



Sem brincadeira. Para quem trabalha no computador, estrear um monitor novo é como mudar de residência: outra vida, outro clima...

Sempre achei que o som e a imagem do seu Mac precisam ser realmente muito bons, ou irão pouco a pouco tirando a graça de usá-lo; afinal, você interage com eles durante todo o tempo em que está usando o computador. Não paguei barato pelas caixinhas de som Roland há três anos, mas vivo feliz graças ao prazer sonoro que proporcionam – e elas já estão no seu quarto Mac. Um monitor muito bom é a mesma coisa: ele sobrevive a uma CPU após outra. Isso só aumenta a sua responsabilidade ao escolhê-lo, ou você passará anos se conformando ou aborrecendo com os seus defeitos.

It's a Sony

O monitor que estamos tem o tubo de imagem **Trinitron**. Esse nome designa uma tecnologia desenvolvida pela Sony, conhecida tecnicamente como grelha de abertura (*aperture grille*), que se caracteriza pelas telas completamente planas na vertical e sutilmente curvas de lado a lado. Outra característica desse tipo de tubo é que os fósforos luminosos que formam a imagem são dispostos em fileiras verticais contínuas, em vez do padrão de pontinhos redondos dos tubos mais comuns (*shadow mask*). Uma variação mais recente dessa tecnologia tem a tela absolutamente plana e é empregada pela Sony nos luxuosos e caros televisores da linha Wega. Os monitores high-end da Apple sempre têm tubo Trinitron, pois costumam ser fabricados pela Sony em regime de OEM para a Apple. Mas esqueça por um instante a parte técnica e pergunte qual é o melhor monitor a alguém que já usa um modelo com tubo Trinitron. Vai ser muito difícil a pessoa apontar outro tipo. A tecnologia da Sony tem dois grandes atrativos para quem trabalha com edição de imagens e DTP: tela praticamente plana, o que é importante nos monitores grandes, e pixels incrivelmente nítidos em resoluções altas. Num tubo comum, arredondado, é necessário usar um truque de geometria de imagem, chamado "almofada" (*pincushion*), para que a tela aparente ser mais plana; além disso, os pixels podem formar interferências (*moiré*) com os pontos de fósforo. Se alguém perguntar o seu *dot pitch*, responda

Monitor Sony Multiscan 210sf

Bom, bonito e (quase) barato



Ricardo Teles

que para o Trinitron isso é pouco relevante, pois os fósforos luminosos são dispostos em faixas verticais, muito estreitas, quase imperceptíveis. Uma especificação equivalente ao dot pitch no Trinitron é o *stripe pitch*, que corresponde à distância de uma faixa para a vizinha (no modelo testado é 0,25 mm). A maior idiossincrasia do Trinitron são os dois fios horizontais finíssimos (*dampner wires*) que atravessam a tela de lado a lado. Eles só são visíveis contra imagens muito claras ou fundos brancos. Esses fios servem para manter a grelha firme e à prova de vibrações. Curiosamente, por estranhos que sejam os fiozinhos, quem tem um Trinitron simplesmente os ignora, talvez por hábito ou simplesmente porque eles realmente não incomodam.

Impressões visuais

A Sony fabrica os seus monitores em três categorias: profissional, "business" e multimídia. A maior diferença entre elas é a quantidade e estilo dos controles de imagem. O Multiscan 210sf é um modelo "business" e, embora tenha tecno-

logia avançada e cara, é competitivo em relação à concorrência, por ser montado no Brasil.

Os botões de controle principais são dispostos em cruz, mais um par de seletores auxiliares. Ao pressionar qualquer botão, surge uma janela gerada pelo próprio monitor, representando as variáveis de ajuste na forma de barras deslizantes sobre um fundo azul. Os ajustes são específicos para a resolução em que o monitor está no momento.

