MAC MANIA

A REVISTA QUE TEM A FORÇA

R$ ~~5,00~~ R$ 4,00 ANO 1 Nº11 DEZEMBRO 1994

BOOKMAKERS

Test Drive: ImMIX VideoCube

Resenha: Now Utilities 3.0

Exclusivo: Apple no Brasil



POWER

dtp

O futuro da Editoração Eletrônica

AS CARTAS NÃO MENTEM



SAUDADE NÃO TEM IDADE

Primeiramente, quero parabenizá-los pela maravilhosa revista que conheci e assinei no lançamento da edição número 9, aqui no Rio de Janeiro.

Infelizmente, ainda não sou usuário da linha Mac, mas represento um grupo chamado APPLE CORE USERS GROUP, de usuários da linha Apple II, que, gradativamente, irão passar para Mac, pois a adoração pela maçã é platônica.

Nosso grupo – na minha pessoa e na do presidente (Luis Felipe, de 16 anos) – se apresentou nessa festa de lançamento e sentimos que muita gente ficou surpresa com a existência de um grupo, ainda fazendo boa informática com a linha Apple II.

Nelson Portugal

Vice-presidente do Apple Core

Para os interessados em mais informações sobre o saudoso Apple II, aí vaio endereço da tchurminha:

Apple Core
Caixa Postal: 48075
CEP 20512-970
Rio de Janeiro- RJ
Tel: (021) 571-4776

VIDA LONGA AO MAC

Para não cair no lugar comum de elogiar o trabalho de vocês (como se não bastasse), resolvi escrever para indagar e dialogar.

Acho importante salientar e, principalmente, desmistificar a lenda segundo a qual o Macintosh é computador de agência de propaganda, ou seja, sua utilização é eminentemente ou melhor, exclusivamente gráfica.

Mentira das mais deslavadas e indicador expressivo do pavor da mídia pecezeira e dos pecezeiros em geral, em ver nossas maçãs espalhadas pelos escritórios e pequenas empresas Brasil afora.

Bem, o recado está dado e a mensagem é esta: não precisamos nos confinar em guetos e muito menos nos sentirmos inferiorizados pelo fato de termos uma base instalada menor que a deles. A verdade é que o nosso sistema é muito melhor e ninguém melhor que nós, usuários, para fazer propaganda a este respeito, já que a mídia oficial está do lado deles.

E oremos pelo escritório da Apple no Brasil! Não aos clones vagabundos! Vida longa aos PowerBooks!

Perdoai os pecezeiros, pois eles não sabem o que fazem e a maioria não conhece o Mac!

Maurício Gonçalves Cordeiro

Rio de Janeiro

Aleluia, irmão. O fim (do isolamento) está próximo. Leia tudo em Tid Bits.

NOVA SEÇÃO?!?

Quero dar uma sugestão para acabar de vez com o isolamento de usuários de Macintosh como eu, que trabalho em uma empresa que possui onze Macs; não têm acesso a quase nenhum software diferenciado ou mesmo um mísero shareware; nunca rodei nenhum filme com o QuickTime nos Macs aqui na empresa e só vi uma vez, porque fui a uma festa da MACMANIA, onde estavam muitas pessoas que são viciadas na mesma fruta que eu.

Peço a vocês da melhor revista de Macintosh do país para criarem uma nova seção chamada TROCA-TROCA, uma ponte entre as ilhas de usuários de Macintosh, onde estes leitores e usuários, que não possuem uma linha telefônica e um modem, pudessem trocar, ganhar, vender, etc. shareware, figurinhas usando vossa revista.

Marcus César Ferreiro

São Paulo - SP

Ô Marcus, cê já não passou da idade de lazer troca-troca, heim? Aguarde para o próximo ano a seção de classificados pessoais da MACMANIA, que deverá resolver seu problema. Enquanto isso, dê uma olhada no CD-ROM SHAREMANIA. São mais de 5.000 softwares. Um deles deve ser o seu.

PARA COLABORAR COM A MACMANIA, BASTA ESCREVER PARA:

RUA DO PARAÍSO, 706 ACLIMAÇÃO
CEP 04103-010 SÃO PAULO SP

OU LIGAR NO MACBBS (011) 813-5053/5059/5672. DEIXE SUAS CARTAS, SUGESTÕES, DICAS, DÚVIDAS E RECLAMAÇÕES NO FÓRUM DA MACMANIA.

macmania@bra000.canal-vip.onsp.br

NOS PÉS-DE-PÁGINA DESTA EDIÇÃO: NOMES-CÓDIGOS DADOS PELA APPLE AOS PROJETOS DE SEUS PRODUTOS

GET INFO

EDITOR DE TEXTO
HEINAR MARACY

EDITOR DE ARTE
TONY DE MARCO

CONSELHO EDITORIAL
VALTER HARASAKI (Idea Visual)
CAIO BARRA COSTA (Cabaret Voltaire)
OSWALDO BUENO (Carpintaria do Software)
CARLOS FREITAS (Trattoria Di Frame)
RICARDO TANNUS JR. (Esferas Software)
MARCOS SMIRKOFF (Vetor Zero)
DIMITRI LEE (MacBBS)

EDITORA EXECUTIVA
BELINDA SANTOS

EDITOR DE ARTE JÚNIOR
MZK

EDITORAÇÃO
CRISTINA MILHEIRO

CORRESPONDENTE NOS EUA
BILL MC GREGOR

CORRESPONDENTES NA INGLATERRA
SUELY FRAGOSO E ROSA FREITAG

CORRESPONDENTE NA ALEMANHA
TERESA NUNES

EDITORES CONTRIBUINTES
MARCO FADIGA, CARLOS MUTI RANDOLPH, LUCIANO RAMALHO

CONSELHO EDITORIAL DO MACINTÓSHICO
TOM BOJARCZUK, TONY, HEINAR, ALEXANDRE BOECHAT, JEAN BOECHAT, MZK, DAVID DREW ZINGG

CAPA
ALEXANDRE SUANNES
ILLUSTRATOR 5.5, PHOTOSHOP 3.01 E QUARKXPRESS 3.3

COLABORADORES
WILLIAM MARIOTTO, LUIZ GUSTAVO PAULI, JOÃO VELHO, THIAGO MARQUES, CARLOS FELIX XIMENES, SONIA ROMERIO, MARIO FUCHS, ZILDA LOPES, BENICIO SANTOS, FABIO GRANJA, MAGDA BARKO, RICARDO SERPA, RODRIGO MEDEIROS, CLECIA DE PAULA, MICHELLI DEJULIO

FOTÓGRAFOS
RICARDO TELES, MARCOS MUZI E HANS GEORG

GERÊNCIA DE ASSINATURAS
EGLY DEJULIO
TEL/FAX: (011) 284-6597

GERÊNCIA COMERCIAL
FERNANDO PERFEITO

SOFTWARE
QUARKXPRESS 3.3, FONTOGRAPHER 4.1, WORD 5.1, DESKPAINT 1.05, FREEHAND 4.0, MICROPHONE II 4.0, PHOTOSHOP 3.0, TYPESTRY 2, BANCO FACIL 1.2, FILEMAKER PRO 2.0, EXCEL 4.0

HARDWARE
POWER MAC 7100, POWER MAC 6100, QUADRA 630, QUADRA 700, QUADRA 605, IISI, SE, ABATON FAXMODEM, TEKTRONIX PHASER 220i, LASERJET 4, PERSONAL LASERWRITER, SACANMAKER II

FOTOLITOS
PAPER EXPRESS

IMPRESSÃO
UNIDA

DISTRIBUIÇÃO
BH DISTRIBUIDORA

EDITORA BOOKMAKERS

DIRETORES
BELINDA SANTOS
HEINAR MARACY

As fontes PostScript Futura Vitima, Zine, Pinups, Memphis Vitima, Super Serif, Rex Dingbats, Compacta Vitima, SuperMarket, Sequestro, Bodoni Vitima e Toxic Bodoni são marcas registradas da Zap Design.
MacMania e Macintóshico são marcas registradas da Editora Bookmakers.

MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda. Rua do Paraíso, 706 Aclimação – CEP 04103-010 – São Paulo SP
Tel/Fax: (011) 284 6597
Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

A LUZ NO FIM DO TÚNEL



Apple Computer Brasil. Finalmente, depois de anos de espera, este nome vai se tornar realidade. Para os macmaníacos brasileiros, é algo semelhante ao retorno do Messias à Terra. A Apple irá se instalar definitivamente no país em algum momento do primeiro semestre de 1995. Mas já existe hoje um número de telefone que, se você ligar para lá, a secretária atenderá como Apple Computer. Este número – (011) 262-0700 – servirá nos próximos meses para orientar os interessados em desenvolver softwares para o Macintosh. No início de dezembro, a Apple lançou no Brasil seu programa para desenvolvedores, em um evento que trouxe ao país pela primeira vez os famosos MacEvangelistas, funcionários treinados para pregar a palavra do Macintosh aos incréus.

