bem mais completo e sofisticado que o seu predecessor; combina animação de títulos 2D e 3D com efeitos de composição.

Da mesma maneira que o CG Studio, o Boris Grafitti também funciona como um plug-in, exigindo, no entanto, mais memória RAM do que o primeiro. O programa abre ao acionarmos o botão de edição de texto do Media 100 i, faz preview do que estiver sendo criado no monitor NTSC. Terminado o trabalho, ele retorna para o programa de edição.

O Boris Grafitti não chega a ser um software complicado, mas, dada a quantidade de recursos e possibilidades, precisa ser explorado cuidadosamente. O usuário de Media 100 não vai sentir falta de nada no programa; eu, por exemplo, não me vejo usando mais de metade dos recursos oferecidos. Por tudo isso

e pela qualidade de imagem dos resultados, o Boris Grafitti é capaz de nos fazer esquecer os anos de esforço gastos no After Effects e em outros programas para criar títulos num nível mais de acordo com a qualidade geral do Media 100.



Sai o CG Studio e entra o Boris Grafitti. Só de olhar sua interface, dá para notar que o usuário saiu ganhando

Miscelânea

Um dos pontos fortes do Media 100 sempre foi a correção de cor em tempo real. Com a versão 7.0, além das correções habituais (brilho, contraste, matiz, saturação, posterização e solarização), estão disponíveis ferramentas de correção de cor em YUV por curvas de cor e por histograma, também em tempo real. Esse novo recurso é um dos meus preferidos. Ele pode não somente melhorar uma imagem imperfeita como gerar soluções inusitadas de manipulação de imagem, sem precisar sofrer nada com render.

Em outra grande melhoria, o Media 100 i suporta scripts de AppleScript, permitindo a automatização de tarefas repetitivas e de fluxos de trabalho. Fora os scripts que podem ser criados, a Media 100 fornece seis scripts sensacionais, com destaque para o que marca nos *bins* todos os clips em uso nos programas de edição, e para outro que faz a soma dos tempos dos clipes de um determinado *bin*. Nem lembro de quantas vezes precisei dessas gracinhas e fiquei na mão.

Numa mudança de desenho de interface meio inesperada, o Media 100 i "descolou" o monitor de imagem da janela Edit Suite. Sobrou mais espaço para colocar mais campos de *timecode*. A nova janela de monitor pode ser expandida em até duas vezes o tamanho original e ser fechada quando não necessária; afinal, ela só faz diferença em relação ao que é mostrado no monitor NTSC em certos tipos de preview de efeitos.

O desenvolvimento de soluções a partir de produtos da Artel Software rendeu mais uma boa novidade para o Media 100 i, além do Grafitti. Através de um comando do programa de edição, criamos um tipo de clip na timeline chamado **Composition Clip**, que dá acesso aos plug-ins Boris FX e Boris Red para produzir composições e imagens com filtros, animações e efeitos especiais.

Não dá para falar de todas as melhorias, mas várias das que citei no início deste artigo estão espalhadas pelos recursos de digitalização do Media 100 i. As melhores são um novo menu no painel de digitalização com os nomes das fitas mais recentes, evitando a redigitação constante, e a numeração automática dos clipes digitalizados seguindo a ordem racional: Untitled, Untitled 2 e assim por diante. Era irritante ter o segundo clip de mesmo nome com a numeração Untitled 1.

Onde encontrar

Media 100 Inc.: www.media100.com
Preço: De acordo com o plano Platinum, correspondente a cada configuração



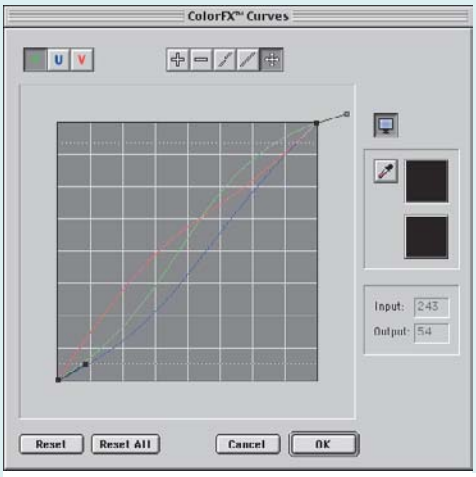
A janela EventStream é um pouco maior no Media 100 do que no Cleaner, mas os recursos são os mesmos

