ANO 9 Nº98 2002 R$ 7,00

BOOKMAKERS

MACMANIA

MEU OUTRO SISTEMA OPERACIONAL É UM JAGUAR

Velocidade máxima

Transforme seu Mac velho num bólido capaz de rodar o Mac OS X com um pé nas costas



Plug-ins de Final Cut Pro
Dê aquele grau no seu vídeo

.Mac
Pagar ou não?

Lightwave
Aprenda a mexer nele

OmniPage X
Funciona!

MPEG-4, AVI, DiVX, VCD...
Como ver filmes no seu Mac

Mini Drives
Muitos megas na palma da sua mão

ISSN 1414-4395

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

Departamento Jurídico:
Néria Dejulio

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

Capa: *Samuel Casal*

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

Assistentes de Arte:
Thaís Benite, Valquíria Gottardi

Revisora: *Julia Cleto*

Colaboradores: *Alexandre Boëchat, Ale Moraes, Carlos Bêla, 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, Junião, Luciana Terceiro, Luiz F. Dias, Marcelo Martinez, Mario Jorge Passos, Mauricio L. Sadicoff, Néria Dejulio, Orlando, Pavão, Rafael Coutinho, Renata Aquino, 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

As Cartas Não Mentem



3D no Mac

Foi muito bom ver um monte de 3D na última edição da Macmania. Sinal de que valeu a pena investir no Mac para meus trabalhos tridimensionais. Trabalho com o Strata há bastante tempo e agora desfruto das "graças" do LightWave, que se revela um software muito bom. Inclusive, ele me pareceu meio menosprezado em relação ao Maya nessa matéria. Tipo assim: quem não tem cão caça com gato mesmo. Mas pelas pesquisas que fiz e baseado no meu próprio aprendizado, vejo que o LightWave é um programa de gente grande, com qualidade comprovada em filmes de sucesso no cinema e na publicidade.

Renato Palmuti
renato@6bestudio.com.br

Venho através desta carta demonstrar a minha total indignação ao ler a reportagem 3D no Mac, onde tive o desprazer de deparar-me com a infame descrição sobre o LightWave 3D da NewTek, a qual acredito ser de origem de um autor que não possui conhecimento suficiente para poder escrever tal matéria. Meu nome é Antonio Carlos e sou diretor do departamento de computação gráfica e efeitos especiais da Multi Solution Filmes, produtora que pertence à Multi Solution Publicidade e Comunicação. Reparei que, em seu infeliz comentário inicial sobre o LightWave 3D, o autor fez comparações ao Maya, dando a entender que o LW, na minha opinião (assim como na de diversos estúdios de Hollywood e do mundo), uma das mais poderosas ferramentas de modelagem, render, partículas e animação de personagens existentes no mercado, não seria de total valia para profissionais que precisem de características tão profissionais. Trabalho com o LightWave 3D há um bom tempo, tendo tido experiências com diversos outros concorrentes diretos, inclusive o tal da comparação citada anteriormente, e não vejo desvantagens nos assuntos abordados. Pelo contrário, o programa da NewTek oferece uma rápida curva de aprendizado, um sistema bem flexível e intuitivo de animação e, volto a frisar, o melhor render existente por aí. Acho que seria interessante pedir para o autor desse texto assistir a filmes como: Black Hawk Down, Blade 2, Brotherhood of the Wolf, FoodFight!, Master of Disguise, No Good Deed, Panic Room, Rollerball, Scooby Doo, The Time Machine, Undercover Brother e Jimmy Neutron, entre outros, somente no ano de 2002. Das produções um pouco mais antigas cito Armageddon e Blues Brothers 2000, de 1998; Jurassic Park III, Behind The Enemy Lines, A.I. Artificial Intelligence e Final Fantasy (modelagem), de 2001; Titanic, The Fifth Element, Spawn e Men in Black, de 1997; Dungeons & Dragons, Mission to Mars, Red Planet e X-Men, de 2000, entre muitos outros filmes e seriados que sequer caberiam nesta página. ANTES de fazer um comentário daquele!

Antonio Carlos Maldaun
tonymalda@multisolution.art.br

Sou usuário de LightWave há pelo menos seis meses e escolhi esse software não pelo preço, mas pelo que me oferece e pelo que tenho visto na mídia ultimamente. Confesso que no início quis optar pelo Maya, da Alias, mas sou um macmaníaco e não existia a última versão do Maya para Mac, bem como muitos plug-ins. Não acho justo que vocês digam que o LightWave fique atrás do Maya ou que seja inferior. Além disso, acredito que o LightWave deve ganhar um maior espaço de mercado que o Maya (se a Alias não descer do "salto alto").

Jorge Ribeiro
jribeiro@neogama.com.br

Onde estavam todos esses usuários de LightWave quando estávamos fazendo a matéria? Cansamos de procurar alguém para "defender as cores" do LightWave em nosso artigo feito a seis mãos. Acabou que cada autor puxou a sardinha pro seu programa preferido e o LightWave, que com certeza merecia uma avaliação melhor do que a que recebeu, ficou a descoberto. Como penitência, estamos começando nesta edição uma série de tutoriais com esse programa, desenvolvidos pela CAD Technology. É só baixar a demo e seguir as instruções.

Botão de shutdown

Recentemente comprei um G$, ops, G4 Quicksilver. E a falta do botão de *shutdown* nos novos teclados me desagradou muito. Na tentativa de solucionar o problema, minha primeira experiência foi colocar aquele programinha Shut Down, que vinha antigamente no Apple Menu, no Hot Functions Keys utilizando a tecla F15. Mas como perdia os outros atalhos nas teclas de função nos programas, desisti dessa idéia. Tentei então fazer um AppleScript, que mando anexado. Minha idéia era manter ele rodando sempre em *background* (*startup folder*) e quando a tecla F15 fosse acionada, ele mostraria a janela perguntando do *shutdown* (algo bem próximo do antigo botão de shutdown no teclado). Mas não achei nenhuma documentação do AppleScript sobre a possibilidade de realizar comandos via teclado. Isso é possível? Se sim, onde encontro a documentação necessária para terminar o script de *shutdown*? Ou, quem sabe, vocês teriam alguma outra opção?

Paulo Brüning
paulo_bruning@hotmail.com

Você teria menos trabalho se tivesse tentado teclar Control Eject. Isso faz com que uma caixa de diálogo apareça perguntando se você quer desligar o computador.

Mac x PC?

O meu Mac de 867 MHz é mais rápido ou igual a um PC de 1,2 GHz? E o desempenho? Por quê?

Rodrigo Scotti
scotti@elena.com.br

Em nossos testes, em um plano inclinado em 45 graus ou superior, o Mac apresenta uma velocidade 25% maior devido ao menor atrito e maior aerodinâmica de suas formas curvilíneas. Quanto ao desempenho, depois de algum tempo de relacionamento ele tende a diminuir. Mas não se preocupe, isso é normal. Tente surpreender seu Mac, demonstre seu interesse, seja criativo e amoroso. E pare de tentar compará-lo com outras plataformas. Essa é a melhor maneira de desgastar sua relação e prejudicar seu desempenho.

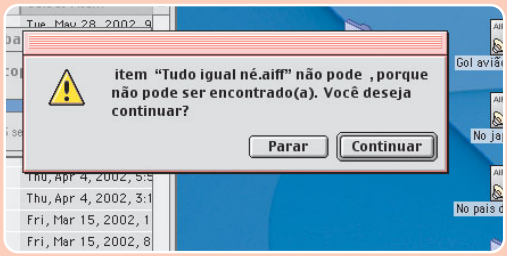
Virtual PC rulis!

Quero dizer que, um pouco ao contrário do que está dito na edição 95, não acho o desempenho do VPC 5.0 tão lamentável, já que, sendo engenheiro, utilizo o AutoCAD 2000 com um fazer e desfazer de tarefas bastante confortável; a própria abertura de projetos no CAD é bastante rápida, aliás, tão ou mais rápida do que tenho visto em muitos pecezinhos reais de amigos de profissão que utilizam o CAD. Ao "startar" o PC e também ao "desligá-lo", percebo que ele o faz com menos "lambanças" do que os PCs reais e em pouco

Índice

4 *Cartas*
6 *Mac na Mídia*
7 *Hugo*
8 *Macworld NY*
12 *Tid Bits*
18 *Envenene seu Mac*
28 *Plug-ins de Final Cut Pro*
36 *Sharewares: DiVX*
40 *Workshop: LightWave 3D*
44 *Mini Drives*
48 *Help*
50 *Simpatips*
51 *MacPRO*
56 *OmniPage Pro X*
60 *Iomega HDD 30 GB*
66 *Ombudsmac*

Bomba do redator



Não pode porque não pode? Tá bom, fazer o quê...

Sérgio Miranda
miranda@macmania.com.br

tempo, sendo que utilizo o Mac OS 9.1 num G4/466 com o Windows XP Home no VPC.
Finalmente, considerando que, como ilhas, estamos cercados de Windows por todos os lados, acho uma excelente aquisição o Virtual PC, pois podemos trabalhar com as duas plataformas sem ter que (Deus me mantenha a salvo) adquirir um pecezinho. O próximo sonho de consumo será um Titanium, também com VPC.

Ademir Moreira da Silva - Araçatuba (SP)
amsprojetos@folhanet.com.br

Nada como a opinião de quem realmente usa o programa. Nós aqui temos que nos virar para fazer uma resenha em poucas semanas e nem sempre damos a visão exata de como é um programa no dia-a-dia. Mas para isso serve esta seção de cartas.

Covardia

Meu nome é Leonardo Oliveira, sou um técnico certificado pela Apple e, como muitos outros, trabalho com isso há cinco anos. Sei que minha opinião sobre esta revista não mudará os ganhos mensais, mas a partir desta edição nunca mais coloco as mãos na revista de tão decepcionado que fiquei quando vi a lista de técnicos que vocês covardemente colocaram em suas páginas. Eu e alguns amigos de trabalho nos sentimos "injustiçados", pois vocês não procuraram saber realmente quem são os técnicos autorizados pela Apple a dar suporte no Brasil. Existem inúmeros técnicos certificados que não estão na sua pobre e incompleta lista. Eu leio e aconselho, ou aconselhava a Macmania a todos os meus clientes, pois a revista realmente tem um conteúdo legal e agradável de ler. Eu sou (era) daqueles que espera o carteiro e perguntava quando chegaria a próxima. Achei covardia, pois estamos todos no mesmo barco, a cada dia conquistando novos clientes e relacionamentos, e esse tipo de coisa só atrapalha. Vou aconselhar a empresa em que trabalho e sou sócio a nunca mais anunciar na Macmania e a todos que perguntarem, direi que no Brasil infelizmente revista boa de Mac não existe, que infelizmente temos que gastar um pouco mais e comprar algo realmente completo como a Macworld, MacToday, MacTech etc. Sete reais na Macmania não vale. De tão desanimado dei a revista novinha para o cachorro brincar. Ele adorou.

Leonardo Oliveira
leo@hibiscus.com.br

Uma prova de que seu cachorro tem mais bom senso do que você. Durante dois meses convocamos os consultores a enviar seus dados para nós, para montarmos nosso tabelão. Sabíamos que alguns iam ficar de fora, mas encaramos essa tabela como apenas um ponto de partida. Ela já está em nosso site e será atualizada periodicamente, servindo de apoio para os macmaníacos que se encontram com problemas e não sabem a quem recorrer. Em vez de subir nas tamancas, rodar a baiana, chutar o balde e o pau da barraca, mande um email para redator@macmania.com.br *com seus dados. Caso você seja um cachorro, por favor, avise o seu dono.*

Mac na ciência

Gostaria de sugerir uma pauta: o uso do Mac na ciência. Sempre que assisto a programas sobre sequenciamento de DNA, vejo Macs ligados a equipamentos que fazem esse tipo de análise. Recentemente recebi uma *newsletter* da Apple sobre um cientista que usa Macs para gravar vídeos de células em microscópio.

João Henrique de Oliveira Kocssis
jhokcss@uol.com.br

Deu sorte. Sua sugestão já foi atendida com uma matéria que fala do uso do Mac no Projeto Genoma prevista para a próxima edição.

OS 9 Forever

Parabéns pela revista. Já faz mais de um ano que sou assinante e sempre me surpreendo com o tamanho do conteúdo, mas já que esse quadro é para mandar CARTAS, SUGESTÕES E RECLAMAÇÕES, gostaria que dessem mais espaço para os Macs mais antigos, que merecem ser lembrados de vez em quando, e também para sistemas como o Mac OS 8.0 até 9.x. Vocês só falam sobre o X. Eu tenho um iMac 333 e não pretendo instalar o Mac OS X, simplesmente porque só tenho 160 MB de memória e um HD de 6 GB, e portanto o OS 9.2 já está de bom tamanho.

Newton Fonseca
newtonfv@gmx.net

Para Jobs, esse ingrato, o Mac OS 9 morreu. Mas para nós ele continuará sempre vivo em nossos corações e iMacs 233, que ainda dão no couro aqui na redação. É fatal falarmos cada vez mais do OS X, pois ele é notícia. Novos progamas, periféricos, tecnologias e essas coisas sobre as quais escrevemos a respeito sairão em breve apenas compatíveis com o novo sistema. E os novos usuários que entrarão para a plataforma não saberão, não vão querer saber e terão raiva de quem sabe o que são extensões, Chooser e erros tipo 10. Mas não se preocupe, sempre teremos um espaço para falar de máquinas antigas, como prova o artigo de capa desta edição, sobre como envenenar o seu Mac. Quem sabe você não se entusiasma, dá uma garibada no seu 333 e passa logo para o OS X?

Cadê o romantismo?

Vocês são engraçados. Não no sentido literal, e sim no irônico. Deixar apenas o Ombudsmac para apontar os problemas da marca Apple é covardia com o usuário. Essa política de vocês de "não perder o anunciante" está chegando ao extremo, eu sei que de alguma forma a revista precisa se pagar, mas a seção de cartas, por exemplo, virou uma barra-de-saia-da-mãe para a Apple e ai de quem reclamar dela: vocês tiram barato, ignoram, dão respostas curtas e não levam a sério o que o leitor tem pra falar. Acompanho a Macmania mensalmente desde o número 20; antes disso cheguei a ver vocês vendendo assinaturas dela em uma Fenasoft quando ainda estavam engatinhando, parecia um fanzine pelos textos de "guerrilha" e falavam que era "uma revista de Macintosh com o papel couchê do miolo com a mesma gramatura da capa". Entendo a mensagem: uma revista com consistência. Não que vocês a tenham perdido, mas perderam o romantismo daquela época. Boa sorte.

Alessandro A. Librandi
imagem@saga.quadrinhos.com.br

Respostas na bucha são a marca registrada desta seção desde o número 1. Continuamos os mesmos velhos últimos românticos, apenas um pouco mais velhos. E menos pacientes com essa molecada que fica chorando que Mac é caro, que a Apple não faz um modelo da cor que eu quero, que não tem mais iTools de graça ... No nosso tempo você pagava US$ 4 mil para um muambeiro trazer um SE/30 e ainda corria o risco de abrir a caixa e encontrar um monte de tijolos embrulhados em jornal. Hoje você pode comprar um iBook no shopping e pagar em 10 vezes. Quer reclamar, reclame, mas aguente as respostas, porque mesmo velhos e românticos, não damos mole. Não levamos a sério as cartas dos leitores porque sabemos que os realmente sérios têm mais o que fazer do que ficar mandando cartinhas pruma revista boca-dura como esta.

Exija o Original II

Finalmente encontrei a Macmania nas bancas aqui de Curitiba e, lendo a seção de cartas (é, vamos ter que guardar o dinheiro mesmo... Se bem que me disseram que tem uma atriz pornô famosa que usa Linux; precisamos descobrir qual!), vi a resposta de vocês para a carta "Exija o Original". Como pessoa com "grande experiência" na área de emuladores de Mac, resolvi fazer um complemento:

• Basilisk II: ele só emula Macs 68K (no máximo 68040 com FPU, com alguns bugs de brinde), então o máximo que dá para rodar é o Mac OS 8.1. Dá pra brincar um pouco e conhecer o Mac, pra quem nunca viu, mas não espere muito dele. Se quiser instalar no Linux, leia o tutorial (de minha autoria) publicado na Revista do Linux, edição 28. Dá pra ler, gratuitamente, o artigo no site da Revista do Linux em:
www.revistadolinux.com.br/ed/028/assinantes/emulador.php3
Se quiser saber como instalar o Basilisk no Windows, tem uma página em português sobre o assunto em:
www.basilisk.hpg.ig.com.br/index.htm
E vários tutoriais em inglês em:
www.emaculation.com
Aliás, o emaculation.com é um site totalmente dedicado à emulação do Mac no Windows. E esqueça a idéia de emular um G4. Ninguém conseguiu, até agora, emular sequer um PowerPC 601, quanto mais um G4.
• Liquid: Ele nada mais é que um tema para o KDE, uma das interfaces gráficas do Linux, assim como aquelas "skins" de Mac OS X ou Windows 98 para o Kaleidoscope no Mac OS 8/9. É bonito, mas visualmente prefiro o Keramic. Mais informações: www.kdelook.org

Rafael Rigues
rigues@terra.com.br

Grande Rafael! Isso é praticamente uma matéria. Atriz pornô que usa Linux? Não foi aquela que fez "Virgens debugadas VII"? Ou seria a de "Compilações Anais XII"?

Assim nascem os spammers!

Preciso de um programa que me forneça emails aleatórios pelo país para que possa fazer propaganda de um projeto que tenho. Vocês têm algo que equivalha a um catálogo ou lista? Se eu estiver no caminho errado para divulgar meu artigo, que outro rumo posso tomar para contatar o maior número de pessoas possível? Não acho que ter uma página seja a solução! Enfim, se puderem me ajudar, agradeço muito!

Luciana Pinheiro
lulis.pinheiro@uol.com.br

Sim, você está no caminho errado, erradíssimo. Mandar mensagens não-solicitadas (conhecidas também como spam, ver Macmania 97) é a melhor maneira de fazer seu projeto ser conhecido, odiado e desprezado por milhares de pessoas. Um site pode não ser a solução, mas é um bom começo. Um formulário para cadastrar quem realmente está interessado no assunto, melhor ainda. Depois é mandar press-releases para revistas e sites que tenham a ver com o tema. É o melhor jeito de começar o boca-a-boca sobre o seu projeto, esse sim, o grande meio de divulgação de idéias pela rede.

Errata

Na última edição, identificamos erroneamente o monitor de tela plana da Samsung fotografado no Centro de Soluções Apple como sendo da Sony.



O Mac na Mídia

TONY DE MARCO



NOSSA CAIXA, NOSSO iBOOK

Isso aí: site de banco público tem que rodar em Mac redondinho, senão não ganha prêmio.



NOVO POLO, iMAC VELHO

Eles esqueceram a barra de menus mas distorceram as telas do Explorer direitinho.



O BRADESCO USA INTEL, MAS OS CLIENTES USAM MAC

A hiper-mega-seta do Mac OS deixa clara a preferência dos usuários.



MAC DONALD'S

A toalhinha da bandeja presta homenagem à plataforma mais apetitosa. Dica do Ale Mello.



iMAC NOVO AINDA É NOVIDADE

O Speedy News tá ligado e já usa o pão de batata em seus emails desde fevereiro. Valeu, Ale Boëchat.



CHAMA O JURÍDICO!

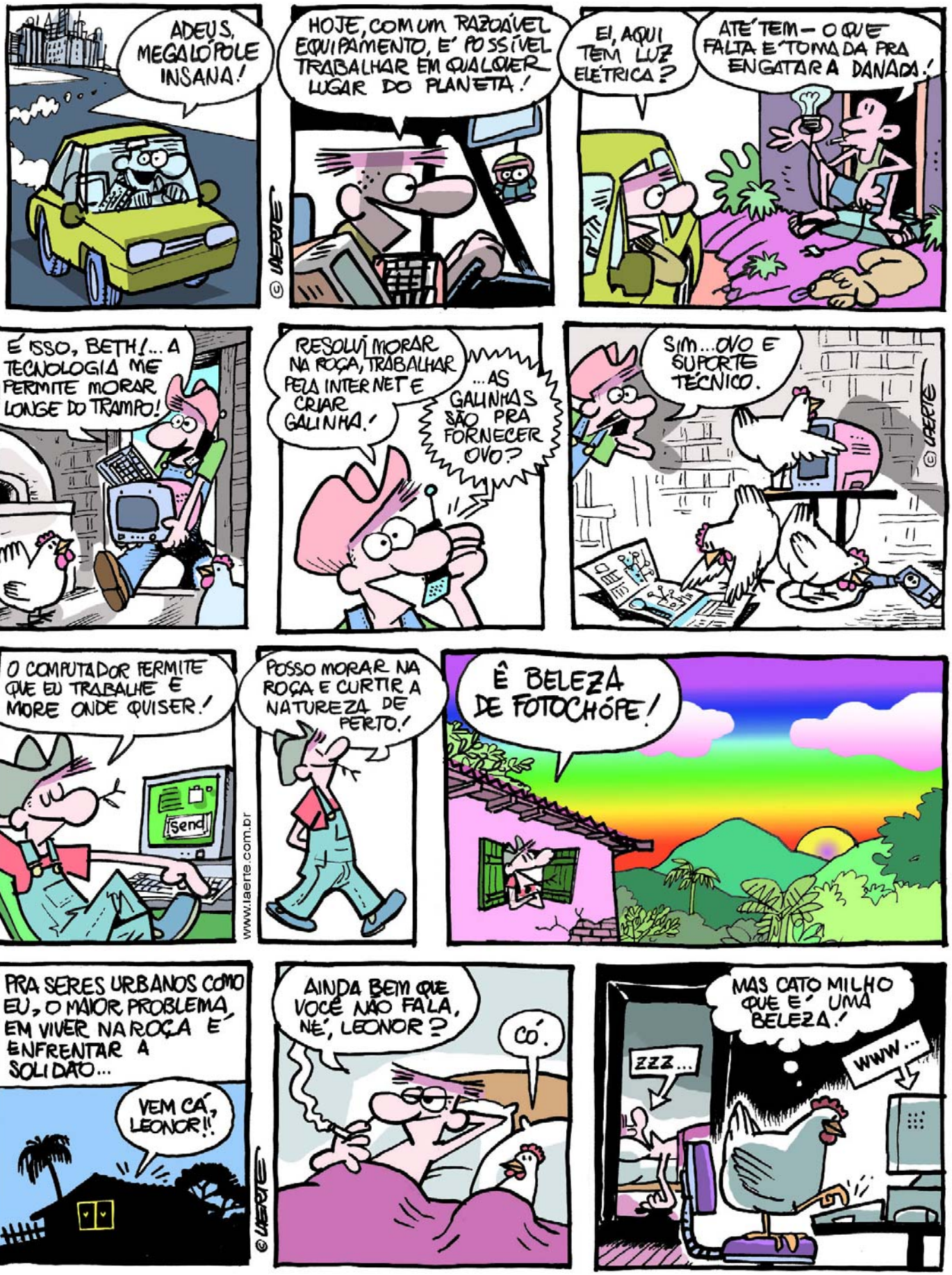
Para uns é provocação, para outros, pecado. Mas é só um lugar-comum.



THE POWERBOOK TITANIUM IS ON THE TABLE

Estude no livro mais leve e mais fino com a vantagem de mudar todas as palavras de português para inglês num único clique no Mac OS X. Dica do Diógenes Rodrigo.

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


ADEUS, MEGALÓPOLE INSANA!
HOJE, COM UM RAZOÁVEL EQUIPAMENTO, É POSSÍVEL TRABALHAR EM QUALQUER LUGAR DO PLANETA!
EI, AQUI TEM LUZ ELÉTRICA?
ATÉ TEM – O QUE FALTA É TOMADA PRA ENGATAR A DANADA!
É ISSO, BETH!... A TECNOLOGIA ME PERMITE MORAR LONGE DO TRAMPO!
RESOLVI MORAR NA ROÇA, TRABALHAR PELA INTERNET E CRIAR GALINHA.
...AS GALINHAS SÃO PRA FORNECER OVO?
SIM... OVO E SUPORTE TÉCNICO.
O COMPUTADOR PERMITE QUE EU TRABALHE E MORE ONDE QUISER!
send
POSSO MORAR NA ROÇA E CURTIR A NATUREZA DE PERTO!
É BELEZA DE FOTOCHÓPE!
PRA SERES URBANOS COMO EU, O MAIOR PROBLEMA EM VIVER NA ROÇA É ENFRENTAR A SOLIDÃO...
VEM CÁ, LEONOR!!
AINDA BEM QUE VOCÊ NÃO FALA, NÉ, LEONOR?
CÓ.
MAS CATO MILHO QUE É UMA BELEZA!
ZZZ...
WWW...
© LAERTE
www.laerte.com.br

Uma Macworld muito estranha

Pouco hardware, muito *hype* e decisões polêmicas marcam a feira da Apple deste ano em Nova York

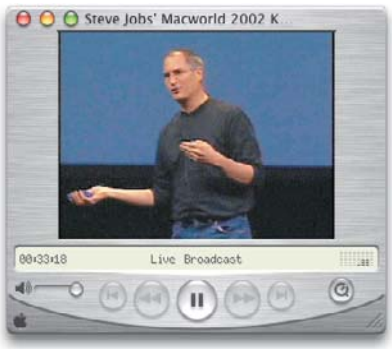


Steve Jobs esteve em dia menos inspirado que o normal. Como novidade, a escalada da hostilidade verbal contra a Microsoft. Por sinal, esta foi a primeira apresentação de Jobs na Macworld desde seu retorno em 1997 em que a Microsoft não participou

No começo, tudo de acordo com o figurino. **Steve Jobs** subiu ao palco do Javits Convention Center, em Nova York, para mais uma vez abrir uma Macworld Expo. Para começar, uma enxurrada de estatísticas mostrando que o Mac OS X e a campanha **"Switch"** – com depoimentos de usuários de PC que desertaram para o nosso lado – são um sucesso. Nada sobre os não muito alentadores números financeiros apresentados no balanço trimestral, divulgado no dia anterior.

Em seguida veio o principal: **Jaguar,** também chamado "Mac OS X 10.2". Primeiro as boas: anteciparam a data de lançamento (de final de setembro para 24 de agosto); o sistema está mais rápido em qualquer Mac (apesar de só mostrar o poder do Quartz Extreme em Macs com vídeo nVIDIA GeForce ou ATI Radeon AGP 2x com no mínimo 16 MB), 150 novas funções e novos programas. A demonstração aconteceu quase sem problemas – só o Mail resolveu não funcionar direito na hora de mostrar o filtro antispam.

Depois, as más: o Jaguar vai ser um upgrade pago. Quem quiser o novo sistema vai desembolsar US$ 129 (cerca de R$ 400 no Brasil). Se fosse o 10.5, ninguém ira reclamar; afinal, ele segue a política de upgrades pagos que começou com o System 7.5 (na verdade é até mais complacente, posto que a última versão paga saiu há um ano e meio). Mas como é "só" 10.2, muita gente chiou. Quem comprar um Mac a partir de agora vai receber o Jaguar pagando US$ 20 (custo de envio).



O streaming ao vivo da apresentação foi o primeiro *webcast* em MPEG-4 em larga escala do mundo. Ele pôde ser visto com o QuickTime 6 final, liberado para download dias antes do evento

Jobs declarou que a Apple é atualmente o maior distribuidor de **Unix** do mundo *("maior que a Sun, maior que o Linux!")* e que a transição para o OS X está rolando, apesar de um funcionário graduado da Microsoft ter reclamado publicamente que a Apple "não estaria se esforçando o suficiente" para acelerar a adoção do OS X. A Microsoft, por sinal, nem deu as caras durante o discurso – desde 1997, ela era presença garantida na abertura da Macworld com algum produto novo – e Jobs não poupou *jabs* verbais. Dois exemplos:

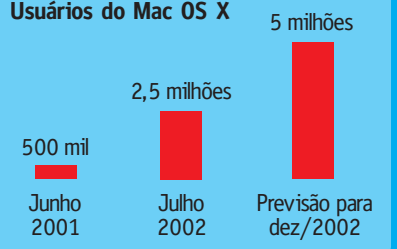
"Está todo mundo embarcando no vagão do MPEG-4, exceto a Microsoft."

"A taxa de adoção do OS X é a maior de todas, superior à do Windows XP."

A Apple em números

Os dados que Steve Jobs adora mostrar para provar que a Apple está no caminho certo

Usuários do Mac OS X



Usuários do iTools



Macs vendidos com o OS X instalado cujos donos preferiram continuar dando partida por ele: **77%**

Downloads do iPhoto: **4 milhões em 6 meses**

Downloads do iTunes 2: **14 milhões**

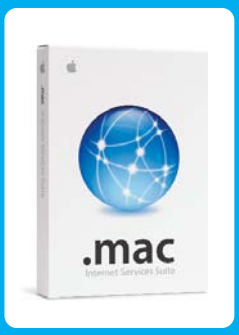
A Apple precisa de você

Outra coisa que ficou bem clara foi a necessidade da Apple de ganhar um troco a mais. Com os lucros irrisórios do último trimestre e os solavancos na economia dos EUA (e mundial), a empresa está na corda bamba. Esse fato parece ter impulsionado várias decisões anunciadas na Macworld. Ao que parece, a ordem é cortar custos, tornar o Jaguar irresistível para forçar a migração para o X e, consequentemente, aumentar as vendas de hardware, principalmente no mercado profissional. No setor "corte de custos", a principal decisão foi o fim do serviço gratuito iTools. Os dois milhões de assinantes do iTools agora terão que desembolsar US$ 49 (US$ 99 para quem entrar agora) por ano para entrar no serviço online da Apple, reformado e rebatizado como **.Mac.**

A comparação com o .NET da Microsoft é tão óbvia que o próprio Jobs fez uma brincadeira: ".mac, de onde será que eles tiraram esse nome?" Segundo ele, a Microsoft fala muito sobre os tais "serviços de Web", mas é a Apple que os vem implantando na prática, com o iTools. A ordem agora é ir agregando novas funções ao .Mac, de modo que ele se torne totalmente integrado ao Mac OS.

Proteste!

Contra ou a favor?



A gritaria provocada pela decisão da Apple em acabar com o iTools e cobrar pelo seu substituto foi ampla e irrestrita. Você utilizava o email @mac.com, guardava um arquivinho no seu iDisk e até colocou umas fotos na sua Home Page mac.com usando o iPhoto, e ficou muito decepcionado com Steve Jobs porque agora tudo isso será cobrado? Participe do abaixo-assinado "Preocupação com o Alto Preço do Serviço .Mac" (www.PetitionOnline.com/iTol/petition.html), que será enviado a Steve Jobs. Mas se você é um velho macmaníaco rabugento que acha que a Apple está certa em cobrar por um serviço que é caro mesmo, e não existe mais "de graça" na Internet, e a quantidade de novos serviços vale muito a pena e está pronto para pagar por eles, participe do abaixo-assinado "Usuários de Mac Contra os Chorões do .Mac" (www.petitiononline.com/MUAMWW/petition.html).

