

ProNotas

Servidores Mac resistem a ataque hacker

Brasileiros invadem servidores Windows NT do Exército dos EUA

Depois de vários ataques bem-sucedidos de hackers, o **Exército norte-americano** trocou os servidores de sua página na Internet, que eram Windows NT, por seguros Macs. A preocupação com segurança tinha razão de ser. Em março, cybervândalos brasileiros invadiram dois sites que ainda eram hospedados por equipamentos rodando programas da Microsoft. Os alvos dos hackers foram o Centro de Operações de Funcionários Civis (CPMA) e o 2º Centro de Ensino (2ROTC). Num inglês bastante precário, o grupo, identificado como Crime Boys, deixou mensagens chamando a atenção para os problemas econômicos do Brasil. Os dois sites foram desligados.

Desde setembro, quando um rapaz de 19 anos foi preso por ter invadido e modificado páginas do seu site, o Exército vem mudando seus servidores. Antes eram máquinas rodando o Microsoft-IMS/4.0; agora, são Macs G3 com o programa gerenciador WebSTAR, da StarNine. Nenhuma das páginas hospedadas pelos G3 foram atacadas pelos Crime Boys, mostrando ter sido uma medida acertada do pessoal das Forças Armadas.

Provando para os pececionistas céticos que a escolha pela plataforma Mac não foi um ato fortuito e sim uma decisão bem embasada, os administradores do site só a fizeram depois de uma consulta ao World Wide Web Consortium, organização formada por mais de 350 organizações que oferecem infraestrutura para a Internet. Lá encontraram as informações necessárias para montar uma rede mais protegida e descobriram que, como o Mac OS não tem linha de comando e não permite logins remotos, ele é muito mais eficiente no quesito segurança do que os outros sistemas operacionais.

ACI compra a StarNine

A idéia é ampliar os servidores baseados em Mac OS

A onda das fusões e compras de empresas de Internet também atinge o mercado Mac. Agora, a **ACI**, criadora do 4th Dimension, acaba de comprar a **StarNine Technologies**, que desenvolveu o WebSTAR Server Suite, um pacote de programas para quem quer instalar um servidor baseado no Mac OS. A ACI produz ferramentas de desenvolvimento para banco de dados e gerenciadores de rede. Seu principal produto, o 4th Dimension ("4D"), é um programa de banco de dados (em versões ▶

Director 8

Macromedia refina a interface de seu programa de autoria multimídia

por Gian Zelada

Em desenvolvimento de interfaces há uma regra "80/20", que prega que 80% dos usuários só irão utilizar 20% dos recursos disponíveis num programa qualquer.

Enganou-se quem achava que a nova versão do Director iria incorporar um grande quantidade de novos recursos e manter essa regra. Para o bem ou para o mal, isso não aconteceu. No ambiente de edição, a metáfora teatral continua sendo o princípio que rege a edição de projetos interativos. O usuário continua assumindo o papel de um diretor de teatro que importa as mídias para o Cast (elenco) e as arranja no Score (roteiro) para serem visualizadas no Stage (palco). Isso não poderia ser diferente, pois essa é uma das características que acompanham o Director desde a sua primeira versão e o qualificam como a melhor ferramenta de desenvolvimento de mídia interativa que já surgiu.

de projetos que facilmente pode atingir grandes proporções, quanto mais recursos que facilitem a organização de mídias e a visualização das propriedades dos elementos que irão compor o projeto final, melhor.

