ANO 9 Nº93 2002 R$ 7,00

É NÓIS NO DVD

BOOKMAKERS

MACMANIA



queime seu filme

faça seus dvds em casa

mac os x

um sistema bem brasileiro

9 alternativas ao napster

aprenda a mexer no iphoto

configure seu colorsync

foto digital embaixo d'água

a volta do golive

ISSN 1414-4395

As Cartas Não Mentem



O futuro é plano

Parabéns pela edição sobre o novo iMac (92). "O futuro é plano" se solidifica como uma das análises mais completas que li sobre o novo iMac em revistas especializadas. Claro que com o lançamento, todos tentam ganhar espaço simplesmente rearranjando os textos que a Apple disponibiliza em seu site. Os vários veículos de comunicação (entre eles algumas revistas e sites como Walt Mossberg, *Wall Street Journal*, *Time*, *PC World)* não conseguem transmitir aos seus leitores porque mais de 150 mil pessoas encomendaram o novo iMac em apenas três semanas e qual será o impacto na indústria de PCs após mais este lançamento. Enquanto muitos fabricantes "arremessam" novos produtos no mercado sem grande atrativos (além de oferecer mais alguns megahertz), a Apple "lança" seu novo conceito para deleite e inveja de muitos.

Rich
richard@ajato.com.br

Análises completas e empolgadas (mas sem cair na babação de ovo) são componentes fundamentais da linha editorial da Macmania. Mas você não viu nada. Espere pelo mês que vem, quando a gente vai ter botado a mão no bicho.

Franqueza é bom

Sou assinante desta maravilhosa revista e falo pra quem quiser ouvir: receber a Macmania todo mês dá uma satisfação do tipo "Taí, esse é um exemplo de coisa que vale a pena a gente esperar". Gosto de tudo da revista, principalmente a maneira desprendida como vocês se expressam. Quando eu quero explicar alguma coisa a alguém, dura ou boa, eu sempre começo dizendo: "Não ligue se eu não puder ser polido com as minhas palavras, mas é que se eu tomar esse cuidado agora, temo por não dizer o que eu penso. (Mentir é pior, né?)"

Helio Estrela
Helioest@aol.com

Tem gente que não acha, mas pra provar que a gente é do Bem, prometemos não esculachar mais os leitores que nos escrevem. Pelo menos nesta edição.

Rendãoçe terráqeus

Há algum programa editor de texto que rode no Mac OS 9 que possua um corretor ortográfico? Existe algum corretor ortográfico que possa ser instalado em algum programa?? Eu até que sou bom de ortografia, mas às vezes a gente dá aquelas escorregadas. Gostaria também de mostrar aqui meu apoio ao Cláudio Lessa quanto à expressão "estado-da-arte". Como tradutor e como brasileiro. A expressão que mais se adequa no caso é "o topo de linha", "o último modelo". Pra finalizar, foi um erro de impressão ou o "KLAATU BARADA NIKTO" no slogan da Macmania 89 é algum dialeto macmanês? O que significa?

Felipe Cichini Simões
felipesimon@softhome.net

A situação dos corretores ortográficos em português já foi bem ruim, mas está melhorando. O AppleWorks tem um bom corretor, se bem que a Apple ainda não decidiu se libera ou não o dito para download direto. O Nisus Writer também tem um módulo com dicionário em português-brasileiro. Há rumores de que saia em breve uma versão em português do FreeThink Office e o Dicionário Aurélio deve ter uma atualização para o Mac OS X. Só a Microsoft que, por enquanto, não dá sinais de que vai se mexer para fazer o dicionário nacional do Word v.X (muito menos do 2001). Quanto a "Klaatu Barada Nikto", este é o comando de voz equivalente ao ⌘Control◁ para robôs alienígenas. Aprendemos isso assistindo o filme "O Dia em que a Terra Parou".

Banco de doidos

Tem uma coisa que não consigo entender de jeito nenhum. O homebanking do Bradesco funciona perfeitamente no Netscape 4.08 e no Comunicator 4.7, mas nos mais novos, nem a pau!! No Explorer então, nem pensar... Você saberia me dizer por quê??

Daniel Herkenhoff
danielrhc@mac.com

Simples. O programa em Java do seu banco só funciona com a versão dessa linguagem embutida no Netscape 4.0 - 4.7. Se isso é por saudosismo, comodismo ou misticismo, só os cérebros que desenvolveram o sistema podem explicar. Em nossos testes práticos, descobrimos que o Netscape 4.7 é o browser mais compatível com os homebankings nacionais, mesmo no Mac OS X. Por isso, é bom manter uma cópia dele guardadinha no seu HD.

Onde está o AppleWorks?

Há muito anos, quando trabalhava com um computador chamado Micro Engenho, usei um programa integrado chamado AppleWorks ou, na sua versão em português, TotalWorks. Eu, que programava em Assembler, Basic, Cobol, etc, me encantei com esse integrado da Apple. No entanto, depois de algum tempo, acabei absorvido pelo que o mercado nos oferecia: Microsoft sempre. Gostaria de saber o que foi feito do AppleWorks, se existe uma atualização daquela versão e se é compatível com o Windows ou Linux.

Pedro Pinheiro
p.pinheiro@uol.com.br

Provavelmente você está falando do AppleWorks para Apple II, o que demonstra o poder de sedução da Apple, capaz de fazer um software que deixa saudades mesmo depois de 20 anos. Sim, o AppleWorks ainda existe. Não, ele não roda nem no Windows, nem no Linux, apenas numa versão colorida e translúcida de Unix chamada Mac OS X.

Macmania ensina

Hi. Sou de Israel e moro em São Paulo Brasil há 4 anos meu português não o melhor do mercado então desculpa. Primeiro queria elugiar a revista pois eu estava bem perdido aqui no Brasil com meu Mac's des 1996. E sempre precisava ligar para exterior para tirar duvidas. Como estrangeiro sempre queria ler português para melhorar meu português so que não deu certo tentei veja tentei livros. Mas Macmania foi diferente eu to lendo 90% da materia por interess, eu adqueri revistas anteriores. Bom trabalho, não vi revista deste nivél de informações tão elvado nehum no exterior levei na minha último viajem as revistas para mostar. Quem sabe algum levanta ai igual. Tenho um difculdade com meu mec. Não to vendo viedou avi. Já instalei indeou 3 ,4 ,5 ja tentei baixar pleyers dvix. E não consuigo. Tenho quick time 5 pro. Cada vez que tento abrir ele precura compressor no internet não encontra e fala que vou ter difculdade de ver e relamente vejo so branco. Com to brincando com ediçao de filme, imaginam eu preciso chegar ao baxaria de ajuda de PC em tradução do videous para mpeg. E gente e vergonha precisar PC. Por vafor me resolvem isto. Alias tenho imac 233 que fiz upgreat para 333mhz Sem firmwaer. 256ram. Se vão publicar porfavor da jeito no portugues.

Eran Schiller
eran@macbbs.com.br

Bom saber que além de ajudar os usuários a mexer no Mac, também estamos ensinando a língua pátria, apesar de alguns manés dizerem por aí que a gente escreve "que nem surfista". Acabamos deixando sua carta no original, não por sacanagem (quem? Nós?), mas para que daqui a alguns meses você a releia e veja como seu português melhorou. Quanto aos codecs ilegíveis, apostamos que eles estão em Divx, codec cada vez mais popular no mundo PC. Recentemente foi lançada uma versão alfa "oficial" para Mac. Pegue em www.divx.com e veja se ela resolve seu problema.

Biquíni amarelinho

Olá, desculpe incomodar por um assunto tão bobo, mas como já não dá tempo de publicar essa mensagem mesmo (ainda bem), gostaria de pelo menos receber a resposta por email. É que a minha namorada é apaixonada por biquínis e eu adorei aquele que a Ana Paula Papa tá usando na Macmania de janeiro. Por favor, consigam pra mim a informação de onde consegui-lo!!! plissss... Eu até mando uma foto dela com o biquíni depois, se vocês quiserem..... Hauahauhaua... Acreditem, vale a pena... Hauhauahu

Andre Ambrosio
bilbos@uol.com.br

O biquíni na verdade é uma calcinha da Thaís Gusmão, que você pode encomendar pelo telefone 11-3062-1037 ou 5660-6728; fica na Galeria Ouro Fino. Agora faça a sua parte: compre o presente e mande a foto da sua namorada só de calcinha para a redação.

A cor do iMac

Olá a todos. Por favor, digam-me uma coisa: afinal, esse novo aimequi vai ser só em uma cor (aquela coisa cinza) ou será que virão uns coloridos, transparentes, em titânio...

Carlos Magno Vilela do Nascimento
carlosmagno@mac.com

Aquela é a cor do iMac cru. Depois de 20 minutos no forno a 200°C ele fica douradinho, crocante por fora e macio por dentro. Compre um e experimente!

Roubo de PowerBook

Meu PowerBook 5300c (S/N FC6142G665R) foi roubado na sexta-feira de Carnaval. A fonte não foi levada, e a bateria não estava muito boa também. Então, tenho a impressão de que se esse cara quiser fazer o bichinho funcionar novamente, terá que procurar uma nova fonte para ele. Se tiverem alguma notícia, por favor, entrem em contato comigo o mais rápido possível. O BO já foi feito. Se quiserem chamar a polícia, tudo bem.

Índice

4 *Cartas*
8 *Mac na Mídia*
9 *Hugo*
10 *Tid Bits*
16 *DVD*
26 *Workshop: ColorSync*
30 *Bê-A-Bá: iPhoto*
36 *Som na caixa: Plug ins*
40 *Mac OS BR*
43 *Help*
44 *Sbarewares: MP3*
48 *Simpatips*
51 *MacPRO*
56 *Impressora Canon*
58 *Sony Power Burn*
59 *Pense Brincando*
60 *Adobe GoLive 6*
66 *Ombudsmac*

Meu nome é Michel Andre de Blasiis. Telefones de contato: 7811-5124/ 5181-0786/ 5641-9676. Email: somichel@uol.com.br.

Michel Andre de Blasiis
somichel@uol.com.br

Recado dado. Chamando todos os carros.

Mac OS X, um "PCzão"?

Estou aqui com meu Mac usando sistema 9 e X, e após alguns dias usando ambos, resolvi fazer a vocês uma pergunta: Como é para vocês saber que "O Futuro da Apple" agora é na verdade um PC muito "maquiado"?? Vocês se deram conta de que muito do que foi escrito na matéria "10 respostas para detonar seu amigo pecezista" (Macmania número 65, escrito pelo Mario AV e cia.) se perdeu no X? Só para começar:

1) Labels: não existem mais

2) A "elegante" palete de aplicativos abertos: não existe mais, agora temos de correr para uma versão 2001 de nada mais que uma convencional , boa e velha barra de tarefas.

3) Clippings: não funcionam mais.

4) Quando nós abríamos uma janela e jogávamos na base da tela, ela ficava pronta para ser aberta. Um tremendo atalho. Não existe mais.

5) Executar um aplicativo jogando o ícone do arquivo sobre o ícone do aplicativo: idem.

6) Navegar pelo sistema carregando um arquivo na ponta do mouse, com as janelas se abrindo automaticamente: idem.

Isso só para começar, porque fiquei pasmo mesmo duas vezes nessa semana de "troca". A primeira quando, ao instalar um software de scanner para o X na casa de um amigo, vi o Mac dar um pau louco! Sorte o cara ser meio *geek* e manjar Unix, porque realmente a tela ficou preta e o cara veio a digitar comando isso e aquilo, acessando as pastas e etc, tudo pela "tela preta" (o Mac ficou com a tela preta e o *prompt*). Depois comigo, ao tentar uma rede com um PC de um amigo. Chamei um colega programador e mostrei o Terminal para ele. O cara não acreditava, tudo que era digitado funcionava direto, como se tivesse no PC dele. Aliás, muito das primeiras trocas de arquivos entre os micros rolou via comandos gerados pelo Unix.

Bom, a primeira coisa que me passou pela cabeça foi: "o Mac OS morreu no 9.2". Agora, ao invés de ter escrito "MacOS X", deveríamos mesmo era ver "Unix Kernel". Todos estamos sentados diante de um PC, meus colegas. E agora?? Os amigos da Macmania viraram pecezistas e não perceberam?? Vocês tiravam sarro da presença do *prompt* do MS-DOS, mas agora temos um de Unix, o que não sei dizer se é melhor ou não. (Detalhe: me parece que no Windows XP a linha de comando sumiu, e nossa maior "evolução" se dá por adotar um padrão de PC; "durma-se com um barulho desses".)

Lembro também que vocês diziam que o Windows "varria a sujeira para baixo do tapete" quando você optava por não ver as extensões dos arquivos num painel de controle. Pois é. Nós também temos a mesma opção hoje. E agora??? Viramos "porcalhões" também??

Também me lembrei quando vocês disseram que o Mac era totalmente aberto, e você podia mexer nas pastas do sistema, sem problemas. Vocês já tentaram mexer na pasta do sistema do X, por acaso?? Mudar algo de lugar, ou sei lá? Não dá.

Bom, moçada, resolvi colocar essas coisas no ar porque, no fundo, no fundo, sempre achei muito desagradável (no mínimo) o modo como vocês tratavam e tratam quem tem um PC. Como se fosse um inimigo ou algo assim. Agora comecei a achar engraçado ver que algumas coisas que vocês batiam os tambores na torcida (torcida com todos usando faixas com o logo da Maçã na cabeça e camiseta com o querido Jobs no peito) se perderam. Vocês estão diante de um pecezão, meus amigos. O Mac OS, que vocês farfalhavam tanto (e que forçava a restartar o micro quando travava porque não conseguia escolher um aplicativo para fechar, como os PCs já faziam desde 98) veio a virar o máximo do que existe em um PC. Mesmo que seja "isso-ou-aquilo-moderno" ou sei lá o que. Agora é Unix, é linguagem de PC, e na melhor das hipóteses, será algo muito bem "maquiado" para dar a impressão de que não é, para alguns acharem que ainda é algo da Apple, que é "alternativo" . Alternativo, só se for no preço, 10 vezes mais caro.

José Pedro Guimarães
zito2000br@yahoo.com

Não pudemos deixar de notar um certo sarcasmo implícito em seus comentários, querido leitor. Infelizmente, devido à promessa feita na página anterior ao Helio, não podemos responder sua missiva com a coloração que gostaríamos. Portanto, vamos aos fatos:

1) Realmente, o fim dos labels foi uma grande perda.

2) Tá cheio de shareware pra isso.

3) Funcionam bem sim. Só não rola direito no Explorer. Corto meu pescoço, mas não digo de quem é a culpa.

4) Outra perda, quem sabe volta no futuro.

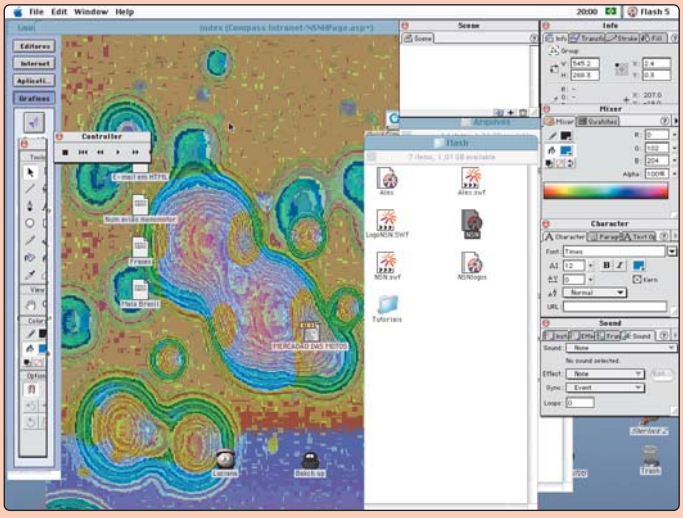
5) Opa, rola sim, se o programa reconhecer o arquivo. E você ainda pode jogar em cima do ícone do Dock, podendo até forçar o arquivo a abrir com qualquer programa, segurando ⌘Option.

6) Isso está prometido para o Mac OS X 10.2. É esperar pra ver.

Quanto ao seu kernel panic*, o OS X dá pau, como qualquer outro sistema. Mas é muito mais estável que o OS 9. Ter um modo terminal e conversar melhor com o mundo Windows e Unix pra nós não é defeito, é vantagem. Viramos pecezistas porque agora temos um sistema baseado em Unix? Só na sua mente privilegiada, estimado leitor. A Apple conseguiu o que muita gente tentou antes e não chegou nem perto: um sistema que agrada tanto ao geek mais espinhudo (como seu amigo) quanto ao mais parvo dos pokaprátikas (como, obviamente, não é o seu caso). Tem terminal? Tem, mas diferente do Windows ou do Unix, você não precisa nem saber que ele existe. É perfeito? Não. Nós mesmos já levantamos várias vezes aqui a questão das extensões e temos fé que a Apple vai resolver esse embrulho da forma elegante de sempre. O que não dá é comparar um sistema que tem menos de um ano de vida com outro que vinha sendo aprimorado por quase duas décadas.*

Sentimos que nossa matéria "10 Respostas para Detonar seu Amigo Pecezista" na histórica edição 65 o deixou magoado. Não fique assim, suscetível leitor. Ali estávamos exercendo um raro momento de "jogar para a platéia". De lá para cá, já fizemos diversas matérias sobre como conectar Macs e PCs, colocar Macs em escritório e promover o congraçamento pluriplataforma. Como diziam os aliens em "Marte Ataca": "Viemos em paz. Nós somos seus amigos."

Bomba do leitor



Estava eu a produzir uns animes em Flash, quando deu essa firula, e eu achei que tava chapado. Meu iMac 333 (forninho azul ainda) começou a fechar os programas e eu dei ⌘Shift3 nele. Taí...

Alex
cangaceiro@mac.com

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, Francisco Zito

Gerência de Assinaturas:
Fone: 11-3341-5505

Gerência Administrativa:
Clécia de Paula

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

Capa: *Foto: Clicio*
Direção: Tony de Marco
Modelo: Betania Zambiazzi (Taxi)
Produção: Renata Jay
Make-up: Denise Borro
Photoshop: Mario AV
Biquíni: Rosa Chá 11-3331-3777

Redatores: *Daniel Roncaglia, Márcio Nigro, Sérgio Miranda*

Assistentes de Arte:
André Cesário, Thaís Benite, Valquíria Gottardi

Revisora: *Julia Cleto*

Colaboradores: *Alexandre Boëchat, Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos H. Gatto, Carlos Ximenes, Céllus, Daniel de Oliveira, Douglas Fernandes, Fargas, Fido Nesti, Gabriel Bá, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C.França, Jean Galvão, João Velho, Luciana Terceiro, Luiz F. Dias, Marcelo Martinez, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Néria Dejulio, Orlando, Pavão, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Zouain, Roberto Conti, Samuel Casal, Silvio AJR, Tom B*

Fotolitos: *Input*

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 Topázio, 661 – Aclimação
CEP 04105-062 – São Paulo/SP
Fone/fax: 11-3341-5505

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



O GRANDE MUSEU DO NERD ESPIRITUOSO

Dá para ver como a Apple faz a cabeça dos maníacos por tecnologia pela home do Digital DataPorn, um megadepósito de imagens mal escaneadas com quase tudo de importante e, principalmente, bizarro, na história comercial da informática. Bill Gates comendo hambúrger para promover o XBox? Tem. Capa da Byte lançando o Macintosh? Também tem. Agora, corra até www.lindkvist.com/digitaldataporn/xxx.html e morra de rir.

Carlos Bêla



COZINHANDO A MAÇÃ

Cara de pau total!!! Em plena Av. Cidade Jardim, em São Paulo, a Cozinart parece até uma revenda Apple, mas não é. Valeu, Bêla. Como dizem na minha terra: chama o jurídico!

PENSE CANINAMENTE

Essa é velha, mas é boa. Poster de rua do filme 102 Dálmatas; se liga na mancha em forma de maçã. Cool. Muito bem lembrada pelo Jean.

Jean Boëchat

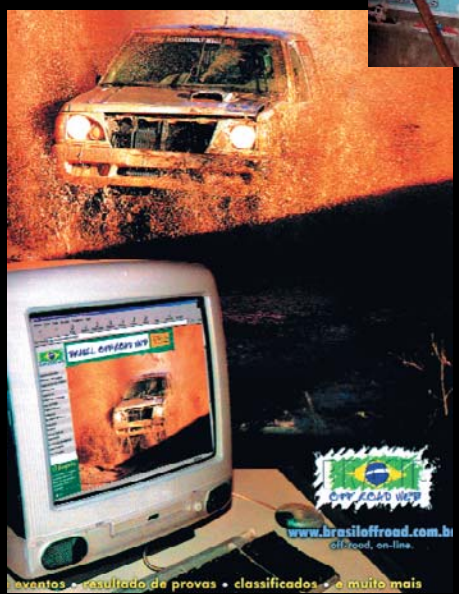






O PECADO POUCO ORIGINAL

E não é que a revista Veja teve a manha de estampar o logo da Apple na capa. Na capa!!! A flipada mostra que eles sabiam muito bem o que estavam fazendo: pirataria! Muito bonito. Como diria a minha vó: chama o jurídico!



MAC NA LAMA

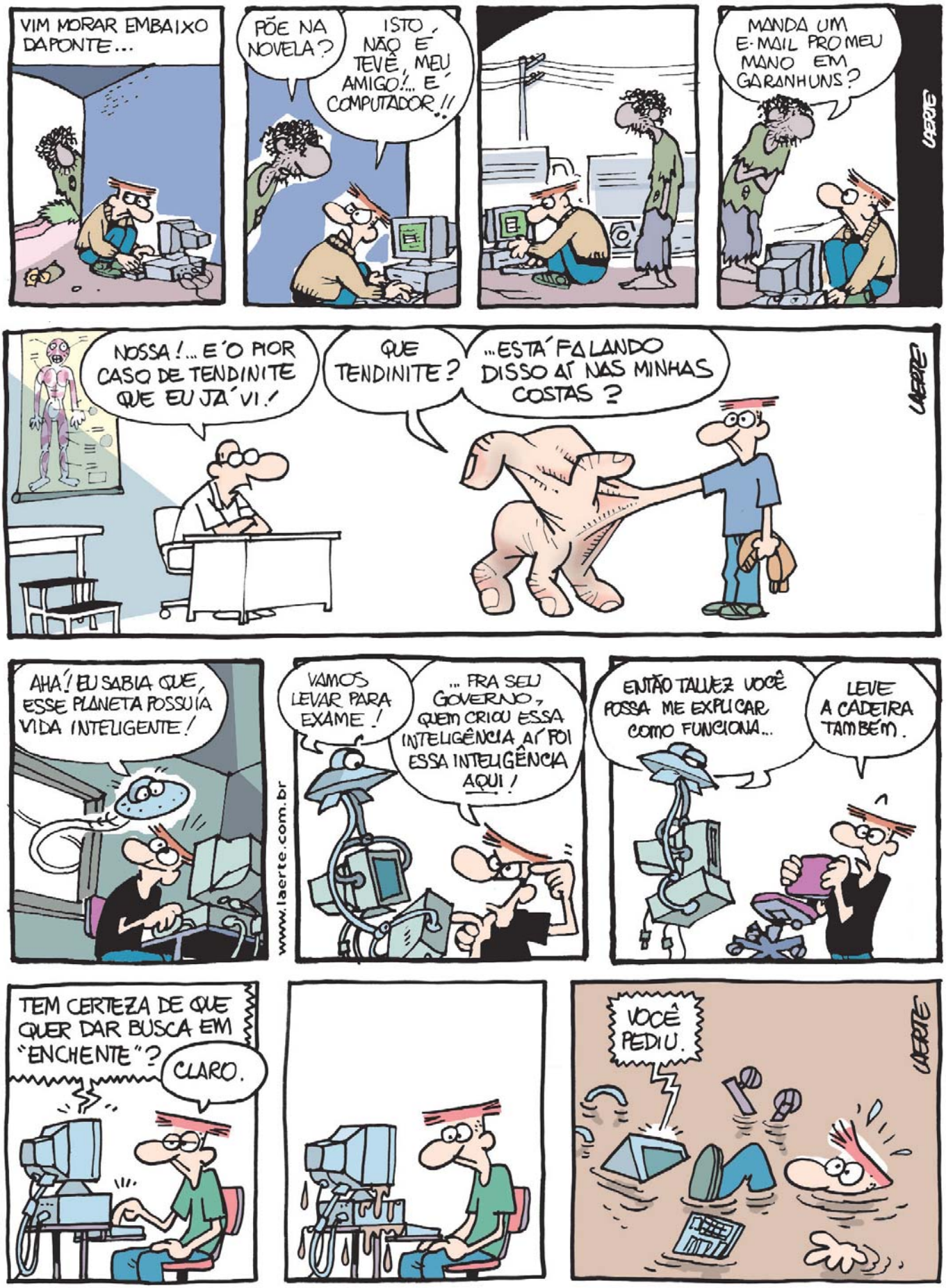
O povo do site Brasil Off Road fez questão de colocar um iMac no anúncio e tal. Mas alguém pode me explicar por que colaram uma tela de Windows no bichinho? Dica do Mauricio Costato.



PÔ, AÊ, MÓ BARATO ESSE TAL DE MACINTÓSHICO, TÁ LIGADO?

Que a artista plástica Jac Leirner é uma maluca, colecionadora compulsiva e cleptomaníaca, todo mundo sabe. Mas será que ela usa Mac? Só se for para catalogar a tralha toda antes da exposição. Confira tudo na mostra do Centro Cultural Banco do Brasil, no Rio.

Mande sua colaboração para arte@macmania.com.br ou para a Editora Bookmakers: Rua Topázio, 661 - São Paulo - SP - CEP 04105-062.


VIM MORAR EMBAIXO DA PONTE...
PÕE NA NOVELA?
ISTO, NÃO É TEVÊ, MEU AMIGO!... É COMPUTADOR!!
MANDA UM E-MAIL PRO MEU MANO EM GARANHUNS?
NOSSA!... É O PIOR CASO DE TENDINITE QUE EU JÁ VI!
QUE TENDINITE?
...ESTÁ FALANDO DISSO AÍ NAS MINHAS COSTAS?
AHÁ! EU SABIA QUE ESSE PLANETA POSSUÍA VIDA INTELIGENTE!
VAMOS LEVAR PARA EXAME!
... PRA SEU GOVERNO, QUEM CRIOU ESSA INTELIGÊNCIA AÍ FOI ESSA INTELIGÊNCIA AQUI!
www.laerte.com.br
ENTÃO TALVEZ VOCÊ POSSA ME EXPLICAR COMO FUNCIONA...
LEVE A CADEIRA TAMBÉM.
TEM CERTEZA DE QUE QUER DAR BUSCA EM "ENCHENTE"?
CLARO.
VOCÊ PEDIU.



Escultura em vetor

Tapume com propaganda em monumento do Parque Ibirapuera foi desenhado a dez mãos no FreeHand





O paulistano que passou ultimamente pelo **Monumento às Bandeiras**, do escultor Victor Brecheret, no parque do Ibirapuera, deve ter reparado que a obra está rodeada por um tapume. Mas em vez de horrorosos madeirits cor-de-rosa encobrindo a restauração da escultura conhecida vulgarmente como "Deixa que Eu Empurro", o tapume estampa uma propaganda do chá Lipton Ice Tea. E o desenho do anúncio é uma paródia ao monumento.

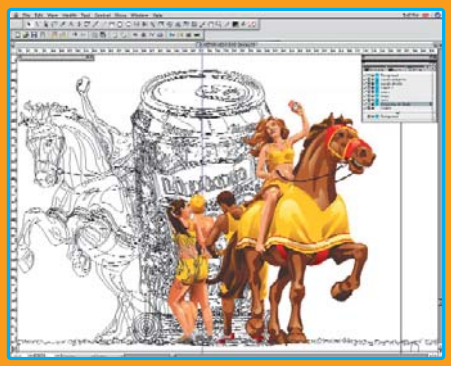
Para produzir o painel com as dimensões de 40 metros de largura, 20 de profundidade e 4,2 de altura, a J. W. Thompson (agência de propaganda dona da conta da Lipton) chamou o **6B Studio**, que só trabalha com Macs. "Ficamos encarregados de desenvolver um estilo exclusivo e adequado a esse projeto de grandes medidas. E antes de qualquer coisa, foram apresentados vários estudos de tratamento de imagem", diz o ilustrador Renato Palmuti, sócio da 6B. Segundo ele, para conseguir ampliar ao tamanho do tapume as formas humanas estilizadas das figuras, foi preciso trabalhar vetorialmente. E nada melhor para isso do que o FreeHand, da Macromedia. O estúdio usou a nova versão 10 do programa – "uma bela oportunidade de irmos nos acostumando com ela".

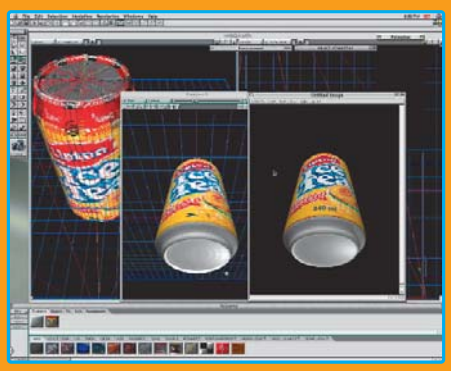
Para simular os diferentes tons de pele dos personagens e manter a arte-final bastante colorida – embora a cor predominante seja amarela, como o produto – foi utilizada uma grande variação de paletas de cor. "Um *mock-up* digital foi desenvolvido no Strata Studio Pro para servir de guia das embalagens que deveriam ser vetorizadas em cada cena", explica o ilustrador.

A produção do projeto demorou quinze dias. Nada menos do que 44.774 objetos foram vetorizados, trabalho feito paralelamente à montagem do projeto. Basicamente, entraram na roda três Power Macs G4 – todos com algo em torno de 1 GB de RAM – e cinco ilustradores. Também foram utilizados dois scanners para digitalizar os traços, três tablets Wacom, uma câmera digital para fotos de referência e uma impressora Epson Stylus Color 1520 para os prints de grande formato.

"Usamos também o velho e bom Photoshop para tratar os traços e fazer estudos, e o Adobe Streamline para vetorizar os *mock-ups* digitais gerados no Strata", diz Palmuti.