Até o fechamento desta edição, os chorões estavam ganhando de longe, com 26.449 assinaturas (chegaram a ficar em primeiro lugar no ranking do Petition Online) contra 909 da lista dos pró-Apple.

Agora, falando sério: para mandar uma sugestão ou reclamação sobre o serviço .Mac para a Apple mesmo, entre na página do serviço (www.mac.com) e clique em "Feedback". As mensagens, é claro, precisam ser escritas em inglês.

iMac largão

O principal lançamento de hardware da Apple na feira foi um novo modelo de iMac G4, com uma tela de 17 polegadas em proporção larga *(landscape)*, chip de 800 MHz e SuperDrive. Preço: US$ 1.999. O modelo de 800 MHz com tela de 15 polegadas caiu US$ 100 (voltando ao preço original do lançamento).



Celular conversa com o Mac

Hub expandido

O diagrama do "hub digital" foi expandido, incorporando dois novos acessórios: PDAs e celulares. Em relação aos primeiros, Jobs não mostrou nada, mas fez uma demonstração de como o Jaguar vai sincronizar dados com celulares GRPS (e demonstrou a conexão com um modelo da Sony Ericsson, vendido no Brasil pela TIM). Agenda, contatos, calendário e outras informações poderão ser trocadas através de um adaptador Bluetooth USB.

Vale a pena?

Compare e decida

Serviço	iTools	.Mac
Preço	Grátis	US$ 99 por ano (US$ 49 para quem já usa o iTools)
O que vem	iDisk com 20 MB, conta de email @Mac e página pessoal (Home Page) grátis	iDisk com 100 MB, becape, anti-vírus, conta de email de até 15 MB e suporte técnico online. Se você quiser, pode comprar uma caixinha com um CD de instalação



O que há de novo no iMac? Uma tela em proporção 16:10, melhor para assistir a DVDs e editar vídeo. Abaixo vemos que, embora a superfície da tela de 17" seja só um pouco maior que a de 15", a quantidade de pixels é quase dois terço maior

Largura: 38,4 cm – Resolução default: 1024x768 pixels



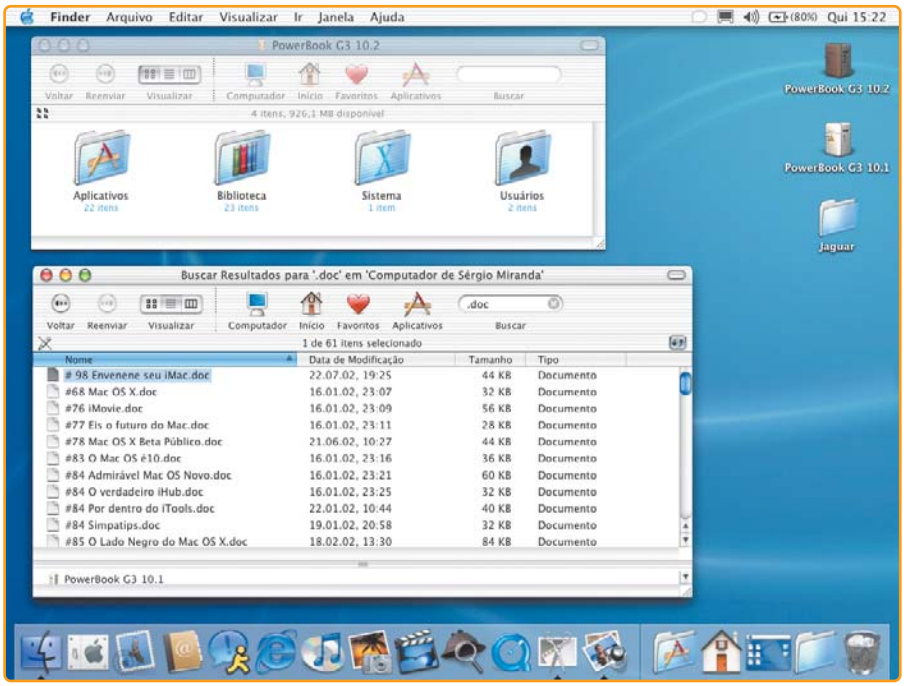
Largura: 42,3 cm – Resolução default: 1440x900 pixels



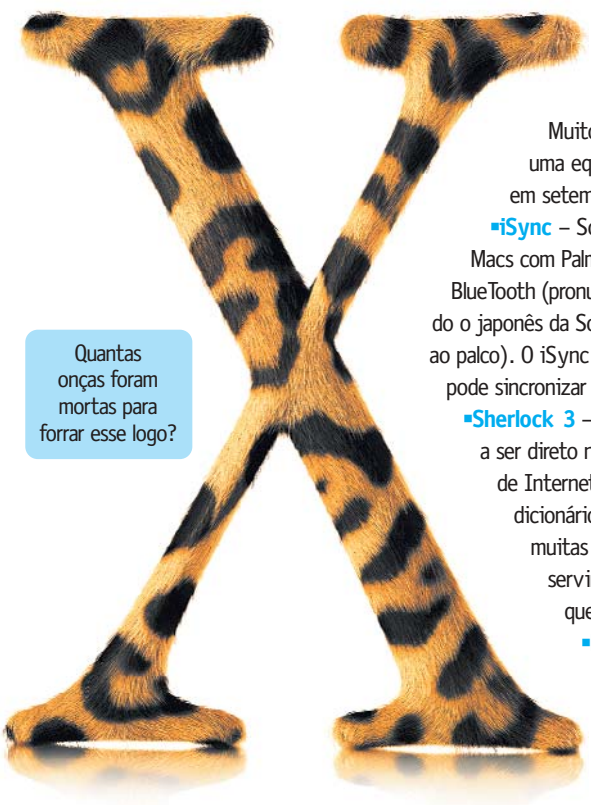
A onça mostra suas garras

São mais de 150 novas funções *("menos de US$ 1 por função"*, segundo Steve, o Honesto). Num esforço concentrado, vamos tentar demonstrar o impacto que o Jaguar vai ter sobre nossas vidas. Se você ainda não passou para o OS X, este é o momento. Se já passou, vai adorar o novo upgrade.

▪**Rendezvous** – Se algo no Jaguar pode ser chamado de "revolucionário", é o Rendezvous. De maneira simples, é um protocolo de rede que encontra *sem a necessidade de qualquer configuração* qualquer Mac ou periférico numa rede TCP/IP local. Jobs demonstrou duas possibilidades de uso: uma rede de comunicação instantânea via iChat e a possibilidade de tocar no iTunes músicas localizadas em outro Mac na rede via streaming. Esse esquema também funciona com o iChat, e as empresas Epson, HP e Lexmark vão adotar o Rendezvous em suas próximas impressoras.



Novo Finder, além de ficar "parado na rodinha" com muito menos frequência, apresenta novidades excelentes. Acima, a vista por ícones mostra o número de itens dentro das pastas; abaixo, o resultado de uma busca pelo mecanismo embutido na própria janela



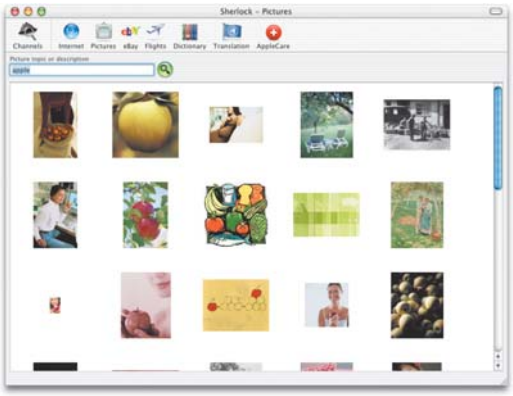
Quantas onças foram mortas para forrar esse logo?

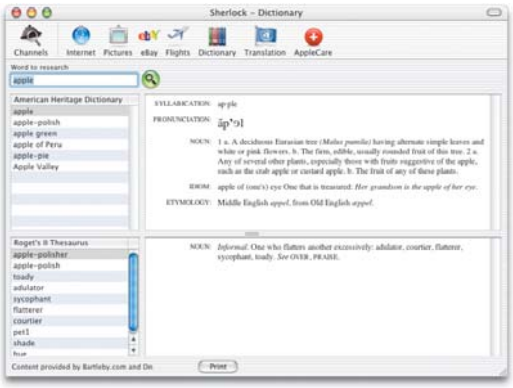
▪**iCal** – Múltiplos calendários sincronizáveis e publicáveis via .Mac. Muito útil para manter sua vida pessoal ou uma equipe de trabalho organizada. De graça, em setembro, via download, só para o Jaguar.

▪**iSync** – Software para sincronizar Macs com Palms ou celulares GPRS via BlueTooth (pronuncia-se *"Brutus"*, segundo o japonês da Sony Ericsson que subiu ao palco). O iSync também vai estar ligado via .Mac e pode sincronizar os dados entre dois Macs.

▪**Sherlock 3** – Não faz mais busca no HD (isso passa a ser direto no Finder): virou um serviço completo de Internet, permitindo buscar imagens, consultar dicionários, fazer traduções, acessar leilões e muitas outras coisas que provavelmente só vão servir para os usuários norte-americanos. Mas a Apple vai liberar um SDK (kit de desenvolvimento) para que outros possam criar seus canais. Muito parecido com o que já fazia o programa Watson, da Karelia.

▪**Mail** – A tal "Análise Semântica Latente Adaptável" que move o filtro de spam do novo Mail realmente funciona! Em pouco tempo, ele aprende a colorir as mensagens não-solicitadas de propaganda e corrente com um lindo tom marrom e jogá-las numa pasta chamada "Lixo".

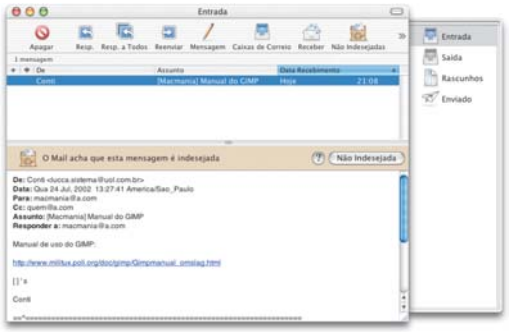




Sherlock faz de tudo, até consultar dicionário



iCal, para programar o seu regime



O Mail pode achar certas mensagens indesejadas



Os dados da agenda ficam disponíveis para todos os outros programas

Ferramenta fundamental para um usuário de email moderno.

E mais! Muito mais!

- Busca de arquivos embutida no Finder.
- Corretor ortográfico (em português também!) embutido no sistema.
- Elementos da interface Aqua e do Dock com menos frescuras visuais.
- Novos ícones para os cursores.
- Pastas automáticas *(spring loaded folders)* e animação das pastas abrindo.
- Compatibilidade total com redes Windows.
- Instalação limpa do sistema.
- Janela de informações (Get Info) mais completa.
- A quantidade de itens contidos em cada pasta aparece na visualização por ícones.
- Sistema em português revisto e melhorado.
- Agenda de contatos (Address Book) embutida no sistema e compartilhada pelos programas.
- Fundos de tela podem mudar automaticamente.
- Janela Conectar ao Servidor melhorada.
- Configuração de áudio e MIDI (tipo OMS) embutida no sistema.
- Simple Finder com ícones que abrem com um clique só.
- Preview dos arquivos no Finder pode ser desligado na visão por coluna.
- Servidores FTP direto no Finder.
- Nova fonte: Cochin. Mais fontes japonesas e chinesas.
- Suavização das fontes ajustável.
- Melhor desempenho do Classic.
- Volta dos Folder Actions (scripts que rodam automaticamente ao se acessar certas pastas).

iTunes 3

Único lançamento disponível imediatamente após o discurso de Jobs, a nova versão do tocador de MP3 é indispensável. Sua grande novidade são as listas de músicas *(playlists)* "inteligentes" que tornam a tarefa de organizar, queimar CDs personalizados e ouvir MP3 muito mais divertidas. São idênticas aos filtros de email e muito fáceis de usar, permitindo inúmeras combinações de critérios dinâmicos para auto-atualização. Você nunca mais vai ficar com aquela sensação de "tenho MP3 demais, nunca vou conseguir ouvir todos". Um método para dar notas às músicas, uma coluna mostrando quantas vezes cada música foi tocada e ajuste automático de volume para todas as faixas são outros atrativos. Só faltou a possibilidade de queimar CDs com *crossfade* entre as músicas.

iPod pode mais

Ficou mais fácil arranjar uma desculpa para comprar um iPod. O tocador de MP3 mais sexy do planeta agora ficou mais fino, mais leve, mais barato, mais poderoso e mais inteligente. Ganhou uma versão com 20 GB (US$ 499) e a versão de 5 GB caiu de preço para US$ 299. Graças ao iTunes 3 e, em breve, ao iCal, consegue gerenciar melhor as MP3 e pode guardar calendários com seus compromissos. Nos modelos de 10 e 20 GB, ele ficou mais fino, ganhou um dial sem peças móveis e vem com capinha e um controle remoto que também serve de extensão aos fones. Quem já adquiriu um iPod e quiser a capinha e o controle pode comprá-los por US$ 39. Ah... vai ter a versão para Windows também, com sincronização das músicas pelo MusicMatch. Mas vai sair bem depois do iPod para Mac.



iPod agora tem capa protetora e controle no cabo dos fones

Cadê o novo Power Mac?

Em termos de hardware, a feira deixou a desejar: apenas um novo modelo de iMac G4 com tela maior e um iPod de 20 GB com acessórios. Nada de novos Power Macs G4, nem PDAs, nem iBooks G4, nem nada com que os sites de rumores costumam sonhar. Parece que a Apple se tocou de que essa história de ter datas fixas e previsíveis para lançamentos de novas máquinas é prejudicial para o mercado, que pára antes de cada feira. Mas como tudo indica que a ordem agora é atacar o mercado profissional (que, com o Jaguar, não vai ter mais desculpa para não migrar para o OS X), novos G4 devem estar logo ali na curva.

Outros lançamentos

Novos produtos para o OS X

- **Alias|Wavefront**: Maya 4.5. Segundo a empresa, 25% das suas vendas no último ano têm sido para a plataforma Mac.
- **RealNetworks**: RealOne (beta) para OS X. Com grande atraso, mas vale a pena. Graças ao AltiVec, a versão para Mac é "melhor que a de Windows", garante a empresa.



Cleaner 6

Produtos que deram o que falar

- **Detto Move2Mac** (www.detto.com): produto que vai ajudar pecezistas a se converterem em macmaníacos. Um software copia no lugar certo, via USB, tudo que o pecezista tiver no seu "micro" para o Mac. Sai em setembro, por menos de US$ 100.
- **Discreet cleaner 6** (www.discreet.com): update do aplicativo de compressão de áudio e vídeo. Agora embute os codecs do pacote MPEG Charger. Sai até novembro, por US$ 599.
- **El Gato eyeTV** (www.elgato.com): Aparelho conectado à porta USB que permite capturar seus programas de TV preferidos no formato MPEG-1. Funciona em conjunto com um serviço via Web para programar o que gravar. Você pode dar pausa nos comerciais e gravar só o que interessa, e depois queimar um VCD automaticamente.



eyeTV

Já disponível, por US$ 199.

- **mAudio Sonica** (www.midiman.com): Pequeno aparelho USB que permite conectar seu Mac a um sistema Dolby Pro Logic, Dolby Digital 5.1 ou DTS para assistir a DVDs da maneira como eles devem ser assistidos. Você também pode plugar a caixinha na saída de fones do Mac e simular o surround, mas não é a mesma coisa. Já disponível, por US$ 89,95.



Sonica

Apple continua dando lucro...



A **Apple** ainda se segura no azul. Enquanto pesos-pesados como HP e IBM amargam prejuízos horrendos, a Apple fechou o terceiro trimestre fiscal de 2002 com um lucrinho de US$ 32 milhões (US$ 0,09 por ação). No mesmo período de 2001, o lucro foi de US$ 61 milhões (US$ 0,17 por ação). O faturamento foi de US$ 1,43 bilhões (3% a menos que no mesmo período do ano passado) e a margem de lucro foi de 27,4%. As vendas internacionais somaram 42% do total do faturamento. A Apple entregou 808 mil Macs nesse último trimestre.

Devagar e sempre

Participação da Apple no mercado de computadores nos EUA

Janeiro-abril 2001	3,23%
Janeiro-abril 2002	3,48%

Fonte: IDC (International Data Corp.)

...e compra tudo

Emagic, Silicon Grail, Prismo Graphics, Nothing Real, Zayante...o número de empresas compradas pela **Apple** nos últimos meses é impressionante. A empresa está claramente se cacifando para reforçar sua posição nos mercados profissionais onde atua mais fortemente: o áudio e o vídeo digital.

A notícia de que a Apple havia comprado a **Emagic,** empresa alemã que faz, entre outros, o programa de edição e produção musical Logic, caiu como uma bomba no meio musical. Esse software é um dos quatro mais populares da área entre os estúdios, com mais de 200 mil usuários.

A Emagic agora funciona como uma subsidiária controlada pela Apple. Cerca de 65% dos usuários dos produtos da Emagic são macmaníacos; isso deve ter pesado na decisão da Apple, que certamente deve ter cogitado ir atrás de outras empresas como a Steinberg, criadora do Cubase. As versões para Windows dos programas da empresa serão descontinuadas no dia 30 de setembro, para a infelicidade (e revolta) de muitos pecezistas.

Com isso, a Apple mostra que não está preocupada apenas com vídeo digital, e indica que as inovações nos recursos de áudio também estão na lista de prioridades da empresa. E não seria demais imaginar que a Apple usará o *know-how* da Emagic para criar algum programa de áudio intuitivo no estilo do iMovie. De qualquer maneira, a notícia é especialmente boa para os usuários de Logic, que agora podem ter certeza de que a versão para Mac OS X virá o mais rápido possível.



Esta é a cara do Logic hoje. Pode ser que a Apple mude tudo. Ou não

Sai QuickTime 6 final

Novidades incluem suporte a MPEG-4, AAC e Flash 5



A Apple lançou finalmente a muito antecipada e esperada versão final do **QuickTime 6,** depois de alguns meses em que o programa esteve disponível como beta público.
A principal novidade é rodar nativamente arquivos no formato MPEG-4, permitindo fazer autoria de áudio e vídeo nesse padrão (apenas na versão Pro). Além de melhor taxa de compressão e melhor qualidade de vídeo, o MPEG-4 tem uma série de tecnologias que permitem a integração de tudo quanto é tipo de mídia, desde hipertexto até músicas e TV interativa.
O novo QuickTime também possui o codec de compressão de áudio AAC ("o sucessor do MP3", segundo Steve Jobs) e um novo sistema de streaming, batizado de Instant-On. Também está disponível um beta do QuickTime Broadcaster, programa da Apple para transmissões de eventos ao vivo. O software ainda traz interface atualizada, novo codec de vídeo DVC Pro PAL, suporte ao formato Macromedia Flash 5, novo código para o formato JPEG 2000 e muitas novas APIs de desenvolvedores.
O QuickTime 6 chegou à praça simultaneamente ao fim da disputa sobre os termos de licenciamento do formato MPEG-4 com o novo plano anunciado pelo MPEG LA, o grupo que controla os direitos sobre a tecnologia. O MPEG LA ouviu as críticas, e agora cobrará uma taxa por assinante de um serviço ou por hora de vídeo publicado. (Ou por cópia distribuída, no caso de programas como o QuickTime). Dois pontos que contribuíram para a aceitação dos termos foram o teto máximo (nenhuma empresa pagará mais que US$ 1 milhão por ano) e o piso mínimo (não são cobradas taxas até a marca de 50 mil usuários).
Agora o MPEG-4 está com o caminho livre para dominar o mundo. Ou, pelo menos, os vídeos do mundo.
O QuickTime 6 pode ser baixado do site da Apple nas versões para Mac OS 8.6 a 9.x, OS X e Windows. Só não o baixe ainda se estiver usando o Final Cut Pro: a combinação não é recomendada pela Apple. Aguarde o próximo update de um dos dois.

Apple: www.apple.com/quicktime

Qual é a do MPEG-4?

Filme de 30 segundos com compressão Best, 29,97 fps, data rate de 150 kbps

Sorenson Video 3	5,2 MB
MPEG-4	3,9 MB

O MPEG-4 consegue comprimir 20% ou mais o vídeo com qualidade semelhante à do codec Sorenson 3 (porém, a definição de imagem e cores é um pouco melhor neste).
Para o áudio, o MPEG-4 tem o AAC, um compressor mais eficiente que o MP3. Codificando uma música em ambos os formatos o tamanho fica semelhante, mas a qualidade do MPEG-4 é maior, preservando melhor os agudos e a margem dinâmica do som original. Se você costuma ripar seus MP3 a 160 kbps ou mais, vai conseguir resultados semelhantes com o MPEG-4 a 128 kbps.

Empresas de vídeo, áudio, 3D, FireWire... Apple está engolindo empresas como se fossem balinhas de hortelã

E a Apple já começou o ataque: depois de dizer que a versão para Windows do Logic seria sumariamente descontinuada a partir de setembro, resolveu tentar conquistar os orfãos pecezistas do programa com um *crossgrade* gratuito para a versão Mac. O prazo de troca começa no dia primeiro de agosto e dura até o final do ano.
A Emagic ainda não divulgou como será feita a troca.

Hollywood é a meta

Depois da Nothing Real, criadora dos softwares para render e composição Shake e Tremor, a Apple fez mais uma incursão no terreno dos efeitos especiais. Duas outras empresas agora fazem parte do "grande estúdio de vídeo Apple": a Silicon Grail, fundada pelo ganhador do Oscar e pioneiro dos efeitos especiais digitais Ray Feeney em 1995, e a Prismo Graphics.
A Silicon Grail era uma empresa especializada em programas para composição 2D e correção digital de cor. Seus dois principais produtos, Chalice e RAYZ (esse último compatível com Mac OS X), foram usados em vários filmes de sucesso, como Homens de Preto, Titanic e outros. Entre os produtos da Prismo está o India Titler Pro, usado para criar títulos e animações (Motion Graphics). Com ele é possível animar texto de várias maneiras (a última versão do aplicativo contém 27 CDs de efeitos, texturas e fontes animadas) e depois exportar o arquivo final como um filme QuickTime.
A Apple anunciou na Macworld de Nova York o Shake 2.5, que roda no Mac OS X e estará nas lojas em agosto. Marotamente, ela já está usando essa nova versão para atrair os estúdios hollywoodianos para o seu lado: o Shake 2.5 para OS X custará US$ 4.950 nos EUA, enquanto a versão para outras plataformas (Windows, Linux e Irix) vai custar US$ 10 mil. Para rodar o Shake é preciso do Mac OS X 10.2 (Jaguar), de um Mac com processador G4 de 800 MHz (incluindo PowerBooks), mínimo de 256 MB de RAM e mouse de três botões (!).

Shake: www.apple.com/shake

Prêmio Apple de Criatividade Digital nas escolas

Depois de revelar o tema deste ano para o **Prêmio Apple de Criatividade Digital,** que é a instituição Doutores da Alegria, a Apple vai às escolas para fazer palestras apresentando o regulamento e tirando dúvidas dos alunos que quiserem participar. As escolas podem se cadastrar por email. As visitas serão feitas em mais de 50 escolas por todo o Brasil e acontecerão nos meses de junho e agosto. Haverá uma breve apresentação de cada categoria do Prêmio, do regulamento e também sobre os Doutores da Alegria. O calendário de palestras está disponível no site da Apple, na seção Agenda. Os trabalhos para o Prêmio Apple de Criatividade Digital podem ser entregues até dia 30/9/02 e as inscrições já estão abertas.

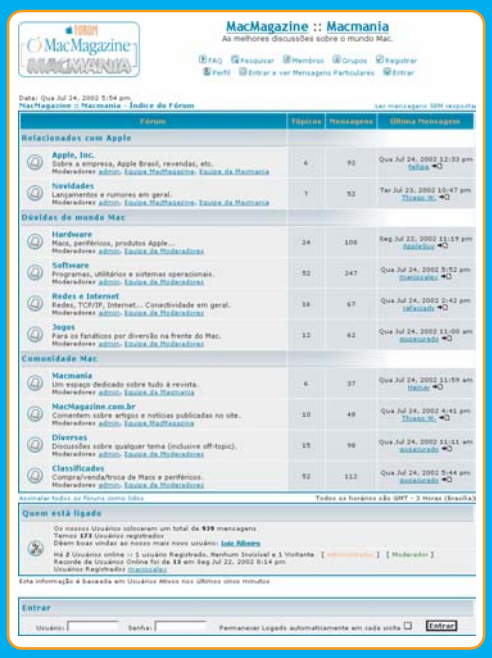


Prêmio Apple: www.apple.com/br/criatividadedigital

Macmania estréia novos fóruns

Em parceria com o site de notícias MacMagazine

A revista Macmania e o site MacMagazine fizeram um acordo e fundiram os seus fóruns, que ficaram muito melhores e mais bacanas. Nos fóruns você pode resolver suas dúvidas sobre o mundo Mac, comentar os lançamentos da Apple ou especular sobre a próxima grande idéia de Steve Jobs.



Você pode também criar um perfil de usuário com informações pessoais, foto e contato.

O link para os fóruns está no menu do lado esquerdo da página principal da Macmania – ou na home page do MacMagazine.

Os antigos fóruns da Macmania no Terra serão extintos nos próximos meses. Para aqueles que postaram mensagens importantes lá recentemente, sugerimos que as republiquem no novo fórum.

MacMagazine: www.macmagazine.com.br



Vista sua câmera

Casio lança digital superfina

Quem nunca se arrependeu de estar sem uma câmera fotográfica num daqueles "momentos importantes" que precisam ser fotografados?

Agora não tem mais desculpa: a linha de câmeras digitais **Exilim,** da Casio, cabe em qualquer bolso. Com 11,3 milímetros de espessura, 8 cm de comprimento e 5,5 cm de altura, e pesando apenas 86 gramas, elas são só um pouco maiores que um cartão de crédito.

Os dois primeiros modelos da nova linha da Casio são a EX-S1 e a EX-M1. Ambas têm resolução máxima de 1,2 megapixel, lentes de 37 milímetros, zoom digital de 4x e visor de LCD. Além de fotos em três resoluções diferentes, elas também fazem filminhos de alguns segundos. A EX-M1, além disso, toca MP3 e grava até 50 minutos de áudio. Ambas vêm com 14 MB de memória e slot de expansão para cartões Secure Digital ou MultiMediaCard.

A EX-S1 custa R$ 1.800 e a EX-M1, R$ 2.000.

Casio: www.cweb.com.br



Warcraft III nas lojas

Um dos games mais esperados do ano ganha versão para Mac OS X

Demorou, mas chegou: a terceira versão do **Warcraft,** da Blizzard, acaba de chegar ao Brasil. E com a ótima notícia de ele ser compatível com o Mac OS X. Em relação à versão anterior do jogo de estratégia em tempo real, não há muitas mudanças. A principal é que os personagens heróicos e individuais terão mais peso na história. Fora que o Warcraft III tem um visual muito legal.

Quem distribui o jogo da Blizzard por estas bandas é a Vivendi Universal, em uma caixa que traz as versões Mac e PC.

O Warcraft III custa R$ 79 e roda no Mac OS 9 e no OS X 10.1.3 (ou superior). É preciso ter no mínimo um G3 400 MHz com 128 MB de RAM e 700 MB de HD.

Blizzard: www.blizzard.com **Vivendi:** 11-3889-5841







Garota QuickTime

The Girl faz primeira transmissão streaming de QT do portal Terra

O formato QuickTime está cada vez mais forte como padrão de transmissão de vídeos pela Internet. Até grandes portais brasileiros estão apresentando a opção QuickTime junto às tradicionais RealPlayer e Windows Media.
O site **The Girl,** do Terra, estreou um *making of* do ensaio fotográfico de Natália Rodigues, que faz a Paty na novela "Desejos de Mulher". É a primeira transmissão em *streaming* de QuickTime do portal, que antes só utilizava os formatos RealPlayer e Windows Media. Para ver o ensaio completo de Natália Rodrigues no The Girl, é preciso ser assinante do Terra.

The Girl: www.terra.com.br/thegirl



Avid XpressDV no Brasil

Macmaníaco de carteira magra já pode editar em um Avid

Depois de mais de dois anos de espera e alguns muxoxos de inveja ao ver no PC do amigo um editor não-linear Avid legítimo, os editores e aspirantes a montadores que não largam o Mac de jeito nenhum já podem rodar o **Avid XpressDV.** A despeito de ser barato e estar se tornando muito popular, ele tem 98% do poder de fogo dos produtos mais "sarados" da Avid. A versão 3.5 do software vem em um pacote com CDs de instalação para Mac OS X e Windows XP, de modo que você pode migrar de uma plataforma para a outra ao seu bel-prazer. Com mais de 100 efeitos em tempo real totalmente personalizáveis, um *color corrector* incrível herdado do Avid DS – estação *high-end* para vídeo sem compressão – , espaço de trabalho 100% "mexível" e "montável" pelo usuário e muitas sacanagens mais, o upgrade posiciona o XpressDV como o grande adversário do Final Cut Pro 3. A disputa, pode apostar, não vai ser fácil. De cara, a facilidade de trocar projetos com ilhas de edição Avid de dezenas (algumas vezes, centenas) de milhares de dólares, e a interface virtualmente idêntica à que todo editor profissional espera encontrar em um sistema de edição não-linear, podem ser motivos de sobra para o sucesso do software. Outro fator é a capacidade de processar muito mais efeitos em tempo real ao mesmo tempo.
Custando US$1,699 (versão standard) ou US$2,499 (PowerPack), o software roda até mesmo em um iMac (dos novos, com chip G4) e um mínimo de 256 MB de RAM. Ambas as versões vêm ainda com o Boris FX6 LTD e o Boris Graffitti 2 LTD. Quem comprar a PowerPack leva de quebra, além das versões *full* dos produtos, uma batelada de plug-ins AVX (Avid IllusionFX e Image Stabilization), suporte a plug-ins de After Effects via Elastic Gasket e o Avid DV Filmmaker's Toolkit, para quem é chegado a uma película.

O Avid XpressDV pode ser comprado na Discover AV, tanto isoladamente quanto em configurações *turnkey* completas e prontas para produzir.
Discover AV:
(21) 2286-9838/2286-9835
info@discoverav.com.br



E-commerce é no Mac



Em 1999, a rede **Lojas Americanas** tinha planos de colocar no ar um grande site de *e-commerce*. Entre a asssinatura do contrato com a equipe que desenvolveria o site e a estréia, havia apenas 45 dias de prazo. Deste, um mês seria usado para a implementação da tecnologia. Um tempo muito curto para um projeto desse tipo. Pior: por causa de problemas com licenças de programas, estrutura física e máquinas, a equipe teve na realidade 15 dias para o trabalho.