O Cast

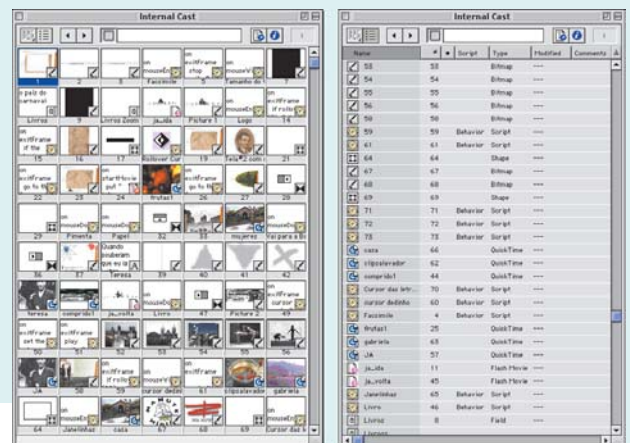
O novo **Cast Manager** (fig.1) nada mais é que a antiga janela do Cast, que agora pode ser visualizada de dois modos: o tradicional, isto é, através de ícones arranjados em seqüência; e o novo modo, que cria uma lista com colunas de nome, número do Cast, scripts, tipo de mídia, comentários e data. Como no Finder do Mac OS, quando clicamos no topo de alguma dessas colunas, toda a lista passa a ser ordenada por ela. Considerando os tipos de mídia que o D8 importa e a quantidade de elementos que ▶



Refinamentos

As características implantadas na versão 8 são praticamente melhorias sobre as lançadas na revolucionária versão 7. As principais mudanças estão na remodelação da interface do ambiente de desenvolvimento, a possibilidade de integração de diversos profissionais no mesmo projeto simultaneamente e a intensificação do foco na Internet. Mudanças que são bem-vindas, porque, num ambiente de autoria

Fig. 1



ProNotas

continuação

para Mac e Windows) que pode ser transformado em um servidor de Web. Atualmente, o 4D está na versão 6.5.

Com a aquisição do WebSTAR, a idéia da ACI é completar e ampliar sua linha de produtos para gerenciamento de Internet. A prioridade da empresa, neste momento, é fazer a migração dos dois produtos para o Mac OS X, mostrando o firme propósito de investir mais na plataforma Mac. Uma integração maior entre os dois programas ainda está em estudos pela equipe de engenharia da ACI e da StarNine. Cogita-se até mesmo de uma migração do WebSTAR, que roda exclusivamente em Mac OS, para outras plataformas.

ACI: www.acius.com

Pergunte aos Pros

Vídeo digital no 8600

Estou querendo fazer alguns vídeos semi-profissionais. Tenho um Power Mac 8600 e gostaria de colocar uma placa FireWire nele, comprar mais RAM e um HD de 9 a 12 GB. Eu vi na Macmania uma câmera Sony TRV-110, que parece ter o custo/benefício ideal. Agora vão as dúvidas:

- 1) Posso colocar a placa na entrada PCI?
- 2) Onde eu encontro e qual a marca da placa FireWire que posso colocar no meu Mac?
- 3) Com essa câmera dá para transferir os movies para o computador via FireWire?
- 4) Qual a diferença entre Digital-8 e MiniDV?
- 5) Dizem que essa câmera é comparável a uma Betacam SP. É verdade?
- 6) Usar a câmera para Play e Rec pode desgastá-la?
- 7) Que programa usar para capturar e editar o vídeo? O Premiere serve?
- 8) Posso comprar um HD de PC e formatá-lo pra Mac? O HD tem que ser rápido e SCSI? É possível conectar um HD IDE num 8600?

Marcel ffwd@pocos-net.com.br

1) Poder pode, mas o DV só pode ser visto em G3s acima de 300 MHz. Você vai conseguir editar, mas não assistir; vai pular muito frame.

2) Existem vários fabricantes americanos, como a Adaptec, a TechWorks e a própria Apple. Provavelmente, você só vai encontrar essas placas por lá. O mercado aqui ainda é muito pequeno. O site MacinTouch tem uma página só sobre placas FireWire (www.macintouch.com/firewire.html).

3) Como dito na matéria de capa da Macmania 68, as câmeras Hi8 DV têm a mesma estrutura de dados que as DV normais, só acrescentam a compatibilidade com Hi8 analógico. Em compensação, não têm aqueles efeitinhos digitais das MiniDV.