No currículo do estúdio estão trabalhos para Gradiente, Nestlé, Itaú e Bauducco. Aquele logotipo da rádio Band FM, grudado no capacete de nove entre dez motoboys paulistanos, foi desenhado por eles. Segundo o sócio da 6B, a escolha de Macs para esse tipo de trabalho se deve à tradição da plataforma na área gráfica. "Como macacos velhos da ilustração, sabemos que o Mac é feito para nosso tipo de trabalho. Sempre utilizamos o Mac e estamos acostumados com ele. Nós sabemos que neste ramo nós teremos muito menos problemas utilizando o Mac do que usando outra plataforma."









Extra!

Eles são apaixonados por produtos da Apple desde muito antes de o Mac existir. Fundado há 22 anos, o Brasil Apple Clube lançou a edição número zero do **Apple Talk**. O jornal, com previsão de periodicidade mensal, nasce com quatro páginas de informação e fotos de produtos Apple, além de notícias específicas para os associados do clube. A próxima edição deverá ter uma coluna com Lenara Verle, escrita direto de Nova York, e outra com a palavra oficial da Apple.
Quem quiser ler o Apple Talk pode baixá-lo da Web em PDF. Dá também para fazer uma assinatura da edição impressa.
Brasil Apple Clube:
www.brasilappleclube.cjb.net
bac_appletalk@mac.com

Clube de macmaníacos mais antigo do país lança publicação própria



Apple Talk

Apple Talk é uma publicação mensal do Brasil Apple Clube.
IMPRESSO

www.brasilappleclube.tk

Ano 1 Número 0 • Uma publicação do Brasil Apple Clube • Mais de 20 anos de amor pela Apple • R$ 0,00

Notícias

Apple baixa os preços dos Macs
Mesmo que a previsão de chegada dos novos iMacs no Brasil esteja programada para o mês de março a baixa de preços dos equipamentos da linha atual aqui no Brasil já aconteceu. Em pesquisa a várias revendas, constatamos redução sensível dos valores, casualmente dos iMacs e iBooks. No caso do iMac 600MHz, o desconto é de mais de R$ 800, passando de R$ 5.150,00 para R$ 4.300,00. Confira na revenda mais próxima de você. Para encontrá-la, acesse:
www.apple.com.br/onde_comprar.html
ou ligue para o AppleLine: 0800-1-APPLE.

ADC promove ADC Pizza 2.0
O ADC (Centro de Apoio ao Desenvolvedor da Apple) promoveu no último dia 31, seu encontro periódico, a ADC Pizza. No evento, a Apple BR falou dos eventos e ações programadas para o ano de 2002, como o Developer's Day e o Apple Channel Meeting. A idéia também foi permitir troca de idéias e uma integração cada vez maior entre os desenvolvedores da plataforma aqui no Brasil. Outras informações sobre os próximos eventos ou sobre desenvolvimento para a plataforma Macintosh poderão ser obtidas no endereço:
desenvolvedor@apple.com.br.

Lançados os novos PowerMac G4
Chegaram os novos modelos do Power Mac G4, atingindo finalmente a marca de 1GHz. Agora, temos 4 modelos, com as seguintes especificações:
Modelo 1 - 800MHz PowerPC G4, 256K L2 cache, 256MB SDRAM memory, 40GB Ultra ATA drive, CD-RW drive, ATI Radeon 7500 e 56K internal modem. US$1999. *Modelo 2* - 933MHz PowerPC G4, 256K L2 cache, 2 256MB SDRAM

Brasil Apple Clube completa 22 anos

A "família" do Brasil Apple Clube, que 22 anos divulga a plataforma Apple

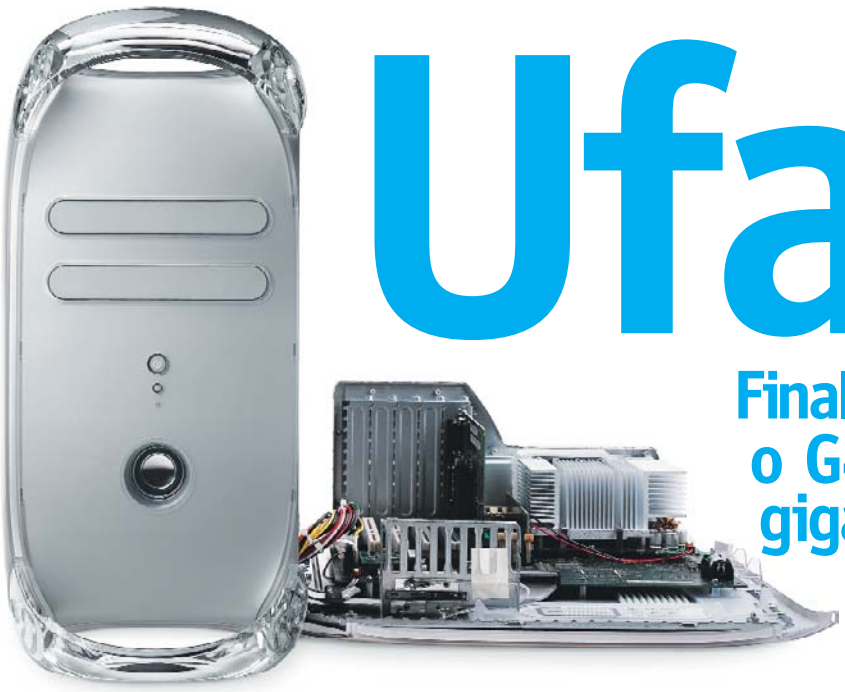
No último dia 15 de novembro de 2001 o Brasil Apple Clube comemorou os seus 22 anos de história, no evento já tradicional chamado MacChurrasco, realizado todo o primeiro domingo do mês. O evento contou com uma grande participação, com a presença de todas as revendas locais, e inúmeros usuários da plataforma que durante todos esses anos nunca deixou o ideal do clube se apagar. Abaixo, transcrição de um texto elaborado pelo nosso fundador, Luis Ernesto Pellanda, sobre a época da fundação do clube:

Quando fundamos o clube, há 22 anos, éramos quatro mosqueteiros querendo bicar nas novidades que líamos nas revistas de "Hi-Fi". Tínhamos dois Apple II+ e nenhuma experiência através da qual pudéssemos avaliar os

Macusers Perguntam

- O meu Mac não é multiprocessado. Posso remover a pasta "Multiprocessing" do sistema?
Apesar dos Macintoshes em sua maioria não ter mais de um processador, não é uma boa política eliminar esta pasta. Isso acontece muitas vezes - no afã de ter um sistema "otimizado", os mais afoitos eliminam tudo que não se refere ao seu Mac do sistema.
Primeiro, ela não ocupa quase nada em disco e em memória então o ganho não será nenhum. Depois, muitas aplicações que são preparadas para vários processadores consultam essa pasta e se não a encontram, podem travar. A Apple relata também que alguns modelos de Mac (produzidos do final de 1999 em diante) podem não voltar do "sleep", se esta pasta não estiver no lugar.
Mais informações:
http://til.info.apple.com/techinfo.nsf/artnum/n25048.

- Por que o meu iMac só dorme quando eu peço "sleep" no menu? Eu configurei 30 minutos no Energy Saver mas quando chega esse tempo, o Mac apaga o vídeo e a luz da frente permanece verde. O que está acontecendo?
A luz verde indica que o Mac está em atividade, apesar do vídeo estar dormindo. Provavelmente, o compartilhamento de arquivos (File Sharing) ou servidor Web pessoal (Web Sharing) está ligado. Pode acontecer também de algum processo que é ativado constantemente estar aberto (por exemplo, um página Web que se atualiza de 5 em 5 minutos).



Ufa!

Finalmente, o G4 de 1 gigahertz

Modelo	Cache	Memória	HD	Placa de vídeo	Drive óptico	Preço
2x 1 GHz	2 MB L3	512 MB PC-133	80 GB	NVIDIA GeForce4 MX	SuperDrive	R$ 15.900
933 MHz	2 MB L3	256 MB PC-133	60 GB	NVIDIA GeForce4 MX	SuperDrive	R$ 11.500
800 MHz	256K L2	256 MB PC-133	40 GB	ATI Radeon 7500	CD-RW	R$ 7.990

Todos os modelos têm duas portas FireWire, USB, Ethernet de 1 gigabit e modem interno de 56K.

Depois de muitas promessas, ele chegou. Seu lançamento foi ansiosamente esperado na Macworld de San Francisco. Não rolou. Depois da feira, os sites de rumores especulavam datas para ele sair. Fim do sofrimento: saiu o **Power Mac G4 com processador de 1 GHz.** Na verdade, *dois* deles. Também saíram dois outros Power Macs G4, com chips de 933 MHz e 800 MHz.
O G4 de 1 GHz e o de 933 MHz vêm equipados com a nova placa gráfica NVIDIA GeForce4 MX, com 64 MB de memória, renderizando 1,1 bilhão de pixels texturizados por segundo. Também é item de série o SuperDrive (drive óptico que grava e lê DVD-R e CD-R/CD-RW) e 2 MB de cache nível 3 de memória DDR (Double Data Rate). Segundo a Apple, o G4 de 1 GHz roda 72% mais rápido o Photoshop do que um PC Pentium de 2 GHz, atingindo a marca de 15 gigaflops (bilhões de cálculos de ponto flutuante por segundo).
Os novos G4 devem chegar no Brasil no início de março. "Por causa da grande demanda pelos novos iMacs nos EUA, é possível que os G4 de 1 GHz cheguem primeiro por aqui", disse Rodrigo Pellicciari, gerente de produto da Apple Brasil.
Apple: www.apple.com

...Acabou em pizza



Rodrigo Pellicciari, da Apple, dá amostras grátis para os convidados

31 de janeiro foi o dia do **ADC Pizza 2.0**, evento criado pela Apple Brasil para aproximar os desenvolvedores de softwares para Mac brasileiros filiados ao ADC (Apple Developer Connection).



Oswaldo Bueno é fã de primeira hora do Mac OS X. À direita, Rainer Brockerhoff, em indumentária de programador-viajante

No jantar anterior, a Apple Brasil apresentou as novidades do Mac OS X para uma platéia mista de programadores de Mac e visitantes dos mundos Linux e Windows. Desta vez, a equipe do ADC dispensou as apresentações e deixou a turma à vontade para comer e trocar idéias.

"O objetivo hoje é deixar o pessoal se conhecer melhor, conversar e, principalmente, trocar informações", afirmou Rodrigo Pellicciari, gerente de produto da Apple Brasil. Para aguçar um pouco mais os comilões, a Apple sorteou dez caixas do Mac OS X em português. E Fabio Ribeiro, do ADC, criou na hora um programa para fazer o sorteio. "O ambiente Cocoa é muito simples de utilizar. É isso que queremos mostrar aos nossos desenvolvedores, que eles podem produzir aplicativos mais rapidamente com o OS X", diz ele.

Para Pellicciari, chegou o momento crítico da transição do OS clássico para o OS X. "Estamos abertos para ajudar nossos parceiros a criar soluções para o novo sistema. A hora da mudança é agora." O próximo evento para desenvolvedores será o Developers Day, que deverá acontecer em abril. "Podem esperar surpresas muito legais", avisa Rodrigo.



Uma reunião eclética, com espaço para colaboradores da Macmania e *geeks* de Linux

QuickTime vive

Ultrapassando o RealPlayer no gosto dos internautas

Na corrida das tecnologias multimídia, a pioneira conseguiu recuperar um pouco do terreno perdido. A Apple anunciou que o **QuickTime** foi baixado por cerca de 80 milhões de pessoas durante o ano de 2001, contra 75 milhões de downloads do RealPlayer. E a Apple espera que o número chegue a 100 milhões até abril. Segundo a empresa, esse número não leva em conta as "dezenas de milhões de QuickTime Players" distribuídos junto com Macs, câmeras digitais, programas multimidia e CDs de música com faixas interativas. O QuickTime Pro, versão paga que adiciona funções de autoria e codificação, possui mais de 1 milhão de usuários.

QuickTime 6 emperrado

A terceira edição do **QuickTime Live**, evento que aconteceu na terceira semana de fevereiro, em Los Angeles, teve boas e más notícias. Boa notícia: já existe um beta do QuickTime 6.0, que aceita arquivos MPEG-4. Má notícia; embora pronto, ele ainda não pode ser lançado, por divergências contratuais entre a Apple e o consórcio MPEG LA, que detém os direitos e *royalties* sobre o formato. O problema não reside na licença dos codecs, mas no fato de a MPEG LA querer cobrar dos provedores US$ 0,02 por hora de *streaming*, desde que o provedor também cobre do usuário, além da grana da licença. Segundo a Apple, este não é o momento de cobrar tanto por uma tecnologia que nem ainda foi disseminada.

Além do QT 6, a Apple apresentou o QuickTime Broadcaster, para apresentações por *streaming* ao vivo pela Internet. Entre as principais funções estão: *encoding* ao vivo com prévia em tempo real, possibilidade de gravar *streaming* de vídeo no HD para *video on demand* e compatibilidade com todos os codecs do QuickTime. O Broadcaster será de graça, assim como o QuickTime 6 – quando ele estiver disponível.

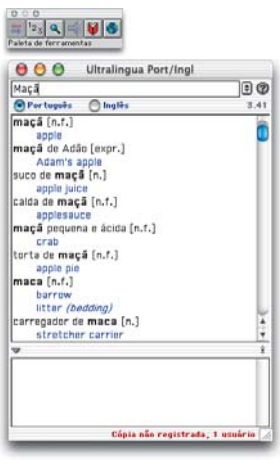


Trailers de filmes e videoclipes na Web? QuickTime, na certa



Qual é a palavra certa?

Acaba de sair a versão português-inglês do dicionário **Ultralingua** da IEBRAS. O programa roda tanto no sistema clássico quanto no Mac OS X, além de Windows e Palm. É só digitar a palavra e logo vem a tradução. O léxico é bem completo, com expressões técnicas e idiomáticas e gírias. Segundo a IEBRAS, esse dicionário é um dos líderes no mercado norte-americano de programas de ensino de idiomas.



O Ultralingua também traduz de inglês para português. Além desta versão, ele existe para outros idiomas, como alemão-inglês, francês-espanhol, francês-alemão, italiano-inglês etc. É possível usar o programa de graça por 30 dias. O registro para cada versão do dicionário custa R$ 59.

IEBRAS: www.iebras.com/dicionarios/index.htm

Macmania em alto mar?

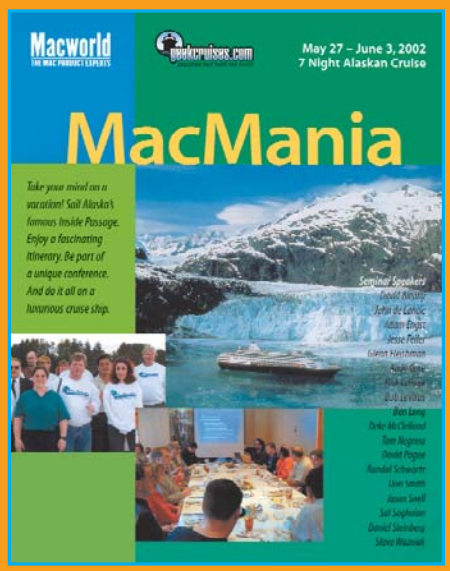
Não, a única revista de Macintosh do Brasil não pretende se mudar para o Alasca. Mas um cruzeiro marítimo batizado de **MacMania** (note a diferença de grafia) promete ser uma grande viagem. Criado por uma agência chamada GeekCruises e com duração de uma semana, o cruzeiro terá como principal novidade o primeiro navio completamente equipado com acesso à Internet sem fio para os participantes. Segundo a empresa, além de acessar a Internet, os Macs a bordo poderão transferir arquivos entre si e ficar informados de qualquer mudança nas atividades via rede AirPort e conexão por satélite.

E, se isso não fosse atrativo suficiente, está confirmada uma palestra de Steve Wozniak, fundador da Apple, e de uma longa lista de figurões da indústria e da mídia especializada dos EUA.

Nós também teremos nosso homem no evento: o desenvolvedor Rainer Brockerhoff irá participar e publicar boletins da viagem pelo nosso site.

O cruzeiro parte em 27 de maio. As vagas são limitadas a 400 pessoas e os preços são de US$ 1.050 a US$ 1.100 para cabines internas (dependendo da categoria) e US$ 1.350 a US$ 1.550 para cabines externas. Suítes variam de US$ 1.900 a US$ 1.800. Para assistir às palestras, acrescenta-se mais US$ 600 (usuários) ou US$ 1.250 (desenvolvedores para Mac OS X).

GeekCruises:
www.geekcruises.com/home/mm_home.html




DVD
SONY

queima comigo!

Você não sei, mas não boto a mão numa fita VHS há tempos.

Aliás, meu videocassete quebrou e nem me preocupei em comprar outro. Afinal, quem tem um DVD player está muito bem acompanhado. E, se você tiver um Mac com gravador de DVD, o mundo fica bem mais divertido, como diria a Turma do Balão Mágico.

A Apple não tem dado ponto sem nó ultimamente, e o iDVD 2 é um daqueles programas feitos para gente-como-a-gente. Ele é incrivelmente simples de usar e oferece recursos bem interessantes para criar DVDs caseiros com menus animados e tudo. Até um orangotango paraplégico pode mexer no iDVD, desde que esse macaco tenha um uma máquina equipada com o SuperDrive (gravador de DVD/CD-RW/CD-R) e o Mac OS X instalado.

O iDVD já existe há mais de um ano, mas até o começo de 2002 o SuperDrive só vinha junto com os modelos mais caros de Power Macs G4. Com o novo iMac, isso mudou. Pela primeira vez, um modelo de Mac dirigido ao público não-profissional vem com com queimador de DVD e o iDVD 2 pré-instalados. Isso faz muito mais sentido que colocar um programa para uso doméstico em máquinas profissionais.

Mesmo assim, queimar DVDs ainda não é uma brincadeira barata. O novo iMac com SuperDrive está chegando ao Brasil pela considerável quantia de R$ 8.990, o que não é para qualquer um. A boa notícia é que o preço do gravador Pioneer DVR-A03 interno — que é o mesmo dos Macs — já caiu quase para a metade de um ano para cá, custando cerca de US$ 500 nos EUA. E se você possui um PowerBook ou iBook FireWire, é possível adquirir nas revendas Apple um adaptador IDE/FireWire para utilizar o drive como dispositivo externo.

A verdade é que, mais cedo ou mais tarde, o DVD-R vai acabar substituindo o CD-R. É bacana poder colocar seus vídeos e fotos em um disquinho que pode ser tocado em qualquer DVD player doméstico. Mas muito melhor é poder becapear seus arquivos em discos de 4,7 GB. A Apple, como sempre, saiu na frente. Mas não damos dois anos para a maioria dos PCs estar saindo de fábrica com seu superdrivezinho.

A Macmania decidiu também sair na frente e dedicou a capa desta edição a essa mídia maravilhosa. Quando você estiver lendo isto, o novo iMac estará dando seus primeiros pulinhos em terras brasileiras. Se você for um dos primeiros felizardos a ter um, esta matéria é para você. Se não, não se preocupe.

Queimador de DVD: você ainda vai ter um.

por Márcio Nigro
foto Clicio

Monte seu DVD



Além de um Mac com SuperDrive, o iDVD 2 é o ingrediente básico para fazer seu disco rapidinho e sem traumas. Afinal, mexer nele é baba, muito baba!

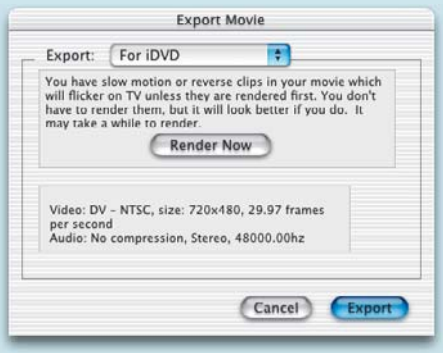


Juntando as tralhas

Antes de criar seu DVD, você necessita juntar todas as imagens que serão incluídas e certificar-se de que os filmes estão no formato adequado para o iDVD.

Quase todos os filmes no formato QuickTime podem ser adicionados diretamente ao seu projeto. Porém, o ideal é passar a filmagem da câmera DV (se for o caso) diretamente para o iMovie, editá-la e exportá-la para iDVD, pelo comando File ▸ Export Movie, selecionando a opção "For iDVD" na caixa de diálogo de Export.

Se o filme editado no iMovie contiver cenas reversas ou com desaceleração, será necessário processar esses efeitos para não comprometer o resultado final. Nesse caso, você verá o botão Render Now. Clique nele e espere o processo terminar, o que pode demorar um pouco, dependendo da quantidade de material a ser processado. Depois, clique no botão Export para gerar um arquivo pronto para o iDVD.



Se o filme que que você quer estiver pronto no seu HD, mas não no formato DV, o iDVD fará a conversão automaticamente, em segundo plano (background), enquanto você edita o seu DVD.

Temas visuais

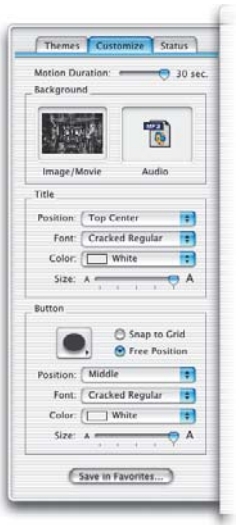




O jeito mais rápido de criar seu disquinho no iDVD é usar os temas prontos, que combinam imagens ou filmes de fundo e estilos de botões para os menus de DVD. Há três temas para escolher:

- Completamente estático e silencioso *(pictures only)*.
- Estático com fundo musical *(pictures with audio)*.
- Completamente animado *(motion)*, com música e filmes de fundo.

Para escolher um tema, basta clicar no botão Theme na janela do iDVD; aparecerá uma "gaveta" com os temas. Selecione a aba Themes e escolha o que mais lhe agrada. Se não quiser ver a animação de menu enquanto edita, clique no botão Motion.



Personalize

Os temas são práticos, mas não precisam ser usados exatamente como vieram ao mundo. Na verdade, você pode usá-los apenas como ponto de partida, selecionando a aba Customize. Nela será possível determinar qualquer imagem, filme ou som de fundo para o menu. É ridículo de fácil: arraste uma imagem estática ou filme QuickTime para o campo Image/Movie, ou um arquivo de som AIFF ou MP3 para o campo Audio (o ideal é que as imagens ou filmes tenham dimensões de 720 x 480 pixels, que é a área utilizada pelo formato DV). No botão deslizante Motion Duration você determina a duração de todas as animações, sendo o valor máximo de 30 segundos.



Adicione filmes

Para adicionar um filme, basta arrastá-lo para a janela do iDVD. Ele aparecerá como um botão animado, apresentando um trecho do arquivo correspondente. Quando qualquer filme é selecionado no menu do DVD, surge um botão deslizante que possibilita indicar a partir de qual parte as imagens serão exibi-



das. Se não quiser que botão seja animado, desmarque a caixinha Movie para torná-lo estático.



Slide show

Além de filmes, o iDVD também pode incluir um *slide show* em seu DVD. Para adicionar essa opção ao menu, clique no botão Slideshow; será acionado um novo item. Duplo-clique nele e a janela mudará de aparência. Arraste todas as imagens desejadas para essa janela (cada *slide show* pode ter no máximo 99 imagens) e você verá o ícone de cada uma; para aumentar o tamanho, defina o menu Thumbnail como Large.

A ordem das imagens pode ser definida manualmente, simplesmente selecionando um item e arrastando-o para a posição escolhida. O menu Slide Duration determina se a mudança de um slide para outro será feita manualmente, automaticamente (em intervalos de 1 a 10 segundos) ou de acordo com o ritmo da música de fundo (Fit to Audio). Essa música, por sua vez, é adicionada arrastando-se o arquivo de som para o campo Audio. Qualquer um desses modos permite habilitar a opção "Display during slideshow", que inclui setas para navegar entre as fotos. Para voltar à janela principal, clique no botão Return.







Dicas

• Resista à tentação de colocar um rótulo adesivo em seu DVD-R. Apesar de ficar bonitinho, isso pode inutilizar o disco.

• Não adianta tentar rodar o iDVD com outro gravador que não o SuperDrive (Pioneer A03): não rola.

• O iDVD 2 só suporta mídias DVD-R de 4,7 GB (versão 2.0) de uso genérico. De qualquer modo, esse tipo de mídia não é vendido com capacidades de armazenamento maiores.

• Se o iDVD apresentar problemas de codificação depois que você mandou queimar o DVD, isso quer dizer que ele nem chegou a gravar nada e a mídia continuará intacta. Abra o filme que deu problema no iMovie e exporte-o para o iDVD.

• É possível mudar o ícone de qualquer botão arrastando uma imagem qualquer para cima dele. Para voltar ao ícone original, basta selecionar o botão e mover o botão deslizante para a esquerda.

Pastas

O iDVD permite inserir no máximo seis botões nos menus. Para incluir um número maior, existe a opção de criar pastas (botão Folder).



Ao duplo-clicar numa pasta, você poderá adicionar mais seis itens (incluindo novas pastas), além de definir o título específico para a seção. Um botão para retornar ao menu anterior será automaticamente criado.

Organização

Depois de adicionar o material que será incluído no DVD, o passo seguinte é deixar tudo com uma aparência legal. Porém, antes de mais nada, vá ao menu Advanced ▸ Show TV Area Safe (ou dê ⌘T). Essa opção revela uma margem de segurança para garantir que todos os itens do menu sejam mostrados inteiros em qualquer equipamento, já que a área de visualização pode variar de uma TV para outra. ▸

E os DVDs de dados?

É triste dizer, mas gravar dados em DVD ainda não é tão fácil e intuitivo quanto se esperaria de um Macintosh. Teoricamente, o Disc Burner, o programa embutido no sistema que cuida da queimação de CDs, deveria se encarregar de preparar e queimar os DVDs. Mas em nossas experiências, ele não conseguiu dar conta do recado. No Mac OS 9, ao inserir o DVD no drive, ele nem deu o tradicional "Prepare": apenas um "Initialize" que, obviamente, não conseguiu inicializar o DVD, por se tratar de uma mídia "trancada". Resumo: o Disc Burner (pelo menos até a versão 1.0.2) não grava DVDs no Mac OS 9.

No Mac OS X, a coisa mudou, mas só um pouco. O sistema reconheceu o DVD e permitiu prepará-lo. Só que, na hora de copiar o conteúdo a ser becapado, o Mac deu erro de cópia. A operação foi repetida várias vezes, sempre com o mesmo resultado.

O jeito foi apelar para o Toast, da Roxio, que gravou o DVD sem problemas, à estonteante velocidade de 1x (apesar de a documentação da Apple dizer que o SuperDrive grava em 2x). Felizmente, 1x em se tratando de DVD-R não é a mesma coisa que 1x na gravação de CD-R. Em cerca de uma hora (sem contar a verificação), o Toast já entregava um disco com 4,3 GB de MP3. Nada mau.

O preço da mídia virgem de DVD despencou consideravelmente de meados do ano passado para cá, e só não está mais barato porque ainda é novidade. Hoje dá para encontrar mídias "de marca", como TDK ou da própria Apple, por cerca de R$ 40, ou DVDs "genéricos" por algo entre R$ 18 a R$ 23. Nos EUA, o DVD-R "sem marca" sai por até US$ 3.



Não há mistério para organizar a interface de seu DVD. Na aba Customize há controles globais para os títulos (Title) e botões (Button). Cada página de menu pode contar com um título. O menu Position determina a posição: no topo (alinhado ao centro, esquerda ou direita) ou personalizado (Custom), que é mais interessante por deixar você posicionar o título livremente. Se não quiser nenhum título, selecione None. Você também pode mudar a fonte, assim como sua cor e tamanho. Os controles de botão são parecidos aos de título, mas contam com um menu para escolher o tipo de botão e também as opções Snap to Grid, que posiciona os botões de acordo com uma grade, e Free Position, para dispor os objetos livremente. As legendas dos botões podem aparecer acima, abaixo, à direita, à esquerda ou dentro do botão; também é possível optar por nenhuma legenda.
Depois de editar tudo, clique no botão Save in Favorites para salvar o layout entre os temas favoritos — se quiser, é claro.

Status



Com o iDVD, você pode criar discos com de 60 ou de 90 minutos, sendo que as fotos de slide show também contam no cálculo de tempo. A aba Status permite ver quanto minutos já foram utilizados e quais filmes ainda estão sendo codificados. Você verá que a barra de contagem mostra apenas 60 minutos. Quando essa marca é ultrapassada, o valor muda para 90, só que nesse modo a qualidade de compressão é um pouco pior. Quem quer ter maior controle sobre o processo pode selecionar a opção da barra de menu Project ▸ Project Info (⌘I), que apresenta uma janela listando todos os arquivos que estão sendo utilizados e suas respectivas localizações.

Veja e queime

Enquanto você for criando seu DVD, clique no botão Preview para testar a interface e ver se tudo está a contento, navegando no filme com o controle remoto virtual do DVD Player. Quando tiver certeza de que tudo está em seu lugar — ou quando o contador atingir 60 minutos — tudo o que você tem a fazer é clicar no botão Burn e esperar até o processo terminar, o que pode levar um par de horas ou mais, dependendo do caso. Só não se esqueça de habilitar antes a opção Motion, se houver botões animados em seu projeto.





É pouco?



