



Voodoo 5 5500 PCI

Enfim, a legendária aceleradora de vídeo ganha versão pra Mac

Mais do que um Unreal, Quake ou qualquer outro jogo porreta, o objeto do desejo da maioria dos gamemaniacos sempre foi ter uma placa Voodoo. Porém, a grande frustração para quem tem um Mac era saber que a 3dfx ainda não tinha nenhum produto feito especificamente para ser usado com as máquinas da Apple; tudo o que havia era um driver beta, sem direito a suporte técnico. Mas isso são águas passadas, pois a 3dfx finalmente criou vergonha na cara e lançou os primeiros modelos de placas voltados especificamente para Macintosh: a Voodoo 4 4400 e Voodoo 5 5500 para Power Macs com interface PCI ou AGP, esta última presente nos G4.

O modelo que tivemos o prazer de testar foi a Voodoo 5 5500 PCI, que vem equipada com dois chips de processamento gráfico VSA-100 da própria 3dfx – ambos rodando em paralelo, através de um processo chamado Scan Line Interleave (SLI). A placa ostenta nada menos do que 64 MB de memória RAM e inclui conectores para monitores VGA e DVI

(Digital Visual Interface), padrão utilizado pelo antigo monitor Cinema Display da Apple (infelizmente, a Apple mudou o conector para o DAC

na última versão). E, graças ao conversor análogo/digital (RAMDAC) de 350 MHz, é possível atingir resoluções de até 2048 x 1536 pixels a 85 Hz em 32 bits de cor (ou seja: uma animalice!).

A Voodoo 5 5500 suporta uma variedade de tecnologias no Mac, incluindo APIs 3D como RAVE (o acelerador padrão em todos os Macs), Glide, da própria 3dfx, e OpenGL, padrão aberto desenvolvido pela Silicon Graphics (hoje SGI) e que foi adotado pela Apple há dois anos.

Aceleração de gráficos QuickTime e QuickDraw também está disponível, junto com caching de fontes. A placa ainda inclui o recurso Full-Scene Anti-Aliasing (FSAA), uma API independente de *render* de gráficos que ameniza as bordas serrilhadas em aplicações 3D e games. Para completar, a Voodoo 5 5500 oferece T-Buffer, uma série de efeitos especiais que dá aos desenvolvedores a oportunidade de gerar vários

truques visuais, como manipulação de profundidade de campo, *motion blur*, sombreamento e efeitos de iluminação.

A Voodoo 5 5500 é o tipo de produto que casa bem com os Macs G3 beges, que trazem uma versão bem fraca do chipset ATI mas que, ainda assim, oferecem um poder de processamento razoável. No entanto, a instalação da placa num gabinete desktop, ainda que simples, requer um certo cuidado. A Voodoo5 traz um adaptador para puxar energia extra da fonte de alimentação do Mac, através de um conector do mesmo tipo usado pelos HDs. Só que o cabinho é bem curto e pode atrapalhar o fechamento do gabinete, dependendo do slot PCI escolhido (o primeiro de

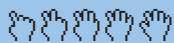
baixo para cima pareceu ser o mais apropriado). Mas, com um pouco de cautela, tudo dá certo.

Definitivamente, a Voodoo 5 é para aplicações 3D, tanto que em nossos testes ela

fez muito pouca diferença na performance do Photoshop, por exemplo. Estranhamente, os testes num G3/333 bege mostraram basicamente os mesmos resultados obtidos com o chip de vídeo original da máquina (o ATI RAGE Pro, de 64 bits). Mais estranho ainda é que, num G4/450 (que tem uma bela aceleradora gráfica, a ATI RAGE 128 AGP 2x), detectamos *ganbos* de performance – não muito grandes é verdade, mas, ainda assim, ganhos.