4) As diferenças são poucas. Existe a versão bara-

MacPRO-60

Director 8

continuação

O que vem no Director 8 Shockwave Studio

- Director 8
- Shockwave Multiuser Server 2
- Fireworks 3
- Peak LE (Mac OS)
- Sound Forge XP (Windows)

Formatos suportados

• Animação e multimídia:

Flash, GIFs animados, PowerPoint (versão 4), movies de Director, casts externos de Director

• **Imagem:** BMP, GIF, JPEG, Photoshop 3 (ou posterior), PNG, PICT

• **Som:** AIFF, WAV, MPEG-3 (MP3), Shockwave Audio, IMA

• **Vídeo:** QuickTime, AVI

• **Texto:** RTF, HTML, ASCII

• **Paletes de cores:** PAL, Photoshop, CLUT

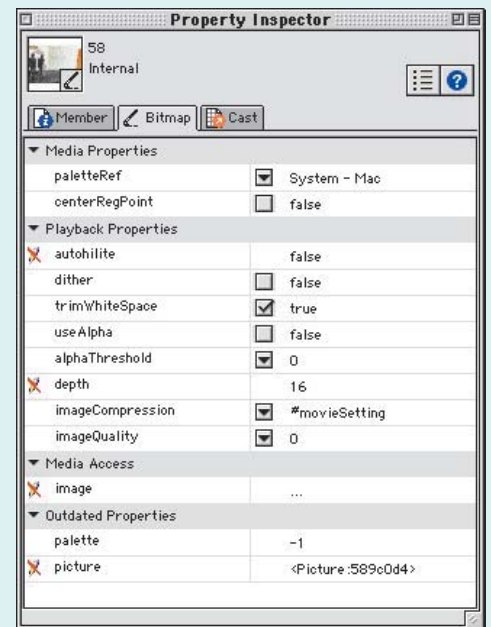
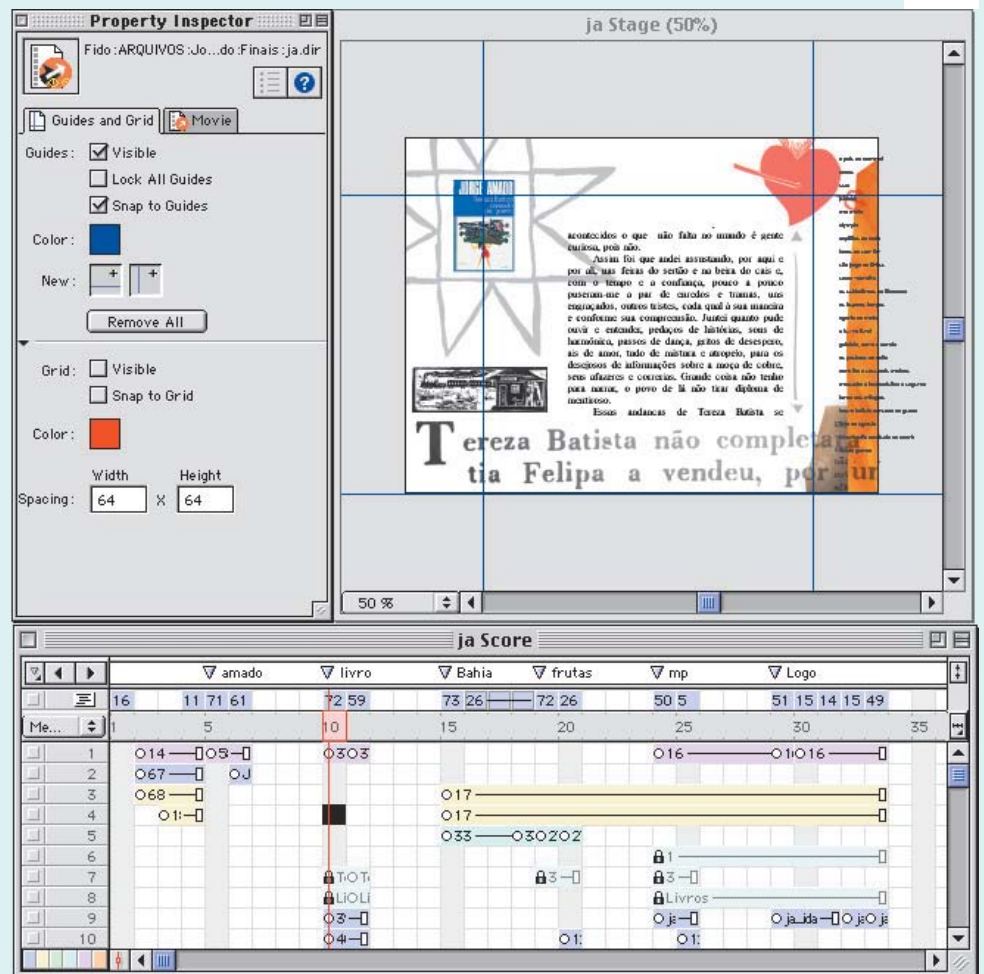