O iDVD 2 é muito prático e barato (US$ 20), mas não é muito flexível. Se você está procurando recursos mais elaborados, como suporte a Dolby Digital 5.1, legendas, mudanças de câmera e trilhas de som em outras línguas, você terá que encarar opções bem mais caras, como o DVD Studio Pro, também da Apple, que custa em torno de R$ 2.300 e exige muito mais dedicação para aprender a mexer nele. Enfim, para quem quer algo básico, o iDVD está mais do que bom. ▸

VCD: o DVD dos pobres

Você não tem DVD player, nem SuperDrive? Bem, existe uma solução que não é a mesma coisa, mas funciona: o VideoCD, um formato que é muito popular, principalmente no sudeste asiático e nas bocas de filmes piratas do mundo inteiro.
Por utilizar compressão MPEG-1 (e não MPEG-2 como no caso do DVD), o VCD oferece qualidade de imagem inferior à do DVD, mas tem a vantagem de poder ser gravado em mídias CD-R, bem mais populares que o DVD-R. Só que a coisa não é tão fácil e simples assim. A maioria dos DVD players domésticos suportam o formato VideoCD, mas vários deles têm problemas com CD-Rs (ou sejam, só aceitam VideoCDs prensados – algo que só deve existir em Hong Kong). Por outro lado, VideoCDs podem ser criados facilmente com o Toast Titanium da Roxio e rodam normalmente em qualquer Mac com CD-ROM. Eis como proceder:

1 *Rode o Toast e selecione na janela do programa a opção Other ▸ VideoCD.*



2 *Arraste para a janela do Toast qualquer arquivo QuickTime que você quer que seja incluído no disco. Se você estiver editando o filme no iMovie, exporte-o como QuickTime.*

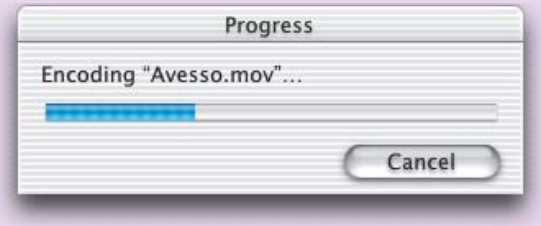
3 *Na caixa de diálogo resultante, selecione NTSC (PAL é o formato europeu) no menu Format. Já no menu Image, a opção Fit define se o filme será ajustado para a proporção do VCD, o que poderá geral alguma distorção na imagem. Crop corta o que estiver além do limite da área de visualização, enquanto Crop and Fit reduz ou aumenta proporcionalmente a imagem e corta apenas o que estiver fora dessa área. Por fim, no menu Mode, você determina a qualidade da compressão: Normal, Faster (mais rápida, mas de pior qualidade) ou Better (melhor qualidade).*



4 *Clique no botão OK, defina onde o arquivo será gravado e o filme será convertido para o formato MPEG-1, processo que pode levar algum tempo. Repita os passos 2 e 3 se quiser incluir outros filmes (cada um será uma faixa), lembrando que o máximo permitido são 70 minutos de vídeo.*

5 *Clique no botão Record, depois em Write Disc e espere seu disco de VCD sair do forno.*

Para tocar VideoCDs em seu Mac, é necessário um programa que toque esse tipo de disco. Opções não faltam: Mac VCD, Free VCD, Simple VCD e VCD Gear são bons sharewares para e podem ser encontrados no site www.versiontracker.com. *Apenas o Mac VCD tem versão para OS X.*



De VHS para DVD

Quem já tem um gravador de DVD deve estar ansioso para passar as preciosidades que estão em velhas fitas VHS (ou Video8) para um disco de DVD-R, uma mídia muito mais durável. Além do mais, com o iMovie, é possível editar o material bruto, cortar fora o que não interessa e ainda acrescentar títulos, transições e efeitos antes de gravar seu vídeo no formato digital.
Mas como converter as imagens de um videocassete ou de uma filmadora para o computador? Se você possui uma câmera de vídeo digital, ela poderá funcionar como seu conversor análogo/digital.
Utilizando um cabo RCA, conecte as saídas de áudio/vídeo do videocassete nas entradas da câmera, que, por sua vez, é conectada ao Mac via FireWire. Se o seu videocassete é estéreo utilize um cabo RCA de três vias (duas para o áudio e uma para vídeo).
Rode o iMovie e selecione o modo de captura de imagem. Dê play no vídeocassete e a imagem deverá aparece no iMovie (se não, consulte o manual da sua câmera digital e veja como configurá-la para essa tarefa). Capture o que quiser, edite tudo bonitinho e mande para o iDVD.
Agora, se você infelizmente não possui uma câmera de vídeo digital (certo, também acho que isso deveria ser um direito de todo ser humano, mas o que fazer?), a saída é utilizar um conversor análogo/digital dedicado, como o Digital Video Bridge, da Snazzi (ver resenha na Macmania 91), ou o DVMC-DA2, da Sony, que funcionam da mesma maneira e são mais baratos que uma câmera digital, custando entre US$ 700 e US$ 800 aqui no Brasil.
Provavelmente, você irá precisar também de um conversor PAL-M/NTSC (algo entre R$ 100 e 200); senão, seus vídeos irão ficar em preto e branco.

Por trás do DVD

Muita gente, já viu, tocou e usa DVD, mas não é todo mundo que sabe como esse trem funciona. DVD quer dizer Digital Video Disc ou Digital Versatile Disc, dependendo de para quem você perguntar. É uma tecnologia de armazenamento de dados em discos de leitura óptica, que utiliza um sistema semelhante ao Compact Disc que tanto conhecemos, com a diferença que é mais rápido e permite guardar em um só disco quase 18 GB, em vez dos 700 MB máximos do CD convencional. Assim, é possível ter num DVD vídeo e áudio de alta definição, além de dados de computador. A idéia inicial era transformar o DVD na mídia definitiva de armazenamento, integrando computadores e eletrodomésticos. Porém, até o momento, o DVD só vingou mesmo como um substituto para o velho videocassete, na hora de assistir a filmes e shows.

Lados e camadas

Existem vários tipos e tamanhos padrão para as mídias de DVD. Elas podem medir 8 ou 12 cm de diâmetro, podem ser gravadas dos dois lados e cada lado pode conter duas camadas de dados. Os tipos mais comuns são:

- **DVD-5** (4,7 GB; uma camada e um lado).
- **DVD-9** (8,5 GB, duas camadas e um lado).
- **DVD-10** (9,2 GB; duas camadas e dois lados).
- **DVD-18** (17 GB; duas camadas e dois lados).

Os discos de dupla camada são fáceis de reconhecer, porque são dourados. Outra dica é que, quando você está entre 70 e 80 minutos de duração de um filme, sente que o DVD dá um pequeno "soluço". Isso acontece no exato momento em que o tocador troca de camada.

As camadas são lidas do mesmo lado, de modo que um DVD de camada dupla pode conter quase o dobro de informação de um com camada simples (o DVD-5 é capaz de armazenar cerca de duas horas de vídeo.

Formatos

O DVD não serve apenas para ver filmes no conforto do seu lar. Assim como no CD, existem vários formatos de DVD, com aplicações distintas:

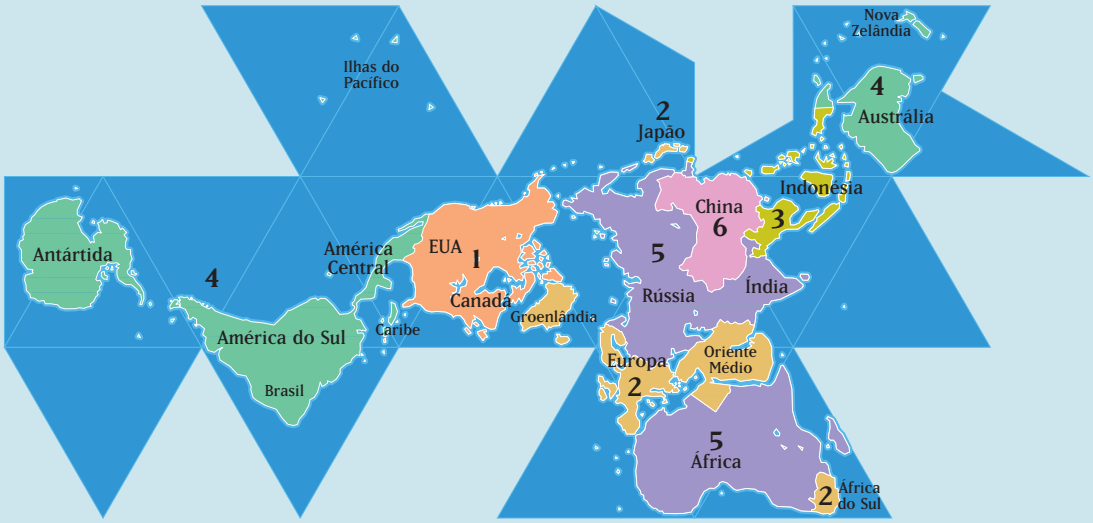
- **DVD-Video** – Geralmente chamado apenas de "DVD", esse formato é feito para ser tocado em DVD players ou em computadores com drive de DVD-ROM ou DVD-RAM. Em geral, o DVD-Video é apenas para leitura, mas existem aparelhos domésticos que gravam vídeo em DVD-R como se fossem videocassetes.
- **DVD-Audio** – Está começando a se consolidar e visa substituir o CD de áudio, com maior qualidade sonora e mais tempo de música.
- **DVD-ROM** – Similar ao CD-ROM, é um formato para armazenamento de dados, possibilitando a leitura mas não a gravação. Até pouco tempo atrás, a maioria dos Mac incluía drives de DVD-ROM. Agora, eles foram substituídos por gravadores de CD-R/CD-RW, ou drives "combo" que gravam CR-R, CD-RW e DVD-R.
- **DVDs graváveis** – Inclui DVD-R, DVD-RAM, DVD-RW e outros.

Códigos de região: que confusão é essa?

*Uma pergunta comum sobre DVD: **"Por que raios inventaram essa história de código de região?"** É que os estúdios de Hollywood querem controlar o lançamento de filmes em diferentes países, já que eles não chegam simultaneamente aos cinemas do mundo todo. (Por exemplo, um título já existe em DVD nos EUA no momento em que chega às telas brasileiras.) Além disso, os estúdios vendem direitos de distribuição e querem garantir um mercado exclusivo. Dessa forma, eles fizeram com que o padrão DVD incluísse códigos que definem em qual região do mundo um disco pode ser tocado.*

Cada player vem com o código da região onde

"Região 0" – Mundo inteiro
Região 1 – EUA, Canadá e Porto Rico
Região 2 – Europa, África do Sul, Oriente Médio (de Irã a Egito) e Japão
Região 3 – Indonésia, Filipinas e sudeste da Ásia (incluindo Hong Kong)
Região 4 – América Latina, Caribe, Austrália, Nova Zelândia e ilhas do Pacífico
Região 5 – Rússia, países da Europa Oriental que pertenciam à União Soviética, África, Afeganistão, Paquistão, Índia, Mongólia e Coréia do Norte
Região 6 – China
Região 7 – Reservada
Região 8 – Meios de transporte internacionais: aviões, embarcações etc.



Existem formatos de DVD específicos, como os de jogos para o PlayStation 2 ou Gamecube.

Qualidades a rodo

Entre as principais possibilidades oferecidas pelo formato DVD está a capacidade para armazenar e reproduzir de duas a oito horas de vídeo digital de alta qualidade (ou até 30 horas em qualidade "bagaceira"). Também aceita filmes em formato de TV padrão (proporção de 4:3) ou *widescreen* (16:9).

O DVD pode conter até oito faixas simultâneas de áudio digital, cada uma com oito canais. Isso permite recursos como múltiplas dublagens, *surround* etc. Além disso, tem-se até 32 trilhas de dados para legendas/karaokê; nove ângulos alternativos de câmera (que podem ser selecionados com o vídeo rolando); menus e recursos de interação; textos identificativos do título, álbum, música, elenco etc. Para completar, o tamanho da mídia é compacto e a replicação é mais barata do que a das fitas VHS ou Laserdiscs. E a pirataria é bem mais difícil.

Os DVD players ainda podem oferecer vários outros recursos interessantes, como compatibilidade com CDs de áudio; saída de áudio (PCM estéreo ou Dolby Digital) ou vídeo (SDI, FireWire ou DVI); compatibilidade com Video CDs, MP3 e Divx; zoom e vários outros recursos.

foi vendido. Ele se recusa a tocar discos feitos para outras regiões que não a sua. Porém, como isso é um recurso opcional, existem muitos DVDs sem restrições (chamados de "Região Zero", o que na verdade não existe). Além do mais, a maioria dos tocadores atuais vem com macetes para liberar regiões específicas.



Os Macs com drive de DVD permitem que a região seja trocada até cinco vezes. Após isso, a última região escolhida passa a ser definitiva. A cada troca de região, o Mac OS mostra uma tela (acima) informando quantas chances restam para trocar.

Vídeo e áudio supimpas

Mesmo utilizando a tecnologia de compressão de vídeo MPEG, o DVD é capaz de reproduzir vídeo com qualidade muito superior às tradicionais fitas de vídeo VHS. A qualidade final depende de muitos fatores, mas principalmente do processo de compressão das imagens. Alguns DVDs de baixo custo usam codificação MPEG-1 – que não é melhor que o resultado obtido no VHS – em vez de MPEG-2 de alta qualidade, que é o método de codificação padrão.

A compressão MPEG remove informações visuais redundantes (como áreas que não se movem de um *frame* para o seguinte) e outras coisas que não são (muito) perceptíveis ao olho humano. Assim, reduz-se substancialmente o tamanho dos arquivos que serão armazenados. Quanto mais complexo em detalhes for o vídeo, mais complicado será o processo de compressão. Assim, dependendo da natureza das imagens, da qualidade de processamento e da quantidade de compressão, o resultado pode apresentar distorções visíveis, similares à "celulite" que comumente aparece em fotos JPEG na Web. ▶

Home theater, graças ao DVD

A combinação do áudio multicanal com a imagem de alta qualidade em tela larga é o conceito original de home theater*, que nos showrooms de lojas acaba sendo reduzido erroneamente a "uma TV bem grande". O DVD player contém todos os recursos que caracterizam um* home theater *legítimo, mas sozinho ele não faz nada. Além da tela grande, é necessária uma instalação de som especial.*

Dolby Digital

Na última década, enquanto o mercado fonográfico se contentava com o estéreo basicão do CD, a indústria cinematográfica foi bem mais esperta e adotou o sistema Dolby Digital, com até oito canais simultâneos de áudio. Com isso, um filme exibido numa sala adequada pode oferecer uma experiência auditiva muito mais realista, já que esses canais correspondem a alto-falantes localizados em pontos específicos. O som pode, por exemplo, "acompanhar" um avião decolando num filme, dando a sensação de que ele passou sobre nossas cabeças. Em tiroteios como os de "Resgate do Soldado Ryan", as balas zunem assustadoramente de todas as direções.

DTS

Praticamente todo DVD-Video contém áudio no formato Dolby Digital, sendo o DTS (Digital Theater Systems Digital Surround) um opcional que pode ser adicionado ao disco junto com o Dolby. Tanto um quanto outro pode oferecer áudio mono, estéreo e multicanal (normalmente são seis canais), que chamamos genericamente de "surround". Ambas as tecnologias permitem que você veja um filme com o som distribuído por vários falantes. Tem gente que prefere o DTS por comprimir menos o áudio do que o Dolby, mas, para ouvidos "normais", não há diferença.

Configurações surround

Cada canal do som surround é distribuído entre os diferentes alto-falantes que compõem o sistema. Há várias configurações possíveis para sistemas surround:

- ***5:1*** *– Dois alto-falantes frontais (direito e esquerdo), um central, dois traseiros e um subwoofer. Esse é o "1" do "5:1".*
- ***4:0, 4:1*** *– Sem o alto-falante central.*
- ***5:0*** *– Padrão do DVD para karaokê, sem o subwoofer.*
- ***7:1*** *– Com falantes laterais.*

Existem ainda outras configurações, menos usuais. A 5:1 é a mais comum.

O subwoofer é responsável pelas frequências sonoras subgraves*, aquelas vibrações que são mais sentidas pelo corpo do que ouvidas e garantem, por exemplo, que uma explosão faça sua poltrona estremecer. A posição do subwoofer não é muito crítica: apoiado diretamente no chão, geralmente fica oculto em um canto da sala. O posicionamento das demais caixas de som já é mais crítico: o espectador deve, de preferência, sentar-se no ponto equidistante de todas elas, para tirar maior proveito da sensação espacial oferecida pelo arranjo.*

Só uma dica: não existe *som surround com "apenas dois alto-falantes", como tentam nos convencer os vendedores nas lojas que vendem minisystems.*

Decodificador

O tocador de DVD tem um decodificador interno Dolby Digital, que faz o downmix *(conversão de seis canais para dois) para que o equipamento funcione com qualquer tipo de TV ou aparelho de som, através de um banal cabo RCA estéreo. Para ouvir o som surround, é necessário um amplificador com suporte a Dolby ou DTS, que não é lá muito barato.*

De qualquer modo, a tecnologia de compressão ainda está em evolução, de modo que veremos melhores resultados nos próximos anos.

A qualidade de áudio do DVD é fantástica. Enquanto o CD de áudio tradicional trabalha em 16 bits a 44,1 kHz, o DVD permite definição de 24 bits a 96 kHz ou superior. Ou seja, ele tem fidelidade sonora incrivelmente mais alta que a que nos foi vendida pela Philips em 1983 como *"o som puro e perfeito para sempre"*... Como se isso não fose suficiente, o DVD suporta até oito canais simultâneos de som surround, usando o sistema Dolby Digital ou DTS *(ver box)*.

Mais confusão

Existem seis versões de mídias graváveis : DVD-R para uso geral, DVD-R para autoria, DVD-RAM, DVD-RW, DVD+RW e DVD+R. Todo gravador pode ler discos DVD-ROM, mas cada um usa um tipo de mídia diferente. DVD-R e DVD+R só podem ser gravados uma vez, enquanto DVD-RAM, DVD-RW e DVD+RW podem ser regravados milhares de vezes. Porém, o DVD-RW ainda é uma tecnologia nova e o equipamento necessário é bem mais caro que o DVD player tradicional.

O DVD gravável foi lançado inicialmente para ser usado em computadores, mas desde o final de 2000 começaram a ser fabricados os primeiros gravadores caseiros de vídeo DVD (não se anime demais, esses equipamentos não conseguem copiar os discos comerciais de filmes, que são protegidos contra cópias). O DVD-R é compatível com a maioria dos drives e tocadores. No início de 2000, o formato foi dividido em duas versões. A de uso geral — DVD-R(G) — é direcionada para uso doméstico, e a de autoria — DVD-R(A) — é para utilização profissional. O disco DVD-R(A) não pode ser gravado em equipamentos DVD-R(G) e vice-versa, mas ambos os formatos são reconhecidos pela maioria dos tocadores. Uma terceira versão para "autoria especial" poderá ser desenvolvida, permitindo que um filme protegido contra cópia possa ser gravado num DVD-R. É importante ressaltar que o DVD-R(G) só é vendido com 4,7 GB de capacidade de armazenamento, para evitar a pirataria dos títulos comerciais.

O DVD-RAM é mais uma mídia removível de armazenamento do que propriamente um formato para gravar vídeo. Pode vir com ou sem cartucho (invólucro especial) e não é compatível com a maioria dos equipamentos.

Já as outras duas famílias de DVDs graváveis e regraváveis (DVD-R/RW e DVD+R/+RW) estão competindo uma com a outra e só o tempo dirá quem resistirá. Computadores da Apple, Sony e Compaq usam drives de DVD-R.

O DVD-RW foi desenvolvido pela Pioneer e rola na maioria dos tocadores e drives, mas pode acontecer de os equipamentos ficarem confusos com a pouca refletividade da mídia e acharem que é um DVD de camada dupla.

O DVD+R e o DVD+RW contam com o apoio da Philips, Sony, Hewlett-Packard, Ricoh e outros nomes de peso, mas não têm o apoio do DVD Forum, do qual, estranhamente, a grande parte dessas empresas faz parte. Os drives DVD+RW podem ler DVD-ROMs e CDs, e normalmente aceitam DVD-R e DVD-RW.

O grande problema é que nenhum dos formatos graváveis é completamente compatível com os outros ou com todos os tocadores existentes. Para tentar organizar um pouco o galinheiro, o DVD Forum desenvolveu o logo "DVD Multi", que garante a compatibilidade com DVD-R, DVD-RW e DVD-RAM. Assim, um tocador DVD Multi pode ler os três formatos, e um gravador DVD Multi pode gravá-los. M

MÁRCIO NIGRO

Tem um monte de fitas VHS esperando para virar DVDs.

Velocidade não é tudo

Assim como o CD-ROM, os drives de DVD-ROM também são classificados por velocidade: 1x, 2x etc. No entanto, o modelo mais lento é equivalente a um CD-ROM de 18x. A velocidade giratória do DVD é três vezes maior do que a do CD e a densidade dos dados gravados é aproximadamente o dobro, de modo que um drive DVD-ROM de 1x oferece taxa de transferência de 1,32 MB/s contra os 150 kB/s do CD-ROM a 1x.

Duplicação pode ser a solução

Ter um gravador de DVD é bom, mas pode não ser suficiente se você quiser gerar muitas cópias de um disco. Ainda mais se a idéia for fazer algo profiça, com capa, rótulo e tudo mais. Para isso, uma alternativa é utilizar um serviço de replicação de DVD industrial. Porém, essa é uma saída para grandes volumes (milhares de cópias); não é exatamente indicada para quem criou seu disco no iDVD 2. Para esses casos, o melhor a fazer é procurar uma empresa que faz duplicação de DVD. Em vez de utilizar uma matriz de vidro (glass master) *para "prensar" o DVD como no processo de replicação, usa-se um sistema de gravação similar ao do SuperDrive, capaz de gerar rapidamente múltiplas cópias do disco original.*

Digamos que você casou em segredo na Ilha de Caras e tenha documentado tudo em vídeo para fazer uma grande surpresa para parentes e amigos. Você edita o vídeo no iMovie, queima um disco com o iDVD e decide fazer 200 cópias para enviar às pessoas mais chegadas. Você vai ter saco de queimar todos esses discos no SuperDrive? E se quiser fazer um número maior de cópias? E a capinha? O rótulo? É aí que entra a empresa de duplicação, que cria dez, 100 ou milhares de DVDs em poucos dias. A replicação é um processo mais rápido, mas o processo burocrático consome duas semanas ou mais.

"Existem muitas empresas que precisam gerar 10 mil cópias num prazo muito apertado, e só a duplicação permite essa flexibilidade", diz Roberto Eduardo Poletto, diretor da Practica Informática, empresa paulistana que faz duplicação de DVD num prazo máximo de 72 horas. Segundo ele, não é necessário que o disco original tenha sido gravado em uma mídia de autoria, podendo ela ser a de uso geral, utilizada pelo iDVD. Isso não é permitido no processo de replicação.

Infelizmente, o custo de duplicação de DVD é alto, pois a mídia ainda é bem dispendiosa (R$ 30 ou mais), de modo que os valores normalmente giram em torno de R$ 90 a R$ 120 por cópia (contando a parte impressa), dependendo da quantidade e da quantidade de dados incluída. De qualquer maneira, o preço do DVD-R vem caindo constantemente e já está a metade do que custava há um ano.

"À medida que o DVD-R for se tornando mais e mais popular, o que é certo, os preços serão bem mais acessíveis", diz Poletto.

Practica: *11-5506-1316* www.practica.com.br



SÉRGIO MIRANDA/MÁRIO AV

A cor certa para você

Como configurar o ColorSync

Você já deve ter passado pela seguinte situação: aquela blusa vermelha no retrato escaneado da sua namorada, que na tela aparecia cheia de vida e cor, na impressão ficou com cor de Nescau. E na própria tela, a grama verde do parque ficou com a cor de uma nota de um real gasta (melhor nem descrever o que ela parece quando impressa).



Essas discrepâncias de cor têm origem num fato da vida: cada dispositivo usado como suporte de uma imagem – monitor, scanner, película, impressora etc. – trata a formação das cores de forma diferente. Quando você passa a imagem de um desses veículos para outro, as cores sofrem uma degradação.

Isso não tem um remédio definitivo e absoluto, pois às vezes os dispositivos simplesmente não conseguem reproduzir certas cores que outros conseguem reproduzir. Mas, se você sabe que aqueles tons de verde e vermelho na sua foto estão perfeitamente dentro do alcance da sua impressora, algo precisa ser feito para que ela "entenda" isso.

Esse "algo" é o *gerenciamento de cor,* função executada no Mac por um software da Apple chamado *ColorSync*.

O ColorSync faz parte do Mac OS desde a versão 8.5 e é o mais conhecido dentre vários sistemas de gerenciamento de cor, todos com o mesmo princípio de funcionamento:

- Primeiro, grava-se um pequeno arquivo chamado *perfil ICC*, que contém uma descrição matemática padronizada de como produzir as cores em um determinado dispositivo. Impressoras, scanners e monitores vêm de fábrica com perfis prontos, que são instalados com os drivers na pasta do sistema.
- Ao transferir uma imagem de um dispositivo para outro (por exemplo, do scanner para a tela), o ColorSync compara os respectivos perfis e converte a informação visual da imagem de um para o outro, mantendo a consistência da cor.
- Qualquer imagem deverá ser vista com cores similares em dois monitores calibrados.
- A imagem pode ser salva contendo um perfil do seu monitor, de forma a permitir a tradução das cores para outro dispositivo *(ver box)*.

Fique ligado

CRT - Tubo de imagem tradicional de monitores e TVs.

LCD - Monitor plano de cristal líquido.

Perfil ICC – Arquivo contendo informações sobre o espaço de cor de um dispositivo de imagem.

ICC – *International Color Consortium,* entidade mundial que criou a especificação técnica do gerenciamento de cor usado pelo ColorSync. Mais informações no site www.color.org

Entendendo a cor

Para explicar tudo que se sabe sobre cor digital, seria preciso escrever pelo menos duas matérias inteiras. Ainda bem que já fizemos isso nas edições 79 e 81 da Macmania. As informações teóricas básicas estão ali (se você ainda não tem essas revistas, ligue e peça já!).

O Dicionário do DTP, publicado na edição passada, também contém informação útil.

Para você não ficar boiando agora, vamos resumir os pontos fundamentais:

- Toda imagem digital é descrita em termos numéricos. Esses números são codificados dentro de um universo de valores finito, chamado *espaço de cor*.
- Existe uma porção de espaços de cor distintos, mas no dia-a-dia trabalhamos com apenas dois deles: RGB e CMYK.
- RGB é o espaço de cor usado pelos dispositivos que *capturam* ou *emitem* luz própria: scanners, câmeras e monitores. O nome vem de Red-Green-Blue (vermelho-verde-azul), que são as três cores fundamentais. Todas as outras cores em RGB são representadas como misturas variáveis dessas três cores básicas.
- CMYK é o espaço de cor usado por dispositivos de imagem que utilizam *pigmentos* e *tintas*, ou seja, impressoras. O nome vem de Cyan-Magenta-Yellow-blacK (ciano-magenta-amarelo-preto), que são as tintas fundamentais. Todos os matizes de cores em CMYK são representados como misturas variáveis das tintas CMY. A tinta K entra como substituta parcial da mistura das outras três em áreas de sombra, além de servir como tinta principal para os textos impressos.

Calibrando o monitor

Como as imagens digitais são visualizadas ou pré-visualizadas em monitores, a calibração deles é a etapa mais importante de todas.

As cores que você enxerga no seu monitor definem todo o resto do seu trabalho. Se, por exemplo, seu monitor apresentar uma imagem naturalmente azulada, suas imagens aparecerão na impressora e em outros computadores como amareladas (a falta de azul, no caso, equivale a um excesso de amarelo). Se seu monitor estiver muito escuro, as imagens sairão claras demais. E assim por diante.

O truque é fazer o monitor mostrar as cores de forma mais fiel a um padrão universal, e isso pode ser feito inteiramente via software, graças ao ColorSync.

A calibração do monitor é feita através de controles pelos quais você regula a composição da cor da imagem até que ela fique coerente com uma referência padrão, e em seguida salva um perfil de monitor com os ajustes que você fez. Esse ajuste valerá para o Mac OS inteiro.

O importante é que a calibragem pelo painel de controle é feita a olho, e por isso não se deve ter pressa nem receio de repetir o processo até ficar bom. Se você trabalha com produção gráfica ou de vídeo e precisa de uma precisão de cor mais profissional, procure um sistema de calibragem mais completo, com colorímetro e ajuste automático da tela.

Os monitores CRT variam sua emissão de cor com o tempo de uso. É saudável revisar a calibragem deles uma vez por mês. Se você é (ou pretende ser) um profissional de edição de imagens, a via sacra poderá ser repetida mais vezes. A vantagem da frequência é que a variação natural de um ajuste para outro é menor.

1 A iluminação deverá ser a normal do seu ambiente de trabalho.

2 Se o monitor for do tipo CRT, deixe-o funcionando normalmente por meia hora, para estabilizar a emissão de cor.

3 A calibração segue exatamente o mesmo procedimento no Mac OS clássico e no Mac OS X. As diferenças entre as versões são somente cosméticas. Para acionar o calibrador:

Fique ligado

Gama – Relação entre a representação de um meio-tom da imagem e sua aparência no dispositivo de saída. É representada por um gráfico, como na função Curves do Photoshop, ou um fator numérico (1.4, 1.8, 2.2 etc.). Uma imagem com fator de gama maior é mais escura que uma com gama menor.



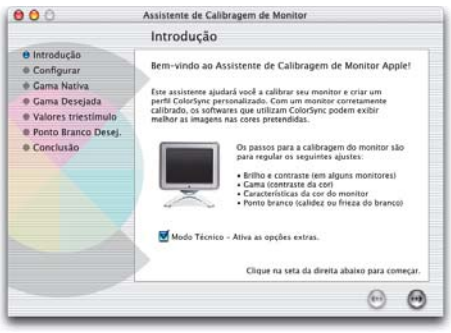
• No Mac OS clássico: abra o painel de controle Monitores (Monitors) e clique no botão Cor (Color). Clique no botão Calibrar (Calibrate).



• No Mac OS X: abra o System Preferences e clique em Monitores (Monitors), aba Cores (Color). Clique no botão Calibrar (Calibrate).



4 Abre-se o Assistente de Calibragem. Antes de começar, ative a opção "Modo Técnico" (Expert Mode).



Clique nas setas no canto inferior direito para mudar de etapa. É possível voltar etapas durante a calibração.

5 Primeiro ajuste: acerte os tons escuros manipulando os controles do monitor. O contraste deve ficar no máximo e o brilho num nível suficiente para começar a distinguir a elipse dentro do quadrado, mas não distinguir as metades do quadrado.