Foi um choque cultural. De um lado, a Apple fazendo um show pirotécnico de tecnologias revolucionárias: OpenDoc, QuickDraw GX, QuickTime VR. Do outro, cerca de 250 profissionais, ligados direta ou indiretamente à produção de software, ouvindo embasbacados e tentando descobrir por trás da catequização o que a Apple realmente tinha a lhes oferecer.

O que a Apple tem a oferecer a qualquer pessoa ou empresa interessada em desenvolver softwares para sua plataforma é:

- descontos em seu pacote de ferramentas para programadores, além de farto material técnico impresso e eletrônico
- preços promocionais para aquisição de equipamentos
- linha direta com os técnicos da Apple nos EUA, via Internet ou AppleLink

À primeira vista, pode parecer pouco, considerando o pequeno tamanho do mercado Mac no Brasil. Quem quiser desenvolver software para Mac terá que pagar US$ 500 na aquisição do kit para desenvolvedores (oferta válida só até 30/04/95, depois o preço passa a US$ 1.500), vai ter que comercializar seu produto às próprias custas e, com sorte, poderá fazer um "bundle" com os Macs vendidos no Brasil, vendendo seu programa a preço de custo para a Apple.

É gratificante saber que nesses dez anos, pelo menos em uma coisa a Apple não mudou. Os evangelistas continuam os mesmos. Você deve considerar uma honra o direito de poder desenvolver software para o Macintosh e não ficar esperando algo sair do bolso da Apple. Afinal, você estará contribuindo para o progresso da humanidade. E ainda vai ganhar uma boa grana (se o seu produto for bom).

A Apple afogou em números os que esperavam alguma espécie de financiamento estatal. Segundo Ian Adam, gerente de desenvolvimento da Apple Pacific, em todo o mundo, para cada dólar que a Apple ganha com a venda de hardware, os desenvolvedores de software ganham quatro. Adam diz também que, apesar do mercado Mac ser menor, a taxa de crescimento da maioria dos softwares, depois de um ano no mercado, é, em média, três vezes maior que a do mesmo software em sua versão Windows.

Aos que argumentam com a pequenez do mercado brasileiro, a Apple afirma que tudo irá mudar em 1995. Segundo Adam, a estratégia da Apple no Brasil seguirá o modelo japonês, onde a empresa saltou de 1% do mercado para 20% em cinco anos. Como foi feito isso? "Primeiro, criando demanda local através de investimentos maciços em propaganda. Depois, implantando uma subsidiária local, ampliando a rede de suporte e assistência técnica e, finalmente, passando à manufatura local", diz Adam.

"Iêba!", dizemos nós.

Os principais mercados que a empresa pretende atingir no Brasil, em um primeiro momento, são o educacional, o do usuário particular, pequenas empresas e, como não poderia deixar de ser, o de editoração eletrônica, onde o Mac já tem cadeira cativa. Em relação ao suporte técnico, a Apple tem consciência de que este é um ponto chave no sucesso do Mac no país. Uma das alternativas pode ser a contratação de uma empresa que já possua uma rede nacional de assistência técnica, para não deixar na mão o usuário de Mac do Piauí ou do Acre, por exemplo. "A Apple tem este tipo de acordo em outros países, com empresas como a Kodak", exemplifica Adam.

Parece que agora a coisa vai. Depois de um ano de muita angústia, frustração, vai-não-vai, greves da Receita, falta de produto, falta de suporte, uma nova era se inicia. "Do Caos nasce a Luz", já dizia o alemão.

TID BITS

OS SEGREDOS DO UNIVERSO

Mistérios de outras galáxias estão agora no CD-ROM *A Brief History of Time*, do livro homônimo de Stephen Hawking. É o próprio Hawking, aliás, quem conduz o usuário por filmes, gráficos e animações através do universo, com direito a uma olhadela por um buraco negro. O CD mostra, ainda, as contribuições de Galileu, Isaac Newton e Albert Einstein para que o homem entendesse o universo. Da Creative Labs, o programa está nas lojas dos EUA por US$ 29,95.

O JOGO DEFINITIVO DE CASA ASSOMBRADA

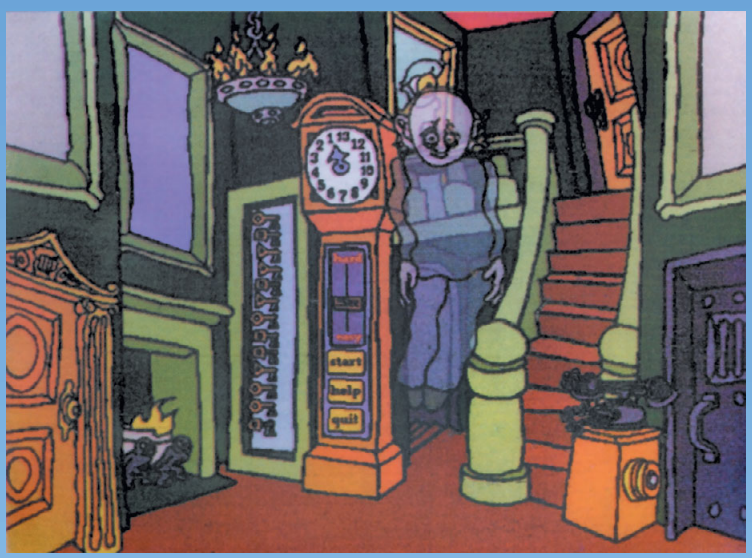
As crianças estão enchendo, porque se cansaram dos mesmos jogos? Tente o novíssimo *Gahan Wilson's The Ultimate Haunted House Game*, da linha Microsoft Home.

O mestre do macabro, Gahan Wilson – um dos mais renomados cartunistas norte-americanos, que durante anos colaborou com seus cartuns de *terrir* para a revista Playboy –, é o responsável por esse game, que certamente vai entreter a gurizada (e até os não tão guris) por horas a fio na frente do computador.

A missão do jogador, preso em uma casa mal-assombrada, é percorrer 13 quartos à procura de 13 chaves perdidas. Durante o percurso, algumas dicas ajudam e outras atrapalham, confundindo o jogador. No Monster Lab, você pode brincar de Victor Frankenstein e dar vida a um monstro por meio de raios laser.

Mas a melhor coisa do jogo é a aleatoriedade dos objetos e personagens que aparecem no decorrer do percurso. Você nunca terá que enfrentar os mesmos perigos duas vezes, o que torna o jogo muito mais atrativo e divertido.

Disponível por US$ 49,95 nos EUA, o CD só tem versão para Mac.



Ui, que medo! Divirta a gurizada com esse CD-ROM

APRENDA VÍDEO EM CD-ROM

Video Lab é um CD-ROM feito sob medida para ensinar os primeiros passos na produção de vídeo. Dividido em cinco áreas, o CD dá dicas de iluminação, câmera e edição de áudio – tudo funcionando em um estúdio fictício.

Indicado para usuários que estão buscando uma carreira na área, o CD-ROM *Video Lab* também pode ser uma boa pedida para quem precisa melhorar seus conhecimentos e para videomakers amadores.

O programa custa US$ 59,95 nos EUA e requer pelo menos um Mac 68030 com 8 Mb de RAM e System 7.0 (ou superior),

BUG BUSTERS

BUGS NO 7.5

O *upgrade* para o 7.5 é suave como saquê gelado. Nada dos traumas e conflitos que já estamos acostumados a associar com esses ritos de passagem. Entretanto, existem algumas regras que confirmam a exceção. Convém analisá-las antes de partir para o novo sistema.

• A pior incompatibilidade do 7.5 é com o QuarkXPress (sempre ele!!!). A Apple recomenda o *upgrade* para a versão 3.3.1, principalmente se ele estiver rodando em um Power Macintosh.

• O System 7.5 no Power Mac exige a utilização da versão 1.0.1 do Geoport. Outras versões não são compatíveis.

• Algumas fontes QuickDraw GX podem resultar em bombas se você tentar imprimí-las sem o QuickDraw GX instalado. Esse problema só deverá ser resolvido quando chegar o driver LaserWriter 8.2.

• Você pode encontrar um "Maquinho Triste" se ligar seu computador com um cartucho de SyQuest ou outro tipo de removível no drive. Acostume-se a ejetá-los antes de ligar o computador.

• O PC Exchange não reconhece discos SCSI com mais de 1 gigabyte. Isso não é bem um bug, mas uma limitação do programa. Mas já tivemos leitores reclamando que o PC Exchange "não funciona".

FELIZ PHOTOSHOP NOVO

A Adobe deu uma pequena pisada na bola com o Photoshop 3.0. Como algumas versões beta, ele possui um prazo de validade, que expira em 31 de dezembro de 1994. Para remediar, a empresa está enviando aos usuários um *updater* para Photoshop 3.1, que elimina o bug. Se você ainda não recebeu o seu, pode retirá-lo no banco de softwares da MACMANIA no MacBBS (011-813-5053/5059/5672) ou no ArtNet (021-553-3748).