A primeira preocupação foi a escolha da tecnologia a ser utilizada para desenvolver o site. Mesmo com o curto prazo, os desenvolvedores do site preferiram criar as aplicações do zero. Seriam preciso então usar um servidor de aplicativos confiável o bastante para que depois, com o crescimento do site, não fosse necessária uma grande mudança. Eles chegaram a analisar as opções que havia no mercado naquela época, como o Vignette e o Site Server. Mas optaram pelo WebObjects, servidor de aplicativos baseado em Java e feito pela Apple. "Ele tem tudo de que precisamos: estabilidade, confiabilidade, robustez e principalmente independência de plataforma", argumenta o programador Carlos H. Gatto, que é o coordenador de desenvolvimento do Americanas.com desde o começo.

Depois de três anos com o site no ar, a opinião de que o WebObjects foi uma boa escolha continua a mesma. Em 2001, a Americanas.com fez uma reavaliação e decidiu mantê-lo. "Atualmente o WebObjects tem novos recursos e o *framework* evoluiu muito em performance e flexibilidade. Podemos acompanhar essa evolução mais claramente com a versão 5.1, onde o WO está entrando no mercado de *servlets* e compatibilidade com J2EE (Java 2 Enterprise Edition, que é padrão para o mercado corporativo)", analisa Gatto, justificando o investimento na tecnologia da Apple.

Por causa da influência do novo WebObjects e do Mac OS X, a Americanas.com abandonou os PCs com Windows, nos quais todo o site era baseado. Hoje, só trabalha com Mac. "Com os avanços do WO, do ambiente de desenvolvimento e da postura da Apple em relação a ferramentas, optamos pelo Mac, que se tornou mais sofisticado e confiável. O lançamento do Xserve mostra a agressividade da Apple no mercado, o que com certeza deixa nós, desenvolvedores, mais tranquilos e confiantes nas tecnologias da empresa. Com a entrada do Xserve muita coisa pode mudar, paradigmas podem cair", diz Gatto.

Não é a toa que a administração do site se preocupa com segurança e estabilidade na hora das transações comerciais. Em média, o site recebe 33 mil pedidos de compra por mês para os cerca de 30 mil produtos à venda. Há de tudo à venda no site: meia, computador, CD, óculos, livros. As vendas significaram – só no primeiro trimestre deste ano – um faturamento de R$ 23,1 milhões. Trata-se do maior site de *e-commerce* em faturamento do país.

Officer entrega prêmios para melhores revendas

Promoção deu um iMac G4 a quem vendeu mais

A distribuidora **Officer** promoveu durante os meses de maio e julho uma promoção entre as revendas profissionais Apple, chamada "Ponto a Ponto Integrada", que deu ao melhor vendedor um iMac G4. O segundo colocado ganhou um *home theater* com DVD e o terceiro, uma câmera digital da Samsung.

A promoção era bem simples: cada produto para Mac da Adobe, Corel, Epson, HP, Iomega, Sony, Itaucom e Symantec valia pontos, e quem acumulasse mais pontos levava. O prêmio foi dividido em três regiões:

Região 1 - São Paulo
1º lugar: Sérgio Azevedo (Interalpha)
2º lugar: Eliane Dequero (Mac Company)
3º lugar: Paulo Awoyama (MacDream)

Região 2 - RJ/MG/ES/Centro-Oeste
1º lugar: Fernando Lacerda (Xpress)
2º lugar: Jacqueline Rezende (TecFix)
3º lugar: Edijane de Queiroz (Solução Digital)

Região 3 - Norte/Nordeste/Sul
1º lugar: Jacob Milman (JCM Informática)
2º lugar: Carmen Lucia Miranda (Pixel)
3º lugar: Fabio dos Santos Ferreira (Imagenharia)

Digital Design é da Apple



O evento **Digital Design World 2002,** apesar de não ser oficial da Apple, estava recheado com mais de 50 Macs espalhados em quase todos os estandes (só não tinha no da IBM). Todos os grandes expositores, como Corel, Adobe, Samsung e CAD Technology, aproveitaram para demonstrar seus programas rodando nos computadores da Apple.

Durante a Digital Design aconteceram cursos e palestras grátis, e uma das mais concorridas era a da Corel, que montou uma sala de aula cheia de Power Macs G4 com monitores Cinema Display de 15", cada um acoplado a uma mesa Intuos 2 da Wacom.

No último dia do evento aconteceu o *Road Show Driven By Design*, uma parceria da Apple, Adobe e HP para demonstrar as novidades na área gráfica, como Photoshop 7 e InDesign 2.0.

Envenene seu Mac

Por Sérgio Miranda, Daniel Roncaglia e Mario AV

Se você é um daqueles que desistiram momentaneamente dos novos iMacs G4 por aquelas razões ultra-óbvias que todos nós conhecemos, não se desespere nem olhe com desprezo para seu Mac antigo. Pois saiba, caro macmaníaco, que ele ainda pode dar um bom caldo e até rodar decentemente o Mac OS X. Basta ter uma graninha (não precisa ser muita, não), algumas ferramentas e paciência. Logo, logo, seu Mac velho de guerra vai estar pronto para novas batalhas!





EveryMac

Atualizou, tá novo!

Antigamente, fazer upgrade de hardware em um Mac era bem mais caro que nos dias atuais. Os periféricos e componentes utilizados no Mac eram diferenciados e, por essa razão, mais escassos; seus preços eram mais altos que os dos equivalentes do mundo PC. Hoje, com a revolução causada pela adoção do USB e o uso de memórias e HDs "genéricos" nos Macs, um mundo novo está aberto a todos os macmaníacos. Expandir o espaço e a capacidade do seu Mac, seja por dentro (HDs, memória, placas de vídeo, interfaces) ou por fora (drives externos) ficou muito mais fácil e barato. A atual profusão de equipamentos antes conhecidos como "de PC" que funcionam no Mac também barateia o upgrade.

O mais importante é ter o driver (software) correto para cada periférico e saber os padrões de memória e HD que o seu Mac necessita, e tudo vai correr às mil maravilhas.

Mas como saber tudo isso?

No site da Apple (www.info.apple.com/support/applespec.html) estão as especificações técnicas dos principais modelos atuais e também dos modelos mais antigos, anteriores ao G3.

Outros sites muito bons com informações sobre modelos antigos são o EveryMac (www.everymac.com) e Low End Mac (www.lowendmac.com).

Mas profiças mesmo são os fóruns do Accelerate Your Mac (http://forms.xlr8yourmac.com/drivedb/search.drivedb.lasso). Você escolhe o tipo de drive, hardware e sistema operacional e depois lê todos os posts que alguém já fez sobre esses componentes, incluindo informações preciosas como o que funciona ou não, problemas, soluções e comentários.



Low End Mac

Apple



xlr8yourmac.com



Mouse e teclado

Não adianta negar: os primeiros iMacs, o G3 azul e os primeiros G4 sofriam de um grave problema – o mouse "sabonete" e o teclado minúsculo. Alguns macmaníacos nem reclamam muito disso, mas, com o advento do mouse e do teclado Pro, essas peças importantes merecem um upgrade. A primeira e óbvia opção é ficar com os produtos da Apple, mas os preços (R$ 195 para o mouse e R$ 345 para o teclado) são bem salgados.



Bom, (muito) barato e funciona no Mac sem estranhar

Qualquer mouse USB "de PC" funciona no Mac, é mais barato e tem uma grande vantagem (com a licença dos puristas): botão direito e rodinha de scroll. Nossos favoritos são os ótimos modelos da Microsoft e Logitech.

Os mouses da Microsoft têm um driver que permite programar os botões à vontade. No Mac OS X, esse driver é opcional, pois o botão e a rodinha funcionam automaticamente, sem precisar instalar nada. Para o OS 9, recomendamos o shareware USB Overdrive (baixável de www.montalcini.com), um excelente driver universal que oferece a mesma capacidade de programação.

A única coisa que pode atrapalhar é um mouse não querer funcionar ligado à porta USB do teclado, apenas direto no Mac ou via hub.

Entre os teclados USB "genéricos", nem mesmo a falta da tecla ⌘ pode ser considerada um empecilho: você pode usar em seu lugar a tecla ⊞ (e cobrir o logo do Windows com um colante, se estiver incomodando).

Os custos variam muito. Um mouse pode sair por R$ 15 – Troni, com sensor tradicional de bola, dois botões e rodinha – ou por algo em torno de R$ 220 – Intellimouse Explorer da Microsoft, óptico, com cinco botões e rodinha; mais caro até que o da Apple (mas com mais recursos). Teclados variam entre R4 25 (Troni) e R$ 350 (Microsoft). Os produtos da Logitech custam R$ 79 (mouse) e R$ 90 (teclado).

Disco rígido

Este é o tipo de upgrade mais simples, mas que também pode render uma boa dor de cabeça.

Na hora de comprar o seu HD não é impossível ficar confuso com a quantidade de siglas envolvidas. É ATA, IDE, Ultra DMA? Qual é o correto?

Simplificando, ATA *(AT Attachment)* e IDE *(Integrated Drive Electronics)* são a mesma coisa. O termo IDE ficou mais conhecido, mas o primeiro é o mais correto. O Ultra ATA (ou DMA) tem uma performance melhor porque acessa diretamente a memória, pulando o processador, e por isso é mais rápido. O padrão Ultra ATA é o mais usado nos Macs atuais.



Um dos upgrades que mais dá satisfação é o de HD

Teoricamente, qualquer HD IDE/ATA é compatível com o Mac. Porém, assim como acontece com a memória, boa procedência é fundamental. Maxtor (o principal fornecedor de HDs da Apple) e IBM são os mais indicados; mas outras marcas populares, como Samsung e Seagate, também não fazem feio.

Um fator importante é a velocidade de rotação do HD. Os que você irá achar mais facilmente estão na faixa de 4200 a 7200 rpm (giros por minuto). Também é bom verificar a memória cache embutida na placa controladora do HD, assim como os valores nominais de tempo médio de acesso e velocidade de transferência. E não se esqueça de verificar o mapa de *jumpers* antes de instalar, para não ter que ficar abrindo o seu Mac várias vezes e mudar o *jumper* na base da tentativa-e-erro.

Os Power Macs G3 azuis são os recordistas de problemas com HDs quando o barramento interno não bate. O padrão atual utilizado é o ATA 133, que é compatível com uma porta IDE ATA de 33, 66 ou 100 MHz. Os drives mais antigos trabalham com uma tensão de 5 volts no barramento, enquanto os atuais funcionam a 3,3 volts. Você pode colocar um HD dos novos em uma máquina velha, mas não dá para fazer o inverso. Por isso, antes de comprar um disco rígido não custa verificar no site do fabricante qual é o barramento do HD antes de instalá-lo no Mac.

O Zen e a arte da manutenção de iMacs

Tenha em mente uma coisa: trocar memória, HD e o processador do seu iMac não são tarefas impossíveis para leigos, mas também não são triviais como trocar o teclado ou o mouse. Requerem habilidade manual, paciência e muita disciplina.

Para ajudar, aqui vão algumas daquelas dicas superúteis que só nós poderíamos dar.

1 *Faça becape de tudo o que há na máquina.* Não importa se você vai trocar memória, processador ou HD. Becapar seus arquivos importantes é a regra básica número um em qualquer situação.

2 *Utilize uma mesa ampla.* Quem gosta de aperto é sardinha, não o seu iMac e todos aqueles parafusos que ele tem.

3 *Forre sua bancada* com uma toalha, para evitar que se risque a tela do iMac (que fica virada para baixo durante as "cirurgias").

4 Não vá estragar peças por usar a ferramenta errada. Use uma *chave Philips com ponteiras intercambiáveis* de vários tamanhos, cada uma adequada a um dos tipos de parafusos que existem dentro do Mac. De preferência, a chave deve ser magnetizada; isso evita que os parafusos caiam e sumam para sempre dentro do conjunto mecânico.

5 Conforme você vai tirando os parafusos, coloque-os em uma fileira *pela ordem em que foram removidos,* e não jogados por todos os cantos da mesa. Quando chegar a hora de terminar o serviço, não será preciso ficar adivinhando qual parafuso vai em qual buraco, e nenhum vai ficar de fora depois do Mac remontado.

6 *Jumpers:* esses pequenos pedaços de plástico podem ser traiçoeiros, portanto todo cuidado é pouco. Cada HD vem com um mapinha indicando as posições *slave* (escravo) e *master* (mestre), mas a interpretação desse mapa nem sempre é óbvia; verifique o *jumper* já na hora da compra e peça ajuda ao vendedor em caso de dúvida.

7 Acima de tudo, *não se exaspere nunca.* Se algo não estiver encaixando (ou saindo) como deveria, vá tomar um copo d'água, dê um passeio pelo jardim e volte de cabeça fria. Mecânica e eletrônica são artes que só se exercem bem com paz de espírito. As dicas que demos aqui vão facilitar um pouco a sua vida, mas, se mesmo assim você achar que não tem jeito, que não consegue, não fique frustrado: leve seu Mac a uma assistência técnica Apple e não corra riscos.

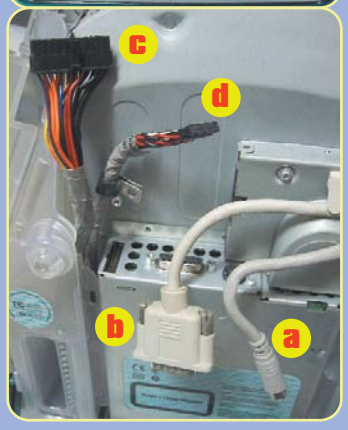
Abrindo o iMac (Revisão A, B, C)

1 Ao mexer no interior do iMac, não use roupa de lã ou acrílica, pois ela gera uma carga eletrostática que pode danificar os circuitos sem você perceber. Lave demoradamente as mãos, para descarregá-las completamente. Desligue o iMac, desconecte todos os cabos e leve-o para uma mesa desimpedida e coberta com uma toalha. Coloque-o na mesa com a tela para baixo e o fundo virado para você.



2 Solte o parafuso que fica sob a alça retrátil. A seguir, puxe com força por essa mesma alça, segurando com a outra mão na alça de carregar. A tampa inferior se soltará (bruscamente; isso é normal, não se assuste).





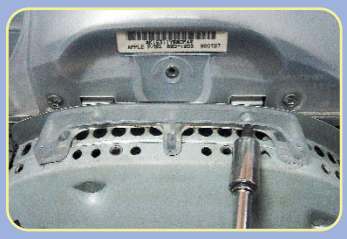
3 É preciso soltar quatro cabos com conectores diferentes, nesta ordem:

a Puxar para cima e soltar da aba plástica (esse cabo só existe nos iMacs Rev. A e B).

b Desaparafusar dos dois lados, puxar para cima e soltar da aba plástica.

c Puxar a lingueta que fica no meio e puxar para a esquerda.

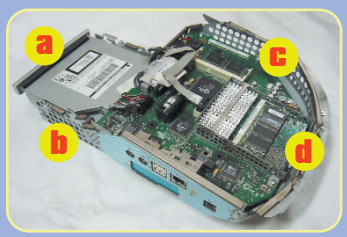
d Puxar para cima e desaparafusar a braçadeira.



4 Solte os dois parafusos que ficam dentro da alça plástica no topo da gaveta metálica.



5 Deslize a gaveta para cima, puxando pela alça, e separe-a do gabinete.



A gaveta contém:

a Drive de CD.

b HD.

c *Motherboard* (placa-mãe).

d *Daughtercard* (placa secundária) com processador e memória.

6 A montagem segue os mesmos passos na ordem inversa, com as seguintes diferenças:



a A gaveta tem dois pinos laterais (na foto acima vemos o pino esquerdo). Eles devem entrar *por dentro* do trilho plástico.

O conjunto estará bem encaixado quando a frente da gaveta do drive de CD alinhar com a frente do iMac. Se não estiver bem encaixado, não será possível alinhar e colocar os dois parafusos embaixo da alça.



b A beirada da tampa externa tem uma série de engates que devem ser encaixados progressivamente de baixo para cima, isto é, desde a parte frontal do iMac até a posterior.

Gravador de CD

Os Macs mais antigos não vêm com gravador interno de CD, o que nos dias de hoje seria uma omissão imperdoável. Com a razão custo/benefício mais barato em termos de mídia virgem, o CD-R é a melhor mídia de becape atualmente.

Existem duas maneiras de remediar esse problema. Gravadores externos (USB e FireWire) ou internos. Para os iMacs, a solução natural é um drive externo. As marcas são muitas (Sony, LaCie, Iomega, QPS) e as velocidades também variam bastante. Se o seu iMac tem uma porta FireWire, nem pense duas vezes na hora de escolher, já que a velocidade de transferência é muito maior que a do USB. *(Nas últimas edições da Macmania analisamos alguns modelos de gravadores FireWire e USB; leia e escolha o melhor modelo para você.)*

Nos Macs de gabinete torre, a melhor opção é colocar um CD-RW interno. É preciso muito cuidado na hora da escolha, pois alguns modelos não conseguem dar partida na máquina (fazer o *boot* pelo CD de sistema). Alguns modelos testados pela Tecnoagil, como LG, Sony e Lite-on, não deram problema. Já os da HP, Samsung e Creative não corresponderam bem. Na dúvida, consulte o site da Roxio (www.roxio.com), fabricante do programa de gravação de CDs Toast. Se o drive desejado estiver na lista de compatibilidade do Toast, é porque funciona no Mac.

Memória

O padrão atual de memória dos Macs é o mesmo dos PCs e, por isso, encontrável em qualquer loja de informática de sua preferência. É claro que isso não quer dizer que qualquer pente de memória serve. Lembre-se: às vezes, o barato acaba saindo caro. Quem não se lembra do problema de update de *firmware* que fazia os Macs G4 simplesmente ignorar certas marcas de memória? Foi um Deus-nos-acuda! Alguns macmaníacos chegaram a "perder" 1 GB de RAM em minutos.

Por isso, compre pentes de boa procedência. Nós utilizamos sem problemas as marcas Memocom, Itaucom, Markvision, NEC e Samsung.

Os iMacs mais antigos (Revisões A, B e C) usam RAM padrão SO-DIMM, conhecida por aí como "memória de notebook".

É fisicamente menor que os pentes tradicionais e, infelizmente, muito mais cara. Outro limitador é que esses iMacs só aceitam pentes genéricos de até 128 MB, limitando a memória máxima a 256 MB (são dois slots). Para qualquer coisa acima disso, é preciso comprar memória exclusiva para esses modelos. Caso contrário, o Mac poderá ignorar a nova memória completamente, ou reconhecer apenas metade do pente.

Qualquer Power Mac G3 ou posterior aceita memória padrão PC-133, que é a mais comum neste momento (os G3 azuis e bege também aceitam o tipo PC-100). O custo varia muito, dependendo da marca – entre R$ 110 e R$ 250 por pente de 128 MB.

Placa de upgrade

A Passport é a representante da Sonnet no Brasil e tem uma grande diversidade de placas de upgrade para Macs recentes e antigos. As opções de atualização são várias, tanto na potência do processador como no preço. Basicamente, são dois modelos: Crescendo (para Macs não-G3) e Encore (para G3 e G4).Outra placa interessante é a Tango, que além de permitir instalar HDs IDE em Macs SCSI com slots PCI (como o 7600 e o 8600), de quebra implementa portas USB e FireWire nesses Macs.

Para saber a lista completa dos produtos da Sonnet, visite o site da Passport (www.passportnet.com.br). A Sonnet lançou na Macworld Expo de Nova York uma nova linha de placas de upgrade: Crescendo PCI G4 800 MHz, Encore G4 800 MHz/1 GHz para máquinas G4; Crescendo G4 500 MHz para PowerBooks G3/233; Crescendo G3 500 MHz para Power Macs 7200; Tempo Trio com portas USB 2.0, FireWire e drives ATA 133; Tempo ATA 133 Host Adapter, que aceita quatro discos ATA/IDE; e a placa Tempo HD, que já vem com um disco ATA 133 acoplado. A Passport já confirmou que trará as novas placas, mas ainda não tem uma data de quando elas chegam ao Brasil e nem o preço final.

Atualizando a RAM do iMac (Revisão A, B, C)

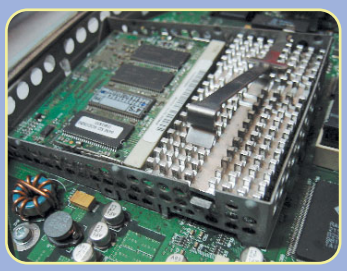
1 Execute os passos 1 a 5 de "Abrindo o iMac (Revisão A, B, C)".



2 A placa secundária *(daughtercard)*, que contém o processador e a memória, é envolta por uma "gaiola" de aço. Solte-a, puxando pelas beiradas, e remova-a.

Com isso, o primeiro dos dois slots de memória já estará acessível. Se ele não estiver ocupado, encaixe o pente de RAM novo nele *(ver passo 6)*, monte o iMac de volta e pronto.

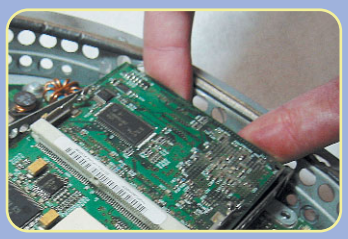
Se for necessário mexer no segundo slot, será preciso remover a *daughtercard*; siga adiante.



3 Com extremo cuidado, use uma chave de fenda para desencaixar o travessão que mantém no lugar o *cooler* passivo (dissipador de calor de alumínio) do processador.



4 Remova também o *cooler*. (Você pensava que o chip G3 é bem maior do que isso aí, não é?)



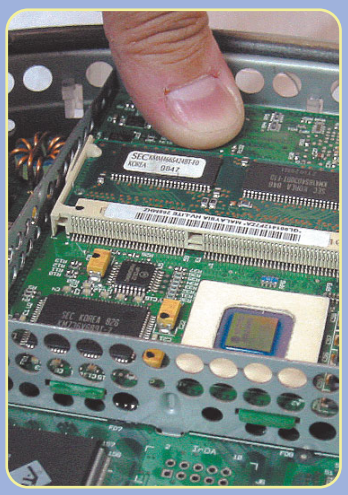
5 Puxe a placa para cima, lentamente e com cuidado, pela extremidade traseira. Não use chave de fenda ou outra ferramenta de metal para isso, pois danificará a placa.



6 Agora é só instalar a memória:

a Para remover, solte as abinhas laterais do conector e puxe o pente obliquamente, pela beirada de fora.

b Para instalar, alinhe o pente com os ressaltos do conector e empurre-o até alinhar fazendo um clique.



7 Para recolocar a *daughterboard* no lugar, enfie os dois ressaltos da placa na base da "gaiola", pelo lado oposto ao dos dois conectores que a ligam à *motherboard*, e então empurre a placa para baixo sobre esses conectores, usando o polegar.

8 Monte o iMac de volta, de acordo com o passo 6 de "Abrindo o iMac (Revisão A, B, C)".

Trocando o HD do iMac (Revisão A, B, C)

1 Execute os passos 1 a 5 de "Abrindo o iMac (Revisão A, B, C)".



2 O drive de CD deve ser removido primeiro. Ele é apenas encaixado no lugar. Segurando o conjunto pelo lado frontal, empurre o drive para trás e levante-o do "berço" de aço.



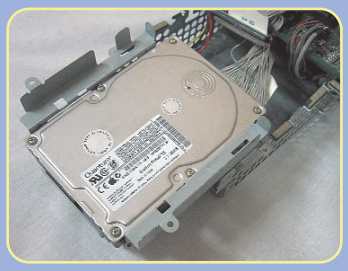
3 Remova o único conector elétrico do drive de CD – sempre puxando pela fita plástica branca.



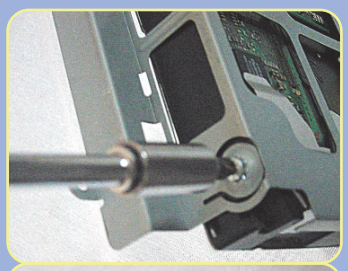
4 A facilidade de tirar o drive de CD é compensada pela dificuldade de tirar o HD. Primeiramente, destaque a mola de arame que sustenta o drive de CD; a seguir, remova os dois parafusos laterais do "berço".

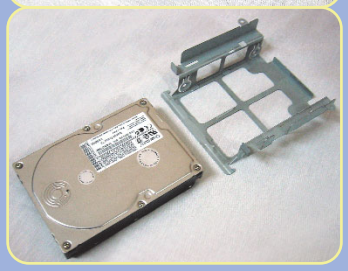


5 Agora é preciso empurrar o HD firmemente para desencaixar as duas linguetas dos furos triangulares. Isso não vai ser fácil.

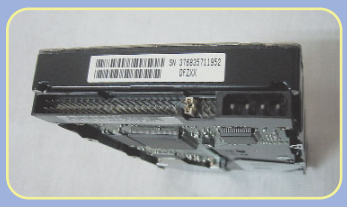


6 Parabéns: você conseguiu!

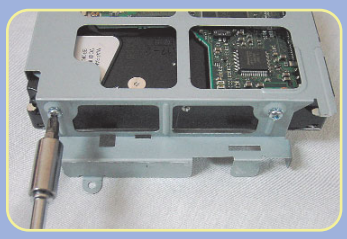




7 Solte os dois cabos que prendem o HD à *motherboard*.
Solte os quatro parafusos que seguram o HD no "berço".



8 O HD de reposição deve ter seu *jumper* de endereço ajustado para *master* (endereço IDE 0). Normalmente, ele já vem de fábrica com esse ajuste. O esquema explicando as posições do *jumper* vem impresso no próprio HD, mas pode ser confuso. Cheque essa informação com o vendedor.



9 Aparafuse o HD novo no "berço", começando pelo lado mostrado na foto. Conecte os cabos e empurre-o para seu lugar.



10 Prenda os dois parafusos laterais e insira de volta a mola, na posição indicada na foto.
Plugue o cabo do drive de CD e prenda-o por cima do conjunto.

11 Monte o iMac de volta, de acordo com o passo 6 de "Abrindo o iMac (Revisão A, B, C)".

Existe gravador de CD interno para iMac?

Na hora de pensar num gravador para os iMacs originais, a opção óbvia é um modelo externo, mas há quem garanta que é possível colocar um drive interno. A Wegener Media vende no seu site (www.wegenermedia.com) um gravador interno que eles garantem funcionar perfeitamente, embora não mantenha a aparência original *(foto)*. O modelo 4x4x20x custa US$ 135; o 8x8x20x sai por US$ 189. A empresa envia o drive para o Brasil.



Placas PCI

Nos Macs torre, existe uma possibilidade de expansão que os iMacs não têm. São as placas PCI. No caso de máquinas mais antigas (não-G3 ou G3 bege), é possível adicionar portas USB ou FireWire, o que por si só já vale o investimento. Um G3 bege com bastante memória e muito espaço em disco pode ser transformado numa ilha de edição de vídeo razoável com uma placa FireWire.
Placa de vídeo é outro upgrade muito interessante. Os modelos mais antigos não têm aceleradores gráficos potentes. Em tempos de Mac OS X, cuja interface gráfica exige horrores do processador, qualquer aumento de velocidade no redesenho de tela vale a pena. As placas ATI Radeon 700 para Mac são uma boa opção. Os principais modelos da nVIDIA (GeForce 2 MX e Ti 4400 e 4600) são compatíveis com Macs. Mas não fique todo assanhado, achando que qualquer placa vai funcionar. As placas "de PC" têm um barramento diferente e não rolam. Existe uma maneira de fazer a adaptação, mas não é algo que possa ser executado por qualquer um; leia como fazer no site Mac OS X Hints (www.macosxhints.com/article.php?story=20020712084851928).
Outro tipo de placa de vídeo usável em Mac é a linha 3Dfx – as antigas Voodoo. Essas placas têm um diferencial muito atraente: o preço bem acessível (R$ 450 ou menos). São excelentes para jogos (Unreal, Quake), sendo melhores que as da ATI nesse particular; mas a aceleração gráfica do Mac OS X não funciona nelas.
Uma pena. No Brasil, o distribuidor oficial da 3Dfx é a MacMarket (11-6101-3233).

Portáteis

Uma matéria sobre atualização não seria completa sem falarmos dos portáteis. Apesar de terem possibilidades de upgrade bem mais limitadas que as máquinas de mesa, os laptops mais antigos da Apple também podem ter uma sobrevida digna.
Os PowerBooks G3 (menos o da primeira geração) e os iBooks são todos compatíveis com o Mac OS X. Por isso, talvez valha a pena investir uma grana a mais para aumentar o espaço em disco (principalmente dos modelos

mais antigos, que vinham com "espantosos" 4 GB de espaço) e a memória. O padrão de memória dos portáteis é o SO-DIMM – o mesmo dos iMacs Revisão A, B e C – que, infelizmente, é o tipo mais caro. Antes de sair comprando desesperadamente, porém, verifique a quantidade máxima de memória que seu computador pode aguentar: por exemplo, os modelos Wall Street, de 1998, têm um limite de 192 MB. A limitação pode surgir porque a máquina não foi feita para ter mais memória, ou porque na época da sua fabricação não existiam pentes de maior capacidade. O site da Apple tem todas as referências necessárias para que você não fique com um pente de RAM valioso na mão sem ter onde pôr.

Quanto aos HDs, o padrão dos portáteis é o "IDE para notebook", muito menor e mais fino que os tradicionais para Macs desktop (12 ou 9,5 mm de espessura, dependendo do modelo). Os fornecedores oficiais da Apple são Toshiba e IBM, mas outras marcas, como Fujitsu e Seagate, também são compatíveis com os principais modelos. Essas duas tarefas (aumentar a memória e trocar o HD), quando se trata de portáteis, não são para qualquer amador e suas chaves de fenda (à exceção do PowerBook G4 Titanium, que é relativamente amigável para abrir). A quantidade de peças a retirar e parafusos a desapertar em um laptop é grande; no iBook 500 MHz, são cerca de 30 parafusos só para trocar o HD. Sem falar na fragilidade dos componentes miniaturizados. Nossa sugestão é deixar isso na mão de um profissional gabaritado. Mas há upgrades que você pode fazer facilmente. Nos PowerBooks e iBooks mais novos, instalar uma placa AirPort é fácil e não requer muita habilidade; é só retirar o teclado (iBook) e oito parafusos, mais a parte

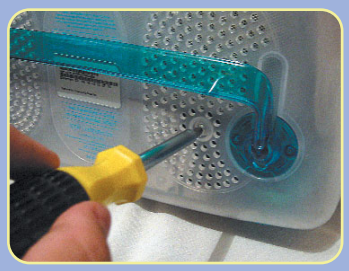
Você tem certeza de que quer desmontar seu iBook em casa?



Muito mais fácil

"Cirurgias" no iMac Revisão D *(slot-loaded)* são bem menos intrusivas. Para começar, a memória é acessível externamente, sem necessidade de desmontar coisa nenhuma. Além disso, ela é do popular tipo PC-100 (pentes PC-133 também servem). Trocar o HD também é mais fácil, porque não requer desmontar o interior do computador.