Se o seu monitor é LCD, pode pular esta etapa. Após ajustar os controles, *não mexa mais* neles. Pode até passar uma fita durex, se forem botões de girar com a mão, para evitar que outras pessoas zoem o ajuste inadvertidamente.

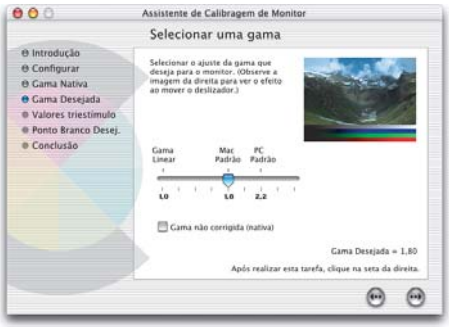
6 O objetivo do ajuste de gama de cores é equilibrar a intensidade das três cores primárias: R, G e B. O seu monitor está razoavelmente calibrado quando as três maçãs e os respectivos fundos se misturam completamente quando vistos de longe.



Mais importante ainda: a mistura por igual das três cores deve produzir um cinza que seja percebido como completamente neutro, sem "puxar" para matiz nenhum. Essa é a etapa mais importante da calibração. Infelizmente, nossa visão tende a se acostumar com o que está vendo e perder a referência de tonalidade. Assim, uma dica para determinar se o cinza está equilibrado é abrir por trás do assistente uma bela fotografia em *grayscale* (tons de cinza) e usá-la como referência principal.

O ajuste da gama de cores é delicado: não tenha pressa com ele. Monitores LCD são mais difíceis de ajustar, porque a percepção de contraste varia com o ângulo de visualização. Trabalhe sempre com a cabeça na mesma posição em relação à tela.

7 Selecione a gama geral do monitor, usando o botão deslizante. Se você executou o passo 5 corretamente, não terá que mexer nisso. A gama padrão para monitores de Mac é 1,8.



8 Agora, o assistente pede para identificar o modelo de seu monitor numa lista, a fim de identificar o seu tipo de tubo de imagem CRT ou de LCD. Se ele não estiver presente, não se incomode; selecione o genérico.



9 O ajuste do *ponto branco* afeta a visualização de todas as cores, de forma que após executar este passo, é bom retornar momentaneamente ao passo 6 para um ajuste mais fino das cores dos meios-tons.

Para ajustar o ponto branco, deslize o controle de temperatura de cor até obter o branco mais neutro possível. Sua percepção é parcialmente influenciada pelas características da luz ambiente: o mesmo branco no monitor pode ser percebido como "frio" sob uma luz quente e "quente" sob uma luz fria. Daí a nossa sugestão inicial de que a calibração seja feita sob a iluminação ambiente que você usa normalmente.



A maioria dos monitores têm o ajuste de temperatura de cor embutido, de forma que ele pode ser modificado diretamente no hardware. Se esse for o seu caso, ajuste o monitor diretamente e deixe o controle do ColorSync em "Sem correção de ponto branco (nativo)". A temperatura de cor padrão é 6500K (D-65).

10 Chegou a hora de salvar o seu perfil. Dê um nome e clique em Criar.



Ajustando os periféricos

De posse de um perfil do monitor, é hora de passar essa informação para o ColorSync. Assim, ele conseguirá ajustar automaticamente a representação da cor entre o monitor e todos os periféricos.

1 Novamente, o procedimento é igual no Mac OS clássico e no Mac OS X.

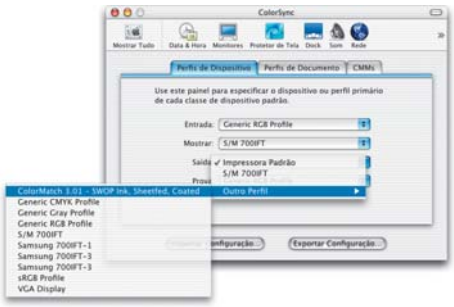
- No Mac OS clássico: abra o painel de controle ColorSync.
- No Mac OS X: abra o System Preferences, item ColorSync.

Na aba Perfis (Profiles), selecione Perfis de Dispositivos (Profiles For Standard Devices) no menu pop-up. Escolha no menu Vídeo (Display) o perfil personalizado que você criou.





2 Os menus Entrada (Input) e Saída (Output) deverão mostrar, respectivamente, as seguintes opções padrão: "Perfil RGB Genérico" ("Generic RGB Profile") e "Perfil CMYK Genérico" ("Generic CMYK Profile"). Selecione o perfil do seu dispositivo de entrada (câmera digital ou scanner) na lista do menu pop-up (ele já deverá estar listado se você instalou corretamente os drivers).



Não se esqueça de mudar o perfil quando for usar outro dispositivo: não dá para ter um perfil para câmera e scanner ao mesmo tempo.

3 Repita a operação para o dispositivo de saída, que geralmente é a impressora. Dependendo do modelo de impressora conectado ao seu Mac, você poderá ver no menu pop-up vários perfis diferentes, cada um apresentando um tipo de papel (gramatura, tamanho, papel fotográfico etc.). Escolha o tipo de papel e não se esqueça: é um perfil para cada tipo de papel e impressora.

4 Salve as configurações.
Pronto!

MÁRCIO NIGRO

Diga X para o iPhoto

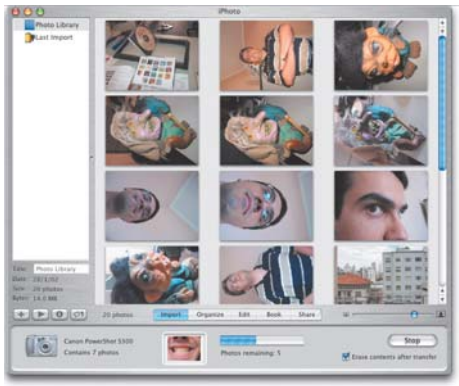
Organize, edite, imprima e ponha na Web suas fotos

Demorou, mas a Apple finalmente lançou um programa projetado especialmente para quem possui câmeras fotográficas digitais e quer usar o Mac para armazenar fotos, organizá-las, editá-las e imprimi-las. Basta plugar a câmera fotográfica digital na porta USB e as imagens serão transferidas de pronto e apresentadas no programa. Assim como os playlists do iTunes, o iPhoto permite criar álbuns de fotos, além de trazer ferramentas básicas de correção de imagem, fazer slide show, criar livros de fotos e colocar seu álbum na sua home page no iTools. Parece bom, não? Então vamos ver como funciona tudo isso. Antes de mais nada, porém, você precisa instalar o iPhoto, que só roda no Mac OS X (de preferência fazendo o update para a versão 10.1.2). Se você ainda não instalou o X porque não tinha um bom motivo, quem sabe não é essa a hora?

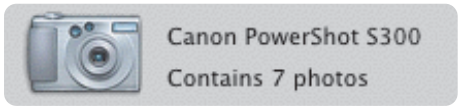
Importando

Importar as fotos da câmera digital para o iPhoto é ridiculamente fácil:

1 Ligue a câmera fotográfica e conecte-a à porta USB do Mac. O iPhoto deverá abrir automaticamente. Se não, rode o programa e clique na seção Import, ao lado de Organize.



2 No canto inferior esquerdo da janela do iPhoto, você verá escrito o modelo da câmera e quantas fotos existem nela.



Se aparecer escrito "No camera attached", isso significa que ou o cabo USB está desconectado ou a câmera não está ligada.

3 Clique no botão Import que fica no canto direito da janela para baixar as fotos.



Se você quiser que as fotos sejam apagadas da câmera após terminada a transferência, marque a caixinha "Erase contents after transfer". Mesmo assim, aparecerá uma caixa de diálogo perguntando se você quer manter as imagens originais ("Keep originals"), deletá-las ("Delete originals") ou cancelar a transferência ("Cancel import"). Clique na opção desejada. Durante o processo de importação, o iPhoto mostra a barra de progresso e o ícone de cada foto que está sendo transferida. No final, as imagens serão adicionadas à Photo Library.

4 Também é possível importar imagens que já estão no disco rígido ou num CD. Para isso, basta ir ao menu File ▸ Import e selecionar uma pasta, CD ou até HD inteiro. O programa buscará e importará as imagens contidas no item escolhido. Mas atenção: essas imagens importadas são *copiadas*, não movidas, para a sua pasta `~/Pictures/iPhoto`, onde são organizadas em pastas arranjadas por ordem de data (ano/mês/dia). Tenha cuidado para não ficar com arquivos duplicados à toa em seu disco.

Editando

O iPhoto inclui algumas ferramentas básicas para editar suas fotos. Em qualquer álbum ou no Photo Library, duplo-clique na imagem que precisa ser editada e você cairá na seção Edit, que conta com as seguintes opções:

Rotate

Funciona igual ao botão Rotate, girando a imagem 90º à esquerda (à direita com Option).

Crop/Constrain

A função Crop serve para reenquadrar a foto, deixando visível apenas o que interessa. Para "cropar", clique num canto da área que você quer selecionar e arraste o mouse (com o botão ainda pressionado) para definir a área desejada. Também é possível clicar sobre a área de crop e arrastá-la para os lados para centralizá-la.



O menu Constrain serve para determinar a proporção entre a medida vertical e a horizontal (4x3, 4x6, 8x10 etc.). Com isso, você pode definir uma dimensão mais adequada para livros de fotos ou DVDs, por exemplo. Se essa opção não interessar, deixe-a em None. Por fim, clique no ícone Crop.

Red-Eye

Essa função remove ou ameniza os "olhos vermelhos" que aparecem em retratos feitos com flash. Para utilizá-la, selecione None no menu ▸



Organizando as suas fotos

Essa é a interface principal do iPhoto, onde você executa as tarefas relacionadas à manutenção do seu acervo.

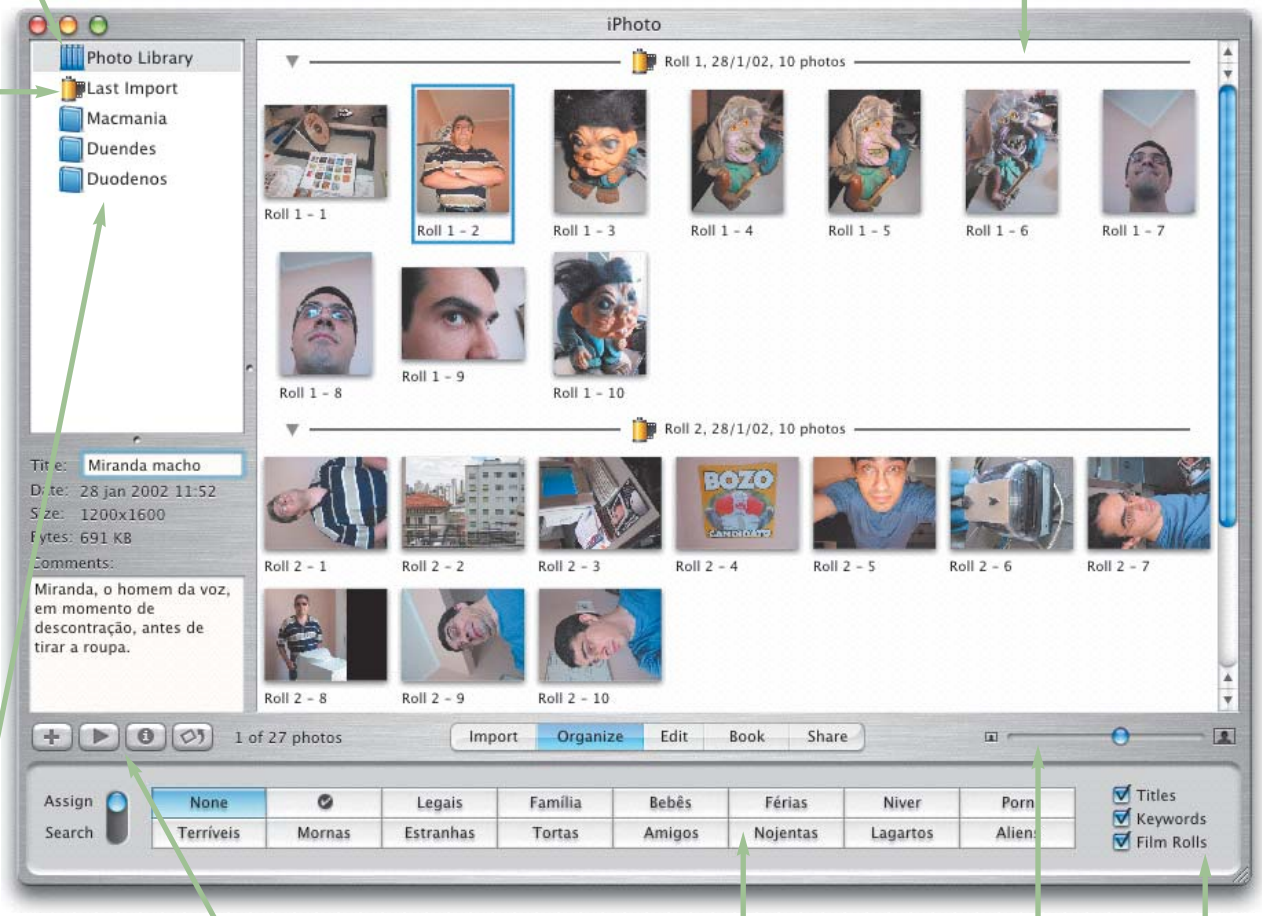
Photo Library

Se você é usuário do iTunes, não terá problema para se adaptar à interface do iPhoto. Todas as imagens importadas vão para a Photo Library. Para eliminar uma foto, selecione-a e pressione a tecla Delete.

Área de visualização

Last Import

Mostra o último "rolo de filme" importado. O iPhoto classifica cada importação como um "rolo de filme", de modo que as imagens são automaticamente nomeadas como "Roll 1–1", "Roll 2–11" e assim por diante. De qualquer modo, você pode renomear uma foto simplesmente selecionando-a e digitando o seu novo nome no campo Title, embaixo dela.



Seus álbuns

No iPhoto, você cria álbuns para organizar suas fotos. Tudo o que você precisa fazer é clicar no botão com o símbolo "+", digitar o nome do álbum na caixa de diálogo resultante e o novo álbum será criado. Em seguida, selecione as imagens desejadas – clique nelas com a tecla ⌘ pressionada; você pode selecionar as fotos individualmente ou em sequência com Shift – e arraste-as para o álbum que acabou de criar. Dentro de cada álbum, você pode utilizar o menu Edit ▸ Arrange para ordenar as fotos por rolo *(by Film Roll)*, por data *(by Date)* ou manualmente *(Manually)*, arrastando os itens para a ordem desejada. Uma foto deletada de um álbum não é excluída da Photo Library.

Botões

New album - Cria um novo álbum.

Slide show - Cria um *slide show* com as fotos do álbum selecionado.

Info - Mostra o campo de comentários (logo acima dos quatro botões), onde você pode adicionar informações sobre cada foto.

Rotate - Gira uma imagem 90° à esquerda (se você clicar segurando a tecla Option, ela gira para a direita). Se alguma foto estiver de ponta-cabeça, selecione-a e clique no botão duas vezes. Pode ser aplicado a todos os itens selecionados de uma vez.

Keywords (palavras-chave)

Um recurso prático são os *keywords*, palavras-chave que você pode criar e associar a cada foto. Cada um dos retângulos pode conter uma palavra, sendo que o iPhoto já sugere algumas *(Favorites, Family Kids, Vacation* e *Birthday*, além de uma bolinha com um sinal de checado). Para criar suas próprias palavras-chave, selecione o menu Edit ▸ Edit Keywords e edite o textos dos campos em branco. Ao terminar, clique em Done.

Para associar uma *keyword* às imagens, é necessário mudar o "chaveamento" para Assign (à esquerda), selecionar uma ou mais imagens e clicar na palavra-chave desejada. Caso se arrependa, selecione a(s) imagem(ns) e clique em None. Mudando a chave para Search, você verá na área de visualização todas as imagens com determinada *keyword* apenas clicando no botão respectivo.

Botão de zoom

Arrastando o botão, você aumenta ou diminui o tamanho das fotos na área de visualização, ajustando ao mesmo tempo o número de imagens que podem ser vistas de cada vez.

Modos de visualização

Titles - Mostra os títulos embaixo das imagens.

Keywords - Mostras as palavras-chave ao lado das fotos.

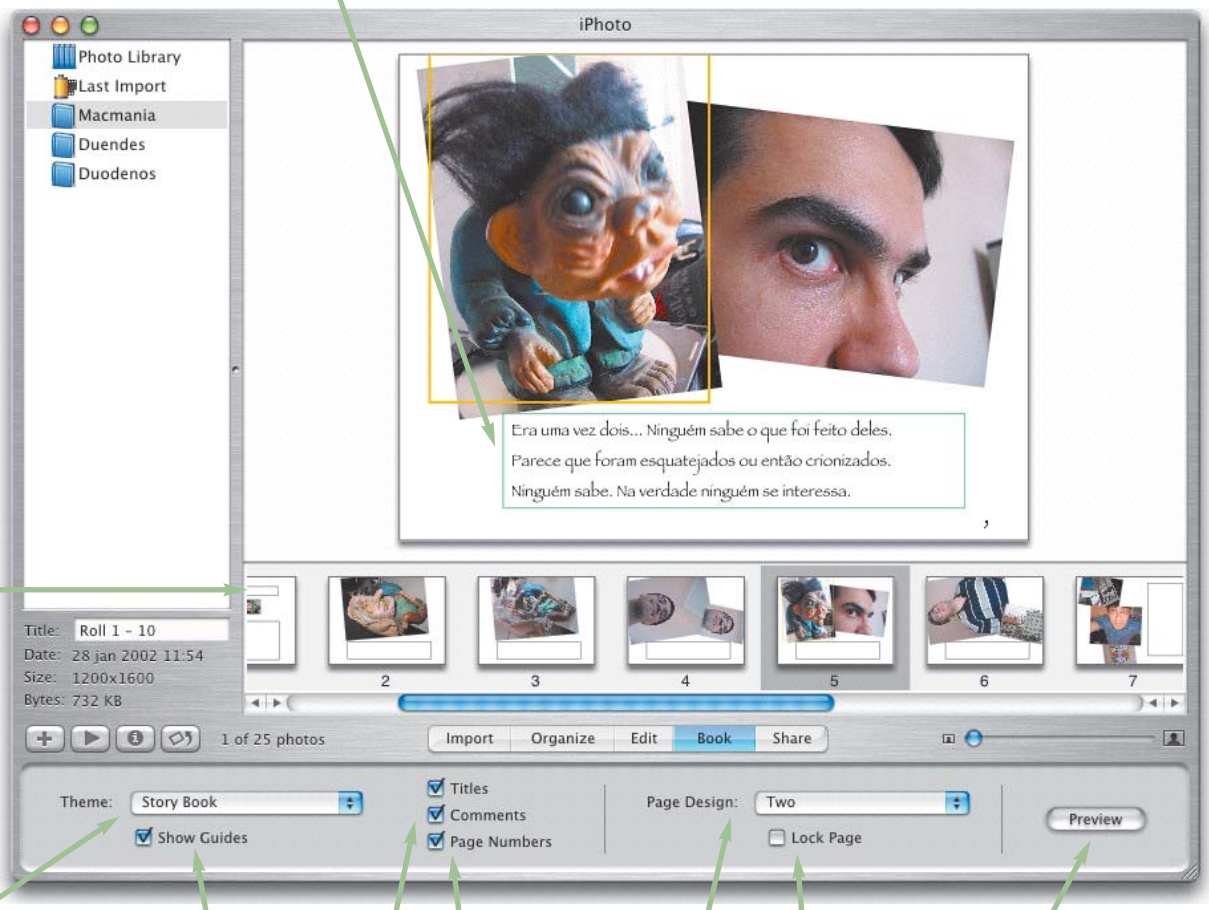
Film Rolls - Separa as fotos por "rolos", mostrando as datas em que foram transferidos para o programa.

Criando um álbum de fotos

Um grande recurso do iPhoto é o poder de criar livros de fotos para impressão. Basta selecionar um dos álbuns que você já criou e clicar na seção Book. Nela você encontra vários modelos pré-definidos com opções para incluir textos. Com isso, você faz um belo livreto rapidamente.

Texto

Os livros podem ter textos acompanhando as fotos, mas, dependendo do tema, nem todas as páginas oferecem essa opção. Para digitar ou editar o texto, simplesmente clique na área com guias azuis e escreva o que quiser. Porém, não é possível alterar o tamanho dessas áreas, de modo que, quando o texto estoura o limite, aparece um ícone de alerta. De qualquer modo, você pode abrir a palete de fontes do Mac OS X (menu Edit ▸ Fonts ▸ Show Fonts) e escolher a fonte que quiser. Teoricamente, também dá para alterar o tamanho da letra, só que às vezes, o iPhoto encana em não fazer essa alteração. Se isso acontecer, uma saída é escrever ou copiar o texto para um processador de texto, ajustar o tamanho e colá-lo de volta no iPhoto.



Miniaturas

Clique em qualquer uma para ver a página correspondente na área de visualização.

Theme

Define o layout do livro de acordo com o propósito. Os temas disponíveis são Catalog (catálogo), Classic (clássico), Picture Book (álbum de fotos), Portfolio, Story Book (livro de histórias) e Year Book ("livro do ano" dos alunos de um colégio). Cada opção dispõe as imagens de maneira diferente, assim como as opções de texto. O Story Book é um dos mais interessantes, pois posiciona as imagens de forma assimétrica.

Show Guides

Mostra as guias de textos e fotos.

Page Numbers

Mostra o número de cada página.

Titles/Comments

Mostra o título e os comentários das fotos nas páginas, mas não em todos os temas. Dá para editar o texto diretamente na área de visualização.

Page Design

Muda o visual de cada página, definindo o número de fotos por página (de uma a 32, dependendo do tema) ou então se ela é a capa, introdução etc. Para usar essa função, simplesmente clique numa miniatura e selecione a opção de design desejada. Lembrete: as fotos seguem a ordem do álbum, o que significa que qualquer alteração na sequência deve ser feita no próprio álbum.

Lock Page

"Tranca" uma página para evitar que alterações sejam feitas inadvertidamente.

Preview

Mostra, numa janela à parte, como seu livro está ficando.

- Constrain e defina a área da íris, do mesmo modo utilizado com a ferramenta Crop. Utilize o botão deslizante de zoom para ampliar a visão e obter uma seleção mais precisa. Em seguida, clique no ícone Red-Eye. Se o olho continuar avermelhado, clique novamente.

Black-White

Clique nesse botão para que a imagem fique em preto e branco.

Previous/Next

Mostra a imagem anterior ou posterior do álbum selecionado.

Dica

Tenha em mente que, ao utilizar qualquer ferramenta de edição, a foto será alterada em todos os álbuns em que ela aparecer. Para evitar isso, duplique a imagem selecionando o menu File ▸ Duplicate ou utilizando o atalho de teclado ⌘D. Caso se arrependa de alguma alteração, acione o menu File ▸ Revert to Original.

Compartilhando

Na seção Share do programa as funções de impressão, *slide show* e exportação. Esta última é uma das mais bacanas, pois coloca suas fotos na sua homepage do iTools *(veja como abrir sua conta no iTools na Macmania 68)*.



Print

Imprime seu álbum ou livro, dependo de se você estava na seção Organize ou Book antes de ir para Share. Se bem que é mais fácil ir ao menu File ▸ Print ou utilizar o atalho de teclado ⌘P. Na caixa de diálogo, você pode clicar no botão Visualizar (Preview) para ver como ficará a impressão.



Slide Show

Dá acesso a uma caixa de diálogo para determinar o tempo que vai durar cada slide. Além disso, você pode pedir para que a apresentação se repita (marcando a caixinha "Repeat slide show") e escolher a música de fundo no menu Music. O iPhoto traz duas músicas de Bach tocadas no violão ("Minueto" e "Jesus, Alegria dos Homens"). Dá para adicionar outras: selecione a opção Other e indique a localização do arquivo MP3 desejado. Clique em OK e o *slide show* começará. Para parar, use a tecla Esc.



Export

O iPhoto possui várias opções de exportação. Se você selecionar determinada foto num álbum ou livro e clicar no ícone Export, verá uma caixa de diálogo onde você determina o novo nome para o arquivo (Save As), escolhe o formato (JPG, TIFF ou PNG) e define o tamanho da imagem: tamanho natural *(Full-size photo)* ou diminuída proporcionalmente. Para essa última opção, selecione o botão "Scale no larger than" e defina a largura (Width) e a altura (Height) máximas da foto em pixel (640 x 480 é um tamanho médio). Por fim, clique no botão Export e determine onde o arquivo será criado.

Você também poderá exportar um álbum inteiro como arquivos separados, como um site ou como *slide show* no formato QuickTime. Para isso, selecione o álbum e clique em Export.

File Export

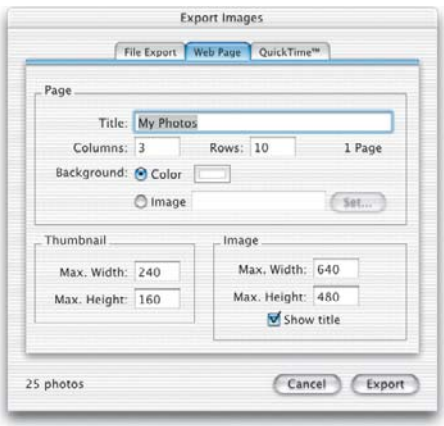
A aba File Export só apresenta a opção de definir o tamanho das fotos exportadas, do modo descrito há pouco. As imagens são geradas no formato JPG.





Web Page

A aba Web Page salva seu álbum como um site para o iTools. Você define o nome do arquivo *(Title)* e o número de colunas *(Columns)* e de fileiras *(Rows)* em que as imagens estarão dispostas. O fundo *(background)* da página pode ser uma cor sólida *(color)* – clicando no quadrado ao lado, é possível escolher qualquer cor – ou uma imagem *(image)*, selecionada a partir do botão Set. Por fim, é preciso definir os tamanhos máximos das miniaturas *(thumbnails)* e, principalmente, das imagens. O tamanho 640 x480 – ou 480x640, para as imagens na vertical – é o normalmente adequado para a Web.

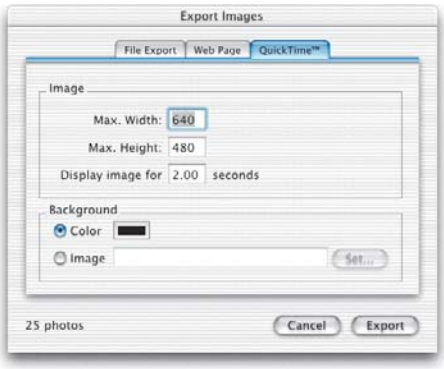


Clique no quadradinho Show Title se quiser que os títulos das fotos apareçam no site. Depois, conecte-se à Internet, clique em Export e, na janela seguinte, selecione o menu From ▸ iDisk ▸ Sites. O Mac OS X vai abrir seu iDisk e gravar o álbum nele. A partir daí, você poderá ser acessar o álbum a partir de qualquer browser. O endereço do site será algo do tipo http://homepage.mac.com/seu_nome_no_itools/index.htm (confira o nome exato na pasta Sites no seu iDisk).

Esse recurso pressupõe que você seja cadastrado no iTools. No System Prefs, seção Internet, há uma aba iTools onde você pode digitar os dados da conta ou clicar no botão Sign In para criar uma conta nova.

QuickTime

Na aba QuickTime você gera um *slide show* das fotos. Sendo em formato de filme QT, ele poderá ser visto em qualquer computador que tenha o QuickTime instalado. Tudo o que você precisa fazer é definir a largura e a altura máxima das imagens, por quantos segundos cada uma será mostrada e a sua cor ou imagem de fundo. Clique em Export, defina o nome e onde o documento será gravado, e pronto.



Como já dissemos, o iPhoto é ideal para quem tem uma câmera fotográfica digital e quer realizar as tarefas que descrevemos aqui. Porém, se você está procurando um programa para visualizar ou catalogar imagens em diferentes localidades, é mais interessante usar os sharewares ACDSee (www.acdsystems.com) ou iView Multimidia (www.iview-multimedia.com), que são mais especializados e mais adequados para essas tarefas. M

MÁRCIO NIGRO

A festa dos plug-ins

Durante muito tempo, os estúdios de áudio convencionais utilizaram módulos externos de compressores, equalizadores de precisão e efeitos como *reverb, delay, chorus* e muitos outros. A evolução na capacidade de processamento dos computadores permitiu que os programas abrissem, diretamente em seus canais de áudio, plug-ins de efeitos em tempo real, o que trouxe muitos desses módulos para dentro do computador.

E o melhor da história é que os plug-ins não ocupam espaço físico, não requerem os deselegantes cabos – tradicionais causadores de ruídos indesejáveis – e permitem que seus parâmetros sejam automatizados via comandos MIDI, facilitando e agilizando o processo de mixagem. Entretanto, como nada é perfeito, o número de plug-ins que você pode rodar simultaneamente é limitado pela capacidade de processamento do seu Mac.

Plug-ins da hora

Existem centenas de plug-ins de efeitos disponíveis para os principais programas do mercado, de modo que seria uma idéia um tanto absurda tentar listar todos aqui. Para filtrar um pouco as informações, apresento apenas aqueles que são mais populares e servem como bons pontos de partida. É claro que ficaram de fora muitos plug-ins de respeito, de modo que eu peço para que ninguém me xingue por causa disso. Pelo menos, não em voz alta.