TID BITS

QuickTime 1.6 e um drive de CD-ROM *double speed*. O telefone da Wadsworth Publishing, editora do CD, é (001-415) 595-2350.

ASSOCIAÇÃO MULTIMÍDIA

A exemplo da National Multimedia Association of America (NMAA), está surgindo no Brasil a *Associação Brasileira de Produtores e Usuários de Multimídia (ABMídia)*.

A *ABMídia*, que está funcionando desde novembro, deve estimular o uso empresarial de aplicações multimídia e reunir dados sobre o mercado. A associação estuda a criação de um BBS próprio.

Na NMAA, são aceitos dois tipos de associados: produtores – gente ligada à indústria e consumidores de produtos multimídia. Fique atento aos cursos e seminários que a NMAA oferece, com tópicos que incluem o uso do PowerPoint para masterizar um CD-ROM.

Para mais informações sobre a NMAA, ligue (001-301) 474-4107. A *ABMídia* atende pelo telefone (011) 815-4011, com Eliane.

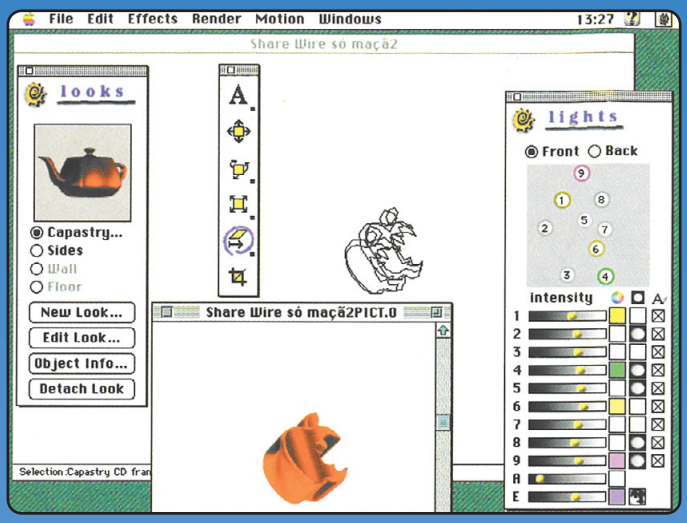
IMPRESSORAS A GRANEL

Movimentado o mercado de impressoras neste final de ano. A Tektronix está lançando sua Phaser 140 (R$ 2.610), entrando finalmente no mercado de impressoras jato de tinta. Com tecnologia Bubble Jet e compatível com PostScript Level 2, a Phaser 140 é dirigida a pequenas empresas que necessitem de uma impressora colorida rápida e barata, que possa ser compartilhada em rede.

A Brother é outra empresa que está investindo no mercado de impressoras de baixo custo. Recém-chegada ao Brasil, seu modelo entry-level é a laser HL-645 (R$ 980,00).

Com interface AppleTalk opcional e 1 Mb de memória, ela imprime em 300 dpi em qualquer tamanho de 7 x 12,7 cm até 21,5 x 35,5 cm.

O preço indicado para o consumidor da interface AppleTalk necessária para ligar a impressora Brother em um Macintosh é de R$220,00.



Extrude seu logo, ponha uma textura e... Tcharam!

PIXAR NO BRASIL

A Pixar, fabricante de fabulosos softwares 3D como o Typestry, MacRenderMan e Showplace *(ver MACMANIA #9)*, já possui representante no Brasil. É a Oksman Informática (011-257-7874) que passará a comercializar e dar suporte aos produtos da Pixar no Brasil.

POWERMACMANIA

NOVO POWER MAC JÁ!

Quem esperava um novo Power Mac só em 95, perdeu a aposta. A Apple lançou na surdina em outubro, o *Power Macintosh 8100/110*, cujo objetivo principal é desfazer o auê sobre os novos chips Pentium e manter o posto de "o computador pessoal mais rápido da Terra". Tudo bem que os testes de Benchmark já mostraram que um Power Mac a 80 MHz bate qualquer PC com Pentium a 100 MHz, mas quem acredita em testes de Benchmark?

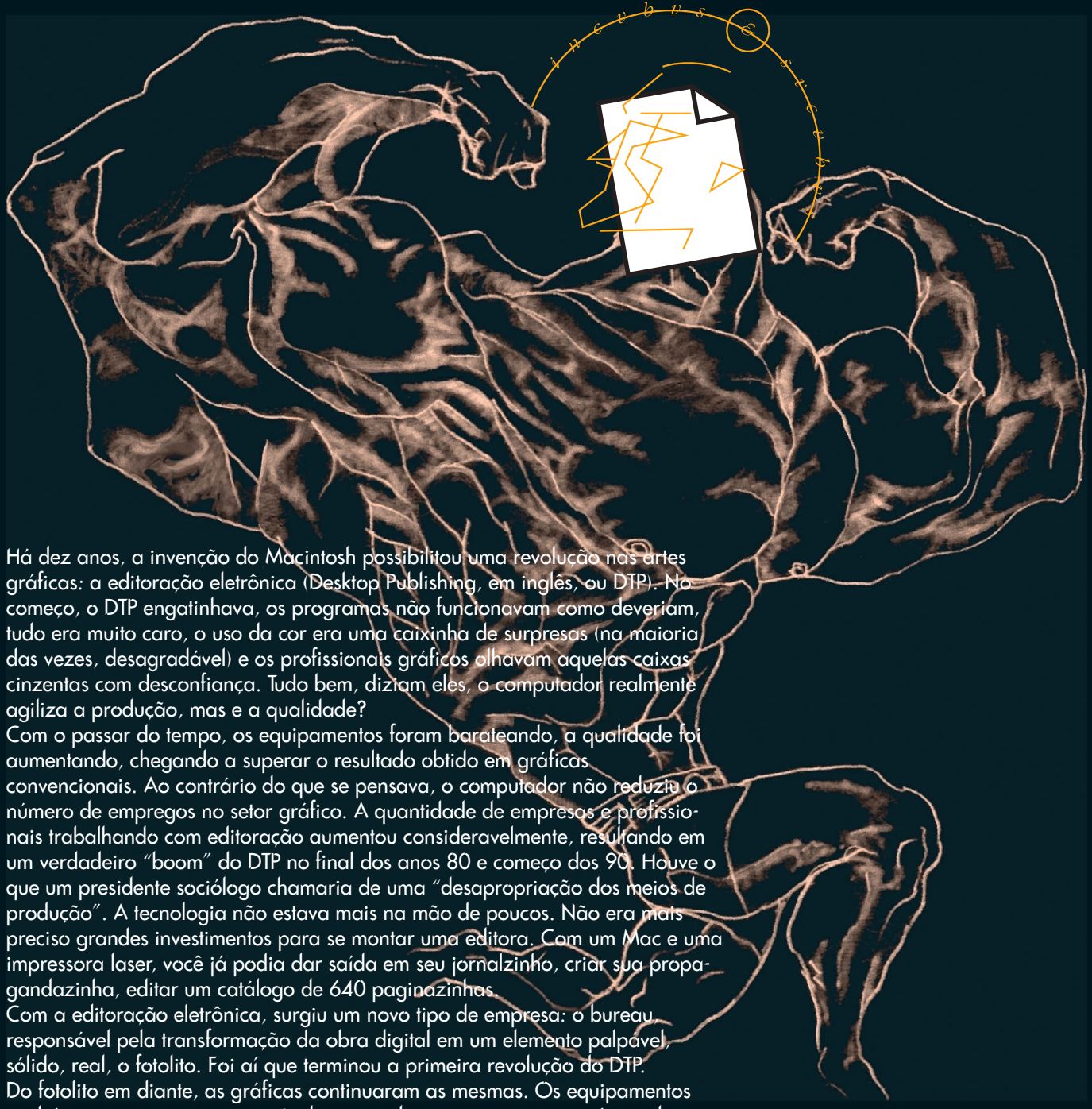
O novo 8100 é baseado em um processador com clock de 110MHz, com a configuração básica de 16Mb de RAM e 2 gigas de disco.

Os primeiros testes mostram que sua velocidade de processamento é 20 a 30% mais rápido que o 8100 atual. Mas tudo tem seu preço e o do Power Mac *8100/110* é US$ 6.000. Pode ficar tranquilo que ele não deve chegar aqui por menos de R$ 15.000. Se chegar. A Apple já avisou que poucas unidades serão produzidas.

MAIS RÁPIDO QUE UMA BALA

O chip *PowerPC 620*, a alma da terceira geração de Power Macs, prevista para o final de 1995, já saiu da prancheta. O 620 é um processador de 64 bits, que terá versões rodando de 130 a 150 MHz. O design do chip não é muito diferente do anterior, o 604, com uma ênfase maior no suporte ao processamento em paralelo, o que vem a reforçar a tese de que os Power Macs 620 serão projetados para bater de frente com estações Silicon Graphics.