Fig. 2

► um projeto pode conter, a nova interface do Cast agiliza consideravelmente o processo de organização e localização de elementos. Ela também diminui a necessidade de abrir mais uma janela para acessar a antiga ferramenta de localização de Cast

Fig. 3



Members. Você pode ganhar tempo, por exemplo, inserindo comentários que podem ser utilizados para ordenar rapidamente os Cast Members de acordo com um critério conveniente ao usuário.

O Property Inspector

Talvez inspirado pelo Flash, a versão 8 do Director incorporou o **Property Inspector** (fig.2), uma janela que reúne várias propriedades que até então se encontravam espalhadas pelos menus. Mais uma vez, a inovação está no remodelamento da interface, visando a melhoria de funcionalidade do ambiente de desenvolvimento. Na janela do Property Inspector, o usuário pode rapidamente acessar as propriedades do Sprite, do Cast Member, do tipo de mídia ou de todo o movie. Em outras palavras, isso significa que não existe mais a necessidade de se abrir as janelas do Cast, Score, Behaviors e Sprite Inspector para coletar as propriedades de um determinado elemento. Assim como na nova janela do Cast, o Property Inspector permite tanto a visualização das propriedades por lista quanto por ícones.

Pequenos recursos, grandes avanços

Pensando no Director como um gerenciador de grandes quantidades de imagens simultâneas e que possam necessitar de ajustes precisos de posição na tela, foram adicionados recursos já há muito tempo utilizados em outros programas, como zoom, locking e guides (fig.3).

O **zoom** possibilita aproximar ou distanciar a janela do Stage. Este recurso aparentemente simples é da maior utilidade na hora do desenvolvimento de projetos mais complexos, que exigem uma série de janelas de edição abertas simultaneamente. Até a versão anterior, a visualização do Stage em conjunto com as outras janelas exigia muita habilidade do usuário e uma inevitável perda de produtividade. Agora, pode-se reduzir o Stage para até 12% do seu tamanho original e visualizar o projeto num canto da tela, enquanto se edita nas outras janelas. Se preferir, o usuário pode aproximar o Stage em até 800% e ter um controle extremamente preciso dos elementos gráficos.

O **locking** é um recurso elementar para qualquer software que utiliza a interface gráfica de camadas sobrepostas (*layers*). Uma vez acionado, ele simplesmente trava um determinado *sprite* no Stage e no Score, impedindo qualquer tipo de alteração das suas propriedades (posição, *ink*, *behaviors*

Finalmente
é possível deixar
a janela do Stage
com o tamanho
que se quiser



Fig. 4



Fig. 5

etc.). O fato de esse recurso só ter sido incorporado na versão 8 não o faz menos importante. Na verdade, quem já trabalhava com as versões anteriores aprendeu de alguma forma a contornar o incômodo de alterar acidentalmente as propriedades dos sprites.