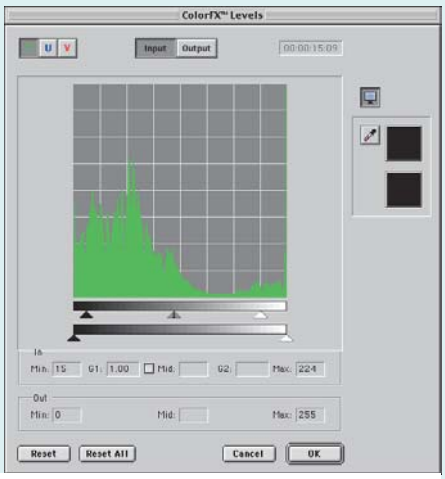
Sobrevida para o vovô

O que mais me impressiona a cada novo upgrade desse software é o compromisso da empresa com a plataforma Mac. São quase dez anos de desenvolvimento, e embora tenha lançado produtos para PC (alguns exclusivos), o Media 100 continua sendo aperfeiçoado sistematicamente, sem que o hardware tenha mudado muito. O usuário aprende que vale a pena adquirir o plano Platinum, simplesmente porque ele sabe que não vai ser abandonado, e o ganho de produtividade com as melhorias compensa.

Agora, por exemplo, junto à reconfiguração da linha Media 100, a taxa de dados máxima para o sistema leDV aumentou de 150KB/frame para 200KB, enquanto o Ix alcançou o topo de 300KB. Na era do vídeo sem compressão que passou a vigorar com as novas placas da Matrox e da Pinnacle, a boa qualidade dos algoritmos do Media 100 ainda mantem o status de excelência da sua imagem 2:1, com arquivos menos pesados e economia de espaço em disco.

Não se trata de generosidade, obviamente, e sim de tocar um negócio direito, com inteligência. Observando por um outro ângulo, o foco no nicho de produção de conteúdo para Web, mais os movimentos estratégicos de aquisição da Terran Interactive e da integração crescente com o Cleaner, mostram-se acertados. Também são, junto com os cuidadosos upgrades, responsáveis pela sobrevida de um dos primeiros sistemas de edição não-linear a surgir no mercado de Desktop Video. Resultado: passa mais um ano e, mesmo com o surgimento de soluções importantes como a dobradinha Final Cut Pro 2.0+Matrox RTMac, enquanto a HDTV não vinga, o Media 100 continua uma boa opção para a plataforma Mac, da forma como está. Quem tem não quer vender, e quem não tem percebe que ainda está diante de um produto sólido, com uma boa relação custo/benefício. M





Ninguém esperava, mas tá lá: gráfico de curvas e um histograma para correção de cor da imagem em tempo real. Mais um ponto para o Media 100 i