Waves Gold Native

VST, MAS, RTAS e AudioSuite

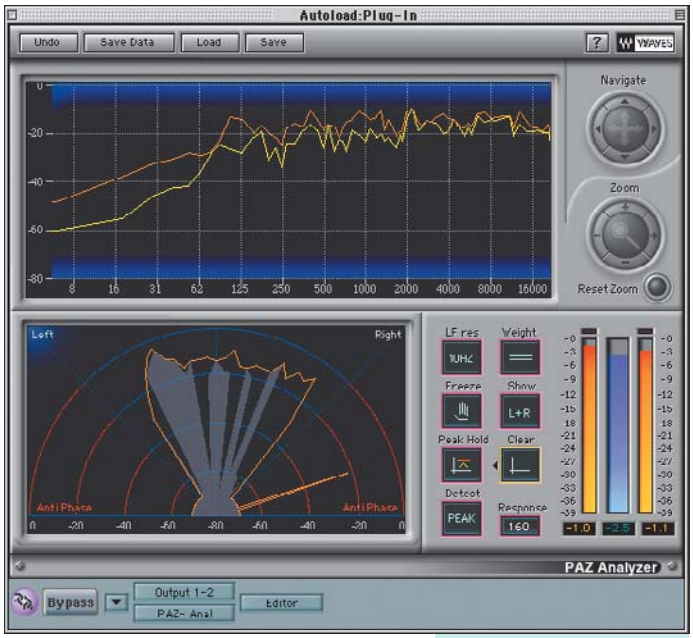
Se você me perguntar qual é o pacote de plug-ins mais completo do mercado, responderei sem titubear: Waves Gold Native. O produto da Waves oferece os efeitos e ferramentas básicas para mixagem e masterização e tem versões para todos 0s melhores aplicativos de áudio/MIDI. Eis os principais destaques do pacote:

▪ PAZ (Psychoacoustic Analyzer)

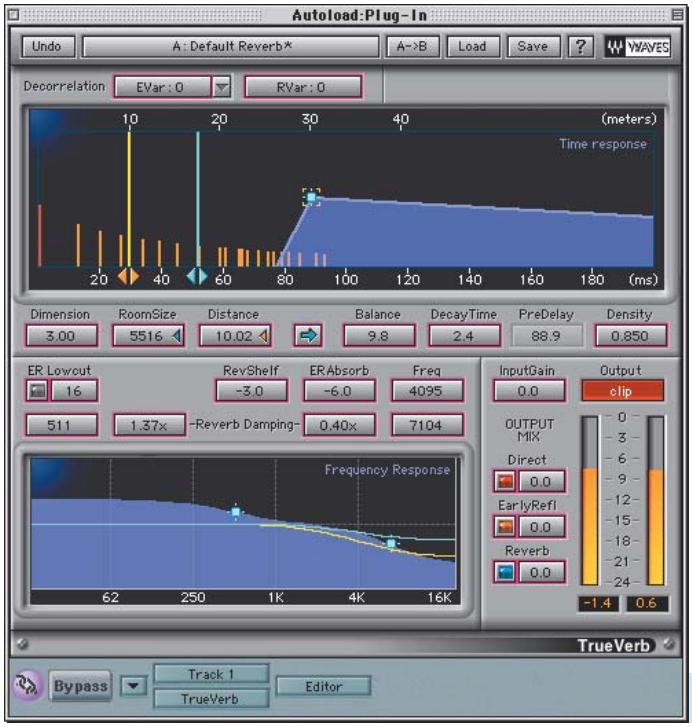
Ótimo analisador de espectro; só para Mac.

▪ S1 Stereo Imager

Ajusta a imagem estéreo, dando mais "espaço" às mixagens.



Waves PAZ



Waves TrueVerb

▪ Enigma

Plug-in interessante para criar novas sonoridades, combinando filtros de equalização complexos, *loops* de *delay* e modulação.

▪ Q10

Equalizador paragráfico de 10 bandas.

▪ MaxxBass

Chamado genericamente de *bass enhancer*, funciona como um "subwoofer virtual" para melhorar a resposta de frequência de instrumentos como contrabaixo e bumbo.

▪ L1 Ultramaximizer

Um dos melhores *limiters* do mercado, com opções de *dithering* para 24, 16 e 8 bits.

▪ Renaissance Compressor

Compressor prático e versátil. *Reverb* muito bom, mas que exige alto poder de processamento de seu computador.

▪ UltraPitch

Harmonização e manipulação de *pitch* em até seis vozes, criando corais instantâneos.

▪ SuperTap

Delay de seis vozes e recurso de tap (você clica num botão no tempo da música e o programa calcula o BPM) com recursos de modulação, pan, rotação, entre outros.



Aut-Tune

▪ TrueVerb

Reverb intuitivo para controlar o tamanho e resposta de frequência da sala, além de determinar a distância da fonte sonora.

▪ MetaFlanger

Emulação de *flanger* e *phaser* análogos.

▪ C4

Compressor de quatro bandas, de alta precisão e ótimo para masterização.

▪ Doppler

Cria efeitos *döppler* em tempo real.

▪ Renaissance Reverberator

Compressor prático e versátil.

▪ MondoMod

Cria efeitos experimentais de modulação.

▪ DeEsser

Filtro para comprimir as altas frequências geradas por sibilados de vozes.

Auto-Tune

VST, RTAS, MAS e TDM

O Auto-Tune, da Antares, é considerado por muitos um plug-in mágico, pois é capaz de afinar a voz dos piores cantores. Ele é amplamente usado por diversos artistas, inclusive de renome, de modo que atualmente é difícil dizer quais dos cantores famosos realmente são afinados.

O Auto-Tune funciona no modo automático, que é mais rápido, ou gráfico, que é mais eficiente, permitindo que você corrija com precisão as falhas na melodia. Também é possível determinar se a fonte sonora é uma voz soprano, alto/tenor ou contrabaixo, e ainda escolher a escala musical, incluindo as exóticas. Você pode até mesmo construir sua própria escala. Em resumo, o Auto-Tune é o salvador da pátria.

Os principais formatos

Muitos programas também incluem plug-ins exclusivos. O Logic Audio e o Cubase, por exemplo, além de serem compatíveis com VST, oferecem uma boa variedade de efeitos próprios. O Pro Tools usa plug-ins RTAS e TDM, com tecnologia da própria Digidesign. Já o Digital Performer trabalha com plug-ins MAS, que funcionam de modo similar aos VST. Para que você não fique perdido nessa sopa de letrinhas, veja a seguir a descrição mais precisa dos principais padrões do mercado.

VST

O formato VST (Virtual Studio Engine) foi criado pela Steinberg para que se possa inserir efeitos aos canais de áudio de um sequencer de áudio/MIDI. A empresa abriu o protocolo da tecnologia para quem quisesse usá-lo, e o VST acabou se tornando o principal padrão de plug-ins de efeitos para Mac e Windows.

VST 2.0

O sucessor do padrão de plug-ins criado pela Steinberg foi o VST 2.0 (também conhecido como "instrumentos VST"), que permitiu aos emuladores de sintetizadores, baterias eletrônicas e outros instrumentos virtuais serem usados como plug-ins e controlados via MIDI diretamente do *sequencer* de áudio/MIDI.

RTAS

Para combater o avanço do VST, a Digidesign – que não gosta de padrões abertos – lançou a tecnologia RTAS (Real Time Audio Suite), que, como o padrão concorrente, funciona em tempo real, mas apenas no Pro Tools 5 ou superior. O RTAS chegou em boa hora e evitou a debandada dos usuários do Pro Tools para outros que já suportavam plug-ins em tempo real. Embora funcionem muito bem, os plug-ins RTAS não estão disponíveis em tantas opções como os VST.

TDM

O TDM (Time Division Multiplexing) é outra tecnologia de plug-in da Digidesign, que só roda no hardware Pro Tools, que é bastante caro. Em vez de utilizar o poder de processamento do computador, o plug-in é carregado para memória da placa de processamento de sinal, chamada DSP Farm, que roda independente da CPU do Mac ou PC. Existem outros programas que suportam plug-ins TDM, mas nem todos permitem usá-los em conjunto com VST.

MAS

A MOTU (Mark of the Unicorn) é outra empresa que não quer apoiar um padrão aberto de plug-ins e desenvolveu o seu próprio, o MAS, que funciona com o Digital Performer para Mac. Vários dos plug-ins mais populares têm versões MAS. A MOTU também elaborou o MAS 2.0, que funciona do mesmo modo que o VST 2.0.

AudioSuite

Os plug-ins AudioSuite, da Digidesign, já tiveram seus dias de glória, na época em que os únicos plug-ins de tempo real eram TDM. A tecnologia trabalha de modo *offline*, ou seja, os arquivos precisam ser processados para gerar um novo arquivo. Os plug-ins AudioSuite são utilizados principalmente no Pro Tools, mas o padrão também é suportado por alguns outros aplicativos, como o Logic Audio.

DirectConnect

Tecnologia similar ao VST 2.0. A Digidesign criou o DirectConnect para permitir que o Pro Tools se comunique com instrumentos virtuais.

HTDM

O HTDM ou Host TDM é uma variação recente dos plug-ins TDM, mas faz todo o processamento de áudio na CPU do computador em vez de utilizar hardware Pro Tools. Os plug-ins HTDM dão flexibilidade para integrar ao Pro Tools sintetizadores virtuais e samplers, funcionando de modo semelhante aos plug-ins TDM tradicionais. Por ser um formato recente, ainda há poucas opções disponíveis.



GRM Tools Doppler

Bombfactory

RTAS, MAS e TDM

Os produtos da Bombfactory já são sinônimo de qualidade, embora essa empresa não lance versões VST de seus ótimos plug-ins. Um dos destaques é o Classic Compressors, que compreende versões digitais dos famosos compressores LA-2A e 1176. Já o Pultec EQP-1A é o modelo virtual do renomado equalizador, oferecendo o som macio e suave das gravações análogicas. Ótimo para vozes, instrumentos e até mesmo para masterização. Por fim, o SansAmp PSA-1 é um ótimo simulador de amplificador, com recursos de geração harmônica e equalização para modelar o som. Inclui *presets* de amplificadores Marshall, Mesa Boogie, Hiwatt, Fender Lead, Rhythm and Bass e Ampeg.

GRM Tools Volume 1 e 2

VST, RTAS e TDM

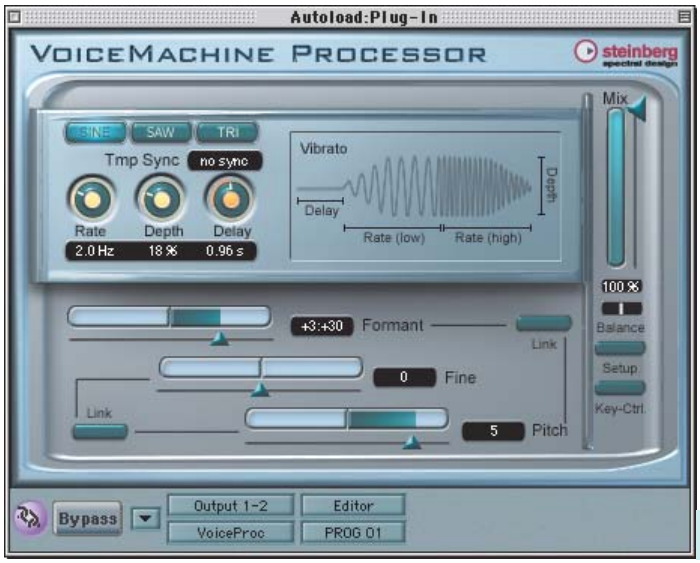
Se você quer gerar efeitos de modulação interessantes, esquisitos ou até assustadores, o GRM Tools pode ser um bom começo. O Volume 1 traz os plug-ins Shuffling, que mistura fragmentos do sinal fonte a partir de pontos definidos; Comb Filters, que usa cinco filtros de ressonância com oscilações próprias; Band Pass, que aplica filtros passa-altas e passa baixas diferentes a cada canal; e o PitchAccum, um algoritmo que combina dois transpositores melódicos aleatórios, gerando efeitos de *pitch* fantásticos e engraçados.

Já o segundo pacote inclui o Reson, que consiste em até 128 filtros resonantes, sendo que cada um ressoa uma única frequência; o Doppler, que simula a movimentacão do som, como o de uma ambulância passando; o Freeze, que seleciona uma amostra de três segundos e controla o número de *loops* simultâneos; e o Delays, que agrupa até 128 *delays* variáveis e independentes.

VoiceMachine

VST

O Voice Machine cria corais rapidamente a partir de apenas uma fonte sonora. Com ele, você pode adicionar até quatro vozes, controlando-as via MIDI em tempo real, a fim de determinar como a harmonização ocorrerá. O VoiceMachine também pode corrigir a entonação da voz, mantendo seu caráter natural.



Voice Machine

Spektral Delay

VST

O efeito *delay* repete um som diversas (ou até infinitas) vezes, em intervalos de tempo fixos ou variáveis. Porém, e se houvesse a possibilidade de aplicar esse efeito em apenas uma parte do espectro de frequência do som original? Parece viagem? Não para a Native Instruments. O programa/plug-in Spektral Delay é capaz de separar os canais de um sinal estéreo em 160 bandas de frequências e aplicar tempos de *delay*, *feedback* e volume independentes para cada uma. Além do processamento de *delay*, vários efeitos de modulação podem ser aplicados ao sinal, sendo ainda possível controlar tudo a partir de comandos MIDI. Com ele, você consegue recriar o som original e gerar "paisagens sonoras" fantásticas. É difícil descrever o resultado disso tudo com palavras. Imagine um som de assovio virando uma orgia de ursos pandas com colibris barítonos e você terá mais ou menos uma idéia das possibilidades.



Ray Gun

RealVerb

RTAS, MAS e TDM

O RealVerb é um dos melhores reverbs que você encontrará por aí, apesar de ser um mistério a razão que leva a King of Loud não lançar uma versão VST do plug-in. O RealVerb usa tecnologia complexa de reverberação espacial e espectral para modelar precisamente o espaço acústico. Você pode definir a forma da sala e os materiais que a compõem, com controles de equalização, tempo, *pan* estéreo e difusão. O resultado é impressionante.

DUY EverPack

VST, RTAS, MAS e AudioSuite

O DUY EverPack é um pacote com cinco plug-ins diferentes: DaD Valve, DUY Shape, Max DUY, DUY Wide e Z-Room. O DaD Valve é um simulador de amplificador valvulado, oferecendo diferentes tipos de válvulas. O DUY Shape é uma espécie de equalizador com três filtros de banda

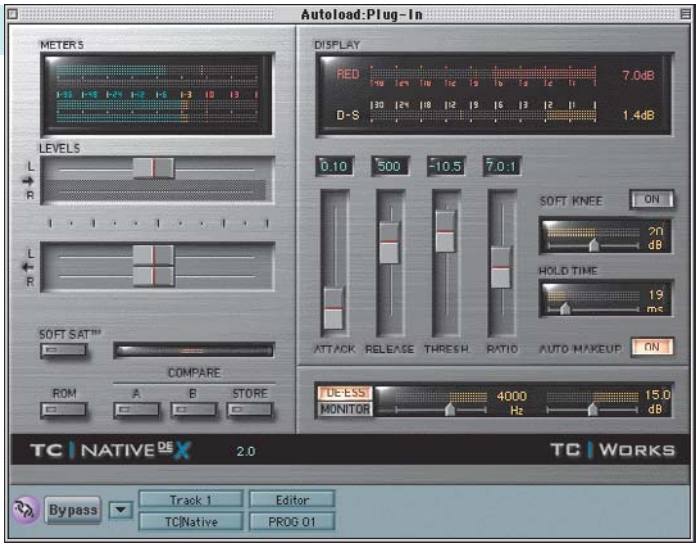
e uma interface bastante singular.
O DUY Wide melhora a imagem estéreo das gravações e o Max DUY é um *limiter* de alta fidelidade. Por fim, o DUY Z-Room oferece um reverb bastante versátil.

TC Native Bundle

VST e MAS

O pacote TC|Native Bundle inclui ótimos plug-ins, de interface intuitiva, que oferecem equalizadores,compressores e reverbs com a "tonalidade" sonora do mundo análogo. Entre os plug-ins incluídos estão o TC|Native DEX, que inclui compressor e *deesser* na mesmo interface (também vêm em plug-ins separados);

TC Native Dex



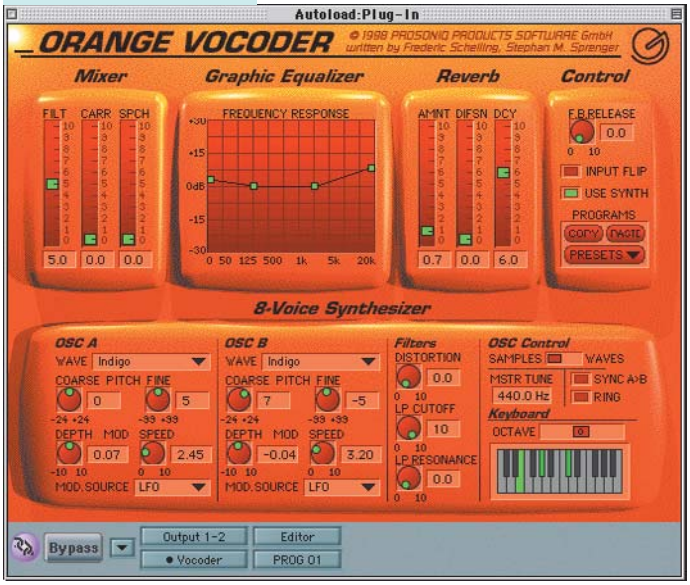
TC|Native Reverb, que é provavelmente o reverb mais fácil de manipular do mercado; o limiter TC|Native L; e o ótimo equalizador gráfico de 28 bandas TC|Native EQ-G.

Ray Gun

VST, RTAS, AudioSuite e MAS

O Ray Gun serve para eliminar diferentes tipos de ruídos, como ruídos nas frequências de 50 ou 60 Hz *(humming)*, chiados de fitas cassetes, cliques, "pocs" de vinil e outros sons indesejáveis. Ele faz tudo automaticamente. Bom para recuperar LPs e gravações antigas.

Orange Vocoder



OrangeVocoder

VST e RTAS

Se você está procurando um plug-in que simule o efeito de um *vocoder* análogico, não perca tempo e experimente o OrangeVocoder. Para quem não sabe, *vocoder* é aquele efeito que faz a voz parecer sintetizada, recurso muito usado por bandas como Kraftwerk e Daft Punk. Seguindo a tradição, este plug-in pode ser totalmente personalizado, oferecendo um sintetizador de oito vozes, equalização e reverb. E o melhor da história é que não é necessário muito poder de processamento para ele, podendo rodar em qualquer processador PowerPC.

Tem mais por aí

Além dos produtos mencionados, Logic Audio, Cubase, Pro Tools e Digital Performer oferecem uma série de plug-ins proprietários de ótima qualidade, de modo que, mesmo que nenhum dos plug-ins listados aqui esteja instalado em seu computador, você já terá equalizadores, efeitos e compressores à sua disposição. Porém, é claro que quanto maior for o número de opções, melhor. Ⓜ

MÁRCIO NIGRO
Não sabe mais o que escrever neste espaço.

Onde encontrar

Waves Gold Native
www.waves.com
US$ 1.300 / US$ 2.600 (TDM)

Auto-Tune
www.antarestech.com
US$ 299 / US$ 399 (TDM)

GRM Tools
www.steinberg.de
US$ 200 (cada volume)

Real Verb
www.kindofloud.com
US$ 249 / US$ 399 (TDM)

Voice Machine
www.spectral-design.com
US$ 199

Ray Gun
www.arboretum.com
US$ 99

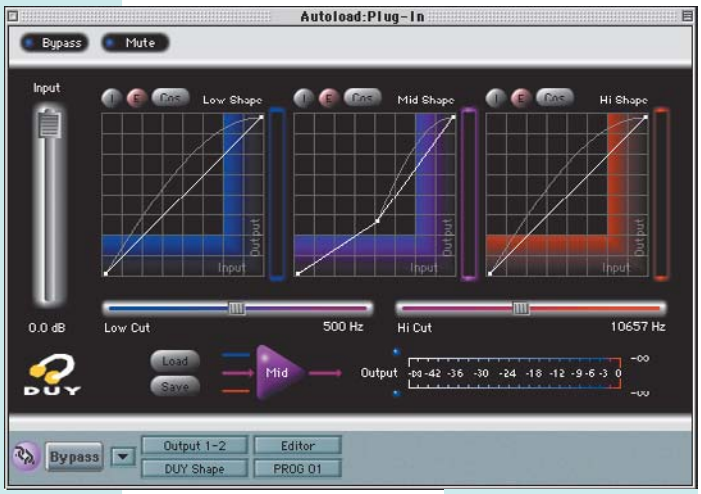
OrangeVocoder
www.prosoniq.com
US$ 249

TC Native Bundle
www.tcworks.de
US$ 499

Bomb Factory
www.bombfactory.com
EQP-1A (US$ 399),
SansAmp (US$ 499),
Classic Compressors (US$ 599)

Spektral Delay
www.nativeinstruments.de
US$ 300

DUY
www.duy.com
US$ 249 / US$ 425
(RTAS)



Duy Shape

Enfim, a maturidade

Mac OS X em português convive em paz com a versão em inglês

Macmaníacos novatos nunca entenderam bem o porquê das acaloradas discussões nas páginas desta revista sobre o Mac OS em português, que alguns utilizam e acham legal. Já os tradicionais nunca entenderam porque damos tantas páginas para falar da localização do sistema, já que a versão em inglês sempre foi considerada padrão em nossas terras, desde os tempos dos Macs de "importabando".
Bem, essa discussão parece que vai finalmente acabar, com direito a final feliz e tudo. A nova versão do Mac OS X em português, a 10.1, trouxe vantagens, correções de traduções, pequenos problemas e um grande alívio.

O que mudou

Na edição 90, quando analisamos a primeira versão do OS X traduzido para o português (baseada na versão 10.0.3), os principais problemas encontrados foram de tradução. Mas muita coisa mudou de lá para cá. Nas caixas do OS X que ocupam as prateleiras das revendas Apple, você continua encontrando o disco da versão 10.0.3 e um CD a mais, com a versão 10.1. Junto vem uma cartinha avisando que não é preciso instalar o 10.0.3 para depois fazer a atualização, ou seja, o CD do 10.1 é a versão completa do sistema, não um update.
Provavelmente, a Apple BR decidiu aproveitar as caixas do 10.0.3 que ainda tinha em estoque. E para atrair mais compradores, ela começou uma grande promoção (por tempo limitado) no preço da caixa do OS X brazuca: de R$ 330, passou para R$ 250.
"Além das vantagens técnicas de fazer o upgrade para o OS X, resolvemos dar uma vantagem financeira para aqueles que ainda não compraram o novo sistema", explica Rodrigo Pellicciari, gerente de produto da Apple Brasil.

Menos erros

Passada a primeira surpresa, outra boa novidade: os principais erros de tradução apontados por nós há alguns meses foram corrigidos (bem, parcialmente. Veja no box ao lado quais ainda persistem). Isso mostra que a Apple está atenta aos problemas que surgem e consegue resolvê-los rapidamente. A promoção do Brasil dentro da hierarquia de localizações da Apple para país de Nível 2 *(Tier 2)* está valendo a pena.
Além disso, uma vantagem adicional é que a atualização para o OS X em português também pode ser feita pela Internet, usando o Software Update. A Apple liberou uma porção de pacotes de atualizações separados por língua, que podem ser instalados individualmente sobre o Mac OS X em inglês. Quem já tem a versão 10.1.2 pode baixar o pacote em português e testar. Se gostou, ótimo, use e abuse. Se preferir em inglês, volte ao seu original, bastando um *logout* e um *login* para ter tudo de volta, como era antes.



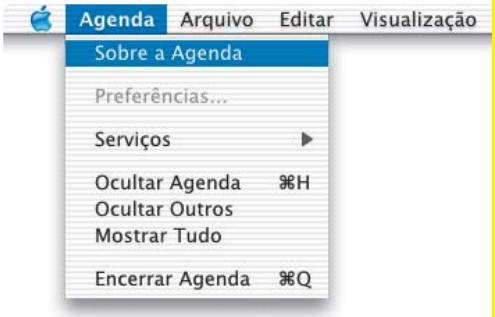
Passo 2: depois de instalado o pacote, arraste o Português do Brasil para o topo da lista de idiomas; dê logout e login e pronto



Passo 1: rode o Software Update até surgir o pacote brasileiro na lista

Programas em português? Estão chegando

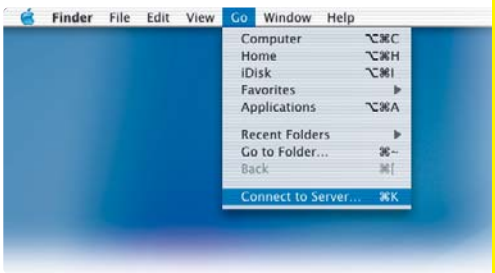
Para melhorar um sistema operacional em português, o melhor é ter programas também localizados. E a Apple, aos poucos, vai acertando seus aplicativos. Fazer a tradução dos menus de um software com o Mac OS X ficou muito mais fácil do que era no Mac OS clássico. Basta colocar dentro dos "pacotes" dos programas os arquivos localizados com os textos dos menus e só. Isso vale não apenas para a Apple, mas para qualquer desenvolvedor.
"O que vemos no Mac OS X como um arquivo executável na verdade é o que chamamos de pacote", diz Tiago Ribeiro, do ADC (divisão de suporte ao desenvolvedor) da Apple Brasil.
Os "pacotes" *(bundles,* em inglês) contêm em separado o código que a máquina executa e os tex-



O nome do ícone do programa não muda; o nome na barra de menu, sim

tos da interface, que são a porção do programa a ser localizada. Dessa forma, os nomes dos programas (ou dos pacotes, se preferir) continuam em inglês, mas todo o seu conteúdo vem em português. A tradução não introduz bugs porque o código permanece intacto. Fabio Ribeiro, também do ADC, explica: "na maioria dos casos, além dos menus e caixas de diálogo, são localizados o arquivo de ajuda – composto geralmente por arquivos HTML para programas que usam o Apple Help – e arquivos de texto em RTF. Raramente, imagens e sons podem precisar de localização."

Para softwares escritos em Cocoa, ambiente de programação nativo do Mac OS X, basta acrescentar ao pacote os arquivos localizados para o idioma desejado. Para programas Carbon, isso pode ser feito da mesma maneira, como é caso do iTunes, ou não, como no AppleWorks. Este não aceita os pacotes de idiomas modulares. "Implantar uma nova língua num programa que antes só existia em inglês depende de como o programa foi feito. Em aplicativos que utilizam pacotes localizáveis, basta adicionar o suporte a outra língua, duplicando-se o diretório de recursos da língua existente e executando a tradução dos itens dessa pasta", diz Tiago.

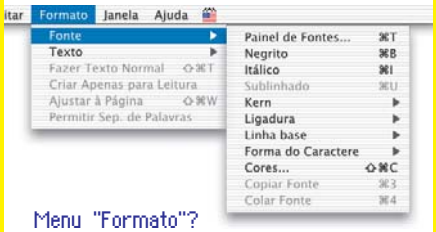


Os atalhos de teclado e o posicionamento dos itens no menu são sempre os mesmos

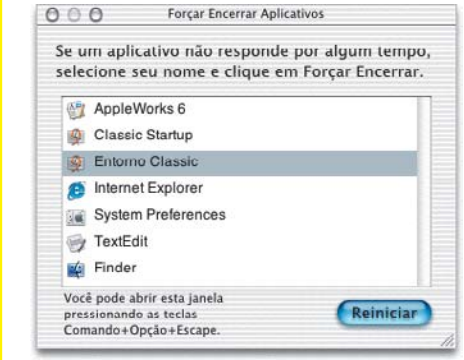


O que escapou ao revisor

A lista dos erros que detectamos é incomparavelmente menor que a das versões clássicas do Mac OS, e todos são fáceis de corrigir; basta um pouco mais de revisão.



Menu "Formato"?
Não seria melhor "Formatar"?



Decida: é melhor "Entorno Classic" ou "ambiente Classic"? Preferimos o segundo



"Não janelas"?



Correção ortográfica com vocabulário de Portugal causa confusão ortográfica





Faltou traduzir o nome do item International das Preferências do Sistema

"Mostrar en Finder" é inteligível, mas não está realmente em português



Esse procedimento também vale para arquivos PPD de impressoras PostScript. "Se você instalar o PPD num determinado idioma, ele estará localizado apenas para aquela língua. É preciso copiar o arquivo para os outros diretórios de recursos para continuar imprimindo, se você trocar o idioma do sistema", segundo Tiago.
A Apple tem no seu site (http://developer.apple.com/intl/localization.html) todas as ferramentas necessárias para os desenvolvedores que quiserem localizar seus aplicativos. Da Apple, já estão localizados todos os programas auxiliares do Mac OS X, iTunes, iMovie e AppleWorks (mas a versão mais recente deste, a 6.2.2, ainda não chegou ao Brasil). O restante virá com o tempo, garante a Apple Brasil.