POV



Há dez anos, a invenção do Macintosh possibilitou uma revolução nas artes gráficas: a editoração eletrônica (Desktop Publishing, em inglês, ou DTP). No começo, o DTP engatinhava, os programas não funcionavam como deveriam, tudo era muito caro, o uso da cor era uma caixinha de surpresas (na maioria das vezes, desagradável) e os profissionais gráficos olhavam aquelas caixas cinzentas com desconfiança. Tudo bem, diziam eles, o computador realmente agiliza a produção, mas e a qualidade?

Com o passar do tempo, os equipamentos foram barateando, a qualidade foi aumentando, chegando a superar o resultado obtido em gráficas convencionais. Ao contrário do que se pensava, o computador não reduziu o número de empregos no setor gráfico. A quantidade de empresas e profissionais trabalhando com editoração aumentou consideravelmente, resultando em um verdadeiro "boom" do DTP no final dos anos 80 e começo dos 90. Houve o que um presidente sociólogo chamaria de uma "desapropriação dos meios de produção". A tecnologia não estava mais na mão de poucos. Não era mais preciso grandes investimentos para se montar uma editora. Com um Mac e uma impressora laser, você já podia dar saída em seu jornalzinho, criar sua propagandazinha, editar um catálogo de 640 paginazinhas.

Com a editoração eletrônica, surgiu um novo tipo de empresa: o bureau, responsável pela transformação da obra digital em um elemento palpável, sólido, real, o fotolito. Foi aí que terminou a primeira revolução do DTP.

Do fotolito em diante, as gráficas continuaram as mesmas. Os equipamentos evoluíram, com certeza, mas não houve nada que se comparasse às mudanças radicais ocorridas na pré-impressão. Pelo menos até agora.

VER DTP



Valter Harasaki*

Uma nova revolução na editoração está começando a ocorrer. Novas tecnologias emergentes estão mais uma vez popularizando e socializando o que antes era privilégio de poucas empresas, exigindo altos investimentos. Computadores de preços acessíveis com desempenho de workstations fazem com que pequenos estúdios possam competir de igual para igual com empresas mamutes. Câmeras digitais, Photo CD e impressoras coloridas dão agilidade e barateiam a produção de layouts e publicações internas de empresas e agências de publicidade.

Mas o mais importante, é que a nova onda está atingindo também a saída dos produtos digitais, ou seja, a impressão. Novos equipamentos, como impressoras digitais e máquinas que gravam o trabalho eletrônico direto na chapa de impressão, sem precisar de fotolito, estão reduzindo o tempo e dinheiro necessário para transformar um trabalho digital em material impresso.

Só que, enquanto a editoração eletrônica já está em um estágio amadurecido, a impressão eletrônica está começando a engatinhar. Mais uma vez, os equipamentos não funcionam como devem, tudo é muito caro e os profissionais gráficos olham as máquinas com desconfiança. Mas este é o futuro.

PRÓS E CONTRAS DAS NOVA

Equipamento	Empresa	Para que e para quem serve	Prós
Apple Quick Take 100	Apple	Captura de imagens ao vivo e layouts, registros para documentação, multimídia.	Compacta, fácil de operar e instalar.
Sistemas DCS Kodak	Kodak	Fotojornalismo e ensaios fotográficos.	Compatíveis com lentes Nikon. Média resolução. Método de compressão de imagens permite o armazenamento de muitas fotos.
Leaf Lumina e Digital Studio	Leaf	Fotos de estúdio (Natureza morta)	Alta resolução (permite fazer página inteira de revista) Fidelidade de cores. Lentes intercambiáveis.
Scanner CCD Plano de alta resolução (acima de 1200 dpi)	Linotype-Hell/ Scytex/Agfa/ Outros	Captura de imagens prontas (cromos, fotos e artes). Útil para OCR. Ideal para estúdios e bureaus.	Relativamente baratos. Rápidos e fáceis de operar. Variedade de escolha, de modelos e de fabricantes.
Scanner de Cilindro	Linotype-Hell/ Scytex/Agfa/Itek	Captura de imagens prontas com alta fidelidade.	Altíssima resolução, permite grandes ampliações.
Impressoras laser a cores	Kodak/HP/ Tektronix/QMS	Impressão de layouts e materiais coloridos até 500 exemplares.	Fácil de usar. Preço por cópia mais barato que outros tipos de impressoras.
Copiadoras Digitais com interface para Macintosh	Canon/Xerox/ Kodak	Impressão de materiais que não necessitam muita qualidade e baixa tiragem (até 1.000 exemplares).	Imprime frente e verso. Pode usar papéis de várias gramaturas até formato A3.
Impressoras Digitais	Indigo	Impressão 4 cores com qualidade offset para tiragens médias (de 1000 a 10000 exemplares).	Rápida e compacta (comparado às máquinas offset). Não usa fotolito.
Impressão direto na chapa	Heidelberg/Agfa	Impressão 4 cores offset.	Ajuste de máquina simplificado.

A ERA RISC

A informática evolui como um cachorro correndo atrás do próprio rabo. Softwares poderosos demandam hardwares mais potentes que geram novos e maiores softwares... e por aí vai. Hoje a editoração eletrônica está entrando em uma nova era: a era RISC. Isso não quer dizer que você vai precisar jogar fora seu Quadrinha 605. Mas no *high-end publishing*, onde é comum trabalhar com imagens de 30 ou 40 Mb, três coisas são de fundamental importância: velocidade, velocidade e velocidade.

O Power Macintosh, como todo mundo sabe, veio para colocar a Apple novamente na pole position da nova revolução. Ele apresenta inúmeras vantagens em relação a outras máquinas RISC que estão se insinuando no mercado de *high-end publishing*. Já tem quase 500 softwares portados para seu modo nativo, é muito mais barato que estações Unix, como as da Silicon Graphics e Sun, e ainda possui a interface gráfica mais amigável do planeta.

"Já experimentei várias estações Unix, travei algumas com operações rotineiras de editoração, inclusive aquela que dizia rodar o Photoshop mais rápido do mundo. No final das contas, o velho e bom Mac sai ganhando, por ter mais softwares, exigir menos manutenção e ser mais fácil de operar", diz Bruno Mortara, do bureau Paper Express.

S TECNOLOGIAS

	Contras	Preço
ENTRADA	Baixa resolução.	R$ 1.100
	Caras. Portáteis, porém pesadas.	R$ 15.000
	Captura de imagens é lenta. Cada canal RGB é fotografado de cada vez por meio de filtros. Não fotografa imagens em movimento.	R$ 7.000 e R$ 35.000
	Alguns modelos não capturam cromos e outros não capturam originais opacos. Qualidade pode decepcionar, mas evolui rapidamente.	R$ 3.000 a R$ 80.000
	Muito caros. Necessário treinamento para operar.	R$ 30.000 R$ 80.000
SAÍDA	Lentas, apesar de mais rápidas que outros tipos de impressoras coloridas. Somente formato A4.	R$ 15.000 a R$ 20.000
	Caras e grandes. Cores saturadas.	R$ 80.000 a R$ 150.000
	Muito Cara. Tecnologia incipiente.	R$ 400.000
	Exige mão-de-obra especializada e conhecimento de impressão offset.	R$ 650.00

"Não dá pra aprender Unix nessa altura do campeonato." Não é o que pensam os fabricantes de imagesetters e sistemas de pré-impressão. Para eles, que vendem softwares proprietários que exigem as máquinas mais rápidas do mercado para poder mostrar todo seu potencial, o Power Mac está perdendo a corrida. "O nosso Power Macintosh ainda não chegou", diz Nazareth Darakdjian, da Gutenberg, representante no Brasil da Linotype-Hell. "Estamos esperando os Power Macs high-end, baseados no chip PowerPC 620. Somente aí eles atingirão a capacidade de processamento de uma estação Unix dedicada."

O FIM DOS SCANNERS?