JOÃO VELHO
jvelho@cyberhome.com.br

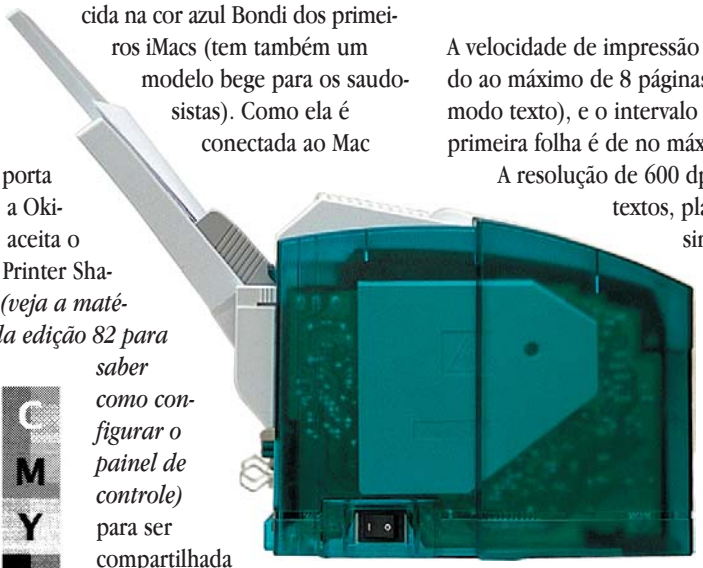
Okipage 8Z

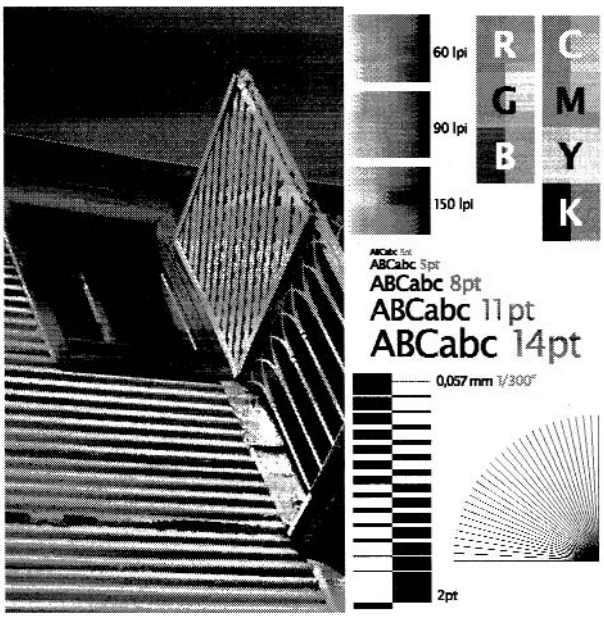
Impressora pequena, barata e translúcida



Está cansado de gastar só o cartucho preto da impressora de jato de tinta, porque precisa de um print daquele texto importante com uma definição muito boa? Ou então, não aguenta mais o barulho que ela faz, passando várias vezes sobre o papel e deixando-o encharcado? Caro amigo, a solução do seu problema está numa impressora laser. As lasers não são mais aqueles objetos de desejo reservados apenas aos profissionais de editoração eletrônica. Hoje em dia, elas também são indicadas para uso doméstico ou para um pequeno escritório, onde o volume de impressões de textos e planilhas é grande e a qualidade tem que ser (que nos perdoem o trocadilho) impressionante. A Okidata (www.okidata.com.br) produz uma impressora que é pequena, leve e, o melhor de tudo, muito barata, competindo de igual para igual com modelos jato de tinta.

A Okipage 8z tem vários motivos para encantar os macmaníacos – mais precisamente, donos de iMac. Ela combina com a filosofia visual da Apple, é compacta (cabe em qualquer canto) e tem uma versão com uma tampa plástica translúcida na cor azul Bondi dos primeiros iMacs (tem também um modelo bege para os saudosistas). Como ela é conectada ao Mac pela porta USB, a Okipage aceita o USB Printer Sharing *(veja a matéria da edição 82 para saber como configurar o painel de controle)* para ser compartilhada em uma pequena rede.





Amostra de teste

Fácil de carregar e leve (pesa 4,2 kg com cilindro e toner), além de custar menos também tem a manutenção mais barata, pois o cilindro demora a ser trocado. O motivo de tanta economia está no sistema de impressão.

A Okipage 8z usa uma tecnologia chamada **LED** (diodo emissor de luz) em lugar do laser tradicional. No sistema do laser tradicional, usam-se combinações de espelhos e lentes que precisam estar alinhados para produzir o efeito desejado. Na Okidata há somente uma barra sólida com uma fileira de LEDs, sem peças móveis, que atravessa a largura da página; a imagem é gravada no cilindro de transmissão de toner à medida que ele se move. Segundo o fabricante, isso diminui a possibilidade de "atolamentos" de papel, pois ele tem um percurso completamente reto.

OKIDATA OKIPAGE 8Z

Okidata: www.okidata.com.br
0800-787900

Preço: R$ 799

Pró: pequena, leve, rápida e barata

Contra: não imprime arquivos EPS ou gráficos complexos

A velocidade de impressão é razoável, chegando ao máximo de 8 páginas por minuto (em modo texto), e o intervalo de espera para sair a primeira folha é de no máximo 13 segundos.

A resolução de 600 dpi é eficiente para textos, planilhas e imagens simples; porém, a escassez de memória (2 MB soldados diretamente na placa, sem possibilidade de expansão) não permite muitas opções. Arquivos EPS, nem pensar: sai tudo serrilhado.

A bandeja de papel aguenta até 100 folhas no formato A4, carta ou Legal (o tamanho máximo).

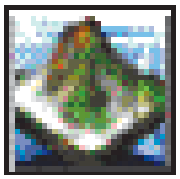
A qualidade de impressão é realmente muito boa para texto, seja com fontes PostScript Tipo 1 ou com TrueType, mas deixa a desejar nos gráficos complexos.

A Okipage é boa para para ter em casa, combinando com o iMac, ou num escritório que necessite de uma impressão econômica e não produza trabalhos sofisticados de editoração. Se esse é o seu caso, a Okipage não vai deixar você na mão. M

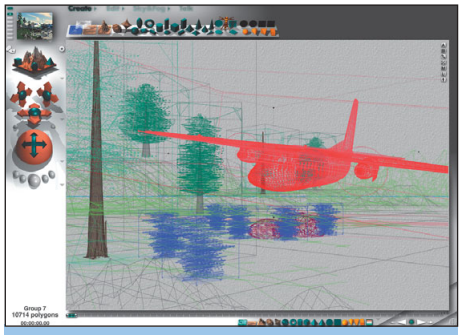
Corel Bryce 4

Crie mundos com um pé nas costas

Chegando à sua versão 4 pelas mãos da Corel, o Bryce é um dos programas para criação de imagens e animações 3D mais estranhos do mercado.
Embora seja imbatível como gerador de paisagens estáticas, as suas ferramentas de animação e modelagem são para lá de rudimentares.