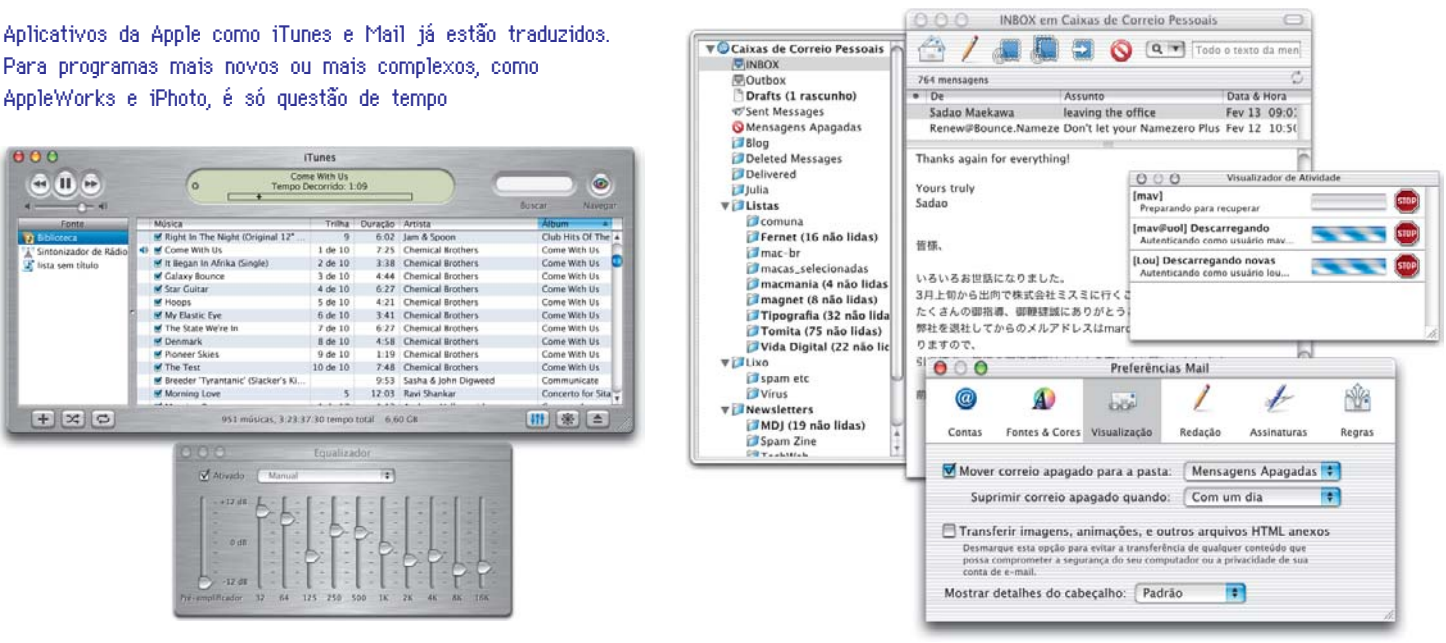
Os painéis de preferências mudam um pouco de lugar

Cada usuário com sua língua

Se tudo isso já é bom, imagine trocar de idioma quando você quiser, sem formatar HDs ou fazer instalações a todo momento. A grande revolução e renovação no Mac OS X é essa facilidade de trocar a língua do sistema num piscar de olhos. Com isso, acabaram os problemas de quem prefere o Mac OS em português ou em inglês. A escolha é sua e está num CD só.
Durante a instalação do idioma português, você pode escolher quais idiomas quer instalar, desmarcando os que não interessam, e assinalar qual será o idioma principal. Essa atitude, além de acelerar o processo de instalação, também economiza bastante espaço em disco (cerca de 200 MB). Se você se arrepender (ou descobrir que sempre quis aprender finlandês, por exemplo), pode instalar depois os idiomas que ficaram de fora.
Depois de tudo instalado, quer trocar do português para o inglês, ou vice-versa? Abra o Preferências de Sistema, vá ao item International (quero dizer Internacional, mas a Apple ainda não mudou isso) e arraste o idioma desejado para o primeiro da lista. Dê *logout* e *login* e... *Presto!* Troca de língua sem necessidade de formatação de disco. Os programas que possuem suporte ao idioma escolhido mudam automaticamente para ele.
O Mac OS X foi criado para ser um sistema multilingual, daí essa modularidade na implementação do idioma. Tudo foi pensado para que cada macmaníaco de qualquer lugar do planeta use o mesmo sistema. O funcionamento do Mac OS e dos aplicativos não depende em nada do pacote de localização, que age como um "plug-in". Não há menus em ordem alfabética: cada comando tem seu lugar fixo, agilizando o aprendizado de quem está acostumado, por exemplo, com o sistema em inglês. A opção "Conectar ao Servidor" (Connect to Server) fica sempre na última linha do Menu "Ir" (Go), independente da língua. Como deve ser. O único lugar onde a ordem dos elementos varia é no System Preferences, porque os itens mantêm a ordem alfabética dentro de cada categoria.
Agora, só não usa o sistema em português quem não quiser. De verdade! Só falta a Microsoft tomar vergonha, ouvir o clamor do povo e lançar o Office X em português.
Ainda persistem probleminhas de tradução, mas a Apple Brasil está procurando resolvê-los o mais rápido possível. "Os relatórios de bugs (em inglês), que podem ser feitos através do nosso site na Internet, vêm principalmente dos nossos usuários, que costumam ser bem críticos, no bom sentido", explica Rodrigo Pellicciari. "Esses erros vão diminuir rapidamente. Nos próximos updates já veremos o resultado", promete.
Esses probleminhas são rapidamente relativizados quando você está diante de um Mac OS em português virtualmente idêntico à versão em inglês. E poder mudar quando quiser. Ou ainda, usar o Mac OS em inglês e compartilhar a mesma máquina com outros usuários (seu filho, sua mãe, seu avô) usando o sistema em português. Tente fazer isso com o Windows! M

SÉRGIO MIRANDA
Nem quer mais ver um Mac OS em inglês pela frente.

Aplicativos da Apple como iTunes e Mail já estão traduzidos. Para programas mais novos ou mais complexos, como AppleWorks e iPhoto, é só questão de tempo



Dividir para conquistar?

"Particionar ou não o HD, eis a questão"

Pergunta: Levo alguma vantagem em particionar meu disco para usar o Mac OS X e Mac OS 9 separados? E uma partição para arquivos *swap*, ajuda na performance do OS X?
Alaor Bandeira, Santos - SP

Resposta: A única vantagem de instalar os dois sistemas em partições diferentes é facilitar a troca entre eles durante a partida da máquina sem a necessidade de configurar o Disco de Inicialização (Startup Disk) nas Preferências de Sistema. Ou seja, se você acha que vai passar um bom tempo indo do X para o 9 e vice-versa, particionar pode ser uma boa idéia. Dependendo do modelo do seu Mac (os novos PowerBooks G4, os PB G3 com portas FireWire, iBooks, Power Macs G4 e iMacs a partir do série DV), durante a inicialização, basta segurar a tecla Option para acessar uma tela azul, que mostra em forma de ícones os HDs ou partições que possuem um sistema operacional. Daí é só escolher o sistema e clicar na seta para continuar o startup. A Apple não recomenda aos seus usuários que se preocupem com este assunto. Para eles, a melhor instalação é com os dois sistemas no mesmo HD ou partição, mesmo porque eles acreditam piamente que em breve ninguém mais vai precisar usar o OS 9.
Quanto a criar uma partição exclusiva para arquivos *swap* (de troca) para melhorar a performance do Mac e diminuir a desfragmentação no disco principal, o ganho é muito pequeno para o trabalho envolvido. Esse ganho já foi maior antes da chegada do Mac OS X 10.1, um dos motivos para tanta gente citar a partição de *swap* como uma solução salvadora para um sistema lento. Se você é um usuário comum, não precisa sequer se preocupar com este assunto. Se este não for o seu caso, existe um programa chamado SwapCop, escrito por J. Schrier (jschrier@mac.com), que permite escolher em qual partição ou disco ficará o arquivo de *swap*. Mas o desenvolvedor avisa: o ganho de velocidade é realmente pequeno.

Emails indesejáveis

"Todos os endereços que recebo entram no Address Book"

Pergunta: Toda vez que recebo um email de alguém que não está no meu Address Book do Entourage, o endereço do tal email fica automaticamente cadastrado, em um lugar que não sei onde é. Cada vez que vou mandar um email para alguém e teclo a letra desejada do alfabeto, aparece um monte de endereços que não me interessam. Como posso evitar que esses endereços se autocadastrem? Como deletar os que já se instalaram?
Roberto, schira@uol.com.br

Resposta: No Entourage do Office v.X, basta ir a Mail and News Preferences, clicar na aba Compose e desselecionar a opção "Display a list of recently used addresses when addressing messages". Você pode também apagar a lista atual clicando no botão Clear List. Infelizmente, essa preferência não existe no Entourage do Office 2001.

Tamanho de vídeo

"Em que resolucão devo capturar videos de um videocassete?"

Pergunta: Procurei em muitas revistas e ninguém conseguiu ainda me responder à seguinte pergunta: Em que formato (tamanho) eu deveria capturar vídeos de um vídeocassete para a gravação de um DVD? Seria 640x480?
Abaete Mirim, abaetemirim@uol.com.br

Resposta: Não. As soluções de autoria de DVD, incluindo o DVD Studio Pro, requerem o uso de imagens em pixels não-quadrados. Recomendo uma consulta às expecifições do programa de autoria que você pretende usar, mas sua captura deverá ser no tamanho 720x486 (padrão de vídeo digital CCIR-601 NTSC) ou 720x480 (formato DV NTSC). Aliás, se você for juntar mídias de *still*, também precisará levar em conta a questão da relação de aspecto do pixel no vídeo digital. Certamente elas deverão ser criadas nos tamanhos 720x543 ou 720x540 e depois redimensionadas para 720x486 ou 720x480. Se você for usar o DVD Studio Pro, pode fazer o download do manual em português no site da Apple Brasil, e tirar a limpo essas e outras dúvidas.

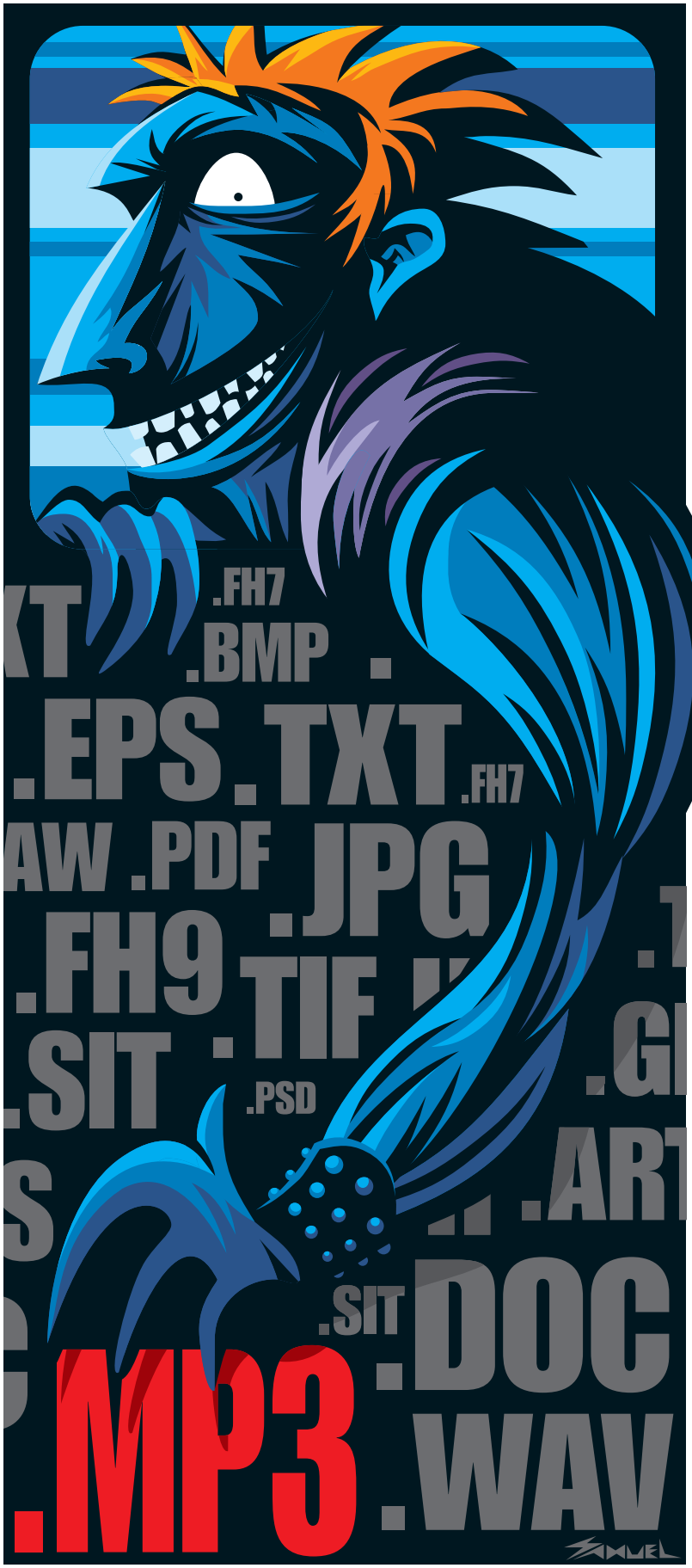
iTunes doidão

"Os nomes de algumas músicas ficam incompletos"

Pergunta: Não sei se vocês repararam, mas o iTunes tem algum problema misterioso para colocar certos nomes em algumas músicas. Um exemplo só: Streets of Philadelphia (acous 6:29 Bruce Springsteen Rock). Eu vou lá, termino de escrever (acoustic) e, quando fecho a janela de Info, a música aparece assim. Eu encanei que era algum problema com número de caracteres, mas músicas com mais caracteres que essa não apresentam o mesmo problema. Alguém sabe de algum bug com o nome truncado? Tem acontecido direto e não acontece só com músicas... Acontece também com nome de artistas. João Penca e seus Miquinhos Amestrados, por exemplo, em algumas músicas aparece com o nome inteiro, em outras não.
Jean Boëchat, jean@boechat.com



Resposta O problema, caro leitor, deve ser seu gosto musical, que obviamente não está nos padrões aceitáveis por um programa inteligente e bem feito como o iTunes. Experimente deletar todas as faixas do João Penca, Léo Jaime e Kid Abelha, que tudo deve se resolve. Brincadeirinha. Os tags das músicas é que estão em um formato incompatível. Selecione as músicas e acione o menu contextual (clique segurando a tecla Control). Depois, selecione Convert ID3 Tags, mude para v2.3 e dê OK. Pronto, acabou o problema.



Baixaria na rede

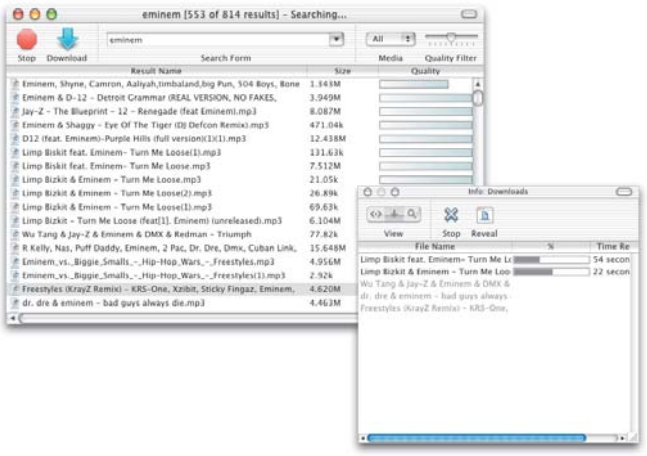
Órfãos do Napster já têm boas opções para baixar suas musiquinhas

O mundo deixou de ser o mesmo no dia em que um moleque chamado Shawn Fanning inventou o Napster. A indústria fonográfica e alguns artistas fizeram de tudo para acabar com a prevaricação de usuários do mundo todo, que de uma hora para outra se viram capazes de compartilhar sua coleção musical pela Internet. Hoje, depois de uma intensa batalha legal, o Napster é uma sombra do que foi, com um serviço pago sempre "prestes a ser lançado". Mas o intercâmbio de MP3 pela rede continua firme e forte, graças a várias alternativas de programas e redes de usuários que surgiram para tomar o lugar do rei caído. É verdade que o mundo PC possui mais opções que o Mac para isso (Kazaa, iMesh e Morpheus, só para citar os mais populares), mas já temos vários programinhas que fazem a alegria dos tarados por MP3.

X Aquisition



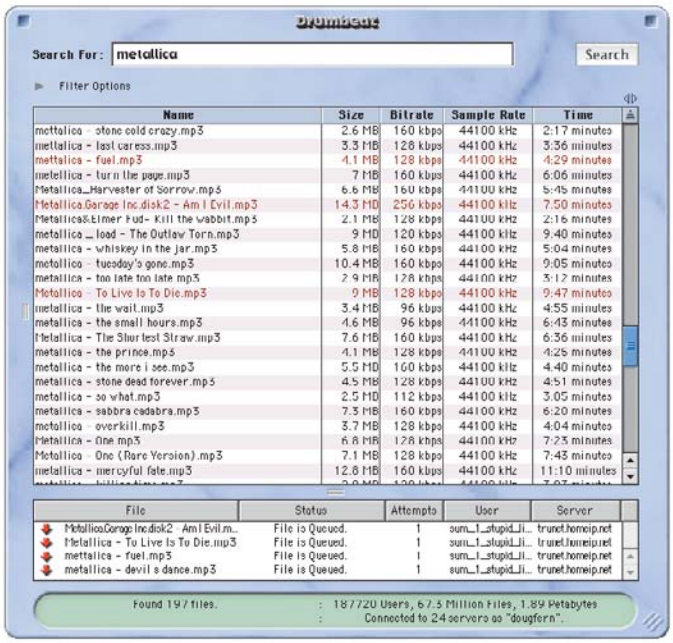
Cliente Gnutella para o Mac OS X que não possui nenhuma grande novidade se comparado com seus concorrentes diretos, mas que tem como vantagem ter sido feito para o OS X, e não adaptado a partir de versões do sistema clássico, o que pode significar uma estabilidade melhor. Fora isso, não conta com mais nenhum atrativo. Quem sabe nas próximas versões.



X Drumbeat



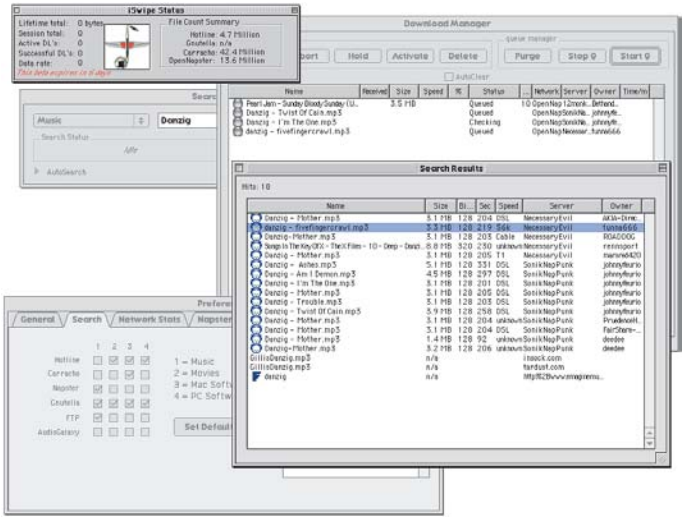
Cliente da rede Napigator, onde você encontra muitos resultados nas suas buscas por arquivos MP3, mas precisa pagar uma taxa de US$ 30 para registrar o programa. Você pode usá-lo por quinze dias para ver se vale a pena pagar esse monte de dinheiro. O programa em si funciona bem e é muitíssimo simples de usar. Pena que é pago...



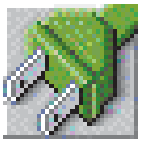
X iSwipe



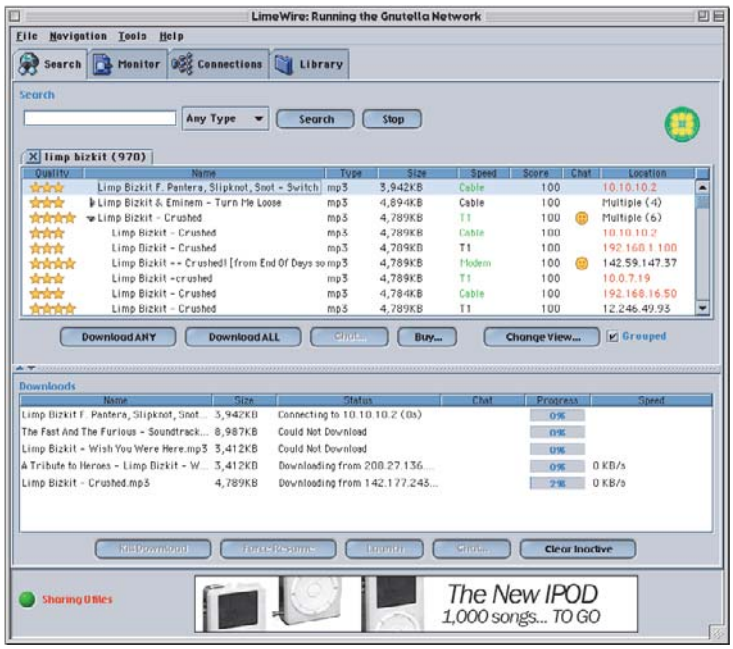
A grande novidade do mundo da baixaria de músicas para Mac é o iSwipe, que unifica em um lugar só várias redes populares de usuários. Quando você pede para ele procurar uma música, um arquivo de vídeo ou um programa de PC ou Mac, ele o fará na rede OpenNap, no Hotline, no Carracho, no Gnutella (ainda não implementado na versão atual) e no AudioGalaxy (ainda em fase de testes). Uma excelente idéia que aumenta dramaticamente o número de resultados que você pode obter e simplifica muito a vida de quem procura pelas mesmas coisas em vários programas. Vale a pena usá-lo hoje e ficar na torcida para que novas versões mais completas saiam logo. Existe uma versão para o OS X.



X LimeWire



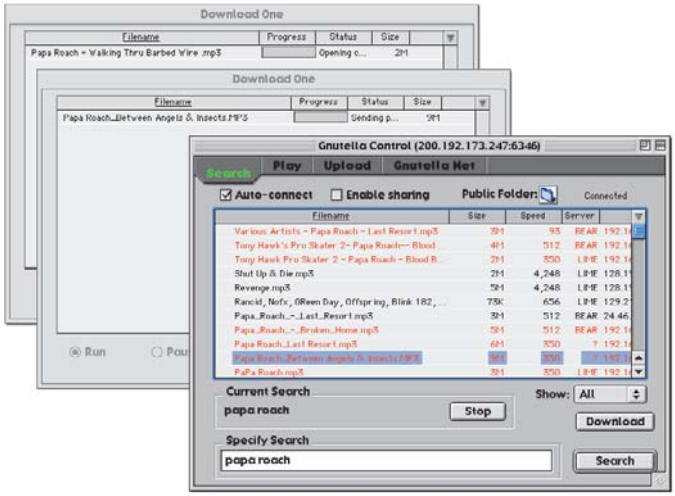
Cliente da rede Gnutella baseado em Java, que apesar de ter uma cara meio pecezóide e demorar séculos para abrir, funciona bem. Como outros programas, você pode entrar em um chat com algum servidor e pode procurar, além de músicas em vários formatos, arquivos de imagens e de vídeo, por exemplo. Mas acaba sofrendo com os problemas inerentes à rede Gnutella: quando há pouca gente usando, a velocidade é boa, mas os arquivos são poucos. Quando tem muita gente, tem tudo o que você procura, mas o download fica problemático. Mas ainda assim é bastante usável e permite fazer procuras simultâneas. Possui versão para OS X também.



Mactella



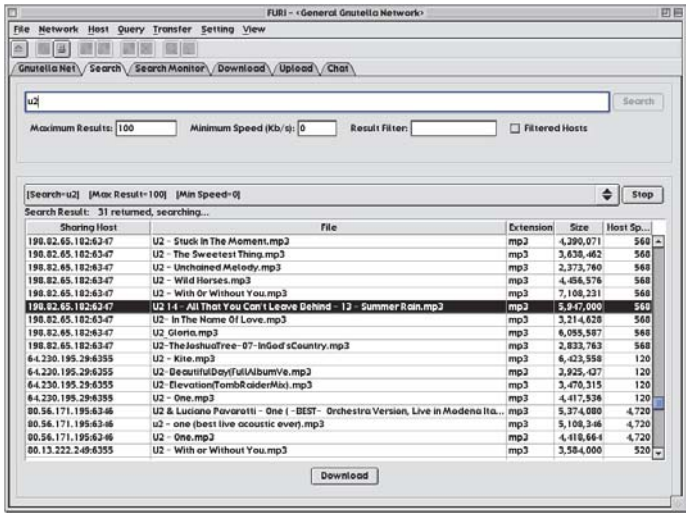
Mais um cliente de Gnutella, mas dessa vez com uma cara bem mais simples e intuitiva. Tem embutido um tocador simplezinho dos arquivos que você pode baixar, como filmes e músicas. Não tem chat, não permite fazer buscas simultâneas e sofre de alguns probleminhas no seu funcionamento. Mas se você quer algo simples e eficiente, ele é pra você. Existe uma versão adaptada para o OS X também.



Furi



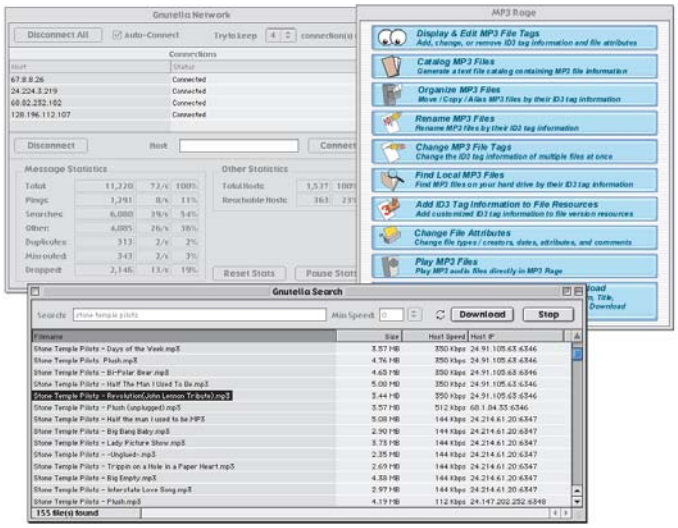
Mais um cliente de Gnutella, que não traz muitas novidades. Feito em Java, ainda possui muitos bugs e não podemos dizer que é um programa estável. Fora isso, tem uma interface meio fora do padrão Mac e pouco prática. Traz opções de chat e buscas simultâneas (quando o programa funciona). Temos esperanças de que versões menos bugadas apareçam no futuro. Se não aparecerem, ainda existem outros programas similares que quebram um bom galho.



MP3 Rage



Além de ser um cliente Gnutella e Napster, tem mais um monte de funções que enchem os olhos de quem tem uma boa coleção de MP3. Você pode editar os tags (informações como nome da música, do disco e do autor), criar catálogos, organizar arquivos de MP3 e até ouvir as músicas que você baixou. Claro que existem vários programas que fazem a maioria dessas coisas, como o excelente iTunes da Apple, que não é pago como o MP3 Rage. Mas a procura dele por músicas é bastante competente e simples, e ainda deixa fazer mais de uma procura ao mesmo tempo. É uma excelente ferramenta para renomear suas MP3 para deixá-las bem organizadinhas.



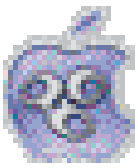
Onde encontrar

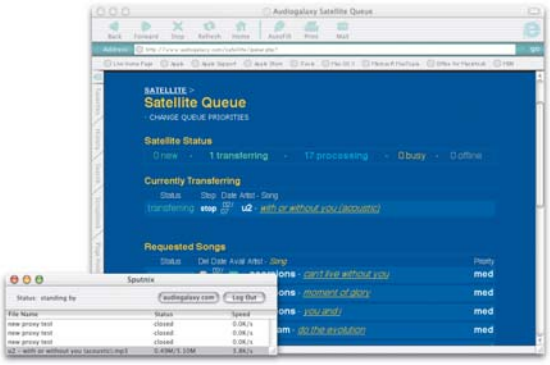
Aquisition	676K
www.xlife.org/aquisition.php	
Drumbeat	3,6 MB
http://drumbeat.info/index.html	
Furi	3,0 MB
http://homepage.mac.com/macgnutella/index.html	
iSwipe	886K
www.hillmanminx.com	
LimeWire	11,2 MB
www.limewire.com	
MP3 Rage	1,7 MB
www.chaoticsoftware.com/ProductPages/MP3Rage.html	
MacSatellite	887K
www.versiontracker.com	
Mactella	931K
www.cxc.com/downloads.html	
Sputnix	444K
www.biggerplanet.com/unsupported/sputnix.html	

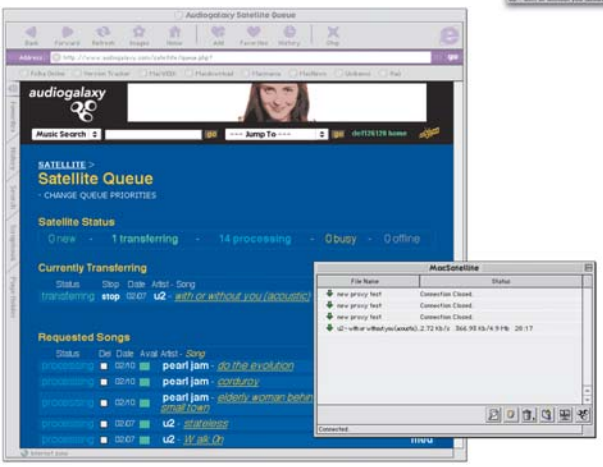
MacSatellite

X Sputnix

Até pouco tempo atrás, não havia nenhum cliente para Mac de um dos serviços mais populares no mundo PC, o AudioGalaxy. Graças à vontade do pessoal da Overcaster (os brasileiros que nos trouxeram o primeiro cliente do Napster, o Rapster), pudemos começar a baixar músicas dessa rede em nossos Macs. O programa funciona da seguinte forma: você escolhe uma música no site da AudioGalaxy (www.audiogalaxy.com) e clica no









ícone para que seu arquivo entre em uma fila. O MacSatellite é usado nessa hora para baixar os arquivos, funcionando apenas como um monitor da fila de downloads; portanto, não espere muitas funções ou opções no programa. Para o OS X, existe um programa similar ao MacSatellite, chamado Sputnix.

Fora todos esses programas, você ainda consegue achar MP3 em sites da Internet, servidores FTP, sites de Carracho e de Hotline. Mas nada é tão simples como baixar arquivos com um dos programas citados. Mas não se iluda, a indústria fonográfica sabe que esses programas existem e cedo ou tarde vai descer o sarrafo em cima deles. Por outro lado, todo mundo sabe que colocar o gênio dentro da garrafa é sempre mais difícil que tirá-lo de lá. Enquanto essa batalha não chega ao final, vamos baixar o máximo de música possível e entupir nossos HDs com elas. **M**

DOUGLAS FERNANDES
douglasf@mac.com
Já não sabe mais onde guardar tantos MP3.

Simpatips

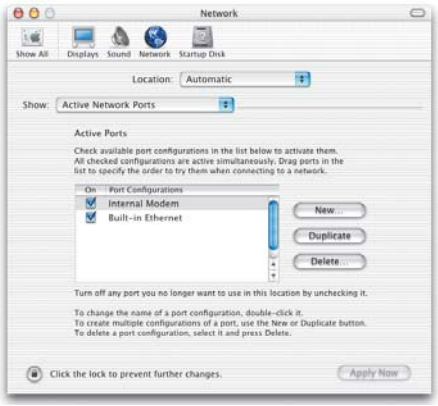
Simpatias do Mac OS X

O Mac OS X tem razões que a própria razão desconhece (ninguém aqui falou em bugs). Aqui vão três dicas que normalmente funcionam, mesmo sem a gente saber por quê:

• Se o Software Update teima em dizer que não consegue conectar com a Internet, mesmo quando outros programas estão acessando a rede perfeitamente, abra o browser em www.apple.com, depois tente de novo.