Guides são linhas-guias, verticais ou horizontais, que podem ser adicionadas em qualquer quantidade e servem para ajustar com precisão a posição dos elementos no stage. Diferentemente do *grid*, as *guides* são adicionadas uma a uma, na posição para onde o usuário arrastar com o mouse. Na

janela "Guides & grid" do Property Inspector, os parâmetros de ajustes desses dois recursos são agrupados e facilmente editáveis.

Transições

Embora seja um programa com forte ênfase no controle de imagens, já faz algum tempo que não são inseridas novidades nos recursos do **canal de transição** (fig.4), que reúne uma série de efeitos para fazer transições de um frame para o outro.

Mesmo que os desenvolvedores menos experientes possam abusar desses recursos, a maioria os utiliza tanto como efeitos de passagem entre frames quanto como uma forma simples de realizar animações.

Na versão 8 foi introduzida uma nova categoria de *behaviors*, denominada **Sprite Transitions**. Esses behaviors possibilitam a aplicação de transições sobre *sprites* específicos e não sobre todos os elementos que figuram no Stage naquele momento. Isso proporcio-

Pergunte aos Pros

continuação

ta, a MiniDV, a DVcam profissional e a Digital 8. A principal diferença entre elas é o tamanho da fita. Todas usam o mesmo formato eletrônico/dados/compressão; a mídia é que muda.

5) Sobre a qualidade da imagem das câmeras DV, a questão é quase subjetiva. A imagem de primeira geração de uma câmera Beta é muito boa, melhor que a DV tanto visualmente quanto em termos técnicos. Só que, em um processo de edição normal, sempre se fazem cópias; o resultado final é uma imagem de segunda ou terceira geração. A degradação da imagem nesse caso é muito rápida; já na segunda cópia, a imagem Beta fica pior que a DV. Além disso, só olhos bem treinados são capazes de perceber os defeitos (chamados de "artefatos" no jargão de vídeo) gerados pela DV, olhando para uma imagem DV sozinha. Quando se compara com outra de maior qualidade, fica mais óbvio, mas sozinha é dureza. A qualidade que a DV oferece é plenamente aceitável para quase todas as aplicações de hoje em dia. As grandes exceções são publicidade e chamadas repetitivas (que são exibidas muitas vezes e qualquer defeito acaba sendo percebido, cedo ou tarde).

6) Com certeza. Vai desgastar as cabeças de leitura e gravação que, por sinal, têm durabilidade medida em horas de uso.

7) O Premiere serve, mas o Final Cut é mais recomendado para a edição de DV. Infelizmente, a Apple ainda não está vendendo seu programa de edição no Brasil.

8) Sim, discos rígidos são agnósticos em relação à plataforma. Não precisa ser SCSI. O importante é que ele tenha taxa de transferência acima de 3,5 MB/s. Quase todos os discos modernos superam essa taxa. Discos IDE só podem ser colocados em máquinas com controladora IDE. Os Macs antigos não têm essa controladora, por isso são incompatíveis com discos IDE. A partir dos Power Macs G3, o IDE virou o padrão no Mac, com o SCSI virando opcional nos modelos topo-de-linha.

Os Power Macs de hoje têm geralmente duas controladoras IDE, o que permite colocar até quatro dispositivos em uma mesma máquina, em um esquema *master/slave*.

A solução para seu caso é colocar uma controladora (placa IDE) na máquina e ligar o disco nela. Não encontramos uma placa dessas por aqui, mas nos EUA elas podem ser encontradas na Promax (www.promax.com), custando ao redor de US\$ 150. Elas são dirigidas para quem quer aumentar a capacidade de seus G3/G4, mas, como são placas PCI, devem funcionar com o 8600.

Carlos Freitas

Excepcionalmente, este mês não publicamos a coluna de AppleScript. Ela estará de volta na próxima MacPRO.