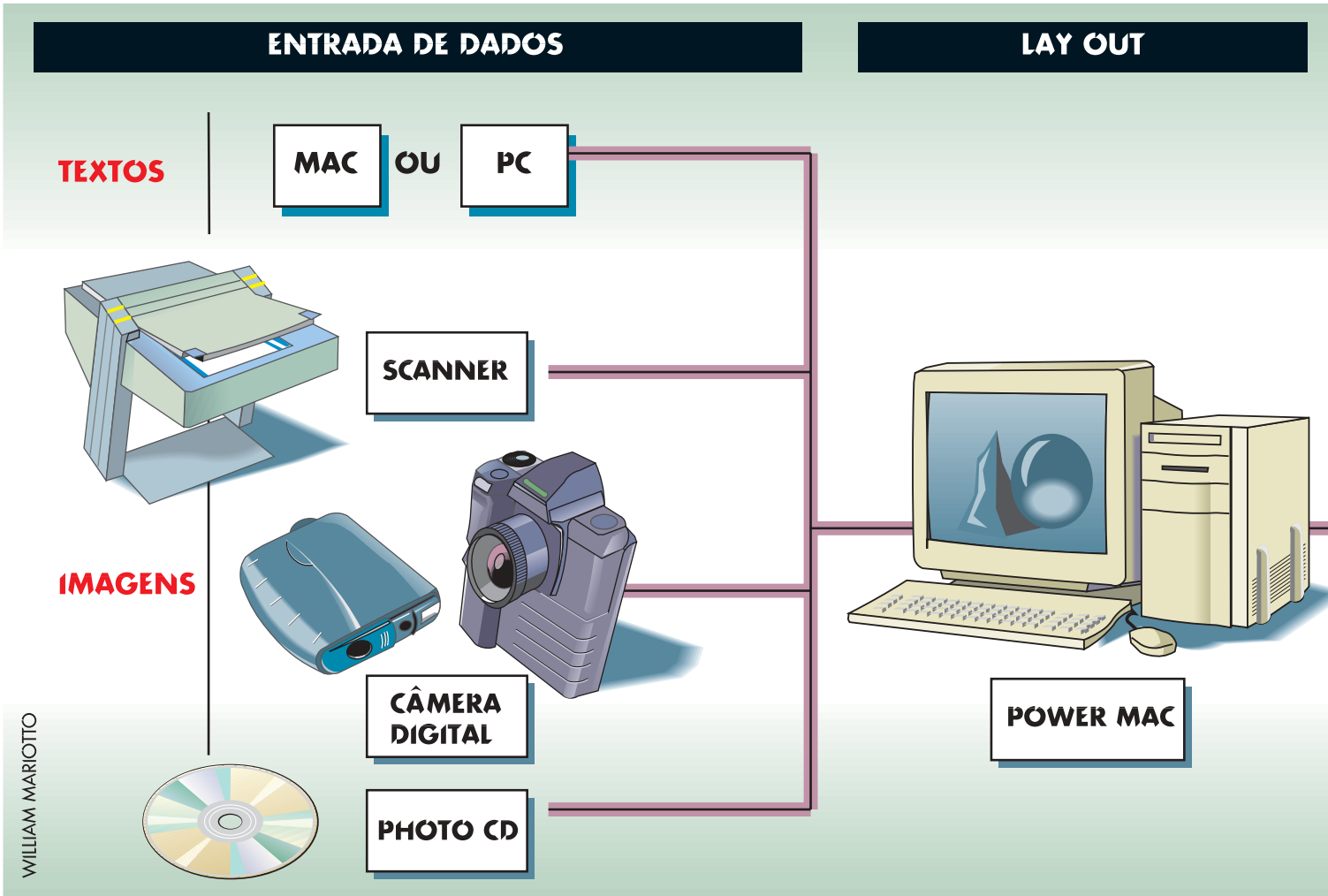
A nova revolução da editoração eletrônica começa pela porta de entrada: o meio pelo qual o mundo real entra em seu computador. A captura de imagens para reprodução eletrônica já não é mais exclusividade dos scanners. Novas tecnologias estão se transformando em alternativas reais com qualidade profissional, já disponíveis no mercado.



O Photo CD, por exemplo, é uma realidade que, com um pouco de prática e paciência, produz imagens impressas com bastante qualidade, sendo bastante difundido no exterior para a produção de catálogos e revistas. Sua principal limitação, gerar somente arquivos RGB, já está superada com o formato Photo CD Print (ainda não disponível no Brasil), que permite usuários com pouco conhecimento utilizar diretamente um arquivo CMYK.

A tecnologia por trás do Photo CD é inegavelmente revolucionária. Resta saber como a Kodak pretende conduzir sua implantação, de modo a transformá-la realmente em um padrão para catalogação e manipulação digital de imagens. Atualmente, o preço de uma estação para produção de Photo CD está por volta de US$ 300 mil. Os críticos do sistema consideram este preço alto e acham que a Kodak só conseguirá transformar o Photo CD em padrão, liberando a tecnologia do sistema para outras empresas. Por enquanto, a única empresa que possui um acordo com a Kodak nesse sentido é a Linotype-Hell. Como fabricante do scanner que compõe a estação de gravação do Photo CD, ela poderá, em breve, oferecer a seus clientes a possibilidade de gravar imagens no formato proprietário da Kodak.

As câmeras digitais também evoluíram muito. Existe um leque amplo de escolha conforme o uso a que se destinam, como a QuickTake 100, da Apple, para executar um layout, os sistemas DCS, da Kodak, para fotojornalismo, ou as câmeras, da Leaf, empresa controlada pela Scytex. Com preços variando entre R$ 1.100 até R$ 60.000, o



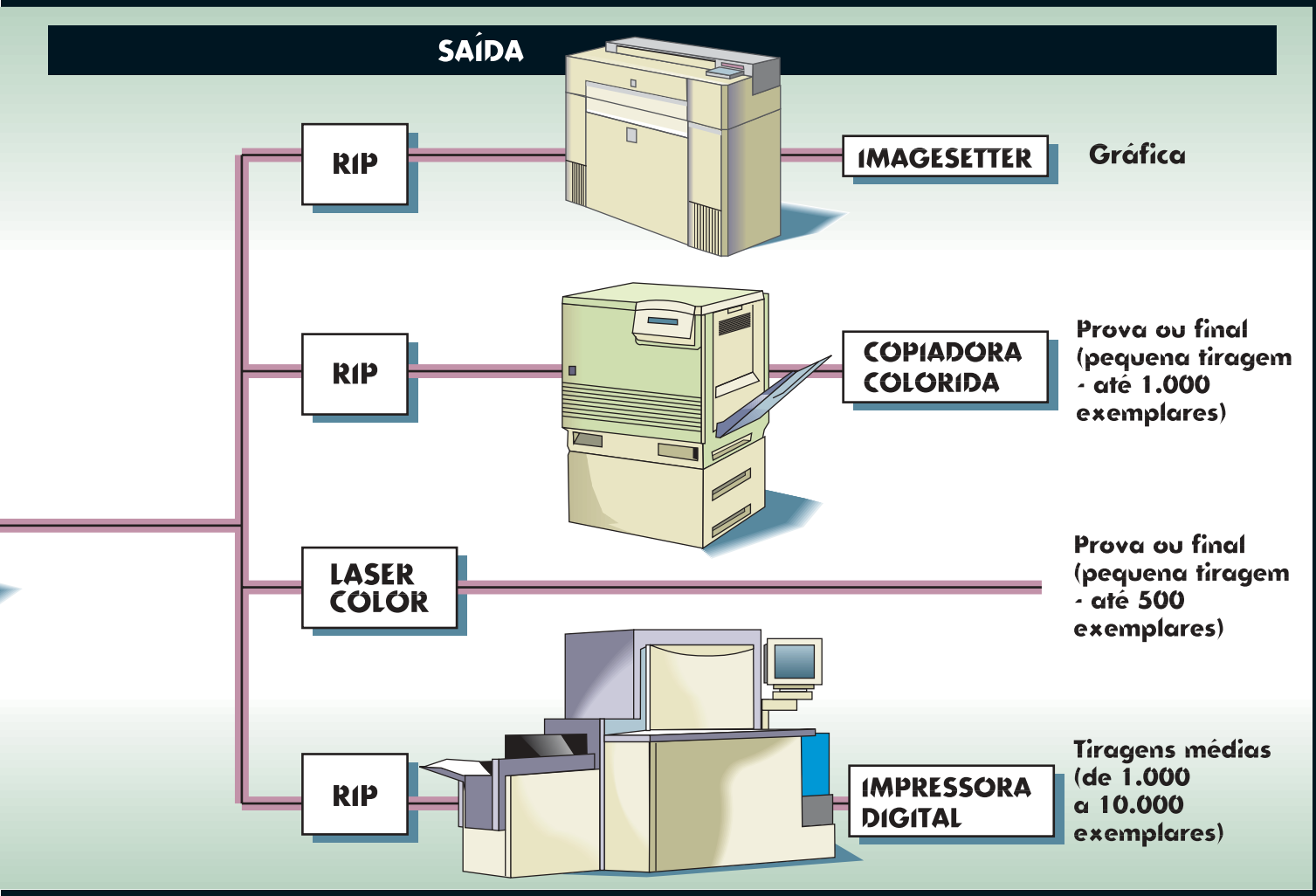
que diferencia um equipamento de outro é sua portabilidade e resolução de imagem. A QuickTake é a ideal para o usuário particular ou para a execução de house organs ou boletins internos, onde a praticidade e rapidez são mais importantes que a qualidade geral da imagem, que é bem ruinzinha.