• Se você costuma acessar a Internet por duas portas diferentes (modem interno, Ethernet ou AirPort, por exemplo) e uma delas está se comportando estranhamente, experimente entrar na janela Active Ports (menu pop-up Show do módulo Network do System Preferences) e colocá-la em primeiro lugar.

• Se o seu lixo não consegue esvaziar porque algum item está "em uso" mesmo sem nenhum programa aberto, tente abrir o ProcessViewer e "matar" ⌘ Shift Q o Dock. Não se preocupe, ele volta à vida em seguida.



De volta ao passado



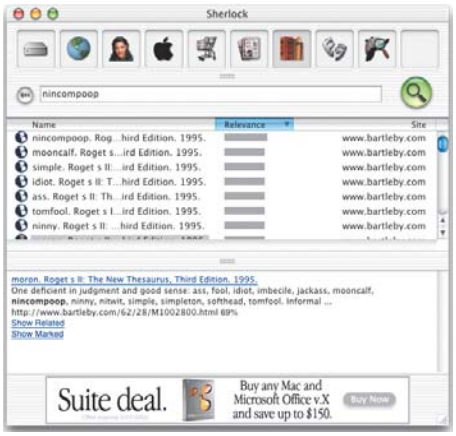
Se o seu Mac está dando sintomas de que a bateria foi pro saco ("volta" para 1904 , 1969 ou algum lugar do passado toda vez que é desligado) e você está sem tempo de ir atrás de uma nova, mas possui uma conexão permanente com a Internet (ADSL ou cabo), há um jeito de reduzir os efeitos da viagem no tempo. Abra o painel Date & Time e escolha "use a network time server". Assim, o Mac irá checar a hora certa toda vez que for ligado. Mas, como existem outras coisas que podem ser perdidas com a falta de bateria, não dê moleza e compre logo a dita. É baratinha.



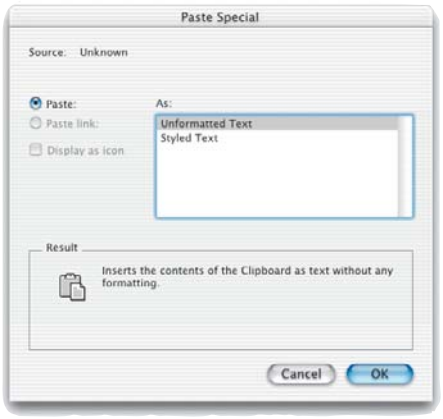
Dicionário Sherlock



Está com dúvidas sobre o significado de uma palavra em inglês? Use o Sherlock! Clique no ícone dos livrinhos, digite a palavra e busque seu significado em diversos dicionários e enciclopédias online.



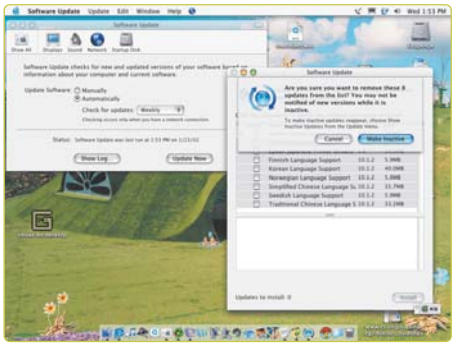
Cola especial





Para quem gosta de copiar textos do Internet Explorer e colar no Word, mas não quer que ele venha com a formatação original, basta escolher Paste Special no menu Edit e na caixa de diálogo escolher Unformatted Text.

Updates inúteis





O Software Update é uma função muito bacana, mas o que fazer quando ele está atulhado de coisas como "Drivers Japoneses de Impressoras Epson" ou dos kits de linguagem finlandês, coreano ou norueguês? Simples: selecione os updates que você tem certeza de que nunca irá fazer, vá até o menu File e escolha Make Inactive. Se mudar de idéia depois (vai que você decide aprender finlandês), é só escolher Show Inactive Updates e, em seguida, Make Active no mesmo menu.

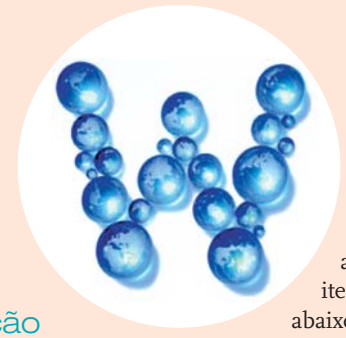
Mande sua dica para a seção **Simpatips**. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da Macmania.

MacPRO
o suplemento dos power users

Ano 5 - Nº40
Parte integrante da revista Macmania
Não pode ser vendido separadamente

Quem tem medo do WebObjects?

Parte 4: WebObjects Applications



Até agora, só trabalhamos com o WebObjects através de templates que não necessitam nenhum código adicional. A nossa principal intenção com isso foi dar uma idéia de como o WebObjects funciona (três layers), dar uma idéia de como os Frameworks que ele disponibiliza podem tornar a vida do programador mais fácil e mostrar que tipos de aplicações podem ser desenvolvidos com ele. Mas esta é a MacPRO, certo? OK! Feche os olhos; vamos colocar a mão na graxa, digo, código. Caso você não saiba Java, sugerimos livros de referência (alguns gratuitos) no fim do artigo.

por Tiago Ribeiro e Fabio Ribeiro

No primeiro exemplo, vamos mostrar uma aplicação onde você escreve um nome e um endereço de email e, ao clicar num botão, esses itens são exibidos numa linha abaixo, como numa saudação.

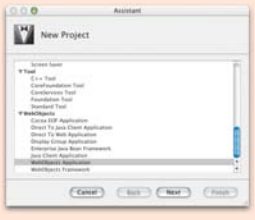
Isso permitirá entender conceitos básicos, como o relacionamento entre itens da sua página Web e variáveis no seu código, como chamamos uma ação ao clicar em botões etc.

A seguir, corrigiremos alguns erros de design cometidos no primeiro exemplo, permitindo que, a cada vez que o usuário clique no botão, apareça uma nova linha com as informações recém-fornecidas. Pegue uma xícara de café e ligue seu Mac!

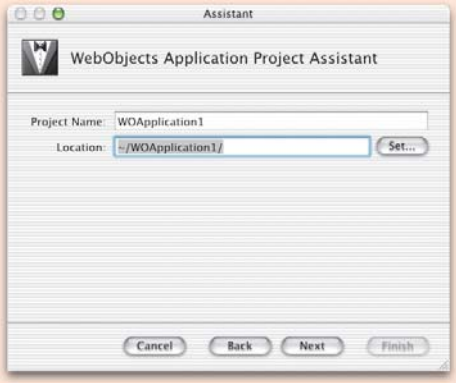
Aplicação 1

Criando a Aplicação

1 Crie um novo projeto no Project Builder, da mesma maneira que nas edições anteriores, mas desta vez o seu tipo deve ser `WebObjects/WebObjects Application`.

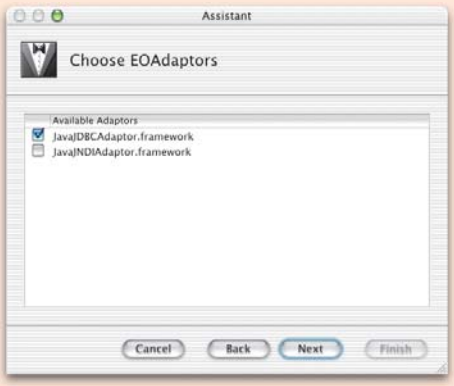


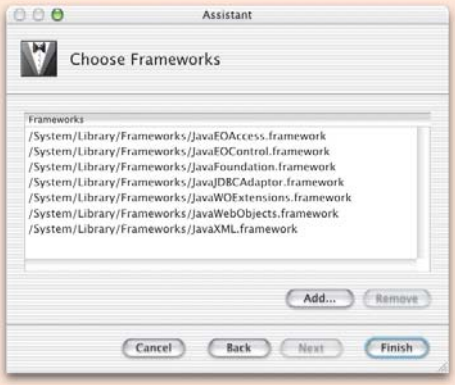
2 Dê um nome – escolhi `WOApplication1` – para o projeto. Salve-o num lugar onde possa achá-lo sem usar o Sherlock ;c)



3 Na versão 5.1, é possível ou não integrar a sua aplicação WebObjects a um servidor J2EE. Se for questionado sobre "Integração J2EE", deixe os dois quadrados de opção desmarcados; clique em "Next" ao ser perguntado sobre drivers JDBC, bem como Frameworks. Finalmente, clique em 'Finish'.

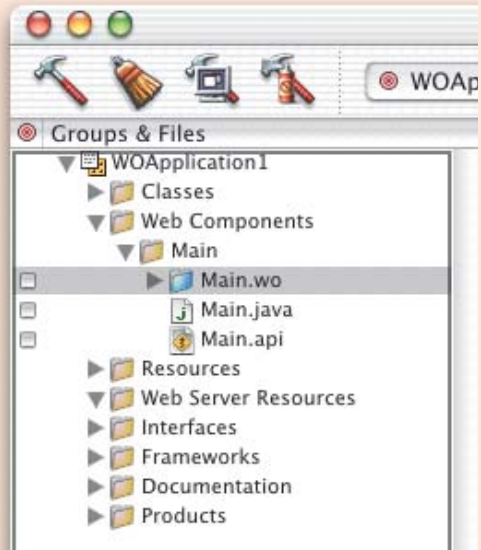






4 Quando surgir a janela do projeto, abra a aba "Web Component Resources" e preste atenção aos itens que estão dentro dela. Vamos aproveitar e entrar um pouco na teoria. Um *componente* WebObjects é o nome que damos a uma página Web ou parte dela. O componente que é criado por *default* em cada projeto tem o nome de `Main` e corresponde à página inicial exibida para o usuário. Para cada componente são criados, entre outros elementos:

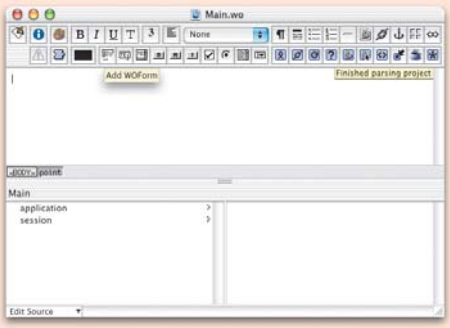
- Um pacote chamado `NomeDoComponente.wo` – Um arquivo que abre com o WebObjects Builder e que usaremos a seguir.
- `NomeDoComponente.java` – Contém o código Java que controla esse componente.
- `NomeDoComponente.api`



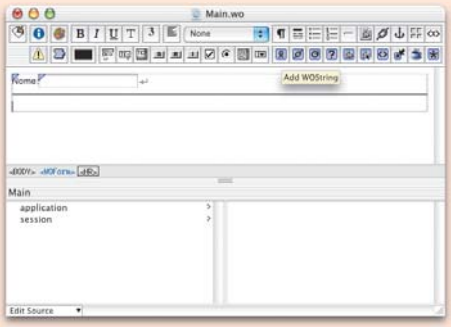
5 Dê um duplo clique na "pasta" `Main.wo`. O WebObjects Builder será aberto para que você edite seu componente.

Adicionando um formulário

6 No WOBuilder, clique no botão para criar um `WOForm`, que corresponde a um formulário HTML para envio de dados.



7 Escreva `nome:` dentro do formulário e adicione um `WOTextField`, que corresponde a um campo de texto.



8 Dê Return depois do campo de texto e adicione a seguir um `WOSubmitButton`, que é um botão de "submit".

9 Adicione uma linha separadora para melhorar um pouco a interface da sua aplicação.

10 Insira um `WOString` para exibir uma *string* (cadeia de caracteres).

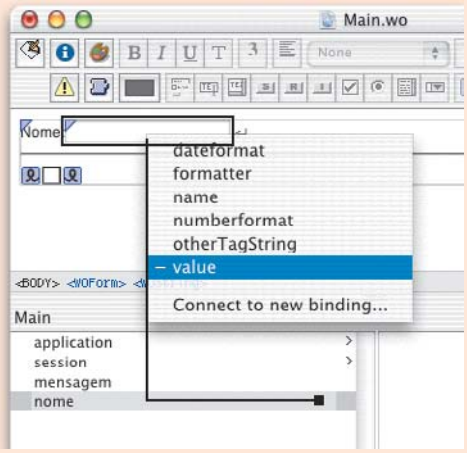
11 Agora você vai inserir duas *keys* (chaves). Uma *key* corresponde a uma variável dentro do seu código que serve para conectá-lo a um elemento de interface dentro dos componentes de sua aplicação Web.



No canto inferior esquerdo da janela do WOBuilder, clique no texto "Edit Source", o que irá fazer com que um menu apareça. Selecione, neste menu, a opção "Add Key"; na janela que surge, chame essa *key* de `nome` e escolha como tipo String. Repita o processo, criando agora uma *key* com o nome `mensagem`.



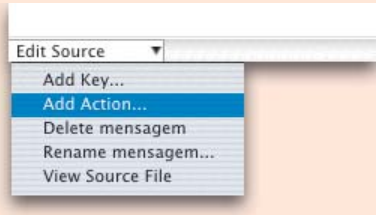
12 Devem surgir os nomes `mensagem` e `nome` na coluna à esquerda (abaixo) da janela do componente. Clique no item "nome" e, com o mouse, arraste-o até o campo de texto, o que irá produzir uma linha preta de conexão.



Ao soltar o mouse sobre o campo de texto, irá surgir um menu; selecione a opção "value", indicando que o valor desse campo de texto será conectado a essa *key*. Siga o mesmo procedimento para `mensagem`, ligando-o desta vez à String (`WOString`), de acordo com a figura ao lado.



13 Agora vamos criar uma ação e conectá-la a seu botão. Clique no mesmo menu a partir do qual você criou as *keys*, mas desta vez selecione a opção "Add Action".

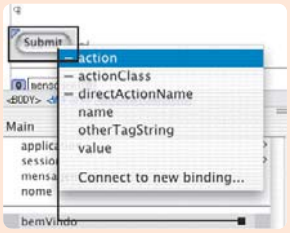


Deve surgir uma tela como esta:



Dê o nome `bemVindo`. Escolha `null` como página de retorno. Isso faz com que a mesma página à qual essa ação está inserida seja recarregada. Clique em "Add".
Da mesma forma que você conectou as *keys*,

conecte agora a ação bemVindo com o botão – no menu que surge ao soltar o mouse sobre o botão, selecione a opção “action”.



14 Feche a janela e salve todas as alterações. Volte ao Project Builder e clique em Main.java. Sim, várias coisas novas surgiram:
•Duas variáveis do tipo *String* (nome e mensagem), que correspondem aos itens de nomes correspondentes aos criados no componente.
•Um método novo: bemVindo(), criado por você ao editar o componente. Edite esse método, alterando-o da seguinte forma:

```
public WOComponent bemVindo()
    {
        mensagem = "Bem-Vindo(a) " + nome;

        return null;
    }
```

15 Construa e rode a aplicação. Escreva um nome e clique no botão. Tente isso várias vezes.

Aplicação 2

OK, você aprendeu algumas coisas básicas, mas importantes, sobre o WebObjects. Mas a aplicação ainda está simples demais.

1 Crie uma nova aplicação, como fizemos há pouco, incluindo um WOForm, dois campos de texto e os botões de “Submit” e “Reset”.

2 Selecione na lista de arquivos do projeto a pasta Classes e, no menu, File ▶ New File. Selecione a opção WebObjects/Java.class e salve-o com o nome Pessoa.java no nosso projeto. Essa classe representará uma pessoa na sua aplicação.

3 Edite o código para que fique igual a essa listagem:

```
//  Pessoa.java
//  WOApplication2
//
//  Created by Fabio Ribeiro on Thu Feb 07 2002.
//  Copyright (c)2002 Apple. All rights reserved.
//

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

public class Pessoa {
    protected String          nome;
    protected String          email;

    Pessoa()
    {
        this.setNome("");
        this.setEmail("");
    }

    public String   nome()
    {
        return nome;
    }
    public String   email()
    {
        return email;
    }
     public void setNome(String novoNome)
```

▶

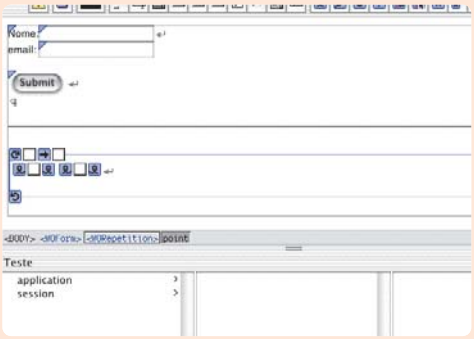
```
    {
        nome = novoNome;
    }
    public void setEmail(String novoEmail)
    {
        email = novoEmail;
    }
}
```

3 Edite seu componente Main como fizemos há pouco, para que fique semelhante à figura:

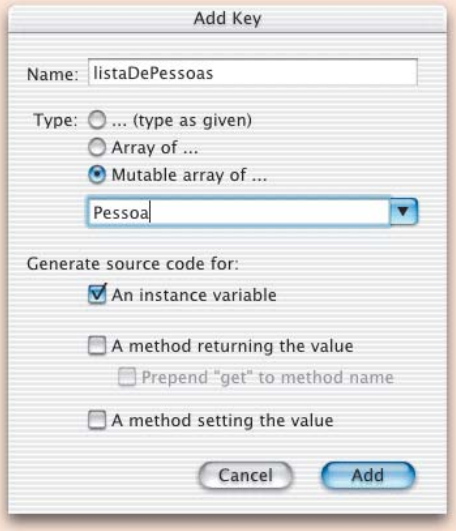


4 Adicione, abaixo do separador, um WORepetition. Coloque dentro desta repetição duas WOStrings separadas por um espaço. Não se esqueça de dar um Shift Return no final do último deles; fazendo isso, cada item aparecerá numa linha.





5 Crie duas *keys* do tipo Pessoa, que correspondem a objetos da classe Pessoa que você acaba de criar: chame uma de aPessoa (o objeto que será editado pelo usuário) e a outra de umaPessoa (um dos itens da lista de pessoas). Crie ainda uma *key* do tipo NSMutableArray com o nome listaDePessoas.

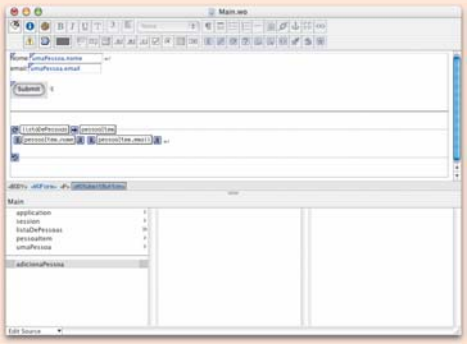


Você ligará o campo de texto nome a aPessoa.nome e o campo email a aPessoa.email.

6 Crie um *action* chamado adicionaPessoa, retornando null. Ligue-o ao botão "Submit".

7 Ligue agora a NSMutableArray listaDePessoas ao primeiro quadradinho da WORepetition. Isso indica que as informações da repetição estarão guardadas dentro dessa matriz.

8 Ligue, agora, a chave umaPessoa ao segundo quadradinho da WORepetition; isso indica que as informações de cada linha desta repetição estarão guardadas dentro dessa variável. Ligue as propriedades nome e email de umaPessoa às WOStrings que estão dentro da WORepetition.



9 Finalmente, edite a sua classe Main.java para que ela fique semelhante ao código listado a seguir:

```
//
// Main.java: Class file for WO Component 'Main'
// Project WOApplication2
//
// Created by caffeine on Thu Feb 07 2002
//

import com.webobjects.foundation.*;
import com.webobjects.appserver.*;
import com.webobjects.eocontrol.*;
import com.webobjects.eoaccess.*;

public class Main extends WOComponent {
    protected Pessoa umaPessoa;
    protected Pessoa aPessoa;

    /** @TypeInfo Pessoa */
    protected NSMutableArray listaDePessoas;
    public Main(WOContext context) {
        super(context);

        aPessoa = new Pessoa();
//Instanciar objeto 'Pessoa'
        listaDePessoas = new NSMutableArray();
//Instanciar lista de Pessoas
    }

    public WOComponent adicionaPessoa()
    {
        listaDePessoas.addObject(aPessoa);
//Adiciona uma nova pessoa à lista de pessoas

        aPessoa = new Pessoa();
//Cria um novo objeto Pessoa em branco, para ser editado

        return null;
    }

}
```

10 Salve, compile e execute a sua aplicação.

Além do elementar

Trabalhar com aplicações mais sofisticadas, como aquelas que fazem acesso a bancos de dados, é o próximo passo para quem entendeu os conceitos vistos até aqui. Se você está ansioso e deseja saber mais informações sobre como fazer isso, um bom ponto de partida é o documento em PDF *Discovering WebObjects for HTML*, disponível para download gratuito no site da Apple (http://developer.apple.com/techpubs/webobjects). Este é o assunto sobre o qual falaremos na próxima parte deste artigo introdutório. Até lá! M

TIAGO RIBEIRO
tiago.r@apple.com.br
FABIO RIBEIRO
fabio.g@apple.com.br
Trabalham na ADC da Apple Brasil.

Referência básica: Java

Livros

Java 2 Exam Cram
Bill Brodgen - Ed. Coriolis
Onde comprar: Amazon (www.amazon.com)

Java In a Nutshell
David Flanagan - Ed. O'Reilly
Onde comprar: Tempo Real (www.temporeal.com.br)

Java Examples In a Nutshell
David Flanagan - Ed. O'Reilly
Onde comprar: Tempo Real (www.temporeal.com.br)

Thinking In Java
Bruce Eckel
Onde comprar: site do autor (www.bruceeckel.com)

Sites

Sun – Java Developer Connection
http://developer.java.sun.com

TheServerSide.com J2EE Community
www.theserverside.com

Metendo a mão no Unix

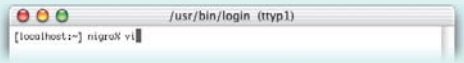
Parte 6: editor vi, lição 1 (inserindo texto)

por Alberto V. Mendonça

Toda configuração em um sistema Unix (e, por tabela, no Mac OS X) é feita editando-se arquivos de texto. Logo, é natural que o programa utilizado para isso seja um processador de texto. O *shell* do Mac OS X já vem com um processador de texto embutido, o **vi**, essencialmente igual a qualquer outro programa do gênero, se bem que fãs do Word vão se decepcionar por não poder utilizar o mouse nem ter um monte de menus e barras de ferramentas.
Antes de começarmos a trabalhar no vi, é interessante conhecer um aspecto muito importante. O vi é um editor *modal*. Isso significa que uma mesma tecla pode exercer diferentes funções, dependendo do modo no qual estiver trabalhando. Por exemplo, se você estiver no modo de *edição* e teclar A, adicionará a letra A ao texto; mas se estiver no modo de *comando*, teclar A fará com que o aplicativo entre em modo de edição.
Importante: Se em algum momento você esquecer em que modo está trabalhando, pressione a tecla Esc do seu teclado. Ela o levará sempre para o modo de comando.

Passo 1

Utilizando o Terminal, digite o comando `vi`:



A tela ficará limpa; o cursor estará do lado esquerdo superior da tela, e o primeiro caractere de cada linha será um til (~).



Passo 2

Digite o caractere dois pontos (:). O cursor irá para a parte inferior da tela. Em seguida, aperte a tecla Q e em seguida Return.



Com isso, você saiu do vi e voltou ao *prompt* do Terminal.

Passo 3

Agora que sabemos entrar e sair do vi, vamos editar nosso primeiro arquivo. Digite:

```
cd ~/Desktop
vi demo
```



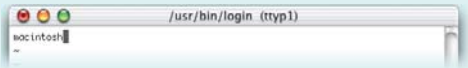
Você acaba de criar no seu Desktop um arquivo de texto chamado `demo` e verá no Terminal a mesma tela do Passo 1, com o pé da janela indicando `demo: new file: line 1`.
A expressão *new file* indica que esse é um arquivo recém-criado.

Passo 4

Estamos prontos para inserir nosso texto, e o vi está aguardando nosso comando. Existem diferentes comandos para edição de texto; aqui vão alguns:

i	insere texto no arquivo
a	anexa texto ao arquivo
o (minúsculo)	abre uma linha abaixo da atual
O (maiúsculo)	abre uma linha acima da atual

Comece dando o comando `a` e em seguida digite `macintosh`:



Utilizando a tecla Delete, mova o cursor até que ele esteja sobre a letra `m` no início da palavra que foi digitada. Pressione Esc para deixar o modo de edição e retornar ao modo de comando. Observe que todo o texto digitado desapareceu. Isso ocorre porque o vi salva apenas o texto inserido à esquerda ou acima do cursor. Como retornamos o cursor até o início da palavra, ao sairmos do modo de edição o texto foi desconsiderado e apagado.

Passo 5

Volte ao modo de edição e digite o seguinte texto (tirado do livro "O Jeito Macintosh: A Arte da Guerrilha no Gerenciamento", de Guy Kawasaki):

```
sao como eunucos num harem
viram fazer todos os dias
mas sao incapazes de fazer eles mesmos.
```

Propositalmente, estão faltando algumas coisas no texto; precisaremos corrigi-las.

Passo 6

Entre a primeira e a segunda linha, precisamos adicionar uma frase. Poderíamos entrar no modo de edição, ir até a segunda linha, inserir a frase que falta e teclar Enter.
Mas vamos utilizar um comando capaz de abrir uma linha abaixo da linha atual.
Vá até a primeira linha do texto e digite o comando `o`:



Agora digite o texto que falta:

```
sabem como e feito
```

Aperte Esc para voltar ao modo de comando.

Passo 7

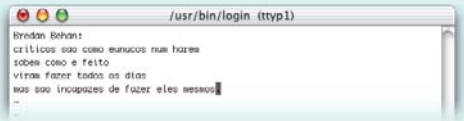
Agora precisamos incluir o nome do autor do texto; vamos colocá-lo acima da primeira linha. Para isso, seguiremos os mesmos procedimentos que fizemos anteriormente, mas utilizando o comando `O` para abrir uma nova linha acima do texto. Digite, nessa linha:

```
Bredan Behan:
```

Aperte Esc para voltar ao modo de comando.

Passo 8

Temos um último problema no texto. Falta uma palavra no inicio da segunda linha. Posicione o cursor no início da segunda linha e utilize o comando `i` para inserir a palavra que falta: `criticos`

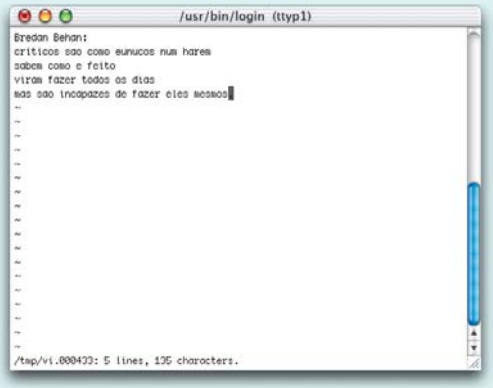


Passo 9

Volte ao modo de comando e tente sair do vi utilizando o comando `:q`. Você receberá uma mensagem lembrando que ainda não salvou seu arquivo de texto:



Precisamos salvar nosso arquivo antes de sair do vi. Para isso, digite o comando `:w` e o vi passará a indicar algumas informações sobre o arquivo.



Agora você pode sair do vi, utilizando o comando `:q`. Caso queira sair sem gravar as alterações, utilize o comando `:q!`.

Atenção! *Tome bastante cuidado para não abrir arquivos de configuração do seu sistema e alterá-los acidentalmente; isso pode danificar o funcionamento do seu Mac.* M

ALBERTO V. MENDONÇA

Kit de viagem do fotógrafo digital

Na terra, no ar e no mar

O sol está a pino, a água de coco gelada, e você nem sabe há quantos dias chegou a essa praia isolada do Nordeste. É num cenário assim, de céu azul e mar verde, que o seu novo equipamento fotográfico vai mostrar a que veio. Estamos falando de uma Canon S300, da impressora de cartões CP-10 e do *case* WP-DC100. Com esse kit, os fotógrafos digitais vão se divertir muito mais ao misturar o velho lambe-lambe com os vídeos do Jacques Cousteau.

Se você leu a resenha da S100 na Macmania 79, já sabe que uma pequena camera digital é o *gadget* que faltava para os fotógrafos amadores. A interface simples, que fala em "clarear" ou "escurecer" em vez de "F5.6" e quetais, resolve quase todos os problemas com a luz. O monitor de cristal líquido, que mostra num tamanho razoável o corte exato da foto, acaba de vez com as cabeças decepadas. O fim dos custos com filmes faz com que repetições e correções sejam feitas quantas vezes for necessário. Pois bem, a Canon S300 é muito parecida com a S100 (que foi substituída pela S110). Ela tem todos os recursos da irmã menor, com ligeiras diferenças de interface. De cara, dá para ver que o *zoom* mais generoso deixou o corpo da máquina um pouco maior.



A resolução é exatamente a mesma: 2,1 megapixels, o suficiente para gerar cópias de 10x15 cm sem pixels aparentes. Uma rodinha no topo da câmera facilita muito na hora de trocar de função. Num instante você está filmando e, num *click*, fotografando ou assistindo ao que acabou de registrar. Os dois botões de *zoom*, mais ergonômicos, também são bem-vindos.

Mas voltemos à nossa praia paradisíaca. A água de coco já esquentou e aquela morena absurda acaba de convidar você para dar um megulho. Ela fala sobre uns peixinhos que ficam junto às pedras, enquanto você coloca a sua S300 numa cápsula transparente que vai chamar a atenção da garota imediatamente. Lindona e encorpada, a caixa estanque vai levar a sua curiosidade até 30 metros de profundidade. Lá embaixo, além de fotografar todos os peixinhos do mar, você pode filmar pequenas cenas subaquáticas da morena alucinante sem dar muita bandeira.