O Bryce pode importar modelos criados em outros programas e criar objetos simples partindo das primitivas que acompanham o software. Pode-se também fazer operações booleanas, mas no Bryce isso nem pode ser chamado de ferramenta de modelagem, uma vez que ele não gera novos objetos e o resultado só aparece na imagem final. A sua verdadeira ferramenta de modelagem é o editor de terrenos. Partindo de imagens importadas de fora ou usando o editor de imagens incorporado (que até usa plug-ins do Photoshop), o editor de terrenos gera relevos de todos os tipos através de um método chamado *displacement map*. Se usado com criatividade, serve para modelar objetos mais complexos, logotipos ou até uma versão brazuca do Monte Rushmore, aquele que tem os rostos de presidentes americanos esculpidos na rocha.



O palco principal com a cena vista em *wireframe*, uma das formas de visualização disponíveis

A aplicação de materiais e texturas é bem completa. Dá para ter controle total das características de superfície e volume e também aplicar texturas bi e tridimensionais.
Para controlar o ambiente, temos a outra grande ferramenta do Bryce, o Sky Lab. Ela não cria apenas o background e a iluminação, mas também um céu virtual que afeta todo o seu ambiente e seus objetos com infinitas variações, dependendo do modo como se posicionam o Sol, a Lua, estrelas, camadas de nuvens, neblinas, arco-íris etc. Juntando a isso a capacidade de geração de luzes e objetos luminosos dos mais variados tipos, pode-se obter cenas com qualquer tipo de ambientação: externa ou interna, terrena ou alienígena.



Imagem final: o modelo do avião foi importado. O resto é puro Bryce

Com o que temos até aqui, já dá para gerar imagens estáticas capazes de alcançar um realismo impressionante usando o *render* do Bryce, que é pouco sujeito a erros e relativamente rápido para cenas não muito complexas. Para ver tudo isso em movimento, ele possui ferramentas básicas que permitem fazer animações da câmera, objetos, luzes e texturas, além de animar o ambiente gerado no Sky Lab – o que proporciona efeitos bem interessantes de movimentação das nuvens e do Sol.



Sky Lab, a ferramenta mais complexa: com uma mexidinha de nada em qualquer parâmetro, a sua imagem muda completamente

No geral, o Bryce é excelente no que se propõe ser: um gerador de paisagens. Mas se você quiser fazer uma animação complexa de objetos sobre ela e o Bryce for a única ferramenta disponível, sofrerá com sérias limitações. A dica é exportar os relevos e texturas para outros softwares 3D e montar lá a sua cena. Levamos montanhas do Bryce para o Maya da Alias/Wavefront (o mais *top* dos softwares 3D, que em breve estará disponível para o Mac OS X) rodando sobre Unix e Windows NT, e funcionou perfeitamente. Pena que o mesmo não pode ser feito com o ambiente criado no Sky Lab. M

GUILHERME B. GOUVEIA
Gosta de criar mundos, mas acha muito mais divertido destruí-los.

COREL BRYCE 4

Corel: 0800-141212
Preço: R$ 501

Pró: Ótimo gerador de paisagens

Contra: Poucos recursos de modelagem e animação

De cara nova, processador de vídeo ganha recursos para captura de DV e interatividade

Cleaner 5

Certos softwares, ao longo do tempo, vão se tornando soberanos em suas áreas de atuação. Cada upgrade vem apenas confirmar sua posição de campeões absolutos na preferência dos usuários. É o caso do Media Cleaner Pro, mais conhecido por sua aplicabilidade em compressão de vídeo, embora também ofereça recursos para processar áudio e imagens estáticas. Na segunda versão após a compra da Terran Interactive pela Media 100, o programa foi totalmente repensado, ganhando até um nome mais enxuto: Cleaner 5. Em meio às muitas novidades, nota-se um amadurecimento conceitual que se reflete em mudanças que vão da interface até as informações contidas na documentação do software.

O Cleaner 5 aceita arquivos de vídeo QuickTime, AVI, MPEG-1 e MPEG-2 e os converte em QuickTime, Real System, AVI, Windows Media, MPEG-1 e MPEG-2. Praticamente todos os formatos de áudio existentes também são aceitos. Há ainda um suporte relativo para imagens *still* e arquivos de animação e 3D.