No outro extremo, temos a recém-lançada DCS 460 (US$ 28.000/EUA), da Kodak. Segundo o fabricante, a única câmera 35 mm capaz de capturar imagens em 3060 x 2036 pixels (o equivalente a uma página de revista a 120 dpi). Bom para quem tem pressa, como jornais diários e revistas semanais, esse tipo de equipamento foi largamente utilizado pelos jornais americanos durante a Guerra do Golfo. Fotos coloridas na primeira página, no instante do acontecimento, via modem, sem filme, sem químicas e sem censura!

A Leaf tem um modelo *entry-level* (nível de entrada), a Lumina (US$ 7.500/EUA) e vende também o Digital Camera Back (R$ 63.000), que pode ser acoplado a câmeras como a Hasselblad ou a Sinar e conectado direto ao Mac. Por capturarem um canal RGB por vez, as câmeras da Leaf não servem para imagens em movimento, mas em compensação, são excelentes para fotos de *still* (naturezas mortas) em estúdios.

O avanço tecnológico das câmeras digitais não significa necessariamente o fim dos scanners. Primeiro, porque estes métodos não permitem grandes ampliações; depois, porque o equipamento precisa estar fisicamente nos locais dos acontecimentos, o que nem sempre é possível.

Para quem necessita de muita qualidade, um scanner ainda continua imprescindível. Nenhum dos grandes fabricantes de scanners deixaram de desenvolver novas tecnologias. Hoje já existem scanners planos de alta resolução (até 9000 dpi) e, como tudo em informática, estão baixando de preço. Dois anos atrás um scanner de 1200 dpi óticos reais custaria pelo menos US$ 8.000. Atualmente, com um terço deste valor é possível comprar um scanner com os mesmos recursos ou com pouco mais de US$ 20.000, um equipamento que rivaliza em qualidade com scanners de cilindro. Softwares de calibração precisos e simplificados, inteligência artificial que cuida automaticamente da sintonia fina entre a imagem original e sua impressão – além de outras facilidades, já são realidade. Em breve, qualidade não será mais privilégio dos bureaus, nem dos scanners de cilindro.



ENFIM, CORES!

Mas a verdadeira revolução que está por vir está na saída do produto digital: a impressão. No mundo inteiro, está acontecendo uma corrida para ver quem apresenta a melhor tecnologia para se produzir publicações coloridas baratas e de boa qualidade. O único ponto em comum entre essas tecnologias é o laser.

A impressora laser monocromática foi o ponto de partida para o DTP. Uma impressora rápida, capaz de imprimir em papel comum, com um tipo de suprimento barato (toner) e capaz de reproduzir fielmente aquilo que se vê na tela, principalmente texto em corpos pequenos. Durante anos, os fabricantes de impressoras suaram a camisa para conseguir desenvolver seu equivalente colorido. E finalmente conseguiram. As impressoras laser coloridas – e suas irmãs maiores, as copiadoras com interface para computador – vão democratizar o uso de cores em publicações. Até então restrito a quem tivesse verba ou recursos técnicos avançados, agora já é possível planejar a confecção de materiais coloridos com baixos custos e baixa tiragem, como, por exemplo, cardápios de restaurante.



Foto: Ricardo Teles

Dagoberto Caldas Marques

As impressoras laser coloridas são uma opção barata para empresas que queiram internalizar sua produção de folhetos e material promocional. Apareceu uma feira? Uma promoção repentina? Basta ir até a impressora e tirar 500 cópias do folheto. O jornalzinho interno pode ser colorido também, o que seguramente aumentará a produtividade e a auto-estima dos funcionários. É um mercado tão promissor que, além da Hewllet-Packard e da QMS, tradicionais competidores do mercado de impressoras, a gigante Xerox também já lançou um modelo de laser colorida.

A última empresa a entrar nesse mercado foi a Tektronix, que lançou em novembro último sua Phaser 540 (R$ 14.850), que une um motor de impressão fabricado pela Canon com a tecnologia de calibração de cores patenteada pela Tektronix. É compatível com PostScript nível 2 e pode ser acoplada a um scanner, transformando-se em uma copiadora colorida. Sua grande vantagem é imprimir com uma margem de apenas meio centímetro de cada lado.

Limitações? O papel pode ser no máximo tamanho A4, a impressão em papel especial (mais caro) fica bem melhor e a velocidade não é nenhuma Ferrari. A três ou quatro cópias por minuto, as 500 cópias do folheto demorariam, em condições ideais, umas três horas para serem impressas.

Problemas? "Muitos", segundo Dagoberto Caldas Marques, da PostScript. "Não adianta achar que é como impressora laser P&B, que é só ligar, sair dando *-P* e só se preocupar com ela quando o toner acabar. Laser colorida precisa de tanta manutenção quanto uma copiadora." Ouça a voz da experiência e cheque o suporte técnico da empresa antes de comprar a sua.

IMPRESSÃO DE MÃOS LIMPAS

O grande sucesso de verão entre os bureaus de editoração são as copiadoras coloridas com interfaces para Mac. É a união de uma tecnologia laser já conhecida e testada em campo com a editoração eletrônica. O resultado é uma impressora laser de alta velocidade (até 15 páginas por minuto), com uma qualidade equivalente ou até superior a de uma copiadora colorida comum. Elas aceitam formatos de papel até A3, imprimem em até 106 lpi a 400 dpi e algumas ainda funcionam como scanner de 400 dpi. Com preços variando de R$ 60.000 a R$ 120.000, essas máquinas não são para qualquer um, mas atualmente são a melhor opção para bureaus que queiram oferecer serviços de impressão. "Antes era inviável produzirmos, por exemplo, cartões de Natal coloridos com baixa tiragem e custos acessíveis", diz Jun Yokoyama, diretor da Idea Visual, estúdio de criação que acabou de adquirir uma Xerox 5775. "O custo mínimo para a produção de qualquer material colorido (seleção de cores, fotolito, gráfica) era muito alto para alguns clientes."

Neste mercado estão disponíveis vários sistemas oferecidos pela Xerox, Kodak e Canon. Essas copiadoras podem ser ligadas através de placas NuBus, interfaces de tecnologia própria ou utilizando o RIP Fiery, da EFI (Electronics for Imaging, empresa especializada em softwares e hardwares para calibração e produção de imagens coloridas). É uma máquina bastante interessante para impressão de apostilas, menus, cartões, folhetos personalizados e outras publicações pequenas de baixa tiragem (menos de 1.000 cópias).

Para quem necessita de tiragens maiores e possui cacife – pelo menos uns US$ 400 mil – existem as impressoras digitais como, por exemplo, a Indigo Eprint 1000 que, a partir de um arquivo, é capaz de imprimir uma revista pronta: intercalada, refilada e grampeada, sem fotolitos e nem sujeira. Você entra com o disquete e sai com uma pilha de revistas na mão.

A idéia é sedutora, capaz de causar visões futuristas.

Impressão em seis cores, feita sem filme, sem chapa, sem provas de cor. Quantas cópias você quiser, de uma a 20 mil, personalizadas, uma diferente da outra.

Luis Carlos Burti, diretor de uma das maiores gráficas do Brasil, não acredita em EPrint. "Acredito como tendência tecnológica, que vai certamente encontrar seu nicho de mercado, principalmente nos países desenvolvidos. Como alternativa real, hoje, no Brasil acho que é um investimento que não compensa. Pelo mesmo preço é possível comprar uma boa impressora offset 4 cores. Em termos de futuro do mercado gráfico, sou mais adepto do Direct to Plate (impressão a laser direto na chapa, sem fotolito)."

O Direct to Plate une pressa e qualidade, dois elementos que raramente se encontram no mercado gráfico, ramo onde se originou a frase "você quer bem feito ou quer pra terça?" As máquinas que estão mais à frente nesta tecnologia são a Heidelberg GTO-DI e a Agfa Chromapress. Elas nada mais são que impressoras offset a 4 cores com adaptações nos castelos de impressão, onde a gravação da chapa é feito diretamente, através de feixes de laser.

E mesmo com toda essa tecnologia, os custos de produção acabam ficando mais baixos, pois além da eliminação do fotolito, como a chapa de impressão é gravada diretamente pela impressora, o registro de cores é feito automaticamente, ganhando tempo no acerto de máquinas, sem desperdiçar papel.


Foto: Ricardo Teles

Bruno Mortara

GRÁFICAS TECHNICOLOR

Ao fim e ao cabo, onde chegamos? Como estará o mercado gráfico no final do século. As gráficas convencionais vão acabar? Os bureaus vão se transformar em gráficas de conveniência?

"A tendência é o estreitamento do espaço econômico e tecnológico entre bureaus e gráficas", diz Bruno Mortara. Para ele, os bureaus de DTP tendem a se tornar gráficas de conveniência, com equipamentos que permitem impressão em baixas tiragens, enquanto as gráficas tradicionais deverão sofisticar sua produção, procurando atender publicações de alta qualidade e de grandes tiragens. "Lógico que isso é uma análise da situação no primeiro mundo, onde você tem indústrias bem distribuídas e mercados bem segmentados. Aqui, o próprio conceito de alta ou baixa tiragem é diferente."