Em relação às aplicações 3D, para compensar, deu para babar a ponto de ter que usar um rodo para enxugar o chão. O Quake III Arena, por exemplo, que nem

VOODOO 5 5500 PCI

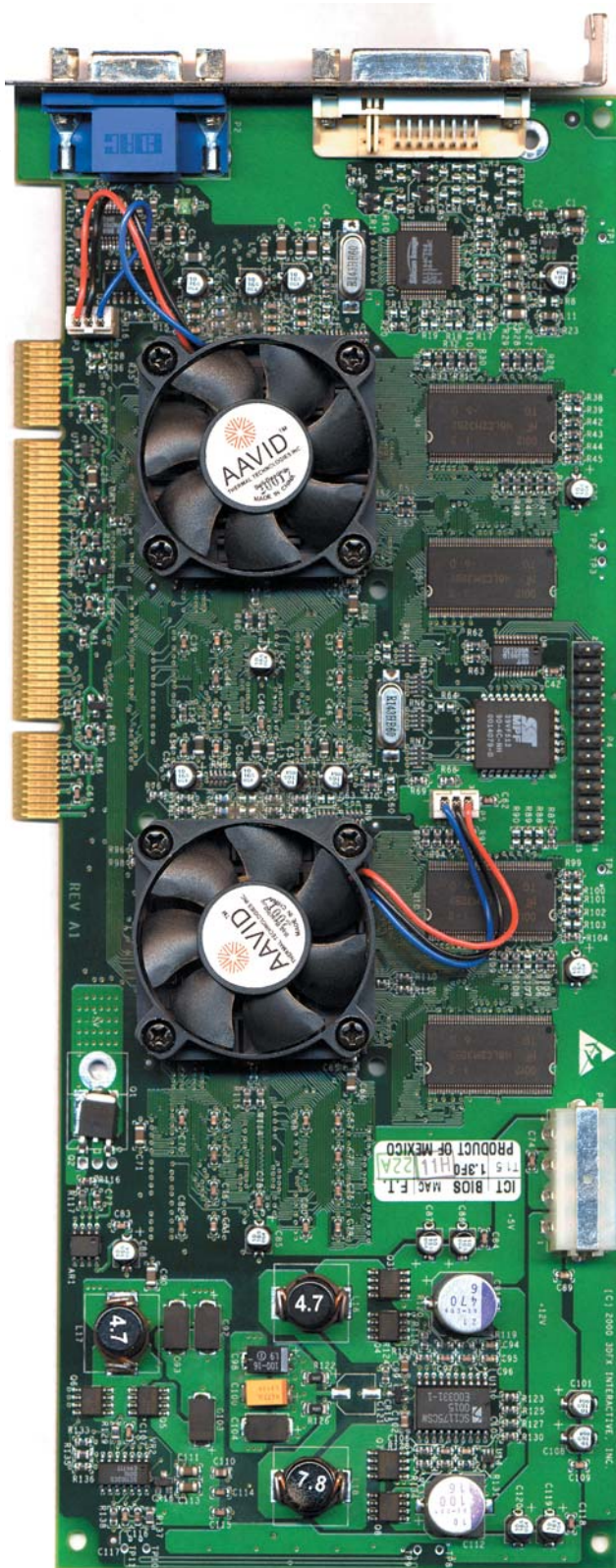


3DFX: www.3dfx.com

Mac Bahia Store: 11-340-0303

www.macbahia.com.br







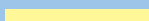
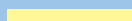
Preço: R\$ 840



Teste no Quake III Arena

Quem compra uma Voodoo quer mesmo é jogar. Nada melhor do que ver como a nova Voodoo 5 5500 se comporta com um dos jogos mais populares de Mac, o Quake III Arena. Na tabela abaixo, podemos comprovar que a placa da 3dfx

realmente dá um banho na placa ATI RAGE do G4, atingindo mais de 30 fps (quadros por segundo) tanto com cores e texturas em 16 bits quanto em 32 bits. E ainda dá para conferir que um G3 bege com a Voodoo não faz feio.