Trocando o HD do iMac (Revisão D)



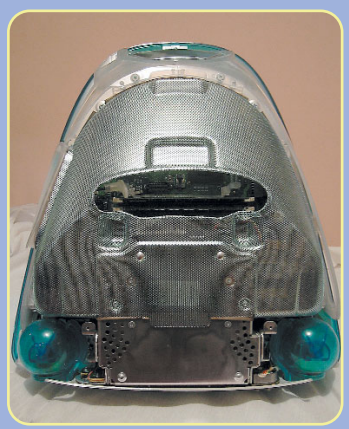
1 Solte os dois parafusos que ficam junto ao pé colorido.



2 Desencaixe a tampa oval traseira (enfie uma moeda na reentrância para facilitar). Solte os dois parafusos que ficam nas laterais do buraco.



2 Solte a tampa inferior, puxando a partir da extremidade traseira.



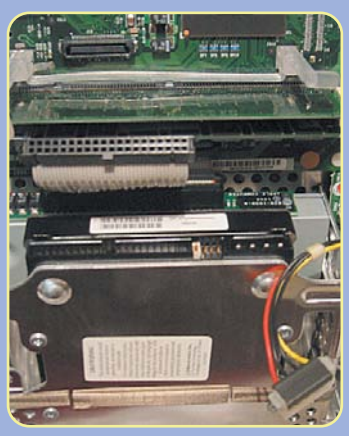
3 Toda a parte de baixo do iMac é coberta por uma grelha metálica.



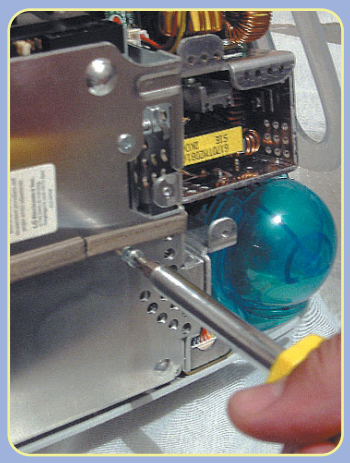
4 Solte os parafusos na beirada externa da grelha.



5 Remova a grelha. Com isso, todo o interior do iMac já estará acessível. Não é preciso remover a *motherboard* como nos modelos anteriores.



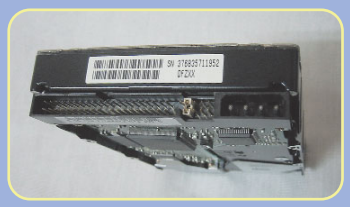
6 Puxe cuidadosamente o cabo conector do HD e também o cabo de alimentação.



7 Solte os quatro parafusos pequenos que prendem o HD por dentro do chassi de metal.



8 Remova o HD, deslizando-o para cima.



9 Nesse modelo de iMac, o HD de reposição deve ter seu *jumper* de endereço ajustado para *slave* (endereço IDE 1). O endereço *master* (IDE 0) pertence ao drive de CD.

10 Monte o iMac de volta, repetindo os passos em ordem inversa. Dê partida através de um CD de sistema e formate o novo HD com o Drive Setup, particionando o volume se desejar.

Sonnet HARMONi

A atualização mais interessante para os iMacs Revisões A, B e C (233, 266 e 333 MHz) é a placa HARMONi, da Sonnet. Além de trocar o processador por um G3 de 500 MHz com 256K de cache, ela inclui uma porta FireWire, dando acesso a toda uma nova geração de periféricos. É um rejuvenescimento muito significativo. Outra vantagem da HARMONi é que ela é compatível com o Mac OS desde o 8.1 até o OS X. Preço: R$ 1.490,60 – mais barata do que muitos Macs usados.

Benchmark

(iMac de 233 MHz com 96 MB de RAM)

	Startup	QuickTime*	Copiar 100 MB
Com HARMONi	110 s	175 s	60 s
Original	130 s	205 s	85 s

*Converter um arquivo .MOV de 2,4 MB para AVI

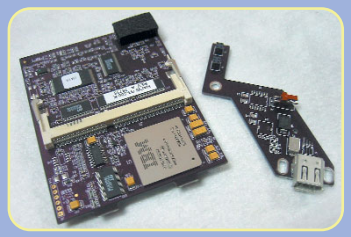
Instalando o upgrade (Revisão A, B, C)



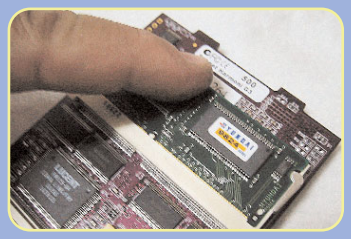
1 Instale o driver do kit de upgrade. Isso só pode ser feito enquanto o iMac ainda estiver funcionando com o processador original.



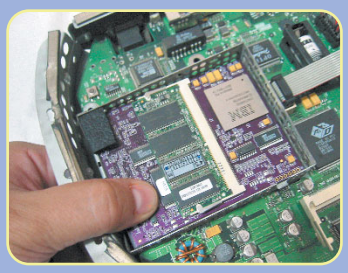
2 Execute os passos 1 a 5 de "Abrindo o iMac (Revisão A, B, C)" e a seguir o "Atualizando a memória RAM" até separar o(s) pente(s) de memória da *daughtercard* original.



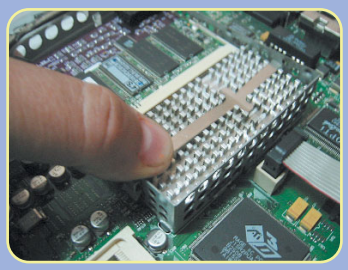
3 O kit de upgrade é composto de uma *daughtercard* nova (de cor roxa), placa auxiliar e cabo elétrico para a porta FireWire, um espaçador e um novo painel de conectores para o iMac. Desembrulhe tudo.



4 Encaixe o(s) pente(s) de memória na nova placa.

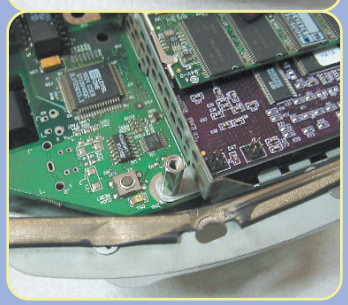


5 Encaixe a nova placa na *motherboard* do iMac.

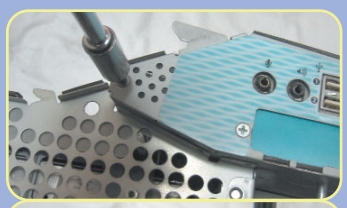


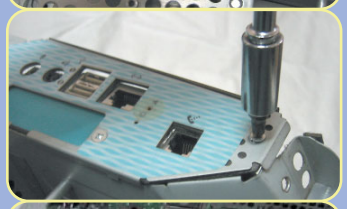
6 Reinstale o *cooler* do processador.

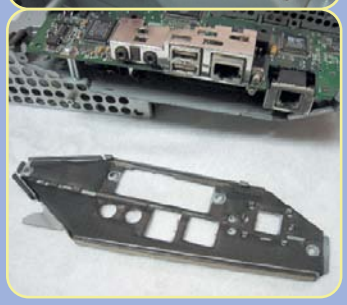




7 Instale o espaçador no lugar do parafuso que fica no canto do encaixe da "gaiola". Remova o pedaço de borracha preta que protege o canto da *daughtercard*. Recoloque a "gaiola".







8 Solte os dois parafusos nos extremos do painel lateral e remova-o.



9 Remova o conector preto que fica mais à direita na *motherboard*, perto do drive de CD; coloque em seu lugar o fornecido junto com a placa; na outra ponta, plugue de volta o original.



10 A outra ponta do fio amarelo vai no conector vermelho da plaquinha FireWire.



11 Insira a placa sobre os pinos da *daughtercard* no local que antes estava coberto pelo plástico preto. Aparafuse a placa sobre o espaçador, usando o parafuso que já existia no Mac.



12 Não deixe o fio amarelo de qualquer jeito. Essa é a nossa sugestão de arrumação.



13 Aparafuse o novo painel lateral e termine de montar o iMac, de acordo com o passo 6 de "Abrindo o iMac (Revisão A, B, C)".

O custo da brincadeira

Macs usados

Performa	6230	200 250
	6360	200 300
Power Mac	5500	450 900
	7100	150 300
	7500	300 350
	7600	350 500
	8100	300 400
	8500	350 600
	8600	350 900
	9500	550 800
	9600	650 1200
Power Mac G3	Bege	1200 2300
	Azul	1500 3000
iMac	Rev. A + B	600 1200
	266 MHz	800 1350
	333 MHz	1200 1500
	350 MHz	1400 1800
	DV 400 MHz	1800 2700
	450 MHz	1800 2400
	500 MHz	2500 3000
	600 MHz	3000 3500
G4	350 MHz	1500 3000
	400 MHz	2000 3600
	450 MHz	2500 4000
	500 MHz	3000 4600
PowerBook	5300	300 650
	3400	400 650
PowerBook G3	233 MHz	1500 2400
	266 MHz	1900 2700
	266 MHz	2500 3500
	400 MHz	2000 3500
	500 MHz	4000 4500
iBook	300 MHz	1500 2200
	366 MHz	2000 2500
	466 MHz	2500 3000
	600 MHz	4500 5000

Memória RAM

SDRAM PC-100	64 MB	70 150
	128 MB	100 240
	256 MB	160 370
	512 MB	490 880
SDRAM PC-133	64 MB	80 150
	128 MB	100 240
	256 MB	170 360
	512 MB	425 850
DIMM 5 volts	64 MB	250 350
	128 MB	600 700
SO-DIMM	64 MB	80 120
	128 MB	130 240
	256 MB	250 400
	512 MB	730 1200

HDs SCSI

SCSI-2	18,4 GB	650 1500
	36,7 GB	950 2000
	73,4 GB	2300 3500

HDs IDE/ATA

IDE/ATA	20 GB	270 400
	40 GB	320 550
	60 GB	400 700
	80 GB	500 800
	100 GB	1000 1200
	120 GB	1200 1400
Ultra ATA	20 GB	270 380
	40 GB	320 420
	60 GB	400 560
	80 GB	500 800
SE IDETe	20 GB	200 300
	40 GB	300 400
	60 GB	400 500

Drives externos

USB	Peerless Iomega 20 GB	1800 1900
FireWire	LaCie 20 GB	400 500
	LaCie 30 GB	500 600
	Iomega 30 GB	1300 1400
	LaCie 60 GB	1400 1800
	LaCie 80 GB	1600 2200
	EzQuest 100 GB	2000 2100
	VST 45 GB	2100 2200
	EzQuest 120 GB	2200 3000

Gravadores externos

CD-RW USB	Que! 4x4x8	800 900
	LaCie 16x10x40	900 1000
	LaCie 16x10x40	1000 1100
	Iomega Predator 16x10x40	1000 1200
	QPS 16x10x40	1000 1400
	Iomega Predator 40x12x48	1300 1500
CD-RW FireWire	Que! 12x10x32	900 1000
	VST 8x8x24 (portátil)	1100 1200
	EZQuest 24x10x40	1100 1200
	Sony 24x10x40	1200 1300
	Que! 24x10x40	1300 1400
	LaCie 40x12x48	1350 1800
	QPS 40x12x48	1400 1500
	Formac 40x10x40	1400 1600
	LaCie 32x10x40	1500 1600
	Iomega Predator 40x12x48	1600 1700
DVD-RW +CD-RW FireWire	EZQuest	3000 3200
	LaCie	3200 3400

As barras azuis compreendem as faixas de preço (em reais) que encontramos nas lojas ao lado para os produtos listados.

Outros drives externos

USB	Floppy 1,44 MB	300 – 400
	Iomega Zip Drive 100 MB	400 – 500
	Imation SuperDisk 120 MB	450 – 500
	Iomega Zip Drive 250 MB	500 – 800
FireWire	VST Zip Drive 100 MB	400 – 450
	VST Zip Drive 250 MB	500 – 600

Mouses USB

Clone (scroll)	25 – 35
Genius (scroll)	50 – 100
Leadership iMouse (scroll)	60 – 110
Apple "sabonete" (1 botão)	70 – 100
Microsoft Intellimouse (óptico, scroll)	100 – 130
Logitech (óptico, scroll)	100 – 150
Apple Pro Mouse – preto ou branco	150 – 200
Genius óptico scroll (normal e mini)	150 – 200
Microsoft Intellimouse Explorer (óptico, scroll, botões extras)	175 – 230
Microsoft Intellimouse Explorer sem fio	265 – 270
Genius (óptico, sem fio)	350 – 400

Teclados USB

Leadership	80 – 100
Apple Design Keyboard – colorido	150 – 200
Apple Pro Keyboard – preto ou branco	210 – 350
Microsoft Internet Keyboard	240 – 275

Placas PCI

USB	Keyspan 2 portas	100 – 120
	Surecom 2 portas	100 – 150
	ADS 4 portas	100 – 150
	Hub 4 portas	150 – 200
Ethernet	Asanté	200 – 250
FireWire	ADS +leitor CompactFlash	200 – 250
	ADS vídeo	200 – 250
	iREZ 3 portas	200 – 250
	Sem marca	200 – 250
	ADS +leitor Memory Stick	250 – 300
	ADS hub 6 portas	350 – 400
	Pinnacle vídeo	400 – 500
	ADS PCMCIA-FireWire	450 – 500
	ADS Platinum DV	1000 – 1200
	Pinnacle DV200	1300 – 1500
	Dazzle vídeo	1500 – 1700
	Pinnacle DV500	... (3300-3500)
Vídeo	ATI Radeon 2 MB	800 – 900
	ATI Radeon 64 MB	2000 – 2200
SCSI	Adaptec 15 periféricos	1500 – 1600
	Adaptec 30 periféricos	1800 – 1900

Lojas consultadas

	Fone	Site	HDs	RAM	Drives ext.	Teclados, mouses	Macs usados	Placas
Ariane	11-4479-0624	www.ariane.com.br	•		•	•		•
Dolphin	21-3816-4518	–	•	•			•	
MacCenter	14-3104-4595	www.maccenter.com.br	•	•	•	•		
MacCentris	11-5536-9700	www.maccentris.com.br	•	•			•	
MacDream	11-5103-0800	www.macdream.com.br	•	•	•			
MacFix	11-3845-3202	www.macfix.com.br	•	•		•		
Macinrio	21-2295-4545	www.macinrio.com	•	•		•		
MacLine	19-3251-9330	–	•	•	•	•		
MacMarket	11-6101-3233	www.macmarket.com.br	•	•	•	•	•	•
MacMouse	11-3086-3915	www.macmouse.com.br	•	•	•	•		
Memocom	11-5041-9268	–	•	•				
Networld	61-244-1260	http://loja.nwi.com.br	•	•		•		
Pixel	41-333-7778	www.pixel.com.br	•	•	•	•		
Prepress	11-3343-5111	www.prepress.com.br	•	•				
Queen	41-254 1122	www.queenonline.com.br	•	•	•	•	•	•
Solugraf	48-437-8131	www.solugraf.com.br	•	•	•	•	•	•
Tecnoagil	85-224-9110	www.tecnoagil.com.br	•	•	•	•	•	•
Tropical Mac	81-3228-1694	www.tropicalmac.com.br	•		•		•	

de trás (PowerBook G4 Titanium). O próprio manual do usuário da Apple ensina a fazer essa instalação. Esse é um upgrade que vale muito a pena, principalmente pela facilidade que se obtém de acessar a Internet de qualquer lugar da casa.

Outra atualização simples de fazer é através dos cartões PCMCIA (ou PC Cards ou CardBus, dependendo de quem fala com você). A vantagem é poder adicionar portas USB ou FireWire a modelos que originalmente não as possuem, como os primeiros PowerBooks G3, e assim poder usar periféricos externos de alta velocidade, como gravadores de CD. Todos os modelos de PowerBook G3 são compatíveis com esse padrão de cartão. No Mac OS X, instalar um cartão FireWire "de PC" da Kouwell foi ridículo de fácil: plugou, usou. O cartão não precisa de nenhum driver para funcionar e custa módicos US$ 89.

As opções são várias e literalmente abrem novas portas para o seu laptop velho de guerra.

Placa PCMCIA com FireWire sai bem em conta



Vale a pena?

Bem, atualizar um Mac pode ser uma tarefa complicada, que vai exigir tempo, grana e paciência. E por que passar por tudo isso?

Uma simples resposta: *Mac OS X*.

A mais recente versão do sistema operacional da Apple é bem mais rápida que suas antecessoras e traz inovações que nenhum macmaníaco pode perder. Além disso, o desenvolvimento do Mac OS 9 pela Apple parou definitivamente, e vários aplicativos já estão entrando numa nova geração, com versões exclusivas para o X.

Com isso tudo, a defasagem tecnológica dos Macs parados no sistema clássico se fará sentir a partir de agora.

Para fazer a conversão de sistema, porém, é imprescindível ter mais espaço em disco (só o sistema com seus aplicativos devora cerca de 1,5 GB) e muito mais memória (o mínimo para o OS X funcionar decentemente é 128 MB, e mesmo isso pode ser considerado pouco). Preenchendo esses requisitos, qualquer máquina da família G3 deverá se tornar utilizável com o OS X. Não vai virar um avião, mas nunca mais vai travar... e continuará recebendo aperfeiçoamentos no software no futuro a perder de vista.

Por isso, se você ainda acha que é possível tirar "leite" do seu Mac antigo, faça o upgrade de hardware e atualize o sistema. Caso contrário, só podemos receitar uma outra solução: comprar um modelo mais novo.

Porque não vai dar mais para ficar de fora do Mac OS X. M

Plugue-se no Final Cut Pro

Plug-ins dão nova vida ao seu vídeo

Sempre fui um colecionador compulsivo. Da fase dos álbuns de figurinhas à fase das revistas de sacanagem, passei por tudo, incluindo selos, moedas, tampinhas de refrigerante e chumaços de cabelo das musas. Hoje, mudado em quase tudo, continuo um "colecionista" empedernido. Mas, grandinho que estou, falta-me coragem de enfrentar o Zé da Banca e pedir um pacote de cards de Pokémon ou um envelope de figurinhas das Meninas SuperPoderosas. Assim, resignado, coleciono plug-ins para Final Cut Pro.

E garanto, amigo leitor: dedique-se a uma coleção dessas e nunca mais vai faltar agito na sua vida. Muito pelo contrário; provavelmente o que faltará será sossego. De um ano para cá, com a aceitação mundial do Final Cut Pro como uma ótima alternativa profissional para edição não-linear de vídeo, várias empresas estão lançando produtos específicos para "plugar" no FCP. Hoje há plug-ins para tudo, desde pacotes de efeitos muito específicos, como o Knoll Light Factory, que nada mais faz do que aplicar reflexos de fontes de luz sobre seus clips, e o Moving Picture, para fazer *pan, zoom* e rotação sobre imagens estáticas escaneadas, até pacotes de transições com centenas de opções, a exemplo do Video SpiceRack.

Mas o grande contingente de plug-ins para o FCP ainda é composto de produtos feitos para o After Effects. A especificação original do Final Cut Pro previa que ele poderia utilizar os pacotes de filtros do software da Adobe. Passado algum tempo, todos já percebemos que nem sempre o plug-in que precisamos roda redondo. Pelo contrário, minha experiência tem sido de que a maioria dos que valem a pena não rodam direito; ou, de outra forma, de forma limitada. Assim, partimos para apresentar alguns desses produtos nesta mega-resenha. Os que não rodaram no FCP simplesmente não têm comentários ou nota.

O perfil das empresas que estão se dedicando a esse nicho de mercado é variadíssimo. Desde as grandes e estabelecidas no mercado de plug-ins para edição de vídeo até as operações do gênero papai-e-mamãe-na-garagem, encontra-se de tudo. Em termos de preço, a variação também é imensa. E como esse mercado ainda não é a última maravilha do mundo – ainda tem muito profissional achando-se esperto por piratear tudo o que vê pela frente – as empresas especializadas não têm estímulo para importar e vender aqui. Assim, sempre falaremos de valores em dólares. Como, salvo raríssimas exceções, todas as empresas vendem online, isso não chega a ser um problema gigantesco.

Alguns dos plug-ins aqui listados já estão compatíveis com o Mac OS X. Como o próprio Final Cut Pro somente há poucos meses roda em cima do nosso novo sistema operacional, acredito que nem 10% dos usuários desse software estejam trabalhando com o OS X *full-time*. Com o tempo – senhor de todas as mazelas e gastos com computador – todos aqui terão sua versão específica para OS X.

por Marco Fadiga

Knoll Light Factory

O pacote de plug-ins da Pinnacle Systems, hoje uma das maiores empresas de hardware e software para vídeo do mundo, é composto de 23 plug-ins que fazem basicamente a mesma coisa: aplicar reflexos de luz no seu vídeo. Certamente você já viu muitos efeitos criados com esses filtros, pois é o mais difundido no mundo dentro de sua categoria, e tem versões para outros editores e ilhas de *compositing high-end*, como os Media Composer, da Avid.



Toda lente, seja para vídeo ou cinema, é composta de múltiplos elementos. Mesmo nas melhores objetivas, que contam com avançadíssimos *coatings* (coberturas), é comum, quando se fotografa pontos de luz muito brilhantes, que parte da luz que entra na objetiva não seja transmitida nem refratada, mas refletida dentro da lente, causando uma barafunda de imagens que normalmente reproduzem o formato da íris. Pois bem: é exatamente esse tipo de (d)efeito (e alguns mais esotéricos) que são criados com esses plug-ins.



O ponto de partida ideal para conhecer esse pacotão de efeitos – criado por John Knoll, um dos dois irmãos que inven-

Pinnacle Systems: www.pinnaclesys.com
Preço: US$395

Pró: Único em sua aplicação e resultados; profissional mesmo
Contra: Meio caro para um produto tão específico

taram o Photoshop – é o **Light Factory EZ**. Ele vem com diversos *presets*, desde a simulação de lentes Panavision ou "prime" convencionais de 35mm, 65mm e 105mm até raios laser e aberrações cromáticas típicas de lentes vagabundas. Uma pérola é o *preset* QuickTake 200, que imita o comportamento das antigas câmeras fotográficas digitais da Apple.
Há ainda 19 efeitos "individuais", entre os quais os destaques são o **LF Chroma Hoop**, pela bizarrice, o **LF Star Filter** (um prosaico filtro estrela com os parâmetros totalmente animáveis) pela utilidade e o **Light Factory Spectacular**, pela possibilidade de aplicar os efeitos sobre mais de um ponto de luz simultaneamente, aproximando-se de um gerador de partículas.
Uma das funções que mais ajudam o trabalho a ficar realmente profiça é o uso de "camadas de obscurecimento" *(obscuration layers)*. Seu uso permite que, a partir de outro vídeo ou um *matte*, determine-se em quais áreas da imagem um efeito aparecerá e onde ele será "obscurecido".
A documentação que vem com os plug-ins é bem escrita e extensa, explicando cada parâmetro e sua utilização.



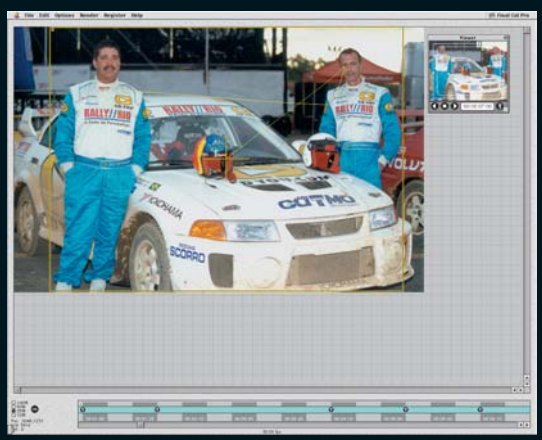
Moving Picture

StageTools: www.stagetools.com
Preço: US$199 (rotation option: US$69)

Pró: Melhor forma de animar movimentos sobre uma foto escaneada
Contra: Ainda muito bugado; perde a referência aos arquivos fotográficos à menor modificação de sua "morada"; timeline porca

Esse é, de longe, o plug-in mais importante para quem tem aspirações a documentarista. Isso foi o que pensei logo que fiquei sabendo da sua existência. Mas assim que comecei a mexer com ele, tive cá minhas dúvidas.
O Moving Picture serve para criar movimentos de *pan, zoom* e rotação sobre imagens; muito pertinentes à linguagem do documentário, especialmente quando a grana é pouca e os recursos para captação de imagens em movimento são limitados. Ken Burns que o diga.
Sua operação é teoricamente simples. Teoricamente, digo, porque na prática o software se mostrou ainda muito cru em termos de interface, e um tanto bugado e inconsistente. Mas deixando de lado os problemas por um instante, vamos descrever sua operação.
Em primeiro lugar, precisamos, idealmente, de uma foto escaneada na maior resolução possível, até o limite de 4000x4000 pixels.
Na *timeline*, colocar um clipe qualquer (eu costumo usar o gerador de *color bar* do próprio FCP), apenas para delimitar a duração do clipe final. Não faz a menor diferença o que você coloca como "marcador". Aplica-se o Moving Picture sobre esse clipe e depois clica-se em "Option" no painel de diálogo, o que causa a abertura da tela do plug-in sobre todo o seu monitor. Depois, é só carregar a foto e começar a "passear" por ela com a sua câmera.
A flexibilidade de movimentos é muito grande e o controle sobre eles, ótimo.
Infinitamente melhor do que tentar fazer o mesmo tipo de movimento através do *tab motion* do FCP. Em contrapartida, a timeline é tosca e muitas vezes o resultado final não é exatamente o que você espera. Você não pode, por exemplo, fazer *scrub* na timeline. A única forma de navegar por ele é clicando em um ponto específico.
Depois de criado o movimento de câmera e conferida sua eficácia em um pequeno monitor de *preview*, você pode salvar o movimento para aplicação sobre outra foto. Para alguns trabalhos de videografia, isso pode ser muito útil. Depois, é só sair do plug-in e renderar o clipe. O resultado final em vídeo é muito bom, com alta qualidade na imagem e muita fluidez no movimento. Fluidez essa que pode até ser controlada por meio dos comandos de *ease in*, *ease out* e o uso de movimentos retos ou curvos.

Durante o teste, em um G4 de 867 MHz com 768 MB de RAM, dos quais 600 MB alocados para o FCP, com muita frequência tive necessidade de sair do programa e abri-lo de novo, pois ele acusava falta de memória para carregar as imagens. Também, pudera! Estava trabalhando sobre fotos com uma média de 3900x3000 pixels. Para um aplicativo feito para manipular vídeo, onde os frames têm tamanho de 720x480 pixels, até que o FCP mostrou-se tolerante.
O maior problema que percebi, e que me custou refazer toda a abertura de um programa de TV, foi a incapacidade de o Moving Picture "relinkar" uma foto caso você a mude de pasta. Portanto, comece um projeto já com as fotos todas organizadas, salvas na pasta onde você realmente as quer.
No mais, gostei muito do software, mas não posso deixar de ficar incomodado com esse seu sabor de coisa feita às pressas. Quem sabe, numa versão futura, não se corrigem esses pequenos problemas que tornam sua operação uma caixa de surpresas.
O Moving Picture tem também uma versão *standalone* (que roda de forma autônoma), não testada, mas de aparência idêntica à do plug-in.



Video SpiceRack PRO

Um pacote muito diferente dos demais, na realidade o Video SpiceRack não é um filtro, mas sim um conjunto de máscaras para serem usadas com o *softwipe* que vem no FCP. Como tal, é um mundo: são centenas de arquivos que podem gerar transições louquíssimas, algumas extremamente orgânicas e naturais. É impossível não achar pérolas e mais pérolas nesse bundle.
Para usá-lo, primeiro se importa os arquivos necessários para um *bin* no FCP, através do comando File ▸ Import ▸ Folder. Depois, escolhe-se o ponto de transição e aplica-se o *softwipe*. Agora, é só jogar um dos arquivos em tons de cinza sobre a janela Pattern, escolher a cor e "afinar" o efeito. Opcionalmente, você nem precisa importar os *wipes*. Basta jogar o que se quer usar do Finder direto sobre a janela do *softwipe*. Um detalhe: você tem que escolher *"patterns"* no primeiro menu *drop-down* do plug-in *softwipe*.
É mais um pacote extremamente valioso, muito variado e que pode ser constantemente adicionado de novos componentes. A Pixelan já lançou outros pacotes de transições para *softwipe*, como o **OrganicFX**, o **CoolFX** e o **EnergyFX**, e ainda promete lançar muitos outros.