O fato é que a indústria gráfica não via uma evolução de processos tão grande desde a impressão offset. A ordem é queimar etapas. As câmeras digitais cortam o filme, a revelação e o scanner. As impressoras digitais cortam o fotolito e o acabamento gráfico. Para alguns, no futuro, a própria impressão será cortada. Viveremos em um mundo digital, com revistas eletrônicas enviadas por modem e as árvores poderão crescer em paz, sem medo de virar pasta de celulose.

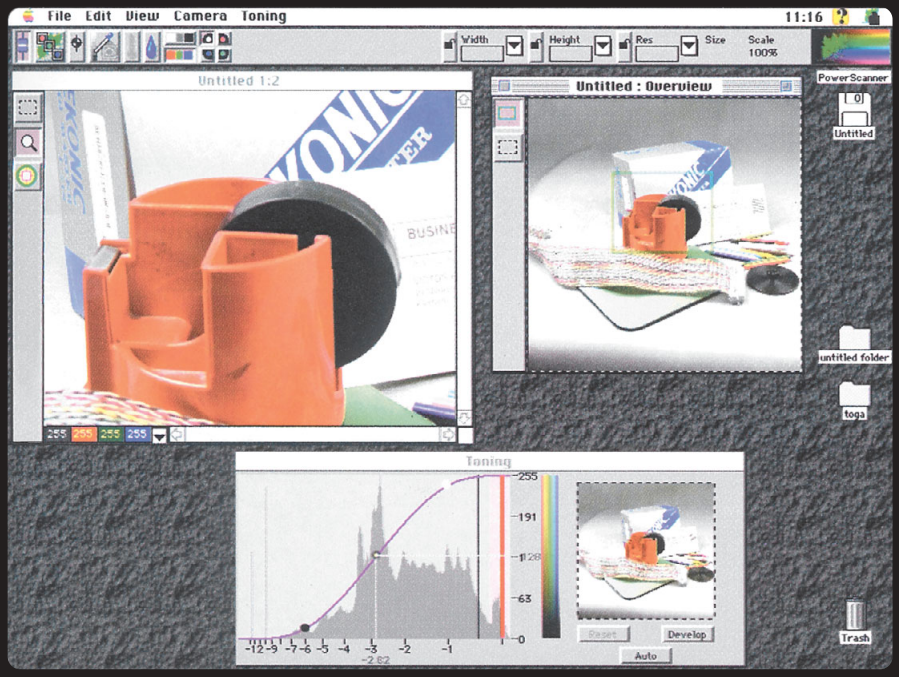
Enquanto não pudermos levar o computador para ler no banheiro, é difícil que esse cenário se concretize. Muito pelo contrário, ao invés de acabar com as gráficas, o que está acontecendo com a redução dos custos e aumento da eficiência é um renascimento do mercado gráfico.

O fotolito e a impressão offset que, para os defensores da impressão digital estão fadados à extinção, vêm se sofisticando cada vez mais. "A tendência aponta realmente para o fim do fotolito", diz Ricardo Aielo, da DoPrado. "A imagesetter do futuro vai imprimir direto em uma chapa de poliéster que poderá ser levada direto à impressora, eliminando uma etapa do processo gráfico. Mas o fotolito vai sobreviver por muito tempo, como hoje ainda existem o linotipo e as gráficas convencionais. E ainda vêm aí novidades, como o filme verde, que pode ser revelado apenas com calor, dispensando a química."

As provas digitais, por exemplo, estão se sofisticando e acabarão se impondo, apesar da resistência das gráficas tradicionais em aceitá-los. Várias tecnologias disputam hoje o mercado de prova de pré-impressão: dye-sublimation, provas químicas, impressoras de jato de tinta de alta-resolução, mas sua aceitação depende mais da evolução das gráficas que dos bureaus.

Enquanto as impressoras digitais apontam o fim das provas (já que a própria impressão de um exemplar é uma prova), algumas gráficas resistem a aceitar qualquer coisa que não seja o bom e velho prelo. "Acreditávamos que a Iris (impressora inkjet de alta resolução da Iris Graphics) iria dispensar a prova de prelo, mas isso não aconteceu", diz Aníbal Vasconcelos, gerente do Studio Portinari, do Rio de Janeiro. "Sua qualidade de imagem e definição de cores é tão boa que alguns clientes reclamavam que o produto final não correspondiam ao que eles tinham visto na prova. Hoje, nós "sujamos" digitalmente as provas da Iris, simulando o resultado impresso, para utilizá-la como prova."

Hoje, para quem precisa de uma impressão de altíssima qualidade, existem as retículas estocásticas (ou FM) e as



Interface da Digital Studio Camera, da Leaf, ligada em um Power Macintosh

impressões HI-FI, que utilizam retículas FM combinadas com impressão a 7 cores básicas (os tradicionais Ciano, Magenta, Amarelo e Preto mais vermelho, laranja e verde). Elas são capazes de reproduzir imagens com qualidade e cores próximas de fotografia, com pontos de impressão em tons contínuos.

"O que vai acontecer é uma adequação dessas várias tecnologias ao tipo de trabalho em que elas são mais recomendáveis", afirma Burti. "Em alguns casos, a retícula estocástica é a melhor opção, em outra é o High Dot (retícula convencional, só que com alta linhatura), em outro a impressão a laser. É improvável que uma tecnologia se imponha sobre as outras. Cada uma encontrará seu lugar e todas vão conviver pacificamente."

Com a segunda revolução da editoração eletrônica, um novo tipo de empresa deverá surgir. Uma empresa gráfica mais versátil, unindo a rapidez e tecnologia dos bureaus com a qualidade e capacidade de uma gráfica de grande porte. Uma empresa onde você chega com o disquete e sai com uma pilha de revistas, os posters promocionais, releases para a imprensa e convites para a festa de lançamento. Uma empresa que vai fazer, com um pé nas costas, um trabalho bem feito e ainda vai entregar na terça.

* Colaborou: Heinar Maracy

MAIORES INFORMAÇÕES

3M (Provas de pré-impressão/Filmes)	(011) 253-2811
Auto Gráfica (Agfa/Sun)	(011) 549-1011
Canon	(011) 549-5099
CompuSource (Apple)	0800-13-0003
Do Prado (Scytex)	(011) 581-1444
Gutenberg (Linotype-Hell)	(011) 224 8688
IBF (Scanners/Imagesetters)	(011) 585-0502
Kodak	0800-15-0000
Marjori (Agfa)	(011) 876 1555
Smar (Scanners/Imagesetters)	(011) 813-7088
SRS (Scanners/Imagesetters)	(011) 873-0377
Tektronix	(011) 543-1911
Unik Line (Optronics/Silicon Graphics)	(011) 815-2077
Xerox	(021) 292-3114
	(011) 873-2266



TEST DRIVE

EDIÇÃO DE VÍDEO AO CUBO



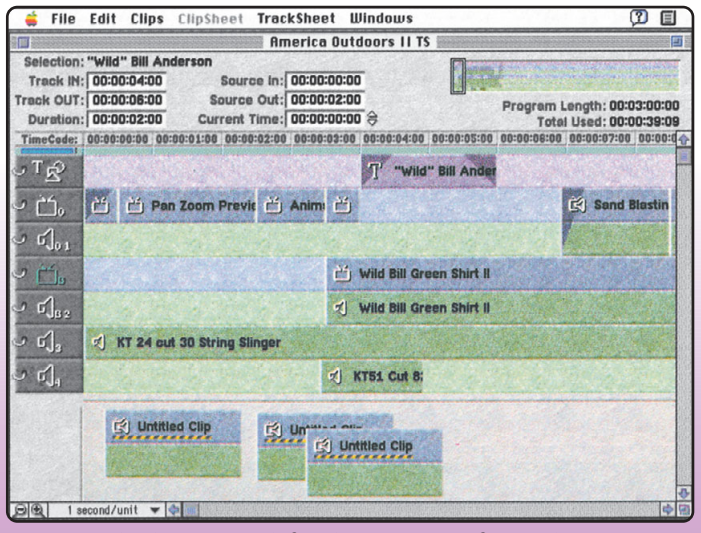
João Velho

VIDEOCUBE 1.3
ImMIX
Preço: (EUA) US$ 42.500/ 49.500 (versão Plus)

Na *MACMANIA #5*, fizemos uma matéria extensa sobre Desktop Video, mas deixamos de fora um equipamento importante, o VideoCube, da ImMIX, que agora conta com um revendedor no Brasil, a Phase. A edição não-linear de vídeo online, com qualidade broadcast (pronta para ser colocada no ar por uma emissora de TV), sempre foi um desafio para a tecnologia baseada em computadores e discos. A ImMIX ajudou a romper essa barreira com o VideoCube, um sistema de edição completo, com geração de caracteres e efeitos digitais em 2D, mixagem e equalização de quatro canais de áudio estéreo, totalmente *plug-and-play*.