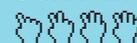
Embora os controles sejam simples e realmente fáceis de usar, não são suficientemente completos para o profissional exigente. O exemplar testado tinha um pequeno desvio na convergência. Esse é um ajuste banal, fácil de fazer no equivalente da Apple, mas para o qual não há nenhum controle no 210sf. Qualquer coisa, ele precisará ir para a assistência técnica. Outra questão é a dimensão da tela. A medida "oficial" do monitor é a diagonal entre dois cantos opostos do tubo de imagem. Como sempre sobra uma borda não utilizada, a dimensão real é menor. O 210sf tem tubo de 17 polegadas, mas a área real corresponde a 16", um pouco menor que a de outros monitores dessa classe. Modelos concorrentes do mesmo tamanho chegam a ter áreas visíveis de 17 polegadas cheias.

Finalmente, o monitor tem uma só entrada padrão SVGA, que é compatível com PC mas obriga ao uso de um plug adaptador para ligá-lo ao Mac. Dependendo do tipo do adaptador, o monitor poderá mudar automaticamente a sua resolução ou não. De certa forma, isso é uma vantagem para o monitor de 17" da Apple, que por dentro é praticamente a mesma coisa que o 210sf. **M**

MARIO AV mav@uol.com.br

Acabou de mudar de residência e espera logo poder mudar também de monitor.

SONY MULTISCAN 210sf



Sony: (011) 3824-6596

Preço: R\$ 1.100,00

Fique ligado

Pixels - Pontos fundamentais que formam a imagem na tela.

Resolução - O significado correto é a densidade de pixels na imagem (por exemplo, "72 pixels por polegada"). No jargão dos monitores, porém, é simplesmente uma medida de tela ("tantos por tantos pixels").

OEM (Original Equipment Manufacturer) - Esquema em que uma empresa fabrica um produto com grife de outra, sob encomenda.

Moiré - Defeito da imagem no qual as fileiras de pixels interferem com as fileiras de fósforos da tela, formando padrões estriados.

Dot pitch - Nos tubos de imagem tipo shadow mask, é a distância entre um ponto da máscara da tela e seu vizinho de mesma cor.

Convergência - "Registro" entre as cores fundamentais vermelha, verde e azul na tela.

Tamanho do monitor: qual é o melhor para você?

Há alguns anos, cada monitor de vídeo tinha uma só resolução e uma aplicação específica, de acordo com a resolução e com o tamanho da tela. Existia aquele monitor barato que vinha com o Mac novo, com tela de 14 polegadas e controles simplórios; monitores para uso em escritórios, de 16 ou 17 polegadas; e caríssimos monitores para DTP e edição de imagem, com telas de 20 ou 21 polegadas e ajustes sofisticados. Mas é a saída de vídeo do computador que determina a resolução da tela. Nesta década, os circuitos de vídeo embutidos nos Macs passaram a gerar imagens em várias resoluções, para permitir o uso de diversos tamanhos e marcas de monitores. Em seguida, tornaram-se comuns os monitores multissíncronos (ou "multiscan", como quer a Sony), que se ajustam automaticamente à imagem gerada pelo computador. Isso parece uma mera tecnicidade, mas é importante, pois significa que você pode reajustar o monitor a qualquer hora, tornando-o adequado a cada aplicação. Por exemplo, imagine que você tem uma tela de 15 polegadas (o mesmo tamanho da tela do iMac), cuja resolução padrão é 800 x 600 pixels. Para diagra-

mar uma página de jornal no QuarkXPress ou desenhar no Illustrator, porém, você vai preferir trabalhar em 1024 x 768 pixels, que é a resolução normal de uma tela de 19 polegadas. Ao jogar um videogame ou apresentar um filme QuickTime, é melhor baixar a resolução para o padrão do monitor de 14 polegadas: 640 x 480. E assim por diante. Essa versatilidade não quer dizer que você não precisa se preocupar com o tamanho do seu monitor. Se você trabalha o tempo todo com PageMaker ou FreeHand, tem um séria necessidade de arranjar um monitor maior, a fim de não passar o resto da vida arrastando as paletes para livrar espaço (em resoluções baixas) ou apertando os olhos para poder ler os menus pequenininhos (em resoluções altas). A escolha do momento é um monitor de 16 ou 17 polegadas, de uso geral, como o modelo aqui testado. Com as resoluções disponíveis, são raras as situações em que você vai desejar uma tela maior que 17". Tamanho de tela nunca é demais; o problema é que os monitores grandes têm consumo bem maior, são volumosos e custam desproporcionalmente mais caro.