Pixelan Software: www.pixelan.com
Preço: US$ 199

Pró: Variadíssimo; uma transição para cada ocasião, sem cair na farofada
Contra: Tentei, tentei, mas não achei

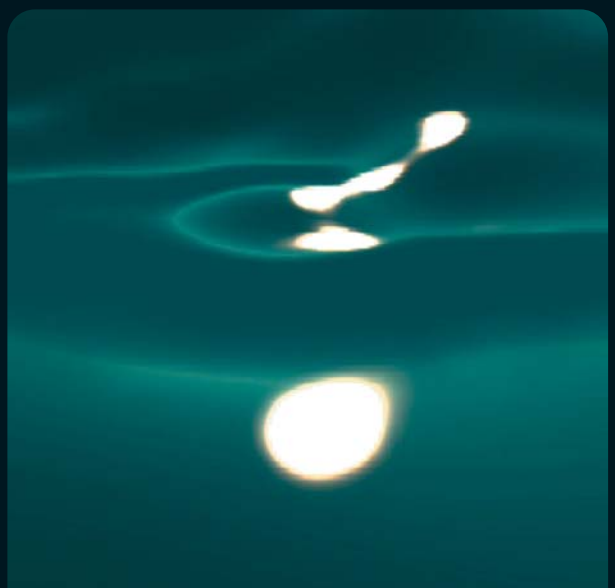


Psunami

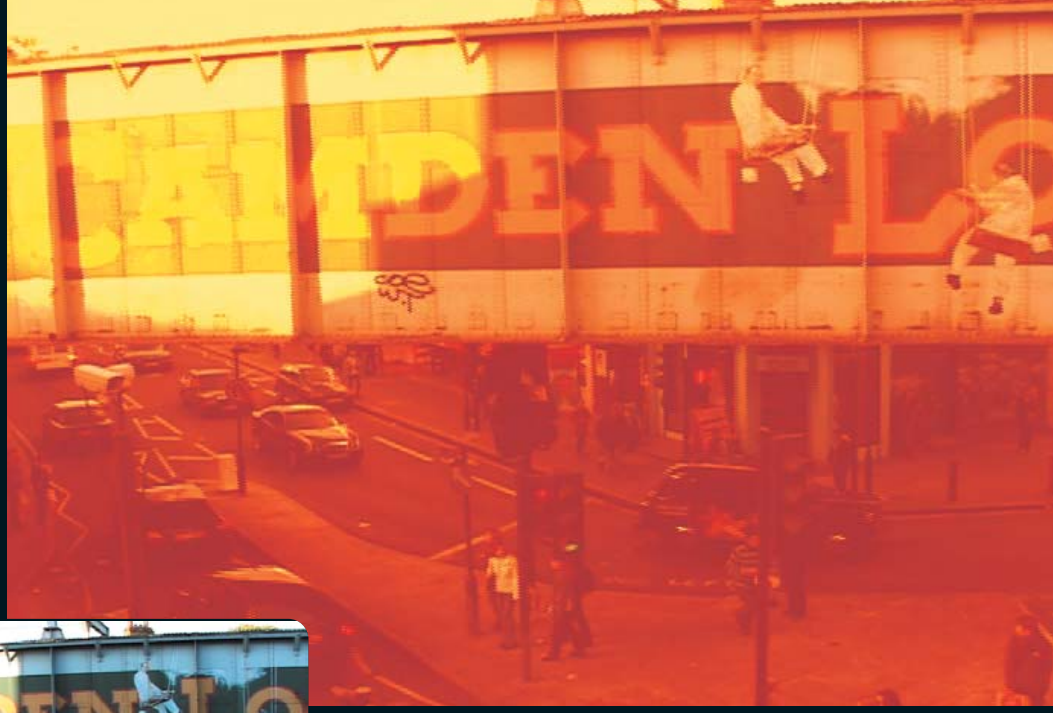
O Psunami tem como finalidade a criação fotorealista de superfícies de água, de forma totalmente análoga a um software 3D, porém sem sair da interface do Final Cut Pro. Seu uso, entretanto, em alguns aspectos nada tem a ver com um aplicativo 3D tradicional. Você, por exemplo, não modela, *stricto sensu*, a superfície. A modelagem é baseada em parâmetros matemáticos que alimentam um algoritmo de geração automática de superfícies e movimentos e uma galeria de *presets* que podem servir como ponto de partida.
Ou melhor: poderiam. Ajudariam muito se funcionassem, mas simplesmente não há como acessar essa função de dentro do FCP. Não raro isso acontece com plug-ins que não são escritos especialmente para o software da Apple, e sim para o After Effects. Assim, só resta aprender de verdade a que se refere cada um dos mais de 80 parâmetros (!). O manual ajuda muito, é razoavelmente bem escrito e sucinto o bastante para não meter medo. Mas, convenhamos, é sempre sacal ter que apelar para o manual, em especial em se tratando de um plug-in.
Encarado o dever, passei à diversão. É absolutamente incrível o tipo de controle que o plug-in bota em suas mãos. É possível determinar com precisão a posição da câmera, o vento, as ondas, o *swell*, as características ópticas da água e do ar, duas fontes de luz e por aí vai. Uma característica muito interessante é a possibilidade de criar uma imagem em tons de cinza que servirá como mapa de *displacement* ou textura, podendo simular relevos específicos e gerar bossas como projetar uma logomarca sobre a água. Todos os parâmetros são animáveis por *keyframe*, o que permite a geração de "mares" bastante complexos. Não estranho que o Psunami tenha sido um dos softwares usados no longa-metragem "Titanic".
A diversão só não é maior porque cada mínima atualização de parâmetros toma uma eternidade para se refletir no Canvas. O culpado, no melhor dos sentidos, é o algoritmo de *raytracing* **RenderWorld**, uma das melhores implementações de render para estações *high-end*, mas que, por definição, é extremamente intensivo em poder de processamento. Sabendo isso, ele dá uma opção de qualidades de render gradativamente mais realistas (e lentas). Assim, seu primeiro teste pode ser feito até mesmo em tons de cinza. Depois, conforme a certeza de que o resultado será o desejado, pode-se renderar tudo de novo em melhor qualidade. E ir dormir. Ou sair de férias.
No rol dos detalhes que diferenciam uma ferramenta "mais ou menos" de uma desejável por profissionais, está o total controle sobre fenômenos atmosféricos, como *fog*, névoa e até arco-íris, e a possibilidade de fixar a câmera à superfície da água para simular o ponto de vista em um barco ou até mesmo o de alguém flutuando.
Mesmo lento, muito lento, extremamente lento, o Psunami é mesmo uma ferramenta indispensável. Não é todo dia que você vai usá-lo, mas quando precisar realmente dele, não vejo nenhum outro software que o substitua com tanta facilidade de uso. A opção é virar fera no Maya.

Digital Anarchy: www.digitalanarchy.com
Preço: US$ 199

Pró: Realismo total em cenas de água; muito mais fácil do que ter que aprender um software 3D *high-end*
Contra: Muito lento; não dá acesso a *presets* no FCP



55mm



O pacote de plug-ins 55mm é extremamente simples em sua proposta: reproduzir, com realismo e algumas vantagens, uma série de filtros conhecidos dos câmeras e fotógrafos. O seu nome, inclusive, vem do diâmetro de uma das roscas mais populares para câmeras fotográficas e camcorders DV. A simplicidade da proposta se reflete de forma inequívoca na operação. Entretanto, nem todos os plug-ins se encaixam bem na proposta. Alguns oferecem tanta manipulação de parâmetros que fica difícil compará-los à operação de um filtro "analógico". *Meno male*. Outros simplesmente não conseguem simular com perfeição o efeito da sua referência em cristal ou vidro. Mas o pacote tem ótima relação custo/benefício. Vejamos os plug-ins, um a um:



Color Grad - Muito foda! Substitui com muitas vantagens toda uma coleção de centenas de dólares de filtros *color gradation.* Sozinho, poderia valer o preço do pacote.

Defocus - Não consegui tirar bons efeitos, mas serve para desfocar seletivamente, a partir de uma máscara automática.

Faux Film - Não corresponde a nenhum filtro real, pelo menos que eu conheça. É apenas mais uma forma de dar uma falsa aparência de filme ao vídeo. Bastante simples e funciona relativamente bem, mas continuo reticente quanto à aplicação desses artifícios. Para quem não pode ter o FilmLook, da DigiEffects, quebra o galho.

Fluorescent - Não gostei muito dos resultados, mas também não tinha nenhum material com a colorimetria "estragada" o suficiente por luz fluorescente. Difícil de avaliar, mas me pareceu meio bagaça. Em especial por que há diversos tipos de luz fluorescente, diversos filtros reais, um para cada tipo de tubo, mas no pacote 55mm existe só uma versão do plug-in.

Fog - Cria razoavelmente um efeito atmosférico de neblina. Similar ao Mist.

Infra-red - Simula com garbo as películas P/B para infravermelho. Muito bom e possibilita muitos controles. Falta uma adição de grão para ficar perfeito, mas o toque final pode ser dado em outro plug-in. Até mesmo no Faux Film.

Mist - Esse arrebenta. Consegui resultados espetaculares, muito similares ao que conseguiria com um filtro Pro Mist. Vai para o rol dos plug-ins indispensáveis.

ND Grad - Simula um filtro de densidade neutra graduado. No caso, infinitamente graduável. Confesso que não consegui fazer ele dar um resultado idêntico ao dos filtros reais. E mais: ao fim do render, algumas vezes bombou minha ultraestável estação Targa CinéWave. Mas se o negócio é dar uma ligeira escurecida no céu, por exemplo, ele faz seu trabalho.



NightVision - Procura simular a aparência de vídeo captado com um sistema de visão noturna. Permite ajustes muito precisos e pode ser o ponto de partida para diversos tratamentos gráficos.

Selective Soft Focus - Muito parecido com o Skin Smoother, porém com mais atuação em zonas de contraste.

Skin Smoother - Para diminuir rugas, marcas e outras imperfeições na pele. Funciona muito bem, porém necessita de algumas tentativas para chegar a bons resultados.

Tint - Substitui todas as cores por uma cor determinada. Muito mais útil que ter um set de filtros coloridos de algumas centenas de dólares. Como alguns outros, tem uma última opção, que é filtrar as cores resultantes para dentro do espaço legal NTSC.



Warm/Cool - controle de temperatura de cor. Para esquentar ou esfriar uma cena. Fácil de usar e de resultados óbvios. Simula razoavelmente bem os filtros de verdade.



DigitalFilmTools: www.digitalfilmtools.com
Preço: US$ 145

Pró: Pode salvar muitas cenas problemáticas; alguns plug-ins simulam com vantagens os filtros convencionais

Contra: Alguns filtros não conseguem chegar perto dos resultados obtidos com os filtros reais; deu pau algumas vezes

Eureka! Plug-ins



O pacote de plug-ins Eureka é bastante variado, oferecendo filtros, *generators* e transições úteis no dia-a-dia. O que é melhor: é de graça, sendo a grande opção em custo/benefício.

As transições são:

Blur Across - O vídeo sai borrando progressivamente e o seguinte entra ganhando definição. Funciona melhor com durações curtas.

Film Style Dissolve - Preserva a não-linearidade dos *dissolves* ópticos sobre película. Grande implementação de uma idéia simples: as fusões de vídeo e de cinema são diferentes.

Flash Across - Transição na qual a imagem é superexposta e depois volta ao normal. Possibilita controle sobre o grau de superexposição.

Smash Zoom - Transição de *zoom in* e *zoom out,* sem grandes novidades, porém com resultado final atraente. Possibilita controle do centro do zoom e da quantidade de *motion blur.*

Os efeitos são:

Abstract - Cria um efeito abstrato em P/B. O uso direto dá resultados desprezíveis, mas pode ser interessante para criar máscaras animadas abstratas, porém com correlação com a imagem original.

Brightness and Contrast - Controle básico de brilho e contraste.

ChromaGlow - Aplica o efeito de *glow* sobre uma cor selecionada. Permite ajustar tolerância, borrado da máscara e quantidade de *glow.* Interessante para aplicar sobre texto. Não consegui resultados satisfatórios sobre vídeo.

Color Correction - Corretor de cores sem grande aplicação prática, por usar parâmetros fora dos padrões usuais. Serve para mexer na cor do vídeo, mas dificilmente dá resultados grandiosos.





Film Grain - Adiciona grão à imagem, tentando se aproximar da textura de película. Não engana, mas pode ter uso para a criação de efeitos. O *checkbox* que seleciona entre grãos em PB ou a cores funciona de maneira invertida ao que está assinalado.

Jiggle - Anti-estabilizador de imagens. Treme o vídeo como se fosse gravado com a câmera na mão. Possibilita ainda controle sobre *overscan* para cobrir as áreas que ficariam pretas em torno do vídeo, mas carece de controle sobre a fluidez das tremidas.

NewChromaGlow - Muito parecido com o ChromaGlow, oferece exatamente o mesmo efeito se escolhido o preset "Original Flavor". Se escolhido o sabor "New Vanilla", oferece uma variação sobre o tema.

Selective Color Corrector - Auxilia na correção de apenas uma cor, determinada por meio de um "conta-gotas" ou então numericamente. Bastante bom, em especial se utilizado com um *garbage matte* para eliminar áreas selecionadas erroneamente.

Silk Stocking - O popular meia-de-seda. Serve para suavizar contornos e diminuir imperfeições da pele.

Strobe Dissolve - Seleciona frames de acordo com um *slider* que define sua frequência e faz um *dissolve* entre eles. Não entendeu? Nem eu, quando li sua descrição; só depois de aplicá-lo.

Os geradores são:

DFT Black - Gera um *black* nivelado a 7.5 IRE, ao contrário do black do FCP, que está em 0 IRE.

Production Bars - Gerador de *color bar* mais profiça que o que acompanha o FCP (segue o padrão NTSC), ainda permite customizar com o nome da sua produtora.

Romantic Text - Aplica texto já com *glow,* possibilitando razoável controle. O efeito final é ótimo.



Digital Film Tree:
www.digitalfilmtree.com/eureka.html
Preço: grátis



Pró: Variado e baratinho; baratinho mesmo... de graça



Contra: Algumas porcarias no pacote, mas reclamar de quê? É de graça...

Digital Video Effects Vol. 2+



Foi com grande expectativa que parti para instalar o segundo pacote de plug-ins do alemão Klaus Eiperle. Afinal, o primeiro era tão bom que a Apple o comprou e incorporou ao Final Cut Pro 3. A localização dos plug-ins é exótica: dentro de Application Support no System Folder, em vez de na pasta de plug-ins do FCP, onde se esperaria. Vai entender...

Uma diferença que ele tem em relação à maioria dos pacotes aqui testados é que ele foi todo feito pensando no Final Cut. Assim, além de não ficar diminuído em funcionalidade, rendera no espaço de cor YUV e aproveita todo o poder de processamento AltiVec do G4.

A variedade de filtros e transições do pacote CGM 2 é tão grande que não vamos listar todos aqui. Pegarei apenas alguns exemplos significativos do conjunto. Como toda grande coleção, tem suas pérolas, tem seus micos-pretos e um bom tanto de lugares-comuns. Mas mesmo os mais gaiatos efeitos ou transições são bem feitos e terão utilidade algum dia.

Basic 3D - Gerador de DVEs 3D com todos os parâmetros esperados, como sombras, *borders*, movimento independente nos três eixos, *crop*, opacidade e luz *(highlight)*. Mas não oferece manipulação da posição do layer, que precisa ser feita no *tab motion* do viewer.

Binocular - Simula a imagem vista por um binóculo, com controles de *softness* nas bordas da máscara, tamanho de cada círculo, distância entre eles e opacidade (para efeitos de *fade-in* e *out)*.

Color Glow 8P - Cria um efeito de luminosidade limitado a uma cor determinada. Oferece total controle sobre o efeito e pode ser aplicado seletivamente, pois o plug-in oferece uma forma simples de se fazer um *garbage matte* a partir de oito pontos definíveis pelo usuário.

Explode - Cria uma transição bastante chinfrim, com um vídeo explodindo e revelando o que está debaixo.

FilmLook - Mais um plug-in para simular a aparência de película. Para esse fim, é indiscutível a soberania do CineLook, da Digi Effects. Entretanto, este garante o mínimo necessário para ser útil: controle sobre dezenas de parâmetros, não só de pêlos, arranhões e outros defeitos, mas também grão, curva de gama, *flicker* etc.

Pixelstorm - Bastante legal, tanto para uma transição quanto com efeito em si. Não é para usar todo dia, mas no momento certo arrebenta.

Pond Ripple Dissolve - Dissolve com ondas, como se fosse uma pedra jogada num lago. Muito bom, dentro da categoria "farofa".

Speed - Mais um plug-in de manipulação de tempo, sem garbo e charme. Só tem um parâmetro: velocidade. Serve para aceleradas e ralentadas básicas.

Spotlight - Projeta uma luz sobre o vídeo. Nada de novo, mas tem sua utilidade e é fácil de usar.

Timewarper - Manipulador de tempo bem completo, mas ainda deixa a desejar em relação ao Twixtor. A qualidade final não é grande coisa; aparentemente, não dá para usar em nada que tenha requisitos realmente profissionais. Além desses, há ainda uma batelada de transições e uma pá de efeitos. Alguns deles vêm com duas variantes: uma para renderar por frame e outra por *field* (os que têm "ff" no nome). Vários deles, com o sufixo 8P e 4P, podem incorporar um *garbage matte,* como o Color Glow. Não vem com manual, a despeito dos bons tutoriais.



CGM: www.cgm-online.com
Preço: US$ 179

Pró: Pacote muito variado de plug-ins; melhor relação custo/benefício dentre todos os pacotes testados

Contra: Embora tenha tutoriais, faz falta um manual





VideoGogh

Qual colecionador compulsivo de plug-ins não se lembra do Paint Alchemy, da Xaos Tools? Pois o VideoGogh faz exatamente a mesma coisa, só que sobre vídeo. Sua função é a de auxiliar na criação de efeitos de pintura, com a mesma tecnologia usada no longa-metragem "What Dreams May Come" ("Amor Além da Vida"), vencedor do Oscar de Efeitos Especiais em 1998. Com interface extremamente simples – apenas três *sliders,* dois menus e dois *checkboxes* – ele é praticamente auto-explicativo. Mandei ver no seu uso sem nem mesmo dar uma olhada no "Read Me" que o acompanha.

A segunda impressão, logo após a satisfação imediata que o VideoGogh proporciona, é meio frustrante. Mesmo o update de um mero frame chegou a levar 15 segundos num G4 de 867 MHz com 768 MB de RAM. O render de um clip DV de 4s tomou quase uma hora. Haja saco! Mas como todos temos mesmo que almoçar e dormir, acaba valendo a pena.

Há três tipos de efeitos: tinta a óleo, aquarela e giz colorido. Dentro de cada um deles, pode ser controlado o tamanho máximo do "pincel", o espacejamento entre pinceladas, sua opacidade e a velocidade com que as pinceladas se adaptam às mudanças no vídeo. Com quatro velocidades, enquanto a mais rápida faz um *tracking* instantâneo das mudanças, a mais lenta resulta num efeito meio de sonho, fluido, quase psicodélico. Os outros dois parâmetros controlam a limpeza do cache de render e o render sobre o render anterior; útil para cobrir eventuais "buracos" na tela, naturais por se tratar de um algoritmo que se utiliza de um alto grau de "randomização".



No geral, é um ótimo plug-in, ainda mais se levarmos em conta o seu preço, irrisório para uma ferramenta com esse potencial. Espero apenas que eles melhorem um pouco a velocidade ao renderar. Qualquer coisa em torno de 10.000% já está ótimo...

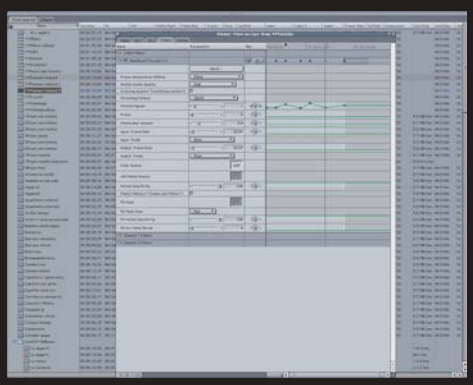
Re:vision FX: www.revisionfx.com
Preço: US$ 89,95

Pró: Efeitos visualmente interessantes; intuitivo – oferece poucos controles
Contra: Muito lento; poderia oferecer mais controles

ReelSmart Twixtor

O Twixtor é hoje o melhor plug-in para manipulação de velocidade de clipes; seja uma manipulação simples, como acelerar 20% o material, quanto de forma dinâmica, como tem sido visto em todo comercial de banco ou companhia telefônica. Ele também possibilita aumentar ou diminuir ligeiramente o tamanho de um *take* já captado, converter *frame rates* de vídeo para filme (29,97 para 24 fps, por exemplo), remover *pull-down* de material telecinado ou fazer um simples *slow motion.*

Testei a versão Pro, que permite trabalhar em 16 bits de cor por pixel e oferece a possibilidade de processar separadamente um canal de *foreground* e outro de *background* a partir de uma máscara criada pelo usuário. Ao preparar um clip para ser processado pelo Twixtor, são muitas as opções de qualidade; não só quanto ao modo de interpolar novos frames, mas também quanto ao uso de vetores de movimento. Há toda uma preparação, como assegurar-se de que o *frame blending* esteja desligado nos ajustes de render da sequência. Se você for aumentar o tamanho de um clipe, precisa criar uma sequência intermediária para processamento. Cheio de manhas. Não dá para escapar de ler o manual, até mesmo por que os parâmetros não são dos mais intuitivos. Mas ele, uma vez consultado, tira todas as dúvidas de forma concisa.



O render não é excessivamente demorado, em especial se considerarmos que o programa está criando frames completamente novos a partir das informações de frames intermediários. Cálculo pesado. Após o render, todas as reticências quanto ao Twixtor desaparecem.

A qualidade de sua interpolação é inédita no desktop, estando bem próxima à que se consegue em estações de centenas de milhares de dólares, como os Flames da vida. Em alguns clipes, mesmo ignorando *motion vectors*, obtive resultados esplêndidos.

Re:vision FX: www.revisionfx.com
Preço: US$ 329,99 (US$ 495 a versão Pro)

Pró: Melhor plug-in de *motion effects* para o Mac
Contra: Interface poderia ser gráfica; ajuste pouco intuitivo



O modelo de interface que o Final Cut Pro oferece para a manipulação de keyframes em efeitos não é exatamente o que eu sonhava para esse tipo de trabalho. Preferiria poder manipular discretamente a curva de aceleração e desaceleração. Certamente daria mais prazer trabalhar em um aplicativo separado, com uma interface criada especificamente para esse fim.

Em alguns casos, com baixo contraste ou cores muito esmaecidas, pode ser interessante utilizar um outro clipe, corrigido, para ser a fonte de informações para os cálculos do Twixtor. Basta, então, modificar o original e endereçá-lo como fonte de cor alternativa. Moleza!

Veredito: é um dos mais úteis plug-ins sobre os quais já deitei a mão. *Must have* para qualquer especialista em efeitos ou editor que pretenda se aventurar além do corte-e-fusão. M

MARCO FADIGA
É especialista em pós-produção digital, produtor fonográfico e diretor da Tudo AV, produtora de DVDs, e da Discover AV, revenda de áudio e vídeo.



Furando a

MPEG-4 é a salvação? Dá pra ver

O QuickTime 6 já chegou e junto com ele vem o revolucionário codec MPEG-4 *(leia mais sobre ele na Macmania 95)*. Codec é o termo geek para o software que comprime um filme (para que ele possa ser transmitido mais rapidamente, por exemplo) e descomprime na hora que ele é visto no seu computador. O tal MPEG-4 é considerado revolucionário porque traz ótima qualidade aliada a uma alta taxa de compressão e por permitir aplicações variadas, da TV interativa à transmissão de vídeo em celulares e aparelhos *wireless*.

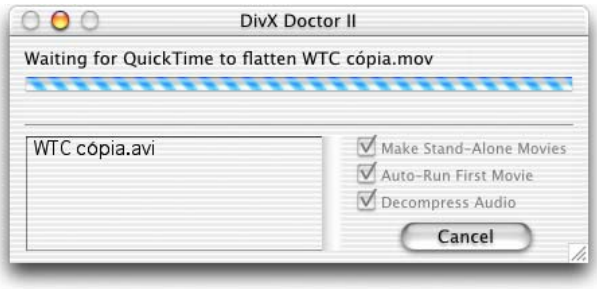
O MPEG-4 traz também a esperança de um formato padrão para o streaming na Internet. Produtores de conteúdo codificariam seus filmes em MPEG-4 e ele poderia ser visto em qualquer tocador compatível com o formato. Como o QuickTime ou o RealPlayer. Essa proposta já foi torpedeada pela Microsoft, que disse que o seu Windows Media Player vai ter um codec "MPEG-4" proprietário. Só pra não perder o costume.

Correndo por fora, existe um formato de compressão de vídeo que vem ganhando bastante popularidade, alegando já ter mais de 50 milhões de usuários. O DivX (pronuncia-se, em inglês, *di-vi-éx*) nasceu de um hack do codec MPEG-4 embutido no Windows Media, da Microsoft, e rapidamente ganhou o status de "MP3 do vídeo", por sua poderosa capacidade de compressão, permitindo a troca de filmes inteiros pela rede. Seu "criador" foi o designer e hacker francês Jerome Rota, que, inconformado pela nova versão do Windows Media não rodar seu portfólio, resolveu criar seu próprio codec.

9 X DivX Doctor II



O DivX Doctor II é um ótimo programa para converter vídeos DivX para o formato .mov. No entanto, isso só é possível se você baixar e instalar também o codec 3ivx Delta. Depois da conversão, o arquivo ficará bem maior que o original mas, em compensação, você poderá ver o filme tranquilamente no QuickTime, com áudio sincronizado e até mesmo com as falhas de áudio costumeiras do AVI corrigidas. E o bom é que a conversão é impressionantemente rápida. Alguns minutos são suficientes para converter um arquivo de 600 MB.



fila do cinema

filmes DivX no Mac? Vale a pena?

O DivX virou um projeto de software livre (Open Source), o Project Mayo (inspirado na maionese, por ser francês e difícil de fazer), que extirpou do codec o código "afanado" da Microsoft. Rota montou uma empresa com apoio de investidores americanos, tem um site oficial (www.DivX.com) e vem tentando transformar sua criação em um programa respeitável (e lucrativo). Isso não vai ser fácil, posto que a principal utilização do DivX hoje é a pirataria de DVDs. O codec era o par que faltava para outra tecnologia, o DeCSS. Inicialmente criado para tocar DVDs no Linux, o DeCSS é um código que permite "craquear" a proteção de cópias de DVDs. Junte a isso a capacidade de transformar um filme de duas horas e 7 gigas em algo em torno de 300 a 400 MB, e o estrago está feito.

A essas duas tecnologias de origem duvidosa veio se juntar mais uma, perfeitamente legal, mas que foi levada para o "mau caminho". O VCD, ou VideoCD, já chamado pedantemente aqui nesta revista de "DVD dos Pobres" *(Macmania 93)*, é um formato de gravação de vídeo em CD-R que permite que estes sejam tocados em alguns DVD players e em computadores.

Se você ainda tem alguma dúvida, vamos deixar a coisa bem clara: o DivX é um codec capenga e de futuro incerto. Os players são bugados e a qualidade de filmes em VCD é um lixo, pior que a de fitas VHS. Enquanto um DVD custa entre R$ 15 e R$ 30, um VCD fica entre R$ 5 e R$ 10, mas você recebe pelo que paga, às vezes nem isso. O único motivo para comprar um treco desses é a curiosidade de ver "Homem-Aranha" ou "O Ataque dos Clones" gravados com uma câmera DV em um cinema de Beijing, com legendas em chinês.

A verdade é que esse é um formato popular apenas porque a indústria cinematográfica ainda não acordou para a realidade da distribuição digital de vídeo. O Napster (e outros programas de troca de música) surgiu para preencher o vácuo deixado pelas gravadoras no terreno da transmissão digital. Os estúdios de cinema pelo jeito não aprenderam com a história e vão pelo mesmo caminho. Enquanto não criarem um modelo de negócio que permita a qualquer um baixar e colecionar seus filmes favoritos, essas soluções *underground* só tendem a crescer. Logo, só vai restar aos estúdios a opção de tentar conter o avanço da distribuição digital utilizando suas hordas de advogados. Já vimos esse filme antes.

Mas vamos ao que interessa: como vejo VCDs e filmes DivX no Mac? Vamos por partes: se o VCD traz um filme .avi codificado em MPEG, não tem segredo. O QuickTime lê AVI, MPEG e mais uma dezena de formatos mais estranhos de vídeo. Se o vídeo está codificado em DivX, o buraco é mais embaixo.

Quem achou que o suporte a MPEG-4 do novo QuickTime 6 seria a salvação para ver filmes em DivX rodando a 24 frames por segundo no Mac, pode ir tirando o cavalinho da chuva. O codec DivX não é baseado no padrão MPEG-4 oficial, portanto filmes nesse formato não rodam no novo QuickTime.

Então, o que fazer? Felizmente, tem muito shareware por aí que permite ver filmes no formato DivX ou, pelo menos, convertê-los para QuickTime. Vamos a eles.

X VideoLAN Client



Esse impressiona bastante, basicamente porque é o único que toca arquivos DivX sem nenhum truque ou conversão. Por ser escrito em Cocoa e ter seus codecs próprios, esse é o player mais rápido já lançado para o Mac. Com ele foi possível impressionar um pecezista colocando para rolar um filme em tela cheia num PowerBook G3/250 ligado a uma TV de 21. Como se não bastasse, ele ainda roda VideoCD e MPEG, além de DVD, em Macs que não têm AGP, coisa que o DVD Player da Apple não faz. Para completar, é o único software de Mac que permite capturar a tela de DVDs. Basta pausar o filme e dar ⌘Shift3. Beleza! Para o VideoLAN Client ficar completo, só falta mesmo o suporte a legendas.



9 X Windows Media Player



O único tocador para ver filmes em formato .asf e .wmv. Não adianta chorar, a Microsoft não permite converter arquivos desses formatos para qualquer outro. Tanto o tocador do OS 9 quanto o do OS X funcionam bem, mas algumas URLs para ver transmissões pela rede às vezes funcionam em um, mas não no outro. Na dúvida, tenha os dois instalados.



9 X DivX 5.0 Alpha



Esse codec para ser instalado no QuickTime usa o DivX Validator para validar e permitir a visualização de filmes DivX (mas não a codificação). Porém, devido a um bug no codec ou no próprio QuickTime, ele não consegue tocar o áudio MP3 de arquivos AVI, deixando o filme completamente mudo. Para conseguir fazer o som rolar, é necessário perder 15 minutos ou mais para extrair o som original e depois copiar e colar o som de volta no filme, o que só pode ser feito através do QuickTime Pro. De qualquer modo, os arquivos validados pelo codec continuam sendo AVI e funcionando com software DivX de Windows.

Onde encontrar

Todos os programas podem ser encontrados pelo site VersionTracker (www.versiontracker.com).

QuickTime 6	19,2 KB
DivX 5.0 Alpha	859 KB
3ivx Delta 4 PR1	238 KB
DivX Doctor II	273 KB
Cellulo	248 KB
VideoLAN Client	1 MB
EasyDivX	1,4 MB
Windows Media Player	6,2 KB
RealOne Player	4,7 MB

X Cellulo





O Cellulo é um tocador de arquivos DivX que permite criar playlists e ver filmes em tela cheia. É também o único player de Mac que roda as legendas dos filmes (aqueles arquivos .sub que você provavelmente não tinha idéia de para que serviam). Porém, infelizmente, como é totalmente baseado no QuickTime, enquanto não sair um codec decente ele só serve para você ver legendas.

9 X 3ivx Delta 4 PR1

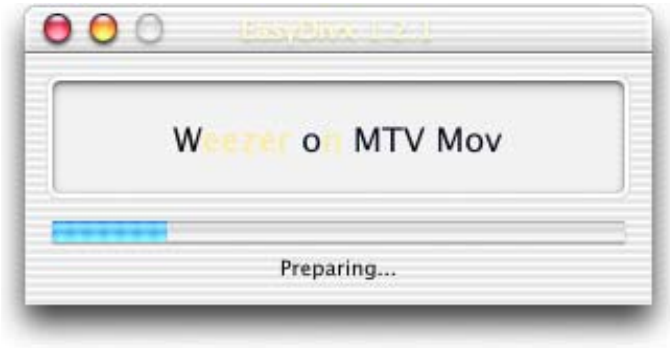


Semelhante ao que ocorre com o DivX 5, ao instalar esse codec o som do filme não rola, a menos que você extraia a trilha de áudio e depois adicione-a com QuickTime Pro. Fora esse detalhe, funciona.

X EasyDivX



O EasyDivX é um utilitário bem simples para tocar filmes DivX no Mac OS X 10.1. Como o QuickTime Player, tem problemas para tocar a trilha MP3 em filmes AVI. O programa extrai a trilha sonora e a substitui por outra funcional. Quer dizer, quando ele consegue converter a trilha, o que nem sempre acontece. Como ele salva o resultado como filme de referência, você não pode deletar o arquivo AVI original nem o MP3 com o áudio.