Captura DV

A revolução do DV continua se expandindo, e praticamente todos os upgrades de produtos de Desktop Video estão acrescentando recursos para aumentar o suporte e facilitar a manipulação de vídeo nesse formato. Com o lançamento do Cleaner 5 não foi diferente. A primeira das grandes novidades do software é exatamente a possibilidade de capturar video no formato DV. Como a Media 100 também possui a Digital Origin, ficou fácil integrar o manjado programa de captura MotoDV ao Cleaner 5.

O MotoDV é bem simples, meio tosco até, mas suficiente para o trabalho. Através de um comando interno do Cleaner 5, o MotoDV abre, realiza a captura e retorna os arquivos DV para o Cleaner 5. Se você quizer tocar os arquivos DV pela porta Firewire, há um programinha mais tosco ainda: o MotoDV Player.

A Terran sugere o uso do MotoDV mesmo para quem possui outros programas de captura, alegando que a sua solução oferece, entre outras vantagens, maior rapidez no processamento de arquivos DV pelo Cleaner 5. Testes demonstram que realmente o uso do *codec* SoftDV gera uma economia de tempo no render em torno de 25% na compressão para o codec Real, por exemplo.

No entanto, para os que ainda assim quiserem passar ao largo do MotoDV, plug-ins de exportação fornecidos pela Digital Origin permitem que o usuário utilize sistemas como o Media 100, Avid e Premiere tanto para a captura como para edição e preparação de material original (DV ou não) para posterior processamento no Cleaner.

A fim de resolver problemas de compatibilidade entre o driver FireWire do MotoDV com o Final Cut Pro e o Premiere, a Terran fornece um programinha para fazer um *"switch"* entre o seu driver e o da Apple. É preciso ficar atento para essa troca de drivers. O esquecimento desse detalhe pode levar você à loucura com erros contínuos e persistentes no Final Cut Pro, por exemplo.



As mudanças na janela Batch a tornaram mais elegante, informativa e funcional. Repare nos pequenos retângulos abaixo dos nomes dos arquivos. Eles podem informar a aplicação de crop, pontos de entrada e saída, eventos de *streaming* e modificações de ajustes

Os arquivos capturados pelo MotoDV e outros programas, assim como todos os arquivos importados manualmente, ficam listados na janela Batch, antes chamada de Process. A janela foi remodelada, e agora conta com novos botões *(start/pause/stop)* e cinco colunas. Foram acrescentadas uma coluna para estabelecer uma hierarquia de prioridade no processamento dos arquivos listados e uma outra para informar o destino do arquivo processado.

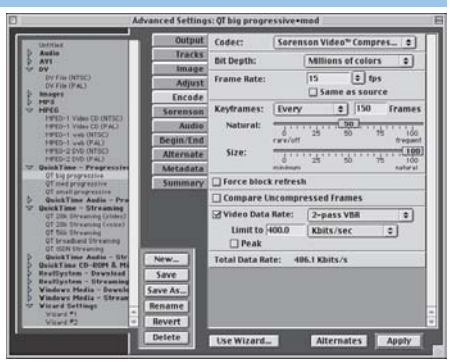
Autoria e publicação

As maiores novidades do Cleaner 5 estão relacionadas com modificações de interface da janela Project, que também trocou o nome (antes era Source). À primeira vista, a mudança de nomenclatura de janelas pode parecer supérflua. Mas na verdade, junto com as outras alterações de interface, ela demonstra todo o esforço da Terran em tornar o Cleaner mais lógico para o usuário.

Na versão 5, cada arquivo listado na janela Batch é considerado um projeto. A janela Project, com seus quatro novos painéis, passa

Uma boa dica é começar os ajustes de um projeto na janela Setting Wizard e depois partir para a janela Advanced Settings para pequenas afinações





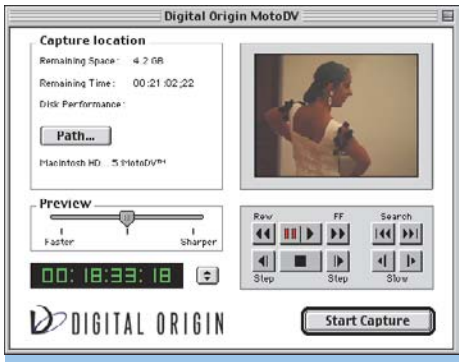


A janela Project assumiu novas funções no Cleaner 5. Todas as informações de processamento dos arquivos e o acionamento dos recursos do programa convergem para ela a ser o espaço natural de trabalho, para onde convergem todas as informações pertinentes (substituindo o resumo que ficava na antiga janela Process) e as ferramentas disponíveis.