O VideoCube é constituído basicamente de um Mac e um processador de áudio e vídeo acoplados. A versão simples vem com um Power Mac 7100 (com 12 Mb de RAM, CD-ROM e disco de 250 Mb), um monitor RGB 14", o Media Processor (o cubo propriamente dito), um monitor NTSC 14" e duas caixas de som Bose. Na versão Plus, o Power Mac traz mais um monitor RGB de 20", uma placa gráfica 24 bits e 32 Mb de RAM e o monitor NTSC é substituído por um modelo de 20".

Dentro do cubo, encontram-se três discos: dois de 2.6 gigabytes para guardar uma hora de vídeo (1 disco para cada campo de vídeo) e um de 600 Mb para duas horas de áudio estéreo, de qualidade comparável à de CD. Hard disks em módulos externos podem aumentar a capacidade de armazenamento do sistema em até sete unidades adicionais, com a mesma configuração do módulo interno. O preço é salgado: US$ 9.000 (EUA) cada uma.

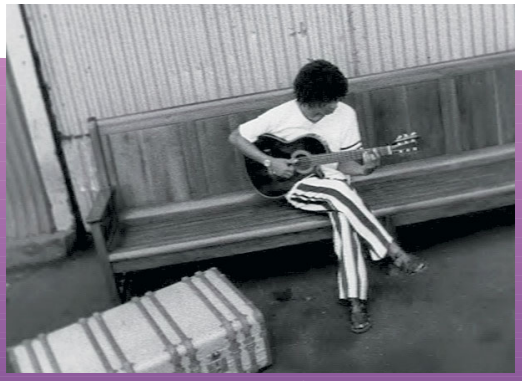


No Track Sheet, são definidos cortes e efeitos de transição

No VideoCube, o Macintosh é usado principalmente para controlar o cubo via SCSI e gerar caracteres. Para essa última função, ele recebe uma placa gráfica em um dos slots internos. Com relação ao software, que inclui a interface gráfica com o usuário, foi experimentada a versão 1.3 do programa controlador do sistema, a terceira distribuída pela ImMIX em 1994, ainda rodando no modo emulado para o PowerPC. Uma revisão completa do produto deverá ser lançada na feira da NAB *(National Association of Broadcasters)* de 1995, por volta de abril.

A qualidade excepcional da imagem e a execução em tempo real de quase todas as suas funções são as principais virtudes da máquina e a tornam um objeto do desejo em potencial para qualquer profissional de vídeo. A placa principal do cubo tem dois chips RISC: um para executar as funções de armazenamento e leitura e outro só para efeitos.

A edição é feita de forma bastante amigável e interativa e os efeitos são ajustados *on the fly*. Controles de transformação e correção da imagem, *border*, *keyer* (crominância/luminância/alpha), *wipe* e áudio produzem efeitos dinâmicos por meio de interpolação entre um clip e outro. O painel de controle – com Jog/Shuttle, quatro sliders para as trilhas de áudio estéreo independentes e mais um slider para o master de áudio – acaba se tornando o principal aliado do editor. Design e funcionalidade fazem dele uma ferramenta familiar, dinâmica e agradável de se usar. O ajuste de corte fica bem prático e os recursos de *split edit*, assim







Clip "Sem Saber", de Djavan, finalizado na PostPoint.

"O FUTURO É DIGITAL"

A PostPoint é uma produtora de vídeo de São Paulo que aderiu ao VideoCube. Além de produzir videoclips e vídeos institucionais, a produtora pretende em breve veicular comerciais editados online no sistema. "A perda de qualidade é muito subjetiva. A compressão do VideoCube dá à imagem uma textura diferente, que em alguns casos pode ser utilizada como efeito", diz Stefano Deho, diretor da PostPoint.

Segundo Deho, com a utilização de uma placa que permite a entrada e saída de vídeo componente (hardware opcional que custa US$ 3.900), o VideoCube garante uma qualidade de imagem superior à de algumas ilhas beta. "O VideoCube da ImMIX é o mais Macintosh dos sistemas de edição não-linear e tem uma qualidade de imagem muito superior à de outros produtos", diz Deho. "Isso não quer dizer que não investiremos em outros sistemas, como o da Avid. Já deu para perceber que cada um tem seus pontos altos e baixos e que para cada tipo de trabalho há um equipamento adequado. A VideoMachine, por exemplo, deu um salto de qualidade enorme nos últimos tempos. Não há melhor maneira de recompensar um avanço desses do que comprar um equipamento deles. A única coisa em que eu não vou investir mais é na edição analógica. O futuro é digital."

como a mixagem em playback feita manualmente pelos sliders, são dignos de menção honrosa.

Uma espécie de processador de texto sobre a imagem gera e posiciona os caracteres do VC, num processo não muito adequado, incompatível com fontes PostScript. Esse é um dos pontos mais fracos do VC. Em compensação, a versão 1.3 propicia os efeitos de entrada de texto em *crawl*, *roll*, *push* e *reveal*, juntando-os aos antigos recursos de sombra e anti-alias.

A conversão de clips do cubo para arquivos QuickTime foi pensada para obter novos efeitos em software de terceiros, mas ela acaba sendo lenta e pouco eficaz. Nessa hora, quanto mais RAM melhor. Essa viagem poderia ser mais bem resolvida com a inclusão de filtros e efeitos 3D no VideoCube.

AINDA FALTA COISA

Fica a impressão de que ainda há recursos para acrescentar no VC. O sistema oferece apenas a exportação de EDL *(Editing Decision List)*, ainda assim exclusivamente no padrão CMX 3600, incompatível com as ilhas Sony, por exemplo. Se o usuário quiser importar EDL ou terminar um projeto de edição em um outro equipamento de finalização, poderá ser forçado a procurar softwares de conversão ou fazer adaptações.

Sequências de animação só podem ser importadas via QuickTime. Uma solução meio enviezada é dar saída em fita no equipamento de animação e entrar no cubo como vídeo. Outra coisa que falta ser implementada: os efeitos customizados deveriam poder ser copiados ou memorizados para reprodução mais adiante.

Decididamente o sistema foi projetado para a auto-suficiência, ou seja, começar e terminar um projeto, sem precisar sair do cubo. O hardware é bom e o sistema consegue fazer bastante bem o que se propõe. Com certeza, é um equipamento mais do que promissor, que já ocupa lugar de destaque no seu mercado, mesmo usando uma técnica única. A TV Manchete usa o VideoCube para fazer todas as chamadas da programação. Mas a verdade é que o sistema pode melhorar, especialmente o software. Aliás, como quase todos os seus concorrentes.

Phase: Tel.: (021) 580-5688
Fax: (021) 580-7617



No Clip Sheet, você guarda os pedacinhos do seu vídeo

POWER MAC 7100: NITRO; TECLADO ESTENDIDO: SARATOGA; CLASSIC II: APOLLO; APPLESHARE: HOLY HAND GRENADE

POWER MAC 6100: TNT;

MEGA

Num casarão da Avenida Paulista, a MACMANIA reuniu 500 pessoas, 13 Macs, 10 executivos da Apple e 19 prêmios na maior reunião de usuários do Brasil. Exposição de software, hardware, periféricos, lança-



Foto: Muzi

Exposição de máquinas até na pista de dança no porão.



Foto: Ricardo Teles

Todo mundo atento para ver se fatura algum prêmio no alucinado sorteio.



Foto: Ricardo Teles

O bom era se largar numa rede e ir para Porto Seguro.



Foto: Muzi

O povo da Apple: Susana Craig, um popular, Jordan Mattson, Eduardo Carvalho, Shirley Stas e Pedro Meinrath (TeleMaker).

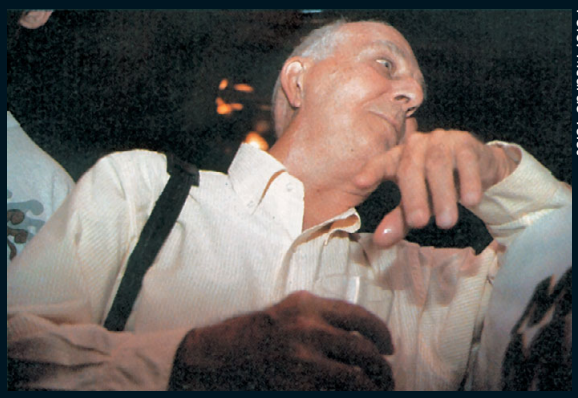


Foto: Ricardo Teles

O velho macmaníaco Dave conta mais uma de suas histórias antológicas.



Foto: Muzi

Teve exposição da Xerox, Grafia, Tecnoquality e TeleMaker.



Seis ambientes abarr apaixonada pelo



Foto: Ricardo Teles

Esse fez o melhor negócio da