9 RealOne Player



Finalmente o Mac OS X ganhou uma versão do RealPlayer, o último dos grandes tocadores de streaming – aliás, o mais popular – a ser lançado para a plataforma. Ainda está em fase beta, é verdade, mas o RealOne Player funciona, e isso é o que mais importa. Quer dizer, alguns links funcionam e outros não, sem maiores explicações, como já acontecia com a versão para OS 9. Fora isso, a interface adotou um visual bem fraquinho estilo "Windows XP" e não tem muito a ver com o Aqua. Mas, ora bolas, pelo menos agora é possível assistir a filmes no formato RealPlayer no OS X.

9 X QuickTime 6



Traz como grande novidade o codec MPEG-4. Uma versão beta pública sem grandes bugs já podia ser baixada do site da Apple desde meados de junho. Com o QuickTime Pro é possível codificar filmes em MPEG-4, com taxa de transferência variável, o que dá uma grande flexibilidade na relação qualidade de imagem x tamanho do arquivo. Outro recurso novo é o de tocar o streaming imediatamente, sem aquele tempo de espera (*buffer*).

Apesar do que tentam impor como verdade as grandes produtoras e gravadoras, a cópia de filmes e músicas para uso próprio é perfeitamente legal, desde que você tenha pago pelo original. Ou seja, converter seu DVD para MPEG-4 para assistir no seu iBook numa viagem não infringe nenhuma lei. Já não recomendamos a você sair vendendo seus VCDs feitos em casa com o "Episódio 3 - A Revolta dos Fãs", a não ser que você queira passar um tempinho longe do convívio social.
Assim como no mundo PC, existem vários programas para converter DVDs, extratores de áudio, divisores de MPEG, *patches* de região e mais uma porção de hacks semelhantes espalhados pela rede (você pode baixar alguns em `www.opuscc.com/download`, se ninguém fechou o site até agora). Não falamos deles aqui porque esta é uma revista de respeito e a maioria dos programas é de qualidade mais duvidosa dos que os que estão nesta matéria (alguns têm alertas bem grandes dizendo que podem escangalhar seu Mac).
Com as opções que demos aqui, você provavelmente conseguirá ver aquele filme DivX que não rolava de jeito nenhum em seu Mac e assistir àquele filminho de sacanagem que teimava em pedir um plug-in que não estava instalado. Se as coisas parecem meio complicadas hoje, não se preocupe. Essa festa do vídeo digital está começando agora. Fique tranquilo que, com um Mac na mão, você vai assisti-la de camarote. M

CAIO FERRARI
Aceita doações de um (ou dois) HD de uns 40 GB para poder guardar seus DivX.
Colaborou **Márcio Nigro**

LightWave 3D

Explorando recursos avançados de 3D em seu Mac

Se alguém lhe disse alguma vez a frase "3D não é para Mac" e você ficou na dúvida, aqui está a prova de que isso é uma balela. Inauguramos uma sequência de tutoriais que fará você descobrir na prática que, desde que tenha uma boa ferramenta nas mãos para realizar o trabalho, esse é mais um daqueles boatos sem nenhum fundamento.



Escolhi o LightWave 3D para realizar esta sequência de tutoriais por quatro razões:

1 Ele é atualmente um dos softwares 3D mais completos para a plataforma Apple; os recursos do LightWave podem ser vistos em centenas de filmes criados em Hollywood e pelo mundo afora, como "Blade", "Titanic", "Armageddon", "A.I.", "Jurassic Park III", "Panic Room", entre muitos outros, ou ainda em comerciais de TV como o lançamento do Audi TT, e diversos outros produzidos por estúdios como a Digital Domain, por exemplo.

2 É bastante estável, tanto no Mac OS 9 como no OS X.

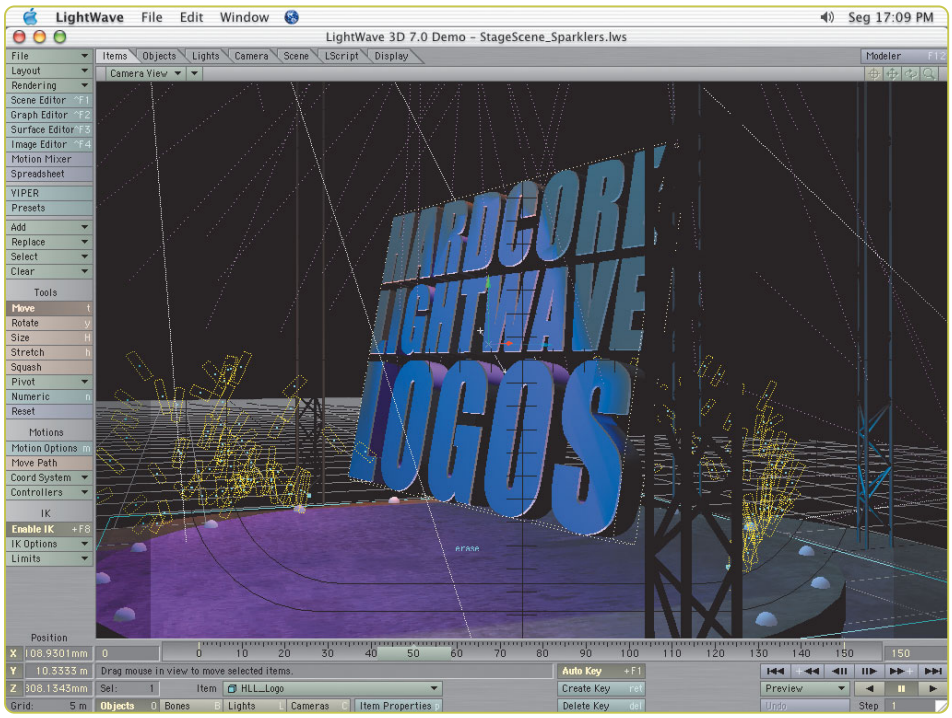
3 Possui um preço bastante acessível quando comparado aos outros softwares 3D de sua categoria.

4 Eu sou responsável pela distribuição do programa no Brasil, através da CAD Technology – uma empresa que nasceu, cresceu e vive até hoje de divulgar as possibilidades do Mac na computação gráfica.

Uma outra razão é que sua versão demo (que oferece todos os recursos que iremos testar aqui) poder ser facilmente baixada na Internet, sendo relativamente compacta e completa.

Nestes tutoriais, vamos exemplificar recursos avançados de 3D, que vão da modelagem NURBS aos efeitos físicos de colisão do Motion Designer. Dos recursos de emissão de partículas para gerar explosão, fogo e outros efeitos volumétricos do HyperVoxels ao render em hiper-realismo da Radiosidade com iluminação HDRI. Iremos explorar um pouco de cada um desses recursos e efeitos e entender como são gerados. O objetivo não é ensiná-lo a usar o LightWave, mas sim mostrar o mínimo que você precisa saber para poder explorar alguns dos recursos de 3D mais avançados – utilizados profissionalmente – e entender como são gerados (e então, quem sabe, tudo isso o fará mergulhar de cabeça neste apaixonante segmento da Computação Gráfica e ir fundo nesse aprendizado!).

Para seguir estes tutoriais, você precisará apenas de seu Mac *(veja a configuração sugerida no box)*, uma versão demo do LightWave 3D (baixe-a gratuitamente do site www.lightwave.com.br) e, é claro, muita curiosidade para ir além do que será comentado aqui.



Uma rápida introdução

O Lightwave 3D é composto por dois aplicativos principais: o Modeler (a "oficina" onde você irá realizar todos os trabalhos de modelagem 3D de seus objetos) e o Layout (o "estúdio" onde você montará sua cena, iluminação, posicionará câmaras e realizará o render da sua imagem final ou animação). Um terceiro aplicativo (que opera atrás dos bastidores), chamado Hub cuidará de manter sincronizadas todas as alterações realizadas em um objeto entre o Modeler e o Layout.

Nota: O hub não funciona na versão demo.

Os modelos que você salvar no Modeler podem ser carregados em uma ou mais cenas no Layout. A aplicação dos materiais pode ser efetuada tanto no Layout como no Modeler, mas devem ser salvas sempre no Objeto.

Os formatos de arquivos gerados pelo LightWave são:

- **Cenas** (extensão .lws): Salvos e abertos pelo Layout.
- **Objetos** (extensão .lwo): Salvos e abertos pelo Modeler e também carregados pelo Layout.

Para manter os arquivos de seu projeto organizados, o LightWave irá salvá-los (e abri-los) em pastas com os nomes "Scenes" (onde estão as cenas), "Objects" (onde estão os objetos) e "Images" (onde se encontram todas as imagens usadas em seus objetos como *bitmap textures* ou imagens de Background ou Spherical Maps). Essas pastas estão localizadas dentro da pasta principal de seu projeto, chamada "Content Directory" (Diretório de Conteúdo). Para apontar o Content Directory para qualquer pasta de seu HD, basta acessar a janela General Options usando o comando Layout ▸ Options ▸ General Options (ou teclar ⓞ). Através dessa janela também é possível ajustar diversas outras características de operação do Layout.

Dica: Acostume-se aos atalhos do LightWave desde cedo; isso poupará muito tempo e o "stress" de procurar por um comando ou *tool* dentro do "mar" de ferramentas e recursos que o programa possui.

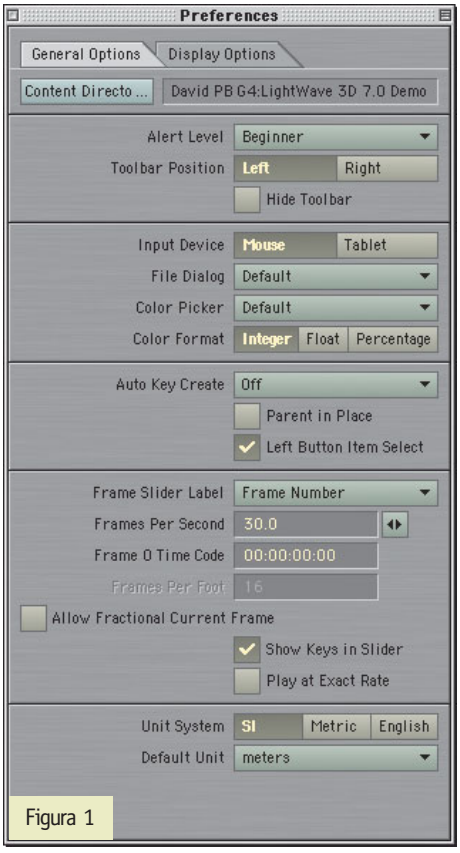


Figura 1

Primeiros passos

Para começarmos a nossa jornada, nada melhor do que carregar uma cena já pronta e animada. Neste primeiro tutorial, aprenderemos a abrir cenas, realizar um *play* da animação configurada, gerar um *preview* e finalmente renderizá-la.

1 Rode o software (que está na pasta Programas) e observe as partes da interface do LightWave Layout *(fig. 2)* e procure guardar seus nomes. Com a cena `StageScene_Sparklers.lws` aberta (que deve ser carregada automaticamente pela versão demo; caso contrário, ela encontra-se na `pasta Content/Scene/Logos`), vamos navegar através da cena em 3D.

Se você quiser desativar o "*load* automático" desta cena no Layout, basta abrir o arquivo `LightWavecmdLine` (que está na pasta `LightWave 3D 7.0 Demo/Programs`) no Simple Text e apagar todo o seu conteúdo. Isso irá fazer com que o LightWave abra uma cena vazia quando for inicializado (como na versão *full*).

2 No canto superior esquerdo da janela da cena, há o menu pop-up de vista ativa, que mostra a vista captada pela câmara ativa. Mude a opção de Camera View para a opção Perspective.



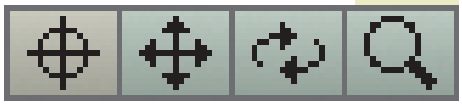
Figura 3

3 Mantendo a tecla Option pressionada, arraste o mouse dentro do Viewport (a janela de visualização) para observar a cena em diferentes ângulos. Use os atalhos abaixo para navegar de outras formas:

- Option Ctrl – Para aproximar/afastar a vista do VP.
- Option Shift – Para deslocar o observador pela cena.

Você poderia também usar os botões de navegação *(fig. 4)* no canto superior direito para realizar a navegação pela cena. Mas, acredite em mim, os atalhos são muito mais práticos! Vamos agora dividir a janela de Layout em diversos Viewports e colocar cada um em uma vista diferente.

Figura 4



4 Acesse a janela de opções de visualização (Display Options) pressionando a tecla D.

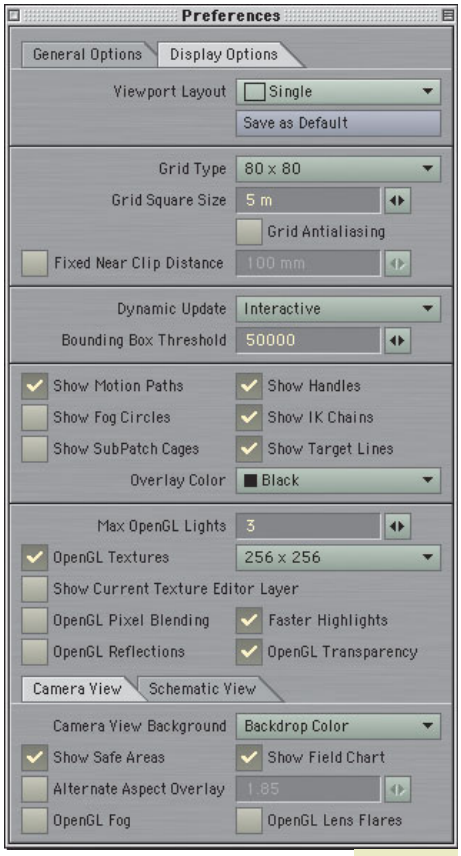


Figura 5

5 Mude a opção "Viewport Layout" para uma das diferentes opções de divisões e observe o resultado.

Sugestões: Use o menu pop-up de vista ativa para ajustar cada VP para a vista desejada. Já o menu pop-up de Render do VP (ao lado do menu de vista ativa) ajusta o nível de render do Viewport (Bounding Box, Wireframe, Shaded Solid etc.).

Preview da animação

Vamos agora assistir a um playback da animação de nossa cena `StageScene_Sparklers`. A pré-visualização (ou *preview*) nos permite observar um "rascunho" da animação dos obje-

Figura 2

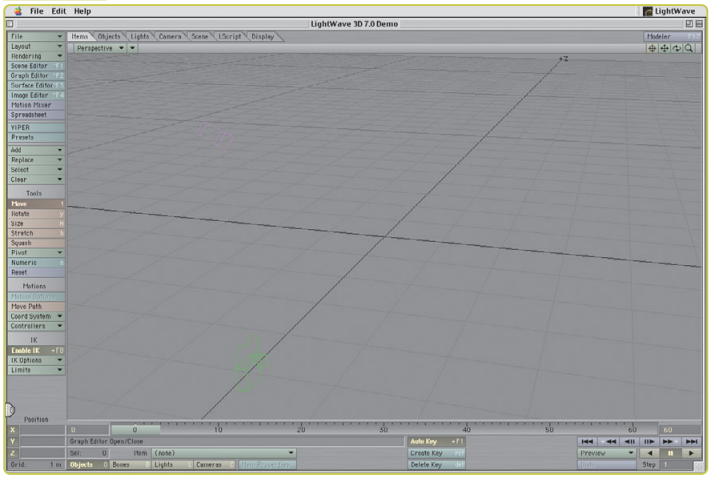
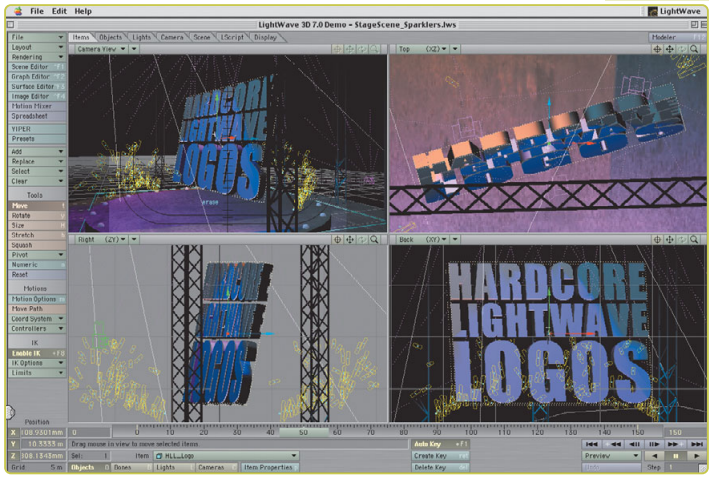


Figura 6



tos/personagens de nossa cena, com o objetivo de avaliarmos a interação entre os elementos na cena, *timing* (fluência), interferência entre elementos, sincronismo e outras possibilidades. Usaremos a própria visualização em OpenGL da janela. Existem duas formas de fazer isso, como veremos a seguir.
Antes, porém, retorne à janela para mostrar apenas um único VP. Para isso, acesse a janela de Display Options (teclando D) e mude a opção "Viewport Layout" para "Single". Mude a vista da janela (usando o menu pop-up de vistas) para mostrar a vista da câmera (Camera View).

Playback

O playback simples diretamente na janela da cena é a opção mais prática, pois não envolve nenhum pré-render de sua animação. Tudo será renderado em tempo real pela extensão de render OpenGL do sistema.
Após abrir a cena, use os controles de playback *(fig. 7)* no canto inferior direito da janela para assistir à sequência de animação, como a seguir:



Figura 7

1 Clique no botão de Play ▶ para assistir à animação.
2 Clique no botão de Pause ⏸ para interromper a animação.
3 Use os outros controles para:
- Play invertido. ◀
- Avançar/retroceder quadro ◀II IIB a quadro .
- Avançar até o final do filme. ▶▶I
- Retroceder ao início do filme. I◀◀

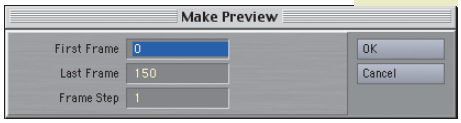
Dica: Caso o playback esteja lento em seu computador, mude a opção de render do VP para "Wireframe" e então clique Play novamente.

A despeito de sua praticidade, esse modo de visualização direto na janela irá depender muito da capacidade de aceleração de cálculos do OpenGL de sua placa de vídeo. Assim, a velocidade de playback da animação poderá ficar seriamente comprometida se a sua placa não for capaz de "digerir" os cálculos de render OpenGL dos polígonos que formam os modelos da cena. Em cenas mais complexas, essa lentidão poderá acontecer mesmo com as melhores placas de aceleração OpenGL.

Preview OpenGL

Uma outra forma de assistirmos ao preview de nossa animação é através do render OpenGL. Essa forma de pré-visualização envolve um pré-cálculo do render (em OpenGL) da animação antes de poder reproduzi-la.
Para utilizar esse método:
1 Clique no botão "Preview" no canto inferior direito da janela e selecione a opção "Make Preview".
2 Na janela Make Preview *(fig. 8)*, selecione o intervalo de *frames* (quadros) que você deseja ver (o intervalo *default* é o do comprimento total do filme), que em nosso caso é de 0 a 150 frames.

Figura 8



3 Clique em OK. O LightWave irá renderar em OpenGL (no modo de render ativo no VP) cada quadro de sua animação.
4 Uma vez concluído o render do preview, use os botões da janela Preview Playback Controls *(fig .9)* para assistir à sua animação.
Apesar de menos prático, esse método garantirá playback contínuo (sem soluços) e no tempo certo (*frame rate*), resultando bem mais fiel (no que se refere ao *timing* de sua animação).

Figura 9



Renderizando a animação

Veremos agora como fazer para renderizar uma versão final da animação. Devemos definir como desejamos calcular e salvar a nossa animação.
1 Execute o comando Rendering ▸ Render Options *(fig. 10)* para abrir a janela de Opções de Render.

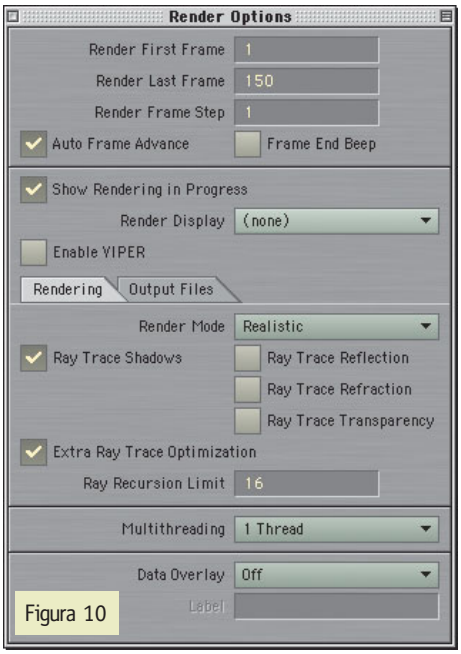
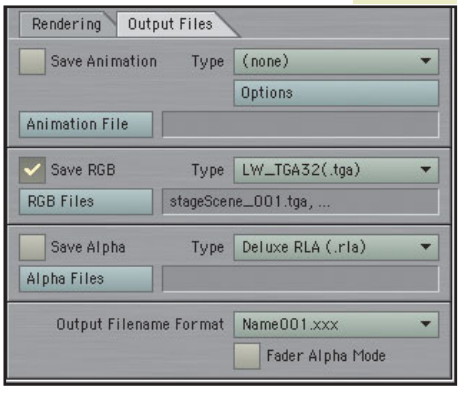


Figura 10

2 Na aba "Output Files", ative as opções da saída que será gerada pelo render, *(fig. 11)*.
3 Ligue a opção "Save Animation" e então digite o nome e o local no disco onde você deseja salvar sua animação, clicando no botão Animation File. Clique em Save.

Figura 11



4 Clique no botão "Type" *(fig. 12)* e selecione QuickTime (.mov).
5 Se desejar ajustar as opções de compressão do QuickTime Movie que será gerado clique no botão Options. Sugestão: selecione a compressão Animation.

O que você precisa saber sobre a demo antes de começar

A versão demo do LightWave 3D possui todos os recursos da versão completa, com as seguintes exceções:
- Os plug-ins estão limitados a trabalhar com modelos/cenas de no máximo 200 polígonos.
- Você poderá salvar modelos de no máximo 200 polígonos e não poderá salvar cenas ou imagens renderadas.
- Toda imagem renderada apresentará um xadrez como marca de fundo (bem, o objetivo é esse mesmo que você pensou!).

Mas, felizmente, você poderá salvar com essa versão demo todas as animações que renderar, o que permitirá gerar filmes das animações que criar.
Em outras palavras é uma versão que não serve para realizar trabalhos profissionais, mas é ideal para explorar em detalhes os avançados recursos de 3D disponíveis no programa.

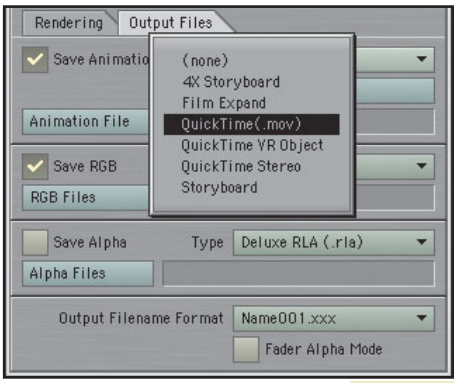


Figura 12

5 Desligue a opção "Save RGB". Use-a apenas quando desejar salvar imagens (TIFF, JPEG, TGA etc.) de um ou mais frames de sua animação.

7 Ajuste as outras opções de render como abaixo:

- Render First Frame: 1.
- Render Last Frame: 150.
- Render Frame Step: 1.
- Auto Frame Advance: ligado (avança automaticamente o cálculo para o próximo frame da animação).
- Frame End Beep: desligado.
- Show Rendering in Progress: desligado (use essa opção se desejar ver o andamento de cálculo de cada frame da animação (o que tornará o processo de render mais lento).
- Render Display: None.

As opções da aba Rendering permitem ajustar quais as propriedades ópticas (sombras, reflexos, refração, transparência etc.) que serão calculadas durante o render da cena, afetando assim a qualidade do render final. Nesta cena, ative as opções Raytrace Shadows e Raytrace Reflection. Finalmente, para iniciar o cálculo do render final selecione Rendering ▸ Render Scene.

O cálculo irá iniciar para cada frame da animação. O tempo total de render dependerá basicamente da velocidade do seu processador e da quantidade de memória (RAM e cache) de seu computador. Uma vez finalizado o processo de cálculo da animação, ela estará pronta para ser vista no QuickTime Player.

Uma dica final: para aplicar o que você aprendeu e aproveitar para saber o que vai gerar nos próximos tutoriais, baixe os arquivos de tutoriais disponíveis no site www.lightwave.com.br e renderize as animações usando as técnicas aprendidas.

Importante: Cada tutorial possui uma pasta separada com sua própria estrutura de sub-pastas "Scenes", "Objects" e "Images". Assim, para poder trabalhar com os arquivos dessas pastas, lembre-se de, antes de mais nada, apontar o Content Directory (janela General Options) para a pasta do tutorial, desejado e daí então prosseguir abrindo a cena do tutorial.

Na próxima parte deste tutorial vamos gerar um tornado totalmente animado, utilizando o conhecido (e extremamente útil) recurso 3D chamado "emissão de partículas" e sua ampla aplicação na geração de efeitos volumétricos hiper-realistas. Até lá! M

DAVID OLIVEIRA
É diretor da CAD Technology.

Que Mac devo usar?

Configuração mínima que seu Mac deve ter para que você possa "brincar" com essa versão demo:

- PowerPC G3 (um G4 é extremamente recomendável, pois o LightWave é acelerado para o AltiVec).
- 256 MB de RAM (para manter o Modeler e o Layout abertos simultaneamente, recomenda-se 512 MB).
- Placa aceleradora OpenGL com 32 MB (recomenda-se a nVIDIA GeForce 3 ou superior).



Mini Drives

Muitos megas na sua mão

Ninguém em sã consciência pode ter saudades dos disquetes de 1,4 MB, que só não sumiram do mercado por causa de alguns pecezistas que insistem em transportar seus dados nesse quadradinho de plástico pré-histórico. (Isso sem falar na Receita Federal, que além de criar um programa de declaração de Imposto de Renda que roda apenas em Windows, ainda insiste em usar disquete para gerar um comprovante.) O que é possível armazenar hoje no espaço de um disquete? Tirando alguns documentos de Word e uma ou outra imagem JPEG, quase nada. MP3? Nem pensar.

A verdade é que as mídias portáteis de armazenamento evoluíram – e diminuíram – muito nos últimos cinco anos, principalmente por causa de equipamentos como PDAs, câmeras fotográficas digitais, tocadores de MP3... Atualmente, a mídia em alta nos computadores é o CD-R/CD-RW. Porém, entre os produtos de áudio e imagem portáteis, quem reina são os cartões de memória Flash (que não têm nada a ver com o software Flash da Macromedia). Basicamente, são chips de memória envoltos em plástico. Eles são muito pequenos e chegam a capacidades de até 512 MB, tornando-os ideais para produtos de bolso. Aliás, foi o surgimento da memória Flash que permitiu que câmeras digitais, tocadores de MP3 e PDAs tomassem dimensões diminutas, facilitando em muito a nossa vida.

Todos os cartões de memória Flash mantêm os dados guardados depois que a energia do dispositivo é desligada – o que não acontece, por exemplo, com a memória RAM de seu computador. E quando ligados, consomem pouquíssima energia. O único problema é que, como os principais fabricantes resolveram adotar tecnologias diferentes, existem vários padrões de cartões Flash no mercado. Isso causa muita confusão entre os consumidores, que ficam sem saber as diferenças entre os padrões; não só em termos tecnológicos, mas também visualmente.

O que damos a seguir é uma breve descrição dos principais tipos de cartões de memória Flash e suas particularidades. Também falamos do Microdrive, DataPlay e Pocket Zip, que não se encaixam exatamente na categoria de memórias, mas têm funcionalidade semelhante.

CompactFlash

É o formato mais antigo, conhecido e disseminado. Baseado no padrão de conexão PCMCIA (também conhecido como PC Card), o CompactFlash pode ser utilizado em notebooks que tenham slot para PC Card, através de um adaptador. Há dois tipos de cartão CompactFlash, compatíveis com os dois padrões de slots PC Card. O tipo I tem 3,5 milímetros de espessura e o tipo II, 5 milímetros; o tipo I é o mais comum, sendo utilizado por um grande número de câmeras, tocadores de MP3 e PDAs. Por enquanto, é o único cartão Flash que atinge 512 MB, bem mais do que os 128 MB dos outros padrões. O tipo II é encontrado principalmente em dispendiosas câmeras digitais profissionais.



SmartMedia

Segundo formato mais popular, depois do CompactFlash, o SmartMedia também é amplamente utilizado em diversos equipamentos, como o tocador de MP3 Rio. Esse tipo de cartão é de tamanho similar ao do CompactFlash, com espessura de apenas 0,7 milímetro. Trata-se de uma mídia relativamente barata, mas a sua vice-liderança vem sendo ameaçada pelos padrões Memory Stick e MultiMediaCard.



MultiMediaCard (MMC)

Alguns equipamentos, como celulares e pagers, são tão pequenos que requerem cartões de memória Flash ainda menores que o CompactFlash ou o SmartMedia. O formato MMC surgiu do esforço conjunto da Sandisk e Siemens. Tem o tamanho de um selo postal (um quinto da área do CompactFlash), com 1,4 milímetro de espessura. O padrão vem sendo cada vez mais adotado por outros tipos de produtos, como PDAs (Casio EM500 e os modelos mais recentes da Palm), câmeras digitais (fotográficas e de vídeo), tocadores de MP3 e sistemas de posicionamento global (GPS).



Leitor universal de cartões topa tudo

Mesmo que você não possua um equipamento que use cartão de memória Flash, isso não quer dizer que essa tecnologia não possa ser útil para você. Com o auxílio de leitores/gravadores de memória Flash, muitas pessoas estão adotando o formato como mídia de armazenamento alternativa a disquetes, Zips, PocketZips e até mesmo CD-Rs. Isso porque, apesar de custarem relativamente mais do que as outras mídias, os cartões de memória Flash são mais confiáveis e portáteis.

Se você se sente seduzido por esses cartões, mas não sabe qual formato escolher, existe uma boa solução: o **FlashGo!**.

Esse produto da Imation é um adaptador USB universal para todos os padrões de cartões de memória Flash que citamos aqui, com a vantagem de ainda suportar o Microdrive da IBM.

Não há absolutamente nenhum segredo para operar o produto. Se você estiver utilizando o Mac OS X, basta conectar o FlashGo! à porta USB de seu Mac e encaixar o adaptador necessário para ler o tipo de cartão Flash desejado. Surgirá imediatamente em seu desktop um volume (no caso, um ícone de disco removível) representando o conteúdo do cartão; ele pode ser utilizado como se fosse um outro HD dentro da sua máquina.