O painel Settings abre as janelas Advanced Settings e Setting Wizard, que pouco mudaram em relação à versão anterior. O esquema é o mesmo. Se o usuário quiser trabalhar de forma simplificada, usa o sistema de questionário do Setting Wizard; caso contrário, pode optar pelos ajustes detalhados da janela Advanced Settings.

A nova janela Setting Modifiers pode ser acionada pelo painel Setting Modifiers & Metadata. Ela torna possível modificar os ajustes iniciais dos parâmetros de compressão e processamento de áudio e vídeo de cada projeto individualmente, sem precisar alterar os ajustes padronizados listados na janela "Advanced Settings", e ao mesmo tempo permite embutir informações Metadata (título, autor, *copyright* e outros) no arquivo a ser processado.

Encontramos a melhor surpresa do Cleaner 5 no painel EventStream. Ele aciona uma janela com recursos de autoria de eventos de *streaming,* possibilitando a criação de vídeos interativos. O público passa a poder interferir no que está vendo em tempo real, enquanto o movie está tocando. Com o EventStream, áreas sobre a imagem, durante um trecho de um movie, podem funcionar como verdadeiros botões interativos associados a ações específicas, como redi-



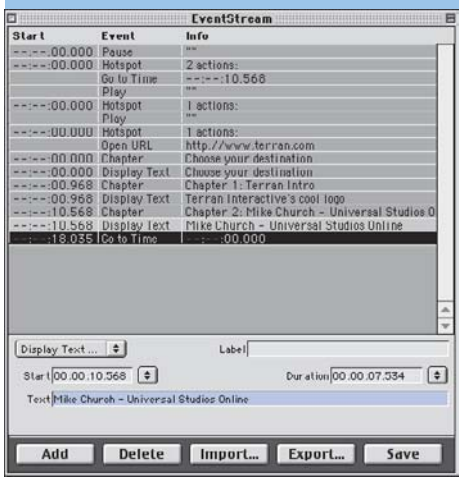
O MotoDV chega a ser um pouco rudimentar, mas é suficiente para a captura de DV. O mais importante é que ele funciona totalmente integrado ao Cleaner

recionar o playback, abrir um outro clipe, acionar um endereço de Internet ou abrir HTML. Outras possibilidades abrangem eventos programados para ocorrer sempre que o filme atinge um determinado ponto enquanto está tocando.

O processo de autoria é todo automatizado por menus *pull-down,* o que o torna extremamente simples e rápido. Os ajustes de autoria podem ser exportados na forma de um arquivo (.ties) e guardados para reutilização ou compartilhamento. Dependendo da arquitetura escolhida para o clipe final (QuickTime, RealSystem, ou Windows Media), os eventos permitidos variam. O mais completo deles, como é de se esperar, é o QuickTime.

A Media 100 inteligentemente integrou os recursos de *event streaming* do Cleaner com os do Media 100 i. A autoria pode ser feita toda no software de edição e exportada junto com o programa editado para o Cleaner (ele vem incluído no pacote), que se encarrega de processar o clipe final *(veja o artigo sobre o Media 100 i no MacPRO desta edição).*

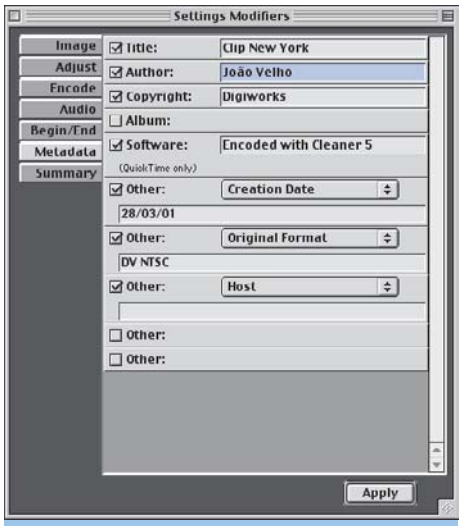
A criação de eventos de *streaming* pelo Cleaner é bem simples e totalmente automatizada por menus