Botões bem localizados permitem regular tudo sem crise. O corpo é de policarbonato (plástico transparente) com visor de vidro.

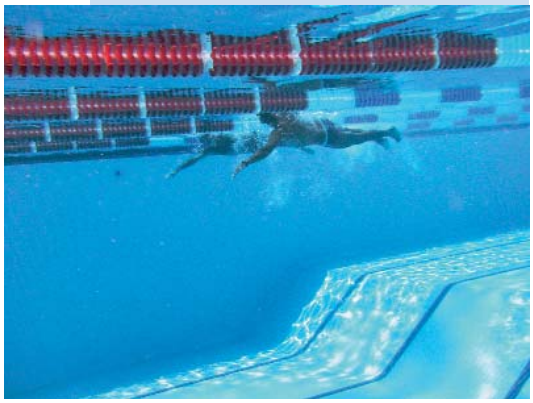
Hora do almoço, hora da caipirinha, hora de



Mario AV

O *case* protege enquanto deixa sua câmera com um ar cyberclubber

Nosso *test drive* foi feito em uma piscina de cinco metros de profundidade, sem morena nem peixinho, mas tudo funcionou perfeitamente



Heinar Maracy

CANON S300

Canon: www.canon.com.br
11-5070-7200
Preço: R$ 3.000
Resoluções:
Foto - 1600x1200, 1024x768, 640x480
Vídeo - 640x480
Portas: AV e digital
Dimensões: 94,8 mm x 62,5 mm x 29,9 mm
Peso: 180 g
Armazenamento: CompactFlash
Software incluído: ImageBrowser, Photo-Stitch e RemoteCapture
Bateria: recarregável de ion de lítio

Pró: Pequena; fácil de usar; grava mini-vídeos com áudio
Contra: Cara

CANON CP-10

Canon: www.canon.com.br
11-5070-7200
Preço: R$ 1.100
Kit com tinta e papel: R$ 60 (36 fotos)

Pró: Pequena; rápida; fácil de usar; qualidade fotográfica
Contra: Cara, cópias minúsculas

CANON WP-DC100

Canon: www.canon.com.br
11-5070-7200
Preço: R$ 850

Pró: Aguenta 30 metros; prática

Contra: Cara; trambolhuda



Minúscula, a CP-10 tem o visual inspirado nos velhos iMacs

correr para o quarto da pousada e ver com calma o resultado das experiências subaquáticas. Depois de uma rápida checada pelo visor, decida o que vale a pena passar para o papel antes de ligar a câmera direto na impressora de cartões. Compacta, pouco maior que um Walkman, a CP-10 trabalha com um formato insólito que deixa suas fotos com o tamanho e as bordas arredondadas de um cartão de crédito (perfeito para a confecção de crachás). Ela usa um sistema de *dye sublimation* de quatro passagens (ciano, magenta, amarelo e um verniz protetor), com resolução de 300 dpi a milhões de cores (24 bits). A qualidade da impressão é de cair o queixo, muito próxima ao resultado obtido num minilab digital *(ver Macmania 91)*. Pode-se manter o enquadramento original com bordas brancas ou pedir para a impressão "sangrar" (veja os exemplos). Para gerar pequenos adesivos (os japoneses são loucos por esses *stickies)* basta escolher a opção Multiple e colocar o papel especial na bandeja.

E o melhor de tudo: cópias em menos de um minuto. Imagine a cara da garota quando você chegar para o almoço com os registros fresquinhos do mergulho para dar de presente. Esse talvez seja o uso mais adequado dessa mini-impressora: compartilhar suas fotos com amigos e parentes sem esperar pela revelação, que só ocorre quando as férias já acabaram. M

TONY DE MARCO
Não larga sua S100 nem para tomar banho.



Escolha o formato: com margem, sangrado, em miniaturas. Só não esqueça de tirar as abinhas picotadas depois. As fotos à direita estão em escala natural







Sony 24x10x40x

Bom, bonito e barato



Não é lindo, mas e daí?

Power-Burn é mais uma daquelas siglas sonoras e elegantes que o sempre alerta pessoal do marketing inventa para diferenciar seu produto. Você sabe, que nem "Velocity Engine" ou "Digital Hub". No caso desse queimador de CD, o nome se refere a uma "tecnologia que previne as falhas de *buffer underrun*". Ou seja, a combinação de interface rápida (FireWire) e uma generosa memória interna elimina para sempre aquela antiga praga que criava descansos de copo com tanta facilidade. Por falar em rapidez: pelo amor de Deus, gravar um CD inteiro em menos de *três minutos* é tudo. Nem precisa ser mais rápido. Simplesmente além da crítica. Ainda mais ao levar em conta que organizar um CD de arquivo costuma levar muito mais do que os três minutos. O lado bom (ou ruim) é que o ato de gravar deixa de vez de ser aquele ritual elaborado de antigamente.

Belo bundle

O aparelho vem com dois CDs de instalação – um para Mac, outro para Wintel – em múltiplos idiomas, incluindo o português (de Portugal). Ele não instala drivers, porque com aparelhos FireWire isso não é necessário: basta plugar e usar. O que é instalado são alguns aplicativos em *bundle*, todos para o Mac OS clássico: um queimador (B's Recorder), com uma interface mais poluída que a do Roxio Toast, mas tão completo quanto ele; uma versão "light" do famoso programa de backup Retrospect, da Dantz; e três softwares de imagem da ArcSoft – um organizador de fotos digitais (PhotoBase), um editor de imagem (PhotoStudio) e um editor de vídeo básico (VideoImpression). Esses aplicativos de graça caem bem no Mac OS clássico, embora no OS X sejam redundantes. A única coisa que o X já não inclui é um editor de imagem. Pois o PhotoStudio é surpreendentemente competente, com uma grande variedade de controles e filtros (alguns até melhores que os originais do Photoshop!) e não omite certas funções importantes, como o Adobe Elements; enfim, resolve bem a parada para o usuário não-profissional.

SONY CRX1750L 24x10x40x

Sony: www.sonybrasil.com.br (11) 3613-9138

Preço: R$ 1.100

Pró: rápido; confiável; silencioso; FireWire é totalmente *plug-and-play*

Contra: Visual bege sem graça

Queimando um

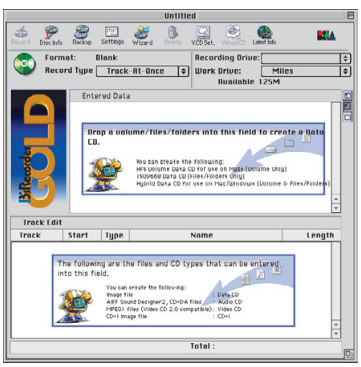
Mas voltemos ao assunto da matéria, que é o gravador. Embora a bandeja tenha encaixe para os mini-CDs de 8 cm (22 minutos/193 MB), o manual proíbe o uso dessa mídia e também dos CDs em formatos especiais. OK, não vou discutir. Por outro lado, fiz a experiência de gravar CDs *acima* da velocidade nominal deles – a maioria dos CD-Rs só garante a gravação até 16x. Discos de 80 minutos/700 MB costumam rolar a 24x, mas um ou outro se perde por erro na verificação. Melhor baixar a bola, ao menos com as marcas mais, digamos, "populares".

Já os discos de áudio queimados a 24x não apresentaram qualquer problema de reprodução em equipamentos de som domésticos ou portáteis. Fora isso, este drive foi o único capaz de ler certos CDs riscados que dávamos como perdidos.

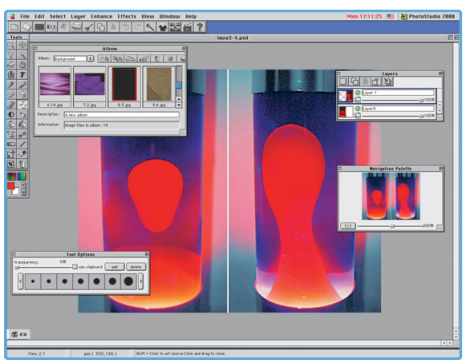
Duas coisas que me agradaram muito no produto são subjetivas, mas adicionam qualidade palpável à experiência de uso. A primeira é que ele não esquenta alucinadamente, como alguns modelos que equipam originalmente os Macs. A outra é que, mesmo girando os discos a velocidades brutais, o aparelho não faz barulho nem vibra. M

MARIO AV www.marioav.com

Precisa comprar urgente mais um tubo de 100 mídias Dr. Hank.



A documentação avisa que dá para gravar tudo isso



Boa surpresa: softwares para Mac no pacote

Coleção Pense Brincando

Três CDs para crianças como antigamente

A tecnologia como ferramenta para educação das crianças não é nenhuma novidade. Aliás, os pequenos "pegam" as coisas mais rapidamente do que os grandões. Pensando nisso, a Edmark, uma empresa amplamente conceituada na área do ensino, criou uma série de CDs chamada *Pense Brincando*, que chega ao Brasil pelas mãos da distribuidora PC@Home, totalmente dublados em português. Divididos por faixas etárias, os CDs trazem atividades ligadas à criatividade, solução de problemas e memorização, envolvendo música, pintura, matemática e até mesmo uma "bolsa de valores" organizada por um polvo que troca mercadorias com outros bichos ao redor do mundo (que fazem a saudação e se despedem usando palavras da língua natal de cada um) e um programa de edição de imagens "tipo Photoshop", para a turma alterar fotos com efeitos especiais.

Conforme a criança resolve os problemas, o nível de dificuldade vai aumentando, instigando a imaginação. "Pense Brincando 1" é para crianças de 6 a 9 anos; o 2, para idade de 8 a 11 anos; e o último é indicado para a turma de 9 a 14 anos. Uma das principais vantagens dessa coleção é que ela funciona em qualquer Mac usando um processador 68030 com 4 MB de RAM. Isso mesmo: aquele seu Mac antigo que estava meio encostado pode ganhar uma sobrevida, passando às mãos afoitas dos pequenos macmaníacos residentes da casa.

Mas essa compatibilidade reversa dos CDs da Edmark paga um preço relativamente alto. O visual das atividades é, para dizer o mínimo, ultrapassado. Criados em 1995, os CDs possuem uma animação tosca se comparada à de produtos similares atuais apesar de virem uma caixa de DVD supermoderna. E a dublagem em português, então... sem comentários. As crianças de hoje em dia, acostumadas a Flash, Director e outras tecnologias, podem achar o programa visualmente fraco. O conteúdo e as atividades são bacanas, já receberam dezenas de prêmios internacionais, não entendam mal, mas... vai ser difícil convencer um garoto de 14 anos a brincar com um programa desses, sem qualquer atrativo mais modeno. M



Este polvo troca tudo com outros bichos interessantes

COLEÇÃO PENSE BRINCANDO

Edmark: www.edmark.com
PC@Home: www.pchome.com.br/EDMARK.htm
Preço: R$ 41,75 (cada)

Prós: Educativo; níveis de dificuldade personalizados; compatível com Macs antigos.

Contras: Visual não atrativo; dublagem ruim; animação antiquada.



Fica difícil convencer a molecada a usar este software



Photoshop amador com visual antiquado

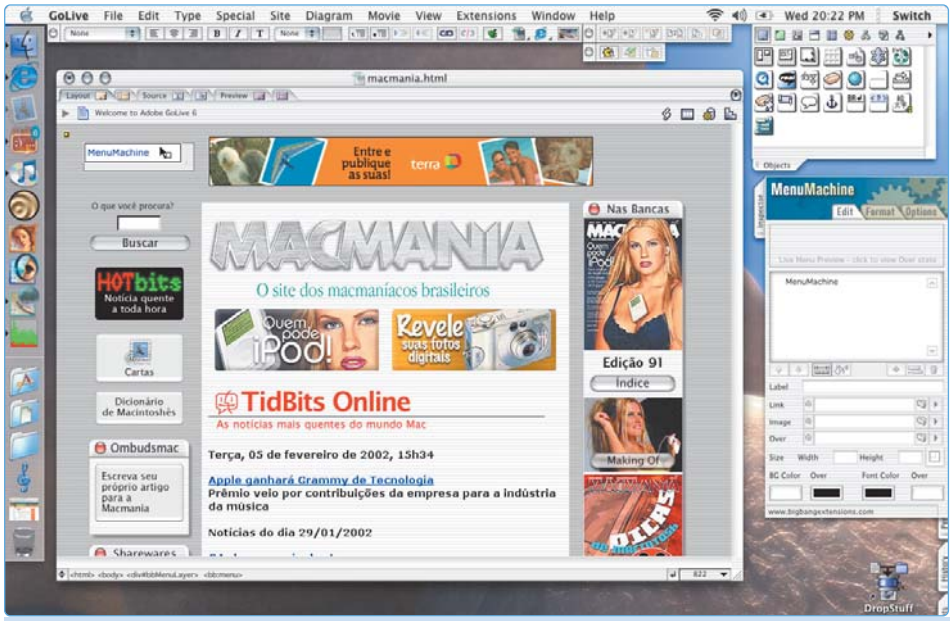
DAVID PORTELA

Adobe GoLive 6

Contra-atacando o Dreamweaver

Há anos a Macromedia vem aumentando agressivamente sua influência no mercado de desenvolvimento para a Web com os seus produtos Dreamweaver, Flash, UltraDev e Fireworks. Em agosto de 2001, completou sua linha de aplicativos Web com o lançamento do SiteSpring, software que se propõe a facilitar a comunicação e cooperação entre equipes de desenvolvedores Web.

Em janeiro deste ano, na Macworld de San Francisco, a Adobe lançou o GoLive 6, com o qual pretende contra-atacar e recuperar uma parte do mercado. O GoLive 6 não só contém as ferramentas de criação de HTML e DHTML presentes no Dreamweaver, mas também integra linguagens como ASP, PHP e JSP dentro do próprio aplicativo, acessando bancos de dados remotamente. Além disso, vem acompanhado pelo novo Adobe Web Workgroup Server, que apresenta muitas das funcionalidades oferecidas pelo SiteSpring da Macromedia.



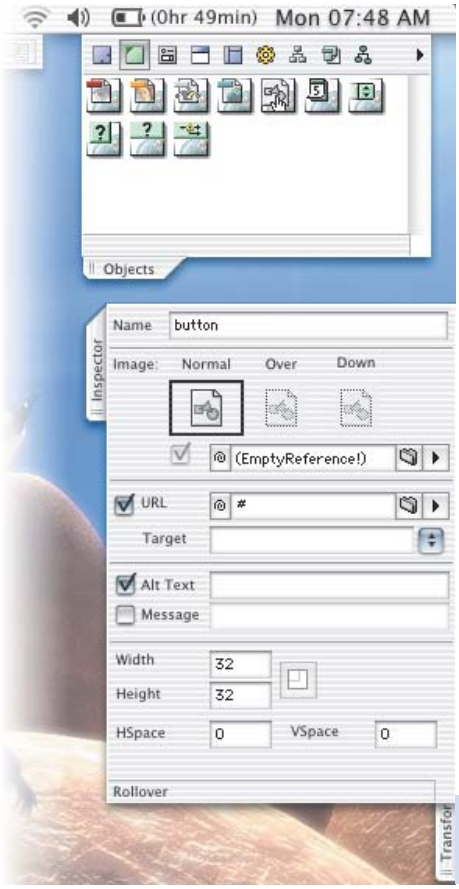
Mil e uma paletes, porém um espaço de tela bem utilizado. Extensões como o MenuMachine, que gera menus hierárquicos em DHTML automaticamente, são possíveis graças ao SDK aprimorado

Upgrade de eficiência

Embora pequenos melhoramentos possam ser notados na interface do GoLive da versão 5 para cá, somente algumas mudanças realmente chamam a atenção. Uma dessas é a nova habilidade de "esconder" as paletes do GoLive atrás de qualquer um dos quatro lados da tela, um recurso que com certeza agradará àqueles que têm que trabalhar com monitores menores.

Outra mudança na interface, desta vez direcionada aos usuários que gostam de "fuçar" no código, é a divisão da tela entre os editores de layout e código. O código fonte é atualizado automaticamente à medida que os elementos são arrastados para a página, podendo ser editado a qualquer momento e ter as alterações refletidas no layout.

A Adobe finalmente implementou "páginas mestras" (page templates), um recurso que há muito tempo existe no Dreamweaver. Usando páginas mestras, um designer pode definir apenas certas áreas de uma página como sendo editáveis, evitando assim que outros desenvolvedores acidentalmente mexam no seu trabalho. Quando uma página mestra é editada, o GoLive 6 automaticamente reflete as mudanças em todas as páginas que usam aquele template, acelerando o que normalmente seria uma árdua tarefa manual.



Nova interface para as paletes do GoLive permite utilizar ao máximo o espaço da tela

Conteúdo dinâmico

Algum tempo após o lançamento do GoLive 4, em 1999, a Adobe lançou uma extensão para o programa, denominada "Dynamic Link". A extensão permitia uma conexão precária com bancos de dados Access, assim como a criação de códigos ASP simples, arrastando elementos para a página. Na época, a Adobe prometeu lançar em seguida suporte para outras linguagens; lançaram o GoLive 5 em 2000 e o tal suporte não deu as caras.

No GoLive 6, o Dynamic Link volta de cara nova: "Dynamic Content". Com suporte para ASP, JSP, e PHP, permite que o desenvolvedor estabeleça uma conexão com bancos de dados via ODBC, JDBC ou SQL, arrastando campos e

Pró: Intuitivo. Integração com o Web Workgroup é simples e eficiente. Único programa profissional de criação Web para Mac OS X.

Contra: O Dynamic Content é um avanço, mas ainda é meio difícil de usar comparado com os outros recursos do programa. O Web Workgroup é bem lento, às vezes. Não existe versão em português.

Tá tudo na Web!

Vire um Pro no GoLive com as dicas e truques que estão nestes sites.

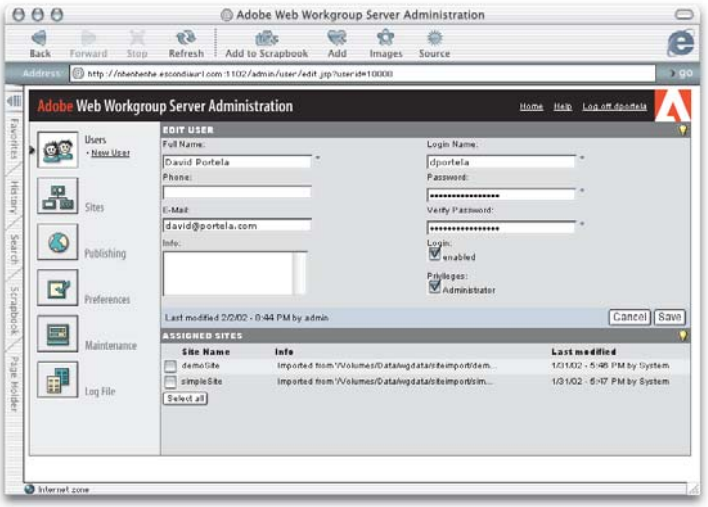
GoLiveHeaven www.goliveheaven.com
OUTactions www.outactions.com
Big Bang Extensions www.bigbangextensions.com
GoLive 5 Bible www.golivebible.com
Adobe Xchange www.actionxchange.com
GoLive-Talk List www.blueworld.com/blueworld/lists/golive.html

argumentos para suas páginas e assim criando sites verdadeiramente dinâmicos. Ainda demora um pouco para aprender a usar tal recurso, mas o nível de dificuldade não ultrapassa o do UltraDev da Macromedia, sendo certas coisas bem mais fáceis de se fazer no GoLive 6.

Equipes de trabalho

Um dos maiores benefícios do GoLive 6 é o Adobe Web Workgroup Server, um servidor que roda em Mac OS X e Windows 2000 e permite que vários desenvolvedores trabalhem em equipe, protegendo os arquivos abertos por um desenvolvedor para que não sejam modificados por outro ao mesmo tempo. O servidor também permite conexões WebDAV, o que significa que aqueles desenvolvedores que ainda usam o GoLive 5 e o Dreamweaver 4 poderão se conectar ao servidor e acessar os arquivos, porém sem as facilidades que a integração com o GoLive 6 proporciona.

Além de permitir acesso via GoLive 6 e WebDAV, o Workgroup Server tem uma interface Web bem completa, permitindo ao administrador configurar o servidor de onde estiver, acrescentando usuários e sites e modificando as opções de cada um.



O Workgroup Server pode ser configurado completamente através da Web

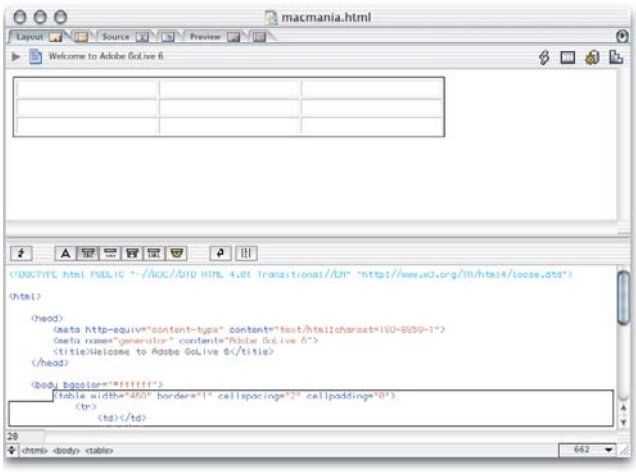
Versatilidade

Muitas outras ferramentas integram o arsenal do GoLive 6. O recurso de Diagrama do Site, que foi introduzido na versão 5, ganhou ícones novos e pode ser exportado para PDF e SVG. A versão Windows permite que documentos em WML sejam visualizados em browsers específicos para a linguagem. As facilidades WML do GoLive podem, no entanto, ser usadas para criar documentos desse tipo em ambas as plataformas.

O GoLive 6 também inclui uma versão "preview" de um editor SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language), que pode ser usado para criar apresentações para RealPlayer e QuickTime. Na verdade, de "preview" o editor não tem nada; cria muito bem o SMIL Basic e o SMIL 1.0. Só não compõe ainda o SMIL 2.0, e é por isso que o pessoal da Adobe resolveu esperar um pouco mais e chamar essa versão de "preview".

Além de tudo isso, o GoLive 6 exibe um alto nível de integração com os outros softwares da Adobe, especialmente o Photoshop, Illustrator e LiveMotion, incluindo suporte para variáveis de texto e transparência. Por fim, a extensibilidade do GoLive 6 é mil vezes melhor do que a da última versão. Alguns desenvolvedores de extensões e scripts para o programa, como a Big Bang (www.bigbangextensions.com) e a OUTactions(www.outactions.com) já estão fazendo barbaridades com o novo SDK (Software Developer's Kit), e prometem grandes lançamentos em breve. Não é necessário ser um cientista nuclear para acrescentar recursos ao programa, é só saber um pouco de JavaScript e ter muita paciência.

Divisão inteligente: páginas podem ser visualizadas por layout e código, simultaneamente



A hora da decisão...

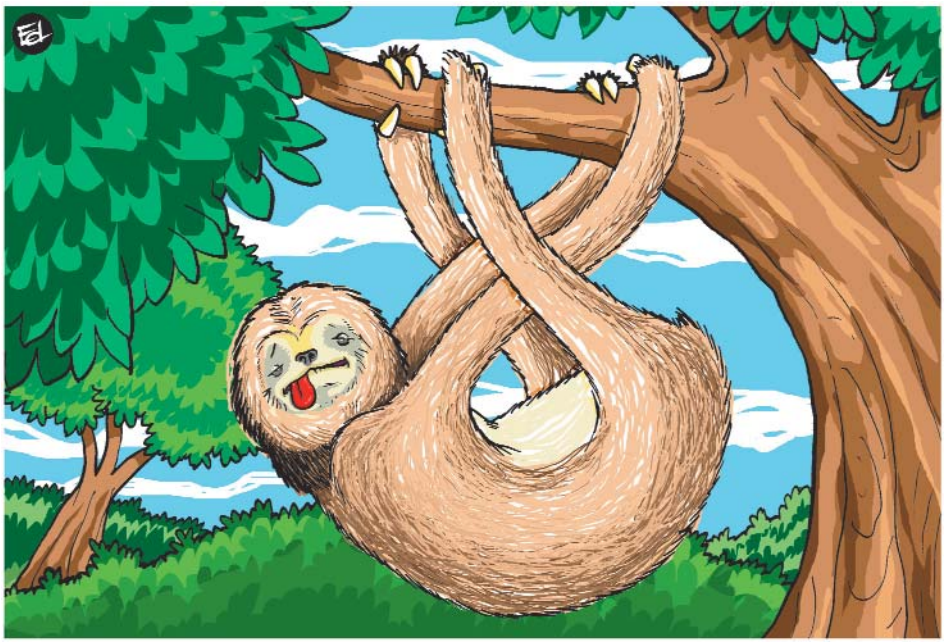
Para alguns, a conta é suficiente para escolher: o GoLive custa US$ 299, comparado com um custo total de US$ 1598 para obter os mesmos resultados com produtos da Macromedia (Dreamweaver UltraDev: US$ 599; SiteSpring 5 User: US$ 999). Para os usuários de Macintosh, o GoLive 6 representa a única solução de Web Workgroup disponível para a plataforma, já que o SiteSpring só roda em Windows NT/2000. Já para os que adotaram o Mac OS X, a Macromedia ainda não anunciou o cronograma para o lançamento da próxima versão dos seus softwares, fazendo do GoLive 6 o único aplicativo profissional de edição Web para o sistema operacional. M

DAVID PORTELA
É editor do site GoLiveHeaven.com, desenvolvedor Web free-lancer, e faz parte do Adobe GoLive Council, onde quebra o pau com os programadores alemães sobre os recursos do software.

ADOBE GOLIVE 6

Adobe Systems: www.adobe.com.br
Adobe: 0800-16-1009
Preço: US$ 534

O X da questão



Sempre gostei de Unix e sempre sonhei com um sistema mais inteligente. Adorei o Mac OS X, mas tenho minhas dúvidas se ele já está maduro o suficiente. Como colaborador da Macmania, compartilho a característica de adorar os produtos da Apple e gastar tempo, dinheiro e dor de cabeça, sendo um dos pioneiros a usar softwares e hardwares novos.

Já fui quase assassinado pelos colaboradores xiitas quando levantei os problemas do OS X, mas saí vivo da discussão, com menos vontade de escrever algo sobre o assunto, mas com mais convicção de que estava certo.

Apesar de ter trabalhado vários anos dando consultoria, hoje me considero um "usuário final" e, talvez por trabalhar em mercados onde o Mac é mais comum que o PC, conheço outros usuários, dos mais experts aos totais pokaprátikas.

Já escutei muitas críticas em relação ao OS X; a grande maioria em relação à facilidade de uso, que foi sacrificada. Basta tentar desinstalar alguns softwares, fazer backup do sistema ou tentar mover algumas pastas ou aplicativos do lugar para ver que o OS X é bem mais chato que o OS 9.

Em relação à interface, muita coisa ainda deve ser trabalhada; as janelas de Open e Save e o copy/paste entre o X e o Classic são ótimos exemplos disso. Desculpas sobre a dificuldade de unir o Unix a um ambiente gráfico complexo são ótimas para engenheiros, mas usuários querem que a coisa funcione na prática e não na teoria. Usuários como eu, que adoram resolver problemas e fuçar no sistema, são raros; a grande maioria quer esquecer que tem sistema operacional e não ler as mensagens de erros que aparecem na tela.

> O OS X é realmente tudo isso que estão prometendo? Ele já está maduro o suficiente para ser padrão em todo Mac que sair da caixa?

Se a desculpa for a de que os programas ainda não estão 100% adaptados ao OS X, eis mais uma razão para não torná-lo default.

Mas nada disso realmente me incomoda, nem mesmo o fato de a bateria do meu iBook durar muito menos.

O que pega de verdade é que o OS X é lento, lento, lento, lento, lento.

Não estou falando de aplicar um filtro no Photoshop, de velocidade para restartar, abrir um programa ou copiar arquivos pela rede. Estou falando de velocidade na interface, abrir janelas, pular de um programa para o outro, mudar de uma pasta de email para outra, andar pelos menus e submenus etc.

O usuário pode não perceber que demorou um segundo a mais para abrir uma apresentação no PowerPoint ou comprimir um arquivo, mas os milissegundos de demora para andar pelos bookmarks do Explorer ou navegar pelas janelas do sistema são sentidos e irritam qualquer usuário acostumado com o Windows ou com o OS 9. Quem trabalha com interface sabe que percepção não se conta no cronômetro.

O OS X poderia ser um sistema maravilhoso e ser implementado aos poucos, mas agora que todo Mac vai bootar primeiro pelo OS X, todo usuário que quiser esquecer da existência de um sistema terá que comprar um G4 com no mínimo 300 MB de RAM e o custo/benefício de um iBook básico vai pro saco em dois segundos.

Tenho um iBook branco (G3/500) com 576 MB de RAM. Ninguém pode dizer que é uma máquina lenta e muito menos antiga, a não ser quem ganha a vida vendendo computadores. Eu tinha 192 MB de RAM e era o suficiente no OS 9. Quando mudei pro X, tive que comprar mais memória e agora já sinto necessidade de comprar um Macintosh mais rápido.

Não quero levantar nenhuma discussão de prós e contras, nem provar que o OS X não presta. Estou usando o OS X e não devo voltar para o OS 9. Ele trouxe muita coisa boa e é um sistema melhor. Mas talvez a Apple tenha pecado em torná-lo padrão enquando ainda vende computadores menos potentes que um G4 ou enquanto não repetir o ganho de performance quando pulou do 10.0.3 para o 10.1.

A Apple já sabe da maioria dos problemas? Parece que sim. Ela está trabalhando neles? Parece que sim. A duvida é se veremos resultado em curto prazo ou se teremos que esperar o futuro, quando já teremos jogado nossos computadores no lixo mais uma vez e comprado Macs novos e mais rápidos.

Que o OS X será o melhor sistema do universo em médio prazo, não tenho dúvida, mas por enquanto, frases como "você se acostuma", "vale a pena" e a assustadora "compre uma máquina mais rápida" me fazem sentir no mundo Wintel. M

RICARDO CAVALLINI
ricardo@cava.com.br
É gordo e careca, mas seu sistema tem que ser perfeito.

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