Configuração do Mac	Cores e texturas em 16 bits	Cores e texturas em 32 bits
G3 bege 266 MHz 170 MB com Voodoo 5 5500	20,1 fps 	19 fps 
G4 450 MHz 256 MB com ATI RAGE Pro	23,8 fps 	13,1 fps 
G4 450 MHz 256 MB com Voodoo 5 5500	36,7 fps 	34,6 fps 
Power Mac 7600/G3 500 88 MB com Voodoo 5	19,1 fps 	16,5 fps 

Configuração do Quake III Arena para o teste: GL Extension: On; Video Mode: 1024 x 768; Full Screen; Lightmap: On; Geometric Detail: Max; Texture Quality: 16 bits; Texture Filter: Trilinear

mesmo rola no G3 bege com a configuração original, rodou macio com a Voodoo 5 – à média de 20 quadros por segundo (fps), com cores e texturas a 32 bits. Já no G4 o estrago foi ainda maior: 34,6 fps contra os 13,1 fps da RAGE original (também no modo 32 bits) – ou seja, quase o dobro.

Jogar Unreal com a Voodoo 5 instalada dá o maior samba: os efeitos de iluminação ficam radicais, e a taxa de quadros por segundo faz com que você deslize pelos cenários em vez de andar. Nos testes de vídeo feito pelo Norton System Info no G4 com monitor Studio Display de 21”, a placa da 3dfx não ficou muito à frente da placa original. No geral, a sua pontuação ficou um pouco abaixo da ATI

RAGE, muito embora alguns testes específicos tenham obtido resultados superiores na Voodoo 5, com destaque para o desenho de polígonos (25 vezes melhor).

Outro detalhe desfavorável é que a 3dfx não faz qualquer menção a compatibilidade da placa com o DVD, apesar de o fato de tal suporte ser oferecido para PC. Ao que parece, o motivo reside no

fato de que a tecnologia de playback de DVD da Apple depende de certas características inerentes às placas ATI.

De qualquer maneira, sabemos que quem sonha com Voodoo é geralmente gamemaniaco (ou é iniciado nas artes da magia, mas isso não vem ao caso) e está a fim mesmo de detonar no Tomb Raider, Quake ou Unreal. Certamente, uma bela aquisição.

Um pecezista renitente ainda pode jogar na sua cara que uma placa ASUS GeForce 256, absolutamente inexistente para Mac, ganha de longe em desempenho (e preço). Ele também pode apontar, com certa razão, que as placas ATI e 3dfx estão em um momento de defasa-

gem tecnológica. Mas, cá entre nós, a dura realidade é que o PC ainda é a melhor plataforma para games, por um simples motivo: as placas *high-end* e os games badalados continuam a chegar antes (ou apenas) para PC. “Mas e o Quake e o Unreal Tournament?” você pode dizer. E eu respondo, não sem certa tristeza: “e o Half-Life?” Mas tudo bem: você comprou esse seu caríssimo G4 para *trabalhar* ou para *brincar*? Se for para trabalhar no Photoshop ou no Final Cut Pro com dois monitores, a Voodoo é um desperdício. Se for para brincar, porém, desde que seja com Unreal e Quake, o investimento já compensa. **M**

FLÁVIO NIGRO E MÁRCIO NIGRO

Parece que são irmãos, mas a mãe não confirma nada. Colaborou: Mario AV




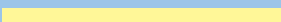
Não acelerada



Acelerada



Teste no Unreal Tournament

Configuração do Mac	Resolução	Frames por segundo
Power Mac 7600/G3 500 88MB <i>software rendering</i>	640 x 480	10 
Power Mac 7600/G3 500 88MB com Voodoo 5	640 x 480	65 
Power Mac 7600/G3 500 88MB com Voodoo 5	800 x 600	40 
Power Mac 7600/G3 500 88MB com Voodoo 5	1024 x 768	37,5 

Configuração do Unreal para o teste: Color Depth: 16 bits; World Texture Detail: High; Skin Detail: High; Min. Desired Framerate: 30; Show Decals: Yes; Use Dynamic Lighting: Yes