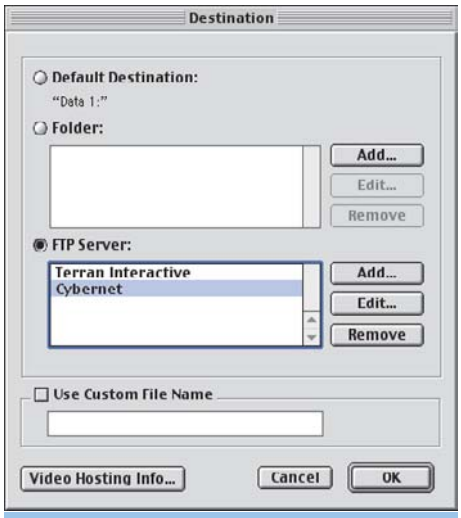
MEDIA 100 CLEANER 5

Terran Interactive: www.terran.com
Preço: US$ 599
Videomart: 21-421-1300
ProTV: 11-829-2332

Pró: Interface melhorada
Contra: Necessidade de aquisição de opcionais para ter recursos importantes



Pela janela Setting Modifiers, o Cleaner 5 aceita informações tipo Metadata, que ficam embutidas nos arquivos processados



Não há necessidade de usar um programa de FTP para fazer o upload de arquivos processados. Pela janela Destination do Cleaner, você determina o endereço do servidor, e quando a compressão termina, o programa se encarrega de fazer a transferência automaticamente



Pela janela Output, monitoramos todo o processo de compressão enquanto ela ocorre, acompanhando até a criação de *keyframes* e a taxa de dados resultante

Por fim, através do último painel, Destination, é possível designar uma pasta como destino para os arquivos processados, independente da pasta padrão escolhida em Preferences. Ou ainda designar um servidor FTP para receber os arquivos de *streaming* de modo a serem colocados à disposição em algum site.

MPEG-2 e opcionais

Por mais que o Cleaner por si seja suficientemente atraente e poderoso, o programa só fica profissional mesmo com a adição de alguns adendos de software e até de hardware, todos oferecidos pela Terran como opcionais. Para contar com o recurso de compressão VBR *(variable bitrate)* dos codecs Sorenson Video e MPEG-2, por exemplo, você precisará adquirir respectivamente o Sorenson Video Codec 2.1 Developer Edition e o Cleaner MPEG Charger. O VBR opera milagres na qualidade de uma imagem comprimida. Esse processo envolve duas passadas. Na primeira passada o software analisa o movie; na segunda, aloca uma quantidade de dados por frame maior ou menor de acordo com a complexidade das imagens e da variação de um frame para o outro, num método de compressão mais eficiente.

Se você também quiser usufruir dos recursos do codec de áudio Qdesign, terá de adquirir o QDesign Music 2 Professional Edition. E se o desejo for acelerar a compressão MPEG-2 para trabalhar massivamente com vídeo para DVD, então a opção recairá sobre o Cleaner MPEG SuperCharger, que vem com uma placa PCI proprietária.

Conclusão

Junto com a mudança de nome, o Cleaner 5 fez uma plástica geral em relação à versão anterior. Até a cor padrão das janelas ganhou um tom mais sóbrio, meio chegado para o grafite. O fluxo de trabalho e a lógica do programa ficaram mais claros com as modificações na interface. Em outras palavras, está mais fácil de trabalhar com o software.

A leitura atenta do excelente manual, em especial do apêndice sobre arquiteturas e formatos, e um pouco de prática em cima dos tutoriais ajudam iniciantes a se virar com o Cleaner sem perda de tempo. Há ainda uma boa documentação adicional no site da Terran, com mais dicas de como operar o software e realizar um bom trabalho de compressão.

O Cleaner 5 é compatível com os Power Macs com dois processadores e processa os arquivos mais rapidamente que nas outras versões, mesmo em computadores com um processador só.

Trabalhos sérios de compressão no formato QuickTime hoje em dia exigem o *codec* Sorenson. Nesse caso, os melhores resultados são alcançados com o uso do software opcional Sorenson Developer Edition



Pude notar na Internet reclamações de que alguns recursos foram suprimidos na versão 5. O único que constatei pessoalmente foi a possibilidade de retomar o processamento interrompido de um arquivo do ponto onde havia parado. Entre outras pequenas inovações que não citei, destaco a maior flexibilidade em operações multiplataforma, por meio do compartilhamento dos arquivos de conjuntos de ajustes (Settings) de uma estação Mac para uma estação Windows.

Já saiu um update, o 5.0.2, que pode ser baixado livremente do site da Terran. Ele corrige pequenos problemas, principalmente com Power Macs de dois chips e com a criação de arquivos MPEG-1 compatíveis com o Adaptec Toast.