Já no Mac OS 9, é necessário instalar o driver que acompanha o dispositivo. Custando R$ 215, o FlashGo! é certamente uma das melhores opções para quem está decidido a usar cartões de memória Flash mas não sabe em qual padrão apostar. A grande vantagem é que, se algum desses formatos sumir do mercado (o que provavelmente vai acontecer), você mantém a garantia total do seu investimento.





É só encaixar o conector certo para cada cartão

Secure Digital Card

O Secure Digital Card (SD) é basicamente um cartão MMC que oferece sistema de proteção de direitos autorais embutido. Assim, é impossível tocar música ou vídeo que não tenham sido pagos (ou seja, AudioGalaxy nem pensar).



O padrão ainda não fincou firme o pé no mercado doméstico, ainda que tenha sido adotado por fabricantes como a Panasonic e a Toshiba. O Secure Digital Card é compatível com o formato MMC, mas não vice-versa. Ou seja, cartões SD não funcionam em aparelhos com slots MMC. Pelo menos até alguém aparecer com um *crack* para esse formato.

Memory Stick



Do tamanho aproximado de um chiclete daqueles compridinhos, o Memory Stick foi desenvolvido pela Sony e, obviamente, tornou-se o único padrão adotado em seus produtos – inclusive câmeras de vídeo, que armazenam fotos nele. A empresa conseguiu uma boa fatia do mercado, mas a maioria dos fabricantes resiste em implementar o formato. Como os cartões MMC, oferece uma "chave" para proteger contra gravação, similar à de um disquete convencional. Atualmente, a capacidade máxima de armazenamento do Memory Stick é de

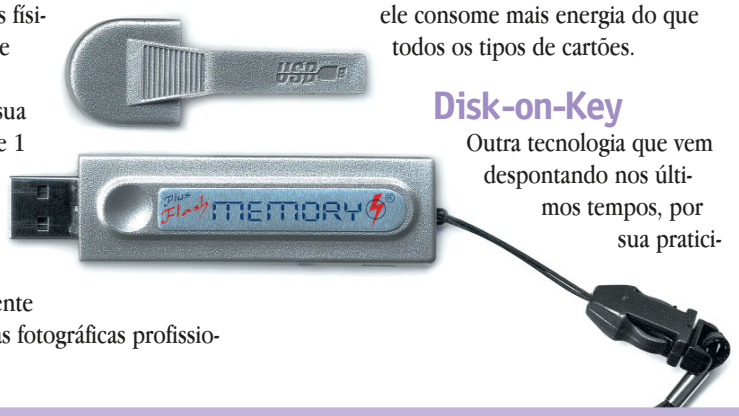
128 MB, mas até 2003 a Sony promete oferecer modelos de 256 MB, 512 MB e 1 GB. Existe o Memory Stick Standard e o MagicGate. O MagicGate possui proteção de direitos autorais embutida e é compatível com o Standard, mas o contrário não rola. Foi recém-lançada uma terceira versão do cartão, chamada Duo, com um terço do comprimento e compatível com o slot normal. O Memory Stick costuma ser mais caro do que os padrões CompactFlash e SmartMedia.



IBM Microdrive

Só poderia vir da inventora do disco rígido um modelo tão minúsculo que consegue competir pau-a-pau com os cartões Flash. O Microdrive não é um chip de memória, mas um HD em miniatura, compatível com os slots CompactFlash tipo II (as dimensões físicas são quase idênticas).

Até o momento, sua capacidade máxima é de 1 GB – bem mais do que os 512 MB dos cartões CompactFlash. Essa capacidade extra é especialmente importante para câmeras fotográficas profissionais, que podem assim trabalhar com pouca ou nenhuma compressão de imagem. O custo por megabyte do Microdrive é menor que o do CompactFlash, o qual, por outro lado, tem fama de ser mais confiável por não possui peças móveis, como é o caso do disquinho da IBM. E ele consome mais energia do que todos os tipos de cartões.



Disk-on-Key

Outra tecnologia que vem despontando nos últimos tempos, por sua pratici-

Consulte, compare, considere, comprove e compre

Padrão	Pró	Contra	Capacidade máxima	Dimensões da mídia (mm)
Memory Stick	▪Pequeno e portátil ▪Recurso de proteção contra gravação	▪Costuma ser o mais caro ▪Padrão proprietário da Sony	128 MB	50 x 21,5 x 2,8
MultiMediaCard	▪Muito pequeno ▪Consome pouquíssima energia ▪Problemas de compatibilidade são raros	▪Relativamente caro ▪Modelos de alta capacidade ainda não disponíveis	128 MB	32 x 24 x 1,4
Secure Digital	▪Muito pequeno ▪Consome pouquíssima energia ▪Problemas de compatibilidade são raros	▪Relativamente caro ▪Modelos de alta capacidade ainda não disponíveis ▪Trava contra cópia ▪Pouco popular	128 MB	32 x 24 x 1,4
CompactFlash	▪Das mais baratas dentre as mídias ▪Compatível com o padrão PC Card, podendo ser usado em diversos laptops ▪Mais difundido entre câmeras digitais fotográficas	▪Mais volumoso	512 MB	42,8 x 36,4 x 3,3 (Tipo II) 42,8 x 36,4 x 5 (Tipo III)
SmartMedia	▪Barato se comparado a outras mídias ▪Menos espesso que os cartões CompactFlash ▪Problemas de compatibilidade são raros, exceto com equipamentos mais antigos que podem não aceitar os modelos de altas capacidades	▪Frágil; é necessário lidar cuidadosamente com os cartões, devido à sua fina espessura	128 MB	45 x 37 x 0,8
Disk-on-Key	▪Não precisa de leitor; basta plugar na porta USB	▪Não é utilizado em aparelhos eletrônicos portáteis	1 GB	82 x 23 x 15
Iomega PocketZip	▪Mídia barata e regravável	▪Pouco difundido ▪Baseado em peças móveis ▪Armazena apenas 40 MB	40 MB	54,9 x 50,1 x 1,95
IBM Microdrive	▪Alta capacidade ▪Compatível com slots CompactFlash tipo II	▪Consome muita energia ▪Baseado em peças móveis	1 GB	42,8 x 36,4 x 5
DataPlay	▪Mídia barata e versátil	▪Proteção anti-cópia ▪Grava apenas uma vez ▪Ainda em fase embrionária ▪Baseado em peças móveis	500 MB	42,1 x 33,5 x 3

dade. Desenvolvido pela M-Systems, o Disk-on-Key nada mais é que um chip de memória Flash ligado a um plug USB. A tecnologia foi licenciada por diversas empresas, como a Compaq (HP) e a IBM, cujo Memory Key resenhamos na Macmania 94. As vantagens são óbvias: é compatível com Mac e PC e não precisa de leitor, bastando plugar e copiar. Seu objetivo é o transporte de dados; não é utilizado por aparelhos eletrônicos.



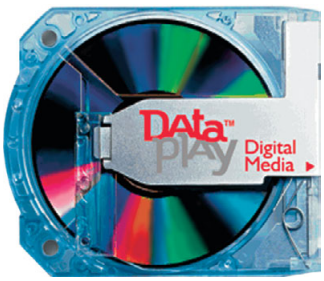
PocketZip

A Iomega tentou há alguns anos entrar no mercado de "minidrives" com uma versão menor e mais barata do seu grande sucesso, o Zip Drive. A tecnologia anteriormente conhecida como Clik! foi rebatizada como PocketZip. Trata-se de um disquinho de mídia magnética de 2 polegadas, capaz de armazenar 40 MB. Sua grande vantagem é o preço: R$ 40. A Iomega oferece uma grande variedade de drives para esse formato: cartão PC Card, leitor USB e até um conversor que passa o conteúdo de cartões de memória Flash para disquinhos PocketZip.
O HipZip, tocador de MP3 da Iomega, baseado em PocketZip foi descontinuado.

Usos comuns	Custo médio por MB (R$)
Produtos da Sony em geral	15
Celulares e PDAs	14
Câmeras digitais e Palms	14
Transporte de arquivos e câmeras digitais	11
Tocadores de MP3 e câmeras digitais	8
Transporte de arquivos	7
Transporte de arquivos e tocadores de MP3	6
Transporte de arquivos e câmeras digitais profissionais	2
Distribuição de música	0,10

DataPlay

Como se já não bastasse a miríade de formatos proprietários incompatíveis entre si, eis que surge mais um. O DataPlay é um quadradinho de plástico de pouco mais de 3 cm de lado, dentro do qual há um mini-CD-R capaz de armazenar 500 MB de dados. Pequeno, versátil e barato (US$ 10 a unidade virgem), o DataPlay tem grande potencial para competir com as outras minimídias e até com CDs e DVDs. Vem em dois formatos: gravável (apenas uma vez, multissessão) e pré-gravado. A empresa que o fabrica (também chamada DataPlay) tem propagandeado o formato pré-gravado como uma "solução final" para a indústria de entretenimento, em busca desesperada por um formato antipirataria para distribuir filmes e músicas. Criptografado e protegido contra cópia, o DataPlay virá com métodos para a limitação do seu uso pelos consumidores. Por exemplo, um disco de áudio poderá ter músicas extras e videoclipes que só possam ser liberados com uma senha obtida mediante pagamento adicional. O mesmo esquema também poderá ser usado para obrigar o ouvinte a desembolsar grana toda vez que quiser ouvir novamente uma música. São medidas tão extremas que mal dá para levá-las a sério. Mas as gravadoras levam: o DataPlay tem o endosso de BMG, EMI e Universal, três das cinco megagravadoras que mandam na indústria fonográfica. Será que o público vai engolir essa? O formato está sendo lançado agora nos EUA.



MÁRCIO NIGRO

Help

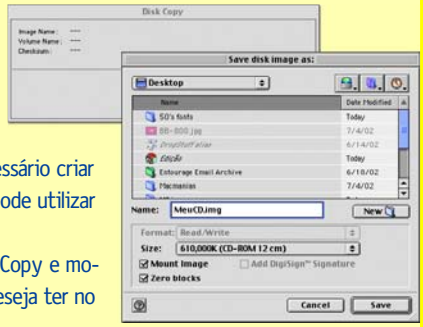
Respondemos aqui a dúvidas técnicas sobre Mac, dando soluções para problemas de funcionamento, com o auxílio do AppleLine (5503-0090/0800-1-27753). Envie suas questões para editor@macmania.com.br, informando a cidade de onde está escrevendo.

Autostart no Mac

"Como fazer meu CD tocar automaticamente?"

Pergunta: Preciso gerar um *autostart* para meu CD hibrido. Estou usando o Flash e me disseram que eu teria de fazer um AppleScript no QuickTime junto com um aplicativo de Director. Fiquei confuso, pois no PC só preciso gerar uma linha de comando no bloco de notas. Ex.: [autorun] open =nome do arquivo.exe. **É realmente tão mais difícil assim gerar um autostart para o Mac?**
Jimmy woody2@terra.com.br

Resposta: Antes de tudo: *autostart* é uma ótima maneira de passar virus e perder amigos e clientes. Posto isso: para criar um CD auto-executável no Mac não é necessário criar uma linha de comando; você pode utilizar o Toast, da Roxio.



1 Crie uma imagem pelo Disk Copy e mova todos arquivos que você deseja ter no CD para essa imagem.
2 Deixe o arquivo que você deseja autoexecutar no diretório raiz (seu nome deve ter no máximo 11 caracteres).
3 Abra o Toast 5, selecione a aba Others, clique no botão Select e selecione a imagem que você criou, abaixo você verá um espaço escrito "autostart".
4 Selecione o *autostart*, abra a imagem e selecione o arquivo que você deseja auto-iniciar.
5 Dê OK e mande queimar o CD. Pronto o CD vai auto executar em qualquer versão do sistema 9.
Obs: O Mac OS X não possui *autostart*.

Baixando o modem

"Qual a diferença do v.90 para o v.30?"

Pergunta: Uso a Internet discada através do Terra. No início, quando comprei o iMac há dois anos, tentava entrar na Internet e não durava nem 5 minutos de conexão, que caía. Isso era direto. Liguei para o suporte várias vezes, querendo saber se o problema era algo a ver com a compatibilidade provedor x Mac. Eles não resolveram nada. Um dia, um amigo deu-me a dica de configurar o modem, baixar para v.30 (antes estava como "Apple Internal 56k Modem v.90"). Com isso, estabilizou tudo e acesso a Internet normalmente. Mas gostaria de saber porque isso aconteceu e qual a diferença da mudança? A velocidade do acesso seria mais rápida caso a conexão não caísse e permanecesse no v.90? Isis Erika Furuya e_furuya@terra.com.br

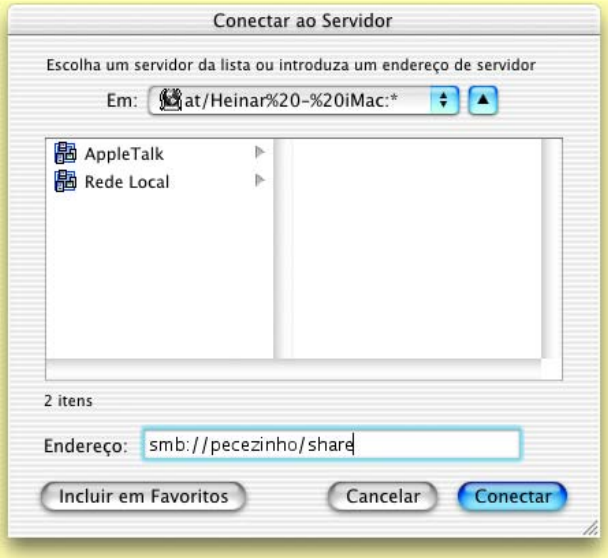
Resposta: O script v.30 deixa sua conexão mais tolerante a falhas na transmissão causadas por uma linha muito "suja" ou distante da central telefônica, mas em compensação reduz a velocidade a 33,6 kbps. A única alternativa para você melhorar sua conexão é pedir à companhia telefônica que troque sua linha por uma digital, se isso for possível. Ou partir direto para uma conexão ADSL.

Mac OS X e PC

"Como conectar com um PC pelo SMB?"

Pergunta: Gostaria de saber se o Mac OS X "enxerga" um micro com Windows 9x conectado com um cabo Ethernet. Pelo que entendi, ele só se comunica se o Windows for versão Server, como o Windows 2000 Server...
Pedro apple.macintosh@terra.com.br

Resposta: O Mac OS X pode se conectar com um PC através de um cabo Ethernet rodando Windows 98, 2000 ou XP, mas não da maneira que estamos acostumados. Não será possível conectar ao Mac pelo ambiente de rede do Windows, nem encontrar o PC na lista de servidores das opções AppleTalk ou Rede Local da janela de Conectar ao Servidor. Porém, o Mac OS X tem embutida uma implementação básica do SMB (Server Message Block), protocolo de compartilhamento de arquivos do Windows. Para utilizá-lo, siga os seguintes passos:
1 No Finder, clique no menu Ir (Go) e depois Conectar (Connect);
2 Na janela seguinte, aparecerá um campo Endereço (Address), que deverá ser preenchido da seguinte forma:
smb://<nome_do_computador>/<nome_da_pasta_compartilhada>/
Atenção: O nome da pasta compartilhada não deve ter espaços. Se você tiver dúvidas quanto a esse nome, basta checar nas configurações de compartilhamento desta pasta no PC.
3 A próxima janela que aparecerá será a de *login*, onde será necessário fornecer o nome de usuário de rede do PC e a senha desse usuário. Se seu PC se conectar a um servidor de domínios, talvez seja necessário também fornecer o nome desse domínio, colocando o nome no campo apropriado da janela de senha.
4 Fornecida a senha, vai aparecer um ícone de um disco com um globo em cima no seu desktop, com o nome da pasta compartilhada no PC. Você poderá gravar e ler arquivos nesta pasta, desde que as permissões do compartilhamento do PC permitam.
Para criar uma rede multiplataforma mais flexível do que essa (podendo enxergar o Mac do PC, compartilhar impressoras etc), você irá precisar de programas adicionais. A versão servidor dos sistemas Windows NT 4 ou Windows 2000 vem com suporte a AppleTalk (conhecido como Macintosh Services ou MacFile). Programas como o PCMacLan (www.pcmaclan.com) e o DAVE (www.thursby.com/products/dave.html) ambém são recomendados. Você pode ler mais sobre eles na Macmania 89.



Simpatips

Volume silencioso

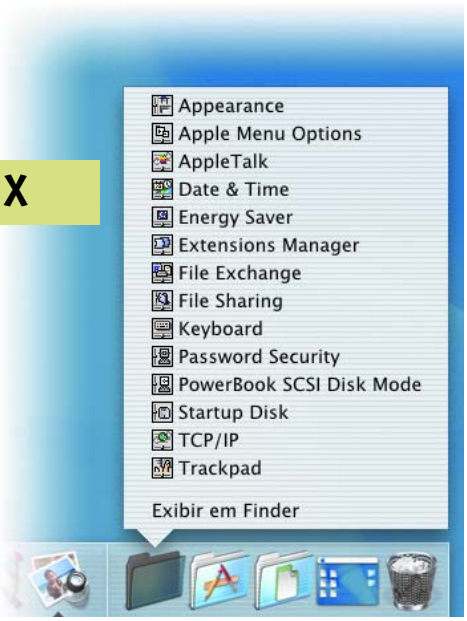


O bipe emitido pelo botão de volume em alguns teclados do Mac às vezes tem o efeito contrário do que você deseja, que é reduzir o som do computador. Pois bem: essa dica resolve o problema. Basta pressionar a tecla Shift antes de aumentar ou diminuir o volume e nenhum bipe será ouvido. Isso vale tanto para o OS 9 quanto para o OS X.

Painéis de controle no X



Quem usa muito o ambiente Classic sabe que isso é verdade: para usar um painel de controle do sistema 9 é preciso estar com o Classic na frente para acessar o menu da maçã velho. Mas existe uma maneira mais fácil: crie um atalho da pasta Painéis de Controle (Control Panels) no lado direito do Dock. Agora, com um Control-clique (para abrir o menu contextual), os antigos painéis estão na mão.

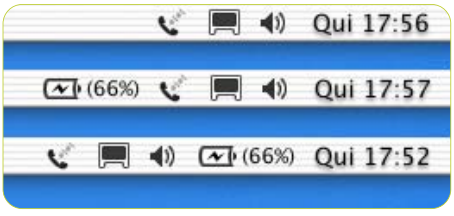


Segredos do Cocoa

Uma das coisas boas dos aplicativos Cocoa é que eles aproveitam vários truques da interface do Mac OS X. Para formatar textos em programas Cocoa, uma dica legal é selecionar um texto e pressionar ⌘3 para copiar a formatação. Depois, selecione outro bloco de texto e pressione ⌘4 para transferir a formatação sem fazer muita força.

Outra dica legal: clicando na barra de rolagem com a tecla Option pressionada, você rolará uma página por vez.

Arrumando os ícones



Você entrou em tudo quanto é preferência do sistema e colocou aquele monte de indicadores na barra de menu, ao lado do relógio (resolução de monitores, modem, AirPort, bateria, layout de teclado).

Quer mudar a ordem como eles estão dispostos? Aperte ⌘ e arraste-os para onde quiser!

E se quiser se livrar deles depois, apenas arraste-os para fora da barra de menu com o ⌘ apertado. *Puff!* Eles somem com uma fumacinha. Muito *cool*!

Clayton Shima
claytonshima@mac.com

Ripe sem CDDB



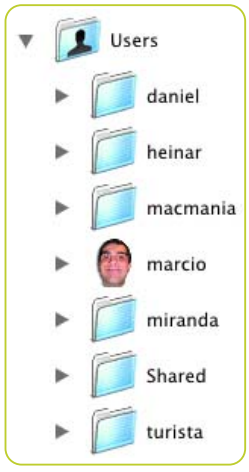
Um recurso muito prático do iTunes é a possibilidade de puxar do CDDB (Compact Disc DataBase) as informações de qualquer CD de música inserido no Mac. Porém, quem não está conectado o tempo todo à Internet nem sempre pode contar com essa facilidade. A boa notícia é que você não precisa editar manualmente as informações das músicas se elas foram convertidas sem a ajuda do CDDB. Assim, ripe quantos CDs quiser e, quando tiver acesso à Internet, vá à opção de menu Avançado ▸ Obter Nomes das Trilhas dos CD do iTunes e ele "automagicamente" completará as informações dos arquivos de MP3.



Usuário itinerante



Se você tiver que formatar seu HD ou trabalhar em outro Mac, é possível aproveitar a sua pasta de usuário do Mac OS X e manter suas configurações pessoais. Para isso, primeiro é necessário fazer um becape – num CD-R, por exemplo – de sua pasta de usuário (que provavelmente leva seu nome), encontrada dentro da pasta Users. De preferência, faça isso iniciando o Mac pelo OS 9, para evitar que o OS X bloqueie a cópia de algum arquivo em uso.



Depois de reinstalar o sistema ou quando for trabalhar numa máquina com o OS X instalado, arraste o item becapado para a outra pasta Users. Porém, no OS X, isso só será possível se você estiver "logado" como *root*. Por isso, talvez seja mais fácil iniciar pelo OS 9, que não restringe o acesso a essa pasta. Por fim, basta entrar no Mac OS X "logado" como administrador, ir ao painel Usuários nas Preferências do Sistema e criar um novo usuário com exatamente o mesmo nome e grafia da pasta que você acabou de copiar. Com isso, o sistema vai associá-la ao usuário recém-criado e você terá todas as suas configurações e preferências quando entrar no OS X usando essa conta.

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 - Nº 43
Parte integrante da revista **Macmania**
Não pode ser vendido separadamente

Um macmaníaco brazuca no Alasca

Como é estar num navio de cruzeiro, perto do Pólo Norte, junto de 200 macmaníacos? Nosso enviado especial, **Rainer Brockerhoff,** dá aqui seu relato diário do **MacMania Geek Cruise,** patrocinado pela revista Macworld e promovido pela GeekCruises, que aconteceu entre 27 de maio e 3 de junho.



Vancouver, Canadá

Chegamos à cidade uns dias antes, para visitar amigos. A viagem foi sem incidentes, embora um pouco longa: 26 horas de porta a porta.

Nossos amigos estão tentando nos convencer a *emigrar* para Vancouver. Realmente é uma cidade muito agradável, civilizada, com todos os recursos; coisa de primeiro mundo, mesmo. O clima é um pouco frio, mas é a melhor cidade do Canadá para morar, nesse sentido. Andei olhando os requisitos no site da imigração e acho que não teríamos problemas, vou manter o assunto em aberto; quem sabe ano que vem? ;-)

No fim de semana, procurei nas lojas uma máquina fotográfica digital para documentar a viagem; minha diretora financeira a princípio vetou, e acabei concordando depois que vi os preços; em média 25% mais caro do que se pode achar pela Internet. Por exemplo, a câmera que tinha melhor relação preço/desempenho era a Canon PowerShot A40, que estava por C$ 499 +15% de taxa. 1 US$ = 1,52 C$ no momento. Então, infelizmente vou ter que arranjar algo emprestado por aqui.

Embarcando

Bom, cá estou eu no *M.S.Volendam*. O navio está lotado: 1.400 passageiros, dos quais 190 são *geeks* inscritos no cruzeiro MacMania.

[Nota do editor: MacMania, o cruzeiro, é com os dois MM maiúsculos. Macmania, a revista, é só com o primeiro M maiúsculo.]

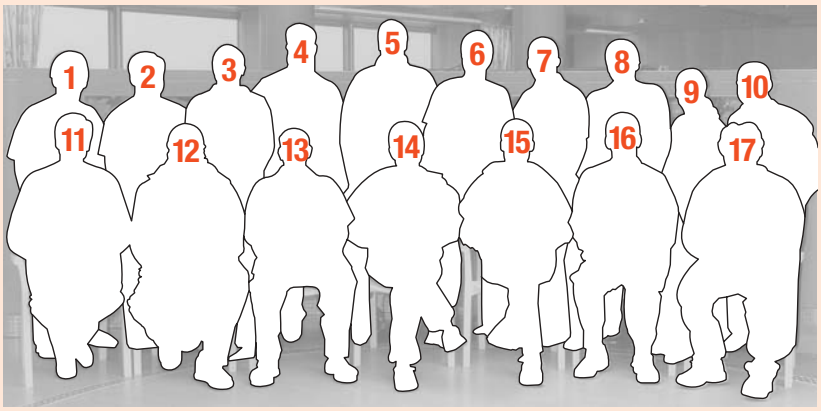
Fomos recebidos por Neil Bauman, o organizador dos Geek Cruises (www.geekcruises.com). De cara foi fácil reconhecer os companheiros; quase todos de iBook ou TiBook debaixo do braço. Mas há umas duas dúzias de casais de mais idade, que querem aprender sobre Macs. Vai haver uma série de seminários dirigidos aos usuários e outra para desenvolvedores, além ▶

A nata dos macmaníacos no meio do gelo – *Foto tirada, "fotoxopada" e publicada na Internet em menos de uma hora, direto do navio. Tecnologia é uma coisa louca...*



Encontro de gurus





Em pé

1 Randal Schwartz, guru em Unix e autor de vários livros sobre Perl

2 Daniel Steinberg, autor de vários livros sobre Java e WebObjects, colunista da O'Reilly

3 Glenn Fleishman, autor de livros sobre Adobe GoLive e rede 802.11 e colunista da Wired, Fortune e New York Times

4 Rich Siegel, CEO da Bare Bones e autor do BBEdit (está aqui de penetra, porque não é conferencista)

5 John DeLancie, ator e diretor de cinema e televisão

6 Bob LeVitus, autor de 37 livros sobre Mac e colunista famoso

7 Jason Snell, editor da Macworld

8 Colin Crawford, CEO da Macworld

9 Dori Smith, autora de livros sobre JavaScript e HTML, além de colunista

10 Jesse Feiler, autor de livros sobre Mac OS X, WebObjects, OpenDoc e outros

Sentados

11 David Pogue, autor de muitos livros sobre o Mac e PalmPilot, colunista da MacWorld e do New York Times

12 Sal Soghoian, guru de AppleScript e "Product Manager" de AppleScript na Apple

13 Neil Bauman, CEO da Geek-Cruises, promotor do cruzeiro

14 Rainer Brockerhoff, programador brasileiro de Mac e colaborador da Macmania (a revista)

15 Adam Engst, CEO e redator do TidBits, votado como a segunda pessoa mais influente na comunidade Mac depois de Steve Jobs

16 Andy Gore, editor e colunista da Macworld

17 Tom Negrino, autor de vários livros sobre o Mac e colunista da MacWorld

de alguns encontros para as famílias dos participantes e um *keynote* (discurso de abertura) que deveria ser de Steve Wozniak, fundador da Apple, mas infelizmente ele cancelou na última hora.

À noite houve um rápido coquetel de apresentação; encontrei alguns amigos que conhecia só por email e outros que já conhecia de outras conferências. Entre os últimos, Adam Engst (e sua esposa, Tonya), que publicam o famoso boletim Tidbits (www.tidbits.com); Adam é assinante da Macmania e mandou um abraço pra vocês aí. Aliás, a revista obtém aplausos constantes: todo mundo me diz *"that's the way all Mac magazines should be!"* ("É assim que todas as revistas de Mac deveriam ser!") :-)

Neil me vendeu um cartão AirPort, através do qual estou conectado – a rede ainda está instável; é a primeira vez que o navio disponibiliza rede sem fio. Nos terminais do Internet Café, a coisa é bem cara, algo em torno de US$ 5 por minuto! Aqui paguei US$ 99 para ter conexão na viagem inteira. Por enquanto, apenas o deck 5 tem antenas. Não quiseram pôr noutros decks ou nas cabines, porque senão a maioria não iria sair de lá a viagem inteira...

Comentário dos geeks sobre a Macmania: "That's the way all Mac magazines should be!"

Barco espaçoso

Por falar em decks, o navio é bem grande: nove decks são acessíveis para os passageiros. Duas piscinas aquecidas, quadra de tênis, cassino, sala de musculação, cinema, biblioteca, etc. etc. ...e especialmente "n+1" restaurantes e barzinhos. O povo aqui come loucamente, e tem comida o dia inteiro. Há os jantares oficiais, em dois turnos, mas sempre estão servindo algo em algum lugar. A comida é excelente e farta. Avisaram-me que, se não tomar cuidado, pode-se engordar entre 4 e 10 quilos por semana. Bebidas alcoólicas e carbonatadas são pagas à parte (e *muito* caras).

De resto, há centenas de arapucas e "promoções" caríssimas para induzir os incautos a gastar mais grana durante a viagem.

MacMania Geek Cruise continuação



Terça à noite é um dos jantares formais; terno ou fraque obrigatório. O Neil fornece gravata borboleta aos *geeks* mais renitentes. Vou comparecer no meu "traje de programador ambulante para climas frios": sandálias, "Cargo Pants", camisa pólo da WWDC com uma jaqueta emprestada só pra passar pelo porteiro, e a borboleta geek. (Não, fotos disso *não* serão publicadas.)

Rede intermitente

Falar em AirPort, o bichinho é bem legal. Cinco minutos para instalar sem ferramentas – seriam dois minutos se o conector da antena fosse menos esquisito – configurar as preferências e pronto: *estaria* no ar, se o link estivesse funcionando. Mas como estava no ar nos minutos pares e fora nos ímpares, foi um pouco difícil... Acabei desligando o modem e a Ethernet para ter mais certeza de onde estava a falha. É um pouco chato; quando o *access point* sai do ar, tem que desligar e religar o AirPort para pedir novo endereço pelo DHCP; minha impressão também é de que o cartão AirPort consome uma energia adicional significativa. Então, estou deixando desligado até precisar usar de verdade.

OK, estou finalizando isto durante o café da manhã de terça. Ainda tenho que terminar o meu *paper* para a MacHack hoje, então vou ter um dia cheio. Estamos navegando pela *"inside passage"* para Juneau, mas por enquanto só se vê o Pacífico de um lado e pedras de outro; o tempo está encoberto e gelado, então vou colocar meu trabalho em dia.

O embate dos Magos das Permissões

A melhor parte do cruzeiro não foram os seminários, mas as conversas informais ou encontros de corredor com os outros participantes. Conversei bastante com Rich Siegel, presidente da Bare Bones Software (www.barebones.com) e autor do editor de texto BBEdit, e também com Bob LeVitus, colunista e autor. Ainda sobre os corredores, é interessante observar os outros participantes. Carregar um iBook ou TiBook é dica certa para os outros saberem que se trata de outro *MacManíaco*. Há alguns PowerBooks mais antigos, também. Teve gente que trouxe impressoras e quase todos têm máquinas fotográficas digitais. Outrossim, há também casais de mais idade que são assíduos frequentadores dos seminários sobre iPhoto e iMovie.

Os outros 1200 passageiros do navio ignoram completamente o que acontece sob os seus narizes; as atividades *MacManíacas* são mais ou menos confinadas a uma parte do deck 5, onde estão as salas de conferência e dois "access points" da rede sem fio. Aliás, a rede está bem mais estável, depois dos problemas do primeiro dia, e a velocidade é bem razoável. Infelizmente o alcance não é grandes coisas – por exemplo, na sala ao lado do *access point* principal mal se recebe algo, devido às portas e paredes metálicas.