Director 8

continuação

na um controle muito maior sobre os recursos de animação, com uma grande otimização do tamanho do projeto final, já que o efeito não é composto por uma série de imagens, mas sim o resultado do processamento da imagem pelo computador em tempo real. É importante lembrar que esses, como todos os *behaviors*, são programados em Lingo (a linguagem de programação do Director), o que significa que os usuários mais curiosos poderão chegar a resultados diferenciados se forem hábeis em programação.

Áudio

Sem muitas novidades, os controles da áudio (fig.5) foram melhorados com a inserção de novos *behaviors*. Controles de volume e *pan* (movimentação da fonte de áudio para o canal esquerdo ou direito) podem ser criados facilmente, bastando arrastar os *behaviors* "Channel volume slider" ou "Channel pan slider" sobre a imagem que servirá como os seus controles. Na janela do Property Inspector, os parâmetros dos *behaviors* podem ser ajustados sem maiores problemas. Além disso, foram adicionados novos comandos de Lingo, exclusivos para o controle de áudio, permitindo a criação, controle e edição de pontos de *loop* dinamicamente, ou seja, durante a execução do projeto finalizado.

Lingo

Além da adição de novos comandos, os scripts de Lingo agora podem ser "linkados" ao projeto final e editados em ferramentas externas ao Director. Isso significa que o trabalho de programação pode ser executado fora do ambiente de edição do Director e ocorrer paralelamente ao desenvolvimento do projeto, utilizando-se programas dedicados à edição de código-fonte ou mesmo editores de texto convencionais.

Multiuser

Uma das grandes ferramentas do Director é o Shockwave Multiuser Server, um programa que possibilita ao Director gerar projetos que se comuniquem entre si através da Internet. O Multiuser agora está na versão 2, que oferece uma licença permitindo que até mil usuários se comuniquem simultaneamente através de um servidor local (contra 50 da versão anterior). Se o desenvolvedor não possuir um ser-



Fig. 6

vidor para testar os seus projetos multiusuário, a Macromedia oferece um serviço de hospedagem exclusiva no seu site para esse propósito. Para facilitar o desenvolvimento de projetos desse tipo, foram adicionados novos *behaviors* para a criação de salas de chat, conferências e quadros de aviso, que permitem a diversos usuários compartilhar o mesmo conteúdo simultaneamente.

Publish

Na cola do Flash, e provando que está cada vez mais focado na Internet, o Director 8 incorporou o Publish (fig.6), ferramenta para facilitar a finalização de projetos no formato Shockwave (projetos gerados no

Director que são extremamente comprimidos e podem ser executados em janelas de browsers).

No Publish, o usuário pode especificar diversos parâmetros, como as dimensões do projeto em pixels, taxa de compressão, a cor de fundo da página em HTML que o Shockwave vai ser anexado, entre outras possibilidades. É no Publish que você configura o Shockwave para que ele seja reescalável de acordo com as dimensões do browser, reproduzindo uma propriedade que até então era exclusiva do Flash. Porém, é preciso cuidado, pois nem todos os elementos são reescaláveis. Os Fields, por exemplo, mantêm as suas proporções independentemente dessa propriedade, o que pode em alguns casos ser um incômodo.

Maior produtividade

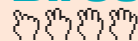
No caminho da busca pela perfeição, o Director 8 dá um passo decisivo no amadurecimento da interface com o usuário e refinamento dos recursos de edição. Em outras palavras, é a promessa de maior robustez e produtividade em um programa que sempre exigiu muito dos desenvolvedores (e por isso mesmo, também sempre teve muito a oferecer). Para quem acha que isso não justifica um upgrade, basta lembrar a regra "80/20". **M**

GIAN ZELADA

gian@mamuteidia.com.br

Desenvolve em Director na Mamute Mídia.

Director 8



Macromedia: 11-5185-2824

www.macromedia.com

Preço: R\$ 1.070