Minha impressão geral é a de que se trata de um upgrade valioso, com um conjunto de melhorias considerável que acompanha o surgimento de novas tendências e demandas. Neste momento em que a banda larga da Internet e o DVD começam a deslanchar por aqui, com o consequente crescimento da demanda por serviços de processamento de arquivos de vídeo para as duas aplicações, o Cleaner 5 segue sendo a melhor e mais recomendável solução para o usuário de Mac e também de Windows. M

A Apple esqueceu as escolas?



O Colégio Cidade (colégio de aplicação do Centro Universitário da Cidade), em Ipanema, Rio de Janeiro, é um dos poucos colégios cariocas a utilizar Macs nas aulas do Ensino Fundamental e Médio.

Participei de um Congresso em Curitiba, em 1996, no qual a Apple dava início ao projeto Apple Classroom of Tomorrow; projeto esse que sumiu depois da crise que a empresa enfrentou logo em seguida. Vi coisas muito interessantes no evento, que trouxe profissionais e metodologias incríveis. Mas, de repente, tudo sumiu e nada mais foi falado.

A proposta era muito boa e, mesmo após terminado o projeto, seguimos usando no colégio os Macs: vinte 8500/132 com monitores de 17". Tivemos uma série de problemas que foram contornados, mas sem dúvida o maior era o fato de eles não rodarem Windows, o que colocava a petizada em alvoroço. Com o tempo, eles passaram a gostar do equipamento quando mudamos o formato de ensino.

Quando iniciamos o nosso projeto, observamos várias vantagens do Mac em relação ao Windows. Os alunos com conhecimentos de Windows dominavam o Mac em menos de duas horas de aula. Gravar disquetes era mais complicado de ensinar no Windows, ao passo que no Mac era mais objetivo e intuitivo. Mandar imprimir um documento ou mesmo apagar ou proteger arquivos era mais fácil no Mac. Na turma do Windows, o uso do botão direito para chamar a caixa de Propriedades para deixar o arquivo somente para leitura era um transtorno numa turma de oitava série.

No Mac, usar o comando Get Info através do atalho de teclado era mais eficiente.

Também sou professor universitário e notei que ensinar o Adobe Photoshop no Mac era mais fácil para os alunos (mesmo sem conhecimento da plataforma, que era ensinada apenas nos dois primeiros tempos de aula), do que ensinar o mesmo aplicativo em Windows.

> "Ensinar o Photoshop no Mac era mais fácil do que ensinar o mesmo aplicativo em Windows"

Vale citar que o Colégio Cidade possui um laboratório de Power Macs 5215. A criançada possui no Mac mais facilidade de mexer com o mouse, e mesmo nas primeiras séries sabem imprimir, digitar com o teclado padrão US e até configurá-lo para o layout brasileiro. Na terceira série, as crianças conseguem até mesmo navegar na Internet, abrir e fechar programas e trabalhar com o Finder muito bem.

Sendo o equipamento dotado de recursos audiovisuais como entradas e saídas de som e vídeo, resolvemos aproveitar todo o potencial do modelo. Hoje, o Ensino Médio está trabalhando com programas como Flash, QuickTime e Adobe Premiere.

Outro ponto importante foi o fato de os alunos com habilidades especiais (maldosamente chamados "deficientes físicos") trabalharem melhor com o Mac. Uma aluna não operava o mouse e digitava apenas com uma das mãos. Eu pedi para que ela segurasse uma caneta de quadro branco e a movesse para frente/trás e esquerda/direita, descobrindo que ela poderia utilizar um "joystick". A escola o comprou e o resultado foi brilhante. Depois, tentamos fazer isso com um PC e descobrimos que era bem mais complicado configurar o joystick no Windows.

O Macintosh é um excelente instrumento de apoio ao ensino de informática nas escolas, mas a Apple parece que esqueceu esse mercado aqui no Brasil. Eu tenho três sugestões muito simples sobre o que a Apple deveria fazer para recuperar o terreno perdido:

- Criar uma linha especial de crédito ou descontos para escolas, professores e alunos, com a devida comprovação, para que adquiram suas máquinas.
- Criar ou credenciar centros de capacitação de professores de quaisquer disciplinas para operar o computador. Muitos colegas nem fazem distinção entre PC e Mac, mas os que trabalharam comigo no Mac aprenderam mais fácil.
- Anunciar em revistas de educação como a Nova Escola, mostrando experiências educacionais e o uso do Macintosh etc.

Nós do Colégio Cidade fazemos além de nossa parte, além do proposto, mas a Apple precisa retomar seus compromissos com a Educação, que é um de seus nichos. M

MARCO AGUIAR
aguiarsan@uol.com.br
É pedagogo, professor de informática e cultiva um pomar de conhecimentos.

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