Steve Wozniak deveria estar aqui para dar o *keynote*, mas acabou tendo que cancelá-lo algumas semanas antes. Andy Gore, da revista Macworld, esteve com ele em seu escritório e gravou uma entrevista de uma hora na qual "Woz" countou como projetou os históricos Apple I e Apple II e falou um pouco da sua nova empresa, a Wheels Of Zeus. A entrevista foi projetada aqui no cinema, na noite de terça. A parte mais importante – *o que é que a W.O.Z. vai fazer, afinal de contas?* – não foi respondida. Ele adiantou que é um produto que une GPS com rede sem fio, e que eles não vão fabricar nada; apenas projetar e vender o projeto para grandes empresas de varejo. (Significativamente, quatro das cinco empresas que ele mencionou por nome são japonesas...)

Steve Wozniak participou da viagem, mas só virtualmente

Palestras a dar com pau

Quarta de manhã, fui pulando de conferência em conferência para ver o que estava acontecendo. A *Digital Camera Workshop* estava bem concorrida e peguei emprestada uma Epson 3100Z para fazer testes. Vi parte da conferência do Glenn Fleishman (http://glennf.com) sobre segurança e criptografia, bem interessante. Depois vi um pedaço do workshop de Bob LeVitus sobre o Mac OS X. Nada de novo para quem lê a Macmania, mas Bob é um sujeito muito engraçado e explica as coisas de modo bem objetivo e prático.

Depois, houve o *Guru Luncheon*, um almoço com um conferencista. Desta vez foi com Adam Engst, que publica o boletim TidBits (www.tidbits.com), considerado uma das pessoas mais bem informadas e influentes no mundo Mac. Foi muito interessante.

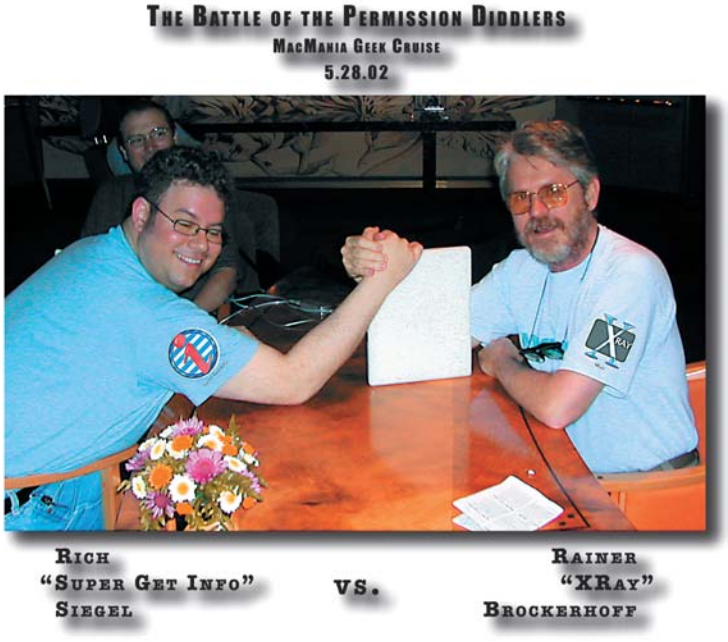
Juneau

Quarta, depois do almoço, chegamos em Juneau, Alasca, para fazer turismo. Estava chovendo bastante e o tempo estava encoberto; pegamos um ônibus para ver a geleira Mendenhall, a 20 quilômetros do centro, e felizmente chegamos lá num intervalinho de tempo melhor. A geleira é bem bonita, mas menor que a Athabasca, que visitei em outra ocasião, nas Montanhas Rochosas.

Aliás, para quem for fazer um cruzeiro, uma dica: fica *muito* mais barato procurar as excursões em terra do que contratar no navio. Pagamos US$ 10 per capita em vez de $45.

Skagway

O dia 31 quase inteiro foi reservado para a visita à cidade de Skagway. É uma cidadezinha de 750 habitantes e uns 20 quarteirões; 7 destes quarteirões dedicados ao turismo. Bem menor que Juneau e mais pitoresca. Skagway já foi bem maior, na época da Corrida do Ouro, mas agora o que mineram mesmo é os ▶



Queda de braço – *Em foto divulgada na Internet, Rainer posa com Rich Siegel, da Bare Bones, desenvolvedor de um aplicativo "concorrente" do XRay*

MacMania Geek Cruise continuação

bolsos dos turistas. O tempo está excelente, muito sol – mas com vento gelado e temperaturas em torno de 8 graus.
Fizemos uma viagem de trem de 35 km montanha acima. A estrada de ferro vai até a fronteira canadense e foi construída em 1900, no auge da Corrida. Foi um triunfo da engenharia daquela época. Muito impressionante.
No fim da tarde, fui assistir à conferência de Bob LeVitus sobre freeware e shareware. Bob é um dos usuários do meu utilitário XRay, e gentilmente começou a palestra por ele; contou que eu estava na platéia e pediu uma salva de palmas.
Depois da conferência, vários outros participantes vieram comprar um número de série do meu software em pessoa, o que achei maravilhoso. Mas durante a demonstração dele, Murphy atacou e Bob descobriu um bug novinho em folha!
Felizmente eu estava com meu iBook no colo, e em meia hora tinha localizado e consertado o problema durante a conferência. :-)

Autores de shareware dando autógrafos; passageiros carregando iBooks

Índios ricos

Hoje, dia primeiro, fizemos as fotos: uma de grupo, todo mundo na proa do navio, e depois cada um foi fotografado junto com os conferencistas. Sinto dizer que ninguém atendeu ao meu pedido de comparecer com a camiseta da Macmania; o local das fotos estava bem frio, e a camiseta oficial da conferência é bem mais quentinha. Aliás, é tão mais quentinha que acho que só vou poder usar aqui no Norte.
Depois visitamos a cidade de Ketchikan, a capital dos *totem poles*. Muitas lojas de alto nível, vendendo arte dos indígenas. Aliás, é impressionante o nível artístico dos nativos em esculturas enormes de materiais como jade, coral negro, marfim fóssil de mamute, hematita, pedra-sabão e madeiras raras. Os preços também são impressionantes. Difícil ver algo abaixo de US$ 100, e preços entre US$ 1 mil e US$ 20 mil são comuns.
Ficamos injuriados; até os índios aqui são de Primeiro Mundo...
Depois do passeio, foi a hora de ir ao cinema do navio para assistir a uma longa sessão aberta ao público em geral. O primeiro a subir ao palco foi John DeLancie. Nunca tinha ouvido falar, mas é um ator muito conhecido por aqui – já participou de dúzias de filmes e seriados de TV (é ele o "*Q*" de "Star Trek: A Nova Geração"). Ele fez uma leitura dramática de um texto da literatura do Alasca. Depois leu um texto de sua própria autoria, muito engraçado, relembrando os tempos iniciais do Mac, quando todo mundo tentava piratear absolutamente todos os softwares existentes.
Depois foi a vez de David Pogue, colunista muito conhecido, que já passou por todas as revistas de Mac dos EUA e hoje escreve para o site do jornal New York Times, revista Time e outros pesos-pesados. David começou como músico; entrou para o mundo Mac para imprimir pautas de música e se interessou tanto que mudou de carreira. David também é mágico amador, e a exposição dele foi alternando mágicas e músicas para relembrar boa parte da história do Mac. A primeira música dele tinha Bill Gates cantando *"I just called to say, we bought you; I just called to say, you're unemployed..."*. Outra sobre problemas de suporte técnico era *"The sound of silence"*. No final, ele lembrou a volta de Steve Jobs ao comando, cantando: *"Don't cry for me, Cupertino; the truth is, I never left you..."* Valeu a pena!

O próximo cruzeiro vai reunir uma convenção de Mac, uma de Perl e uma de Star Trek

Despedidas

No último dia do cruzeiro, o ponto alto foi uma reunião geral. Todos os "gurus" foram ao palco e falaram sobre sua visão do cruzeiro. Coincidentemente, o primeiro Geek Cruise foi exatamente dois anos antes, na mesma rota e no mesmo navio. Neil Bauman, o organizador, falou da sua satisfação com este cruzeiro, por ele também ser usuário antigo de Mac. Disse que, apesar de haver menos participantes do que planejara, o cruzeiro foi um sucesso. O diretor social do navio falou a seguir, primeiro pedindo desculpa por ser usuário de Windows por "ordens superiores", e dando instruções para o desembarque; brincou que era um alívio poder falar a passageiros que entendiam palavras de mais de uma sílaba em inglês. Também disse que, à primeira vista um Geek Cruise, poderia ser um pesadelo para ele – centenas de pessoas que ocupam integralmente certas áreas, como a biblioteca, obedecem a horários estranhos e não podem ser distraídas com os entretenimentos padrão. Mas, "estranhamente", tudo funcionou muito bem.
Os gurus falaram depois, um por um. Todos adoraram o cruzeiro, ressaltando que foi excelente poder conversar mais longamente com o seu público, e não apenas dois minutos nos intervalos, como aconteceria numa feira Macworld, por exemplo.
Randal Schwartz, que foi o único palestrante que participou de todos os 11 Geek Cruises, disse que foi o melhor e mais luxuoso, especialmente por causa da disponibilidade da Internet sem fio.

O próximo é no Havaí

Neil anunciou as inscrições para o próximo cruzeiro MacMania. Vai ser em junho de 2003, no Havaí. Sete dias, saindo e retornando de Honolulu, e visitando as quatro ilhas principais. (Eu fiz esse cruzeiro em 1994, é maravilhoso!) Detalhes em www.geekcruises.com/home/mm2_home.html
Segundo Neil, vai ser contratado um navio de maior capacidade – 2.500 passageiros em vez de 1.400 – que terá 11 restaurantes, metade dos quais funcionando 24 horas.
Uma inovação é que o cruzeiro abrigará três eventos *geeks* simultaneamente: MacMania, *"Perl Whirl"* e uma convenção de *Trekkies!* Fizeram muitas piadas sobre como a sobreposição de participantes e especialmente palestrantes das três conferências implicará em enormes economias para o Neil. Realmente vai ser interessante ver alguém com orelhas de Vulcano, camiseta com uma listagem de programa em Perl e carregando um iBook, tentando explicar a um casal de velhinhos "ratos de cruzeiro" o que exatamente ele está fazendo aí...
Após o jantar de despedida, retornamos à biblioteca para checar o email pela última vez. Acabamos ficando até altas horas da madrugada, contando "causos" e dando autógrafos mútuos – a grande idéia de uma moça, pedindo para os gurus e celebridades presentes assinarem sua camiseta, foi logo adotada por várias outras. Como autor de shareware, tive que dar vários autógrafos também. Foi engraçado: vinha um casal e o homem pedia: "você se incomodaria de autografar a minha esposa?" Uma moça, de robusto porte físico, já veio com a frente da camiseta assinada "DADDY" em letras garrafais, o que foi logo denominado "autógrafo preemptivo". M

RAINER BROCKERHOFF
rainer@brockerhoff.net

Tá frio? – *O próximo cruzeiro MacMania, em 2003, vai ser numa paisagem oposta a essa: as ilhas do Havaí*



DANIEL RONCAGLIA

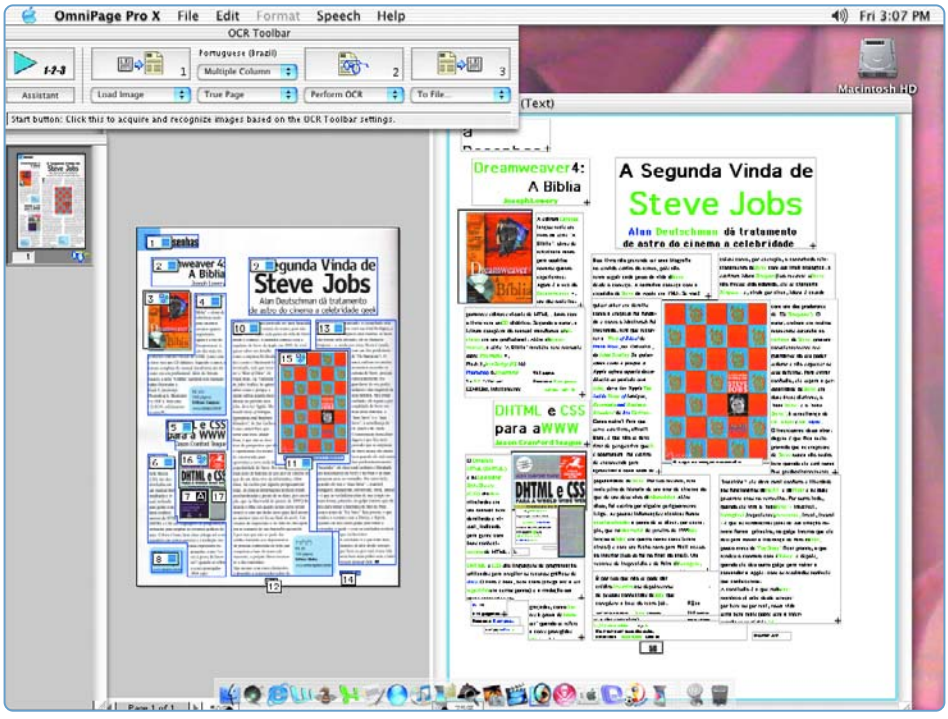
OmniPage Pro X

Transformar textos em pixels ficou mais fácil e melhor, mas ainda distante da perfeição

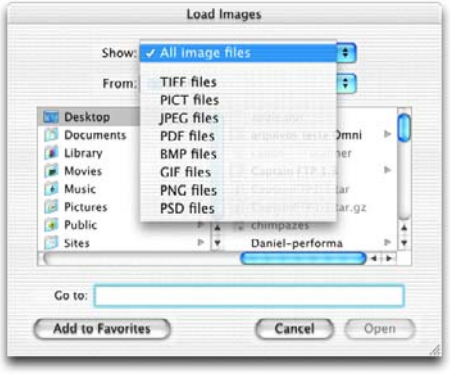
Quem nunca teve que redigitar páginas e páginas de texto para um trabalho de escola, arquivo de notícias ou qualquer outro motivo? Esse trabalho pode ser poupado com um bom programa de reconhecimento de caracteres (conhecido pela sigla OCR, de *optical character recognition*). Mas quem já usou um software desses sabe que eles não costumam ser confiáveis. Muitas vezes é mais fácil digitar tudo do que perder um tempão arrumando o texto porque nem a metade foi "entendida" pelo computador. Por essas e outras razões, ainda é baixa a aceitação deste tipo de aplicativo, principalmente por pequenas empresas e usuários domésticos.

A nova versão para o Mac OS X do OmniPage Pro, da ScanSoft, dá uma renovada nos turvos ares dessa área de programas. Além da vantagem natural de funcionar a contento no OS X (ele também roda no sistema 9), o OmniPage melhorou muito se comparando com à versão 8. Não só em relação ao reconhecimento da escrita, mas em outros aspectos, como facilidade de uso e suporte a mais formatos de arquivos. Entretanto, continua apresentando alguns problemas antigos.

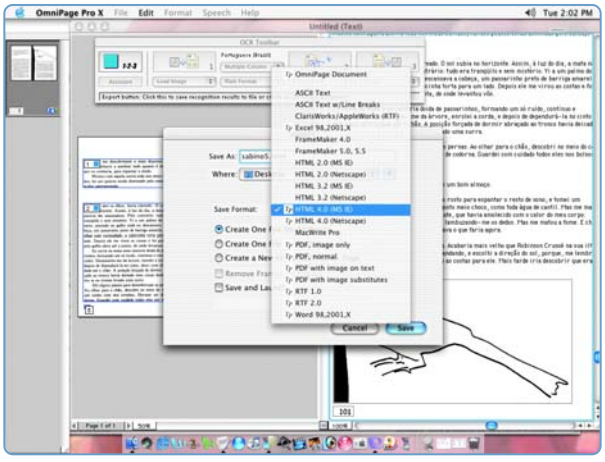
A intuitividade do OmniPage merece um aparte: o mais leso dos pokaprátikas consegue em dez minutos dominar com esmero o programa. As funções mais importantes estão na barra de ferramentas principal. Há até um botão que faz automaticamente todos os passos básicos de reconhecimento, que consistem em distinguir o que é texto do que é imagem e depois transformá-lo em caracteres. A janela principal é dividida em duas partes: na esquerda aparece a imagem original e no outro lado, o texto reconhecido. Mais simples, impossível.



Devidamente atualizado para o Mac OS X



Grande compatibilidade com formatos de arquivos



Existe a possibilidade de treinar a interpretação da escrita, que pode ser gravada em vários arquivos. Ideal quando se quer reconhecer uma grande quantidade de texto com o mesmo tipo de formato e fonte, como num livro, por exemplo. Essa função evita, na maioria das vezes, que letras sejam "canibalizadas" ou que todo 'n' se transforme em um acento – o mais perverso problema dos programas de OCR. Mesmo assim, o programa continua tendo dificuldades com acentos, e ainda depois de um bom treinamento. Talvez a explicação mais plausível seja que, como o inglês não usa acentos, os programadores anglo-saxões acabam tendo menos cuidado nesse aspecto.

Não podemos deixar de lembrar de uma ferramenta importante incluída agora: a função de distinguir tabelas de texto, que nas versões anteriores saíam sem ordem de tabulação.

OMNIPAGE PRO X

ScanSoft: www.scansoft.com
11-5572-0247
Preço: R$3.018 (upgrade R$555,97)

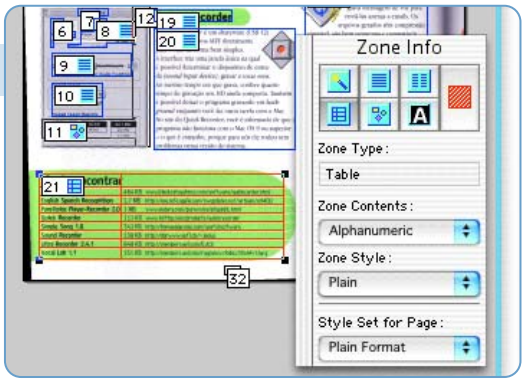
Pró: Bom reconhecimento de escrita; interface fácil de usar; lê em português

Contra: Problemas com quebras entre parágrafos; dificuldade em reconhecer automaticamente o que é texto ou imagem em páginas mais complexas; muito caro

FINALMENTE
Camisetas da Macmania e do Macintóshico preta ou branca


R$20
Mais o frete
Ligue: 11-3341-5505

Mantenha a formatação original das tabelas



Jogo de cintura

As imagens que serão utilizadas podem ser carregadas direto do scanner (aceita-se qualquer tipo de scanner TWAIN) ou abertas de arquivos de imagens salvos no disco. O OmniPage lê com facilidade diversos arquivos padrão, como TIFF, PICT, JPEG, GIF, PSD e até PDF, entre outros. O programa também salva o texto em diversos formatos, como AppleWorks, HTML, PDF, Word e Excel. Em alguns, mantém até a disposição original dos textos e das imagens na página, jogo de cintura que a versão antiga não tinha.

A lista de dicionários é bem completa, incluindo o português do Brasil. Até línguas como Catalão ou Papiamento podem ser lidas, usando-se as línguas padrão como referência. No entanto, o léxico para a nossa língua é fraquinho se comparado ao dos outros dicionários para Mac disponíveis no mercado. O pulo do gato é que é possível incluir palavras novas e importar arquivos de palavras de outros programas, como o Excalibur *(comentado na Macmania 94)*.

Reconhecendo na boa

Testamos o OmniPage X com o scanner Canon N670U, que tem plug-in para o OS X. Para o teste, usamos uma página de livro (uma coluna apenas e com fontes grandes, corpo 14) e três páginas diversas da Macmania (três e quatro colunas, duas fontes padrão em corpo 10). Todas as páginas foram escaneadas a 300 ppi (o mínimo aceitável pelo programa é de 200 ppi), algumas em preto e branco e outras em cores. Os arquivos foram salvos nos formatos TIFF, PICT e JPEG. Para abrir ou para escanear direto, não houve nenhum problema. O OmniPage "leu" todos os arquivos com facilidade.

O reconhecimento do texto do livro foi excelente. Das cinco páginas, com uma média de 1500 toques cada, apenas um caractere "í" não foi reconhecido. Por ser um texto relativamente simples, o corretor ortográfico não entendeu em média cinco palavras por página. Um desempenho expressivo.

Já nas páginas da Macmania, a coisa complicou um pouco. Por ter muitos termos técnicos, várias colunas e imagens misturadas, o programa se embananou para distinguir o que era texto, imagem ou tabela. Daí o maior pecado do OmniPage: muito do que era texto foi indicado como imagem e vice-versa, ou até colocado fora de ordem. Neste tipo de página mais complexa, o melhor é indicar no punho o que é cada um, mas aí o programa perde produtividade, já que, dependendo do número de páginas, você gasta boa parte do tempo arrumando isso. O que compensa é que as ferramentas para esse serviço são bem flexíveis e eficientes.

Quanto ao reconhecimento do texto em si, o programa teve uma média de acerto superior a 95%, com o corretor apanhando para desvendar as palavras, mas nada comprometedor.

Há a opção de compor o texto final (aquele que fica no lado direito) na mesma posição do scan original. Neste tipo de caso, é uma função essencial. No entanto, ele "quebra" o texto no fim de cada coluna, não entendendo que uma é continuação da outra. É preciso fazer uma limpeza "na mão" para o texto ficar na ordem em que foi escrito. Outro argumento que prova que o programa ainda não chegou à perfeição.

Enfim, o desempenho final do OmniPage vai depender muito da disposição do texto na página e da qualidade da imagem.

Trocando em miúdos, o OmniPage Pro X significa um bom avanço nos programas de OCR. Não é o ideal, já que exige bastante intervenção do usuário. Além de o resultado depender muito do formato da página. É uma compra ideal para quem quer digitalizar livros inteiros ou textos antigos datilografados, visto que não é lá muito barato. Para quem tem a versão 8 do programa (que vem de graça em muitos scanners), o upgrade é recomendável. M

Reconhecer o texto dentro da figura ou não?



DANIEL RONCAGLIA
Demorou uns dois anos para se formar na escola de datilografia.

SÉRGIO MIRANDA

Iomega HDD 30 GB FireWire

Ampliando o seu espaço com estilo

O HDD 30 GB, um disco rígido portátil com interface USB 2.0 e FireWire da Iomega, em vários sentidos é muito semelhante ao Peerless, o drive removível da empresa *(comentado na Macmania 89)*.
Ele também é modular, dividido em uma base fixa (a parte plugada no Mac) e em um cartucho portátil que contém o disco rígido.
O HDD 30 GB é mais uma aposta da Iomega em drives de alta capacidade e rápidos para serem usados principalmente por quem trabalha com arquivos grandes (vídeo e áudio) e precisa de mobilidade e praticidade.

É só ligar

Como todo bom equipamento que usa a tecnologia FireWire, o HDD 30 GB é *"hot plug & play"*, ou seja, basta espetar o drive no Mac e esperar o disco "montar" no desktop. Fácil assim! Além disso, não é necessário nenhum driver ou extensão para o HDD funcionar.
Ligou, esperou, montou, usou.
Quanto ao desempenho, não tem segredo: por ser FireWire, a transferência de dados é bem rápida; no nosso teste, uma pasta com 150 MB levou cerca de 10 segundos para ser copiada.



Além disso, a versão FireWire do HDD 30 GB pode ser ligada diretamente ao Mac sem a necessidade de usar a fonte de força que vem junto com o aparelho. A porta FireWire do Mac se encarrega de enviar a energia necessária para o funcionamento do drive. É só plugar que acende uma luzinha azul na frente, indicando que o disco está ligado.

Cara e jeitão conhecidos

O visual do HDD 30 GB é mais uma prova de que a Iomega sabe fazer uma boa "embalagem" para seus produtos. Fina, prateada e bem leve, não cabe tão facilmente no bolso, mas dá para levar junto para qualquer lugar.
Quem já viu o Peerless vai notar várias semelhanças com o novo HDD, e não estamos falando apenas da aparência física (os dois cartuchos de HD são idênticos). Assim como seu antecessor, o HDD 30 GB tem uma interface de conexão intercambiável, isto é, a base pode ser trocada, sendo possível usar o mesmo disco numa interface USB ou FireWire.
Isso pode ser considerado uma grande vantagem, pois se você leva consigo o disco com os dados para, por exemplo, uma produtora ou estúdio de gravação, não precisa se preocupar se o seu contato tem um HDD USB ou FireWire. Mas tem uma desvantagem, também: o tamanho da interface acoplada ao HDD transforma o jeitoso drive em algo grandão e desengonçado. É claro que essa solução modular da Iomega não atrapalha o uso do disco, que é um produto bom e eficiente para aquilo a que se destina, isto é: fazer becape, gravar arquivos grandes e poder levá-los para onde você quiser.

De graça, só para OS 9

Além do drive em si, a Iomega oferece aos usuários de Mac um programa de becape, o QuikSynch (sem versão em português). Infelizmente, a versão que vem no CD é compatível apenas com o Mac OS 9, atrapalhando a vida da crescente leva de macmaníacos que já migraram definitivamente para o OS X. Mas pior é que até existe uma versão do utilitário para o novo sistema no site da Iomega (em inglês), mas você só pode utilizá-la de graça por 30 dias. Depois disso, é preciso pagar US$ 40.
No geral, o HDD 30 GB é um daqueles brinquedos tecnológicos muito úteis de se ter: cabe bastante coisa, é levinho e combina superbem com qualquer Mac – principalmente o PowerBook Titanium. M



Não é preciso usar a fonte ao ligar o drive a uma porta FireWire do seu Mac

IOMEGA HDD 30 GB FIREWIRE

Iomega: www.iomega.com/la/po/index.html
0800-7015127 (suporte técnico)
Preço: US$ 279

Pró: leve; interface FireWire; prático; boa capacidade; transferência de dados rápida; pode ser usado com USB também

Contra: o software de becape serve só para Mac OS 9, e a versão para OS X é vendida à parte

O dia que levei um balão do Jobs

São Paulo, 01 de junho de 2002.
Caro Steve,
É impressionante: quando eu achei que poderia colocá-lo contra a parede, você conseguiu me dar um "ippon" e me deixar imobilizado no chão. Eu já tinha escrito um Ombudsmac inteiro reclamando que você dava muito pouca atenção aos recursos de áudio do Macintosh, quando no dia 1º de julho vejo a acachapante notícia de que a Apple tinha comprado a Emagic, fabricante do melhor programa de produção musical, o Logic Audio. Justamente o meu software do coração! Se eu tivesse escrito o texto antes, como pretendia, ia me sentir o máximo, achando que meus conselhos teriam sido "decisivos" para a aquisição. No entanto, agora estou com cara de bobo, impressionado com a esperteza dessa decisão. Foi idéia sua, mesmo? Se foi, meus parabéns.



Em meu texto original, disparei contra a Apple por ter atrasado a implementação de recursos de gerenciamento de áudio e MIDI no Mac OS X – o que é verdade – levando empresas como Digidesign, Steinberg e a própria Emagic a atrasarem a migração de seus programas para o novo sistema operacional. Apontava também que o seu "hub digital" tinha uma grande lacuna, que era justamente a parte de áudio. E, agora vejo que, injustamente, acusava-o de não dar a mínima para os recursos de som do Mac. Peço mil desculpas.
Ao que me parece, corrija-me se eu estiver errado, o plano da Apple agora é usar o Logic para fazer pelo áudio o que o Final Cut Pro fez pelo vídeo no Mac. Ou seja, apresentar uma solução de produção musical com uma relação custo/ benefício tão atraente que sacuda fortemente o mercado e ainda conquiste novos usuários para a plataforma. Porém, já adianto que um monte de pecezistas ficou fulo da vida com você depois que soube que a versão de Windows do Logic será descontinuada. Como acompanho a lista de discusão dos usuários de Logic, posso lhe adiantar que é melhor andar por aí com guarda-costa.
Não posso fazer outra coisa se não aplaudir de pé a iniciativa. Até alguns minutos atrás, reclamava justamente que a Apple precisava voltar a ser a vanguarda no mundo do áudio. Agora, só posso elogiar a escolha da Emagic como aquisição e forma de mostrar comprometimento com o mercado de produção musical, que vem debandando pro lado do Windows. O Logic é certamente o produto mais vanguardista em termos de interface e tecnologia. Com a ajuda da Apple, será possível torná-lo mais intuitivo, corrigindo a principal falha do produto. Como usuário do Logic, não poderia estar mais animado com a notícia.
Imagino também que a Apple utilizará o know-how da Emagic para criar um programinha de áudio tão simples como o iMovie para edição de áudio. Até estou visualizando o nome... quem sabe... deixe me ver... iMix! Acertei? É justamente isso que está faltando em seu "hub digital". Afinal, o OS X não têm nem um programinha furreca como o SimpleSound para gravar áudio. Porém, tudo indica que isso mudará. Grande, Stevão!
Como a especialidade da Emagic é software, minha maior curiosidade é em relação ao que você fará em relação à interface de áudio do Mac. Como você deve saber, a última grande inovação incorporada ao Mac nessa área foi em 1993 com o Quadra AV, que oferecia entradas e saídas RCA. Você não estava na empresa nessa época, mas deve lembrar. Foi o ponto alto do áudio no Mac. E o pior é que os conectores AV foram eliminados alguns anos depois. Desde então, temos de comprar uma interface de áudio decente para gravar e monitorar áudio ou então nos contentar com a saída P2 mequetrefe dos Macs (sumariamente limadas nos portáteis, sem maiores explicações). Até o acorde inicial do Mac ficou com som pior depois que algum gênio resolveu economizar um bits convertendo o som para 8 bits (pô, Steve, o Windows entra com um belo sonzão estereofônico e não podemos ficar atrás do velho Bill).
A minha questão é: o que você fará em relação às saídas e entradas de áudio do Mac? Sempre me perguntei como é que um G4 que custa os olhos e as sobrancelhas da cara não tem uma conexão de áudio digital. Qualquer aparelho de DVD tem conector S/PDIF. Como alguém pode ver um filme com som surround no Mac sem comunicação digital de áudio? É inegável que pelo menos o G4 precisa oferecer uma interface de áudio mais avançada, capaz de gravar em 24 bits e com entradas e saídas RCA, além das digitais. Espero que alguma coisa nesse sentido esteja em seus planos, pois não adianta ter o Logic e não pensar no hardware.
Enfim, você estava dormindo no ponto, mas acordou quando percebeu que o Mac tem quase 20 anos e e que já era hora rever os conceitos de áudio. Achei a notícia muito boa para todos os macmaníacos (apesar de ter me obrigado a reescrever meu texto) e aguardo novidades em breve.
Um abração e te cuida, Stevão!

MÁRCIO NIGRO
É compositor, produtor musical e logic-audiano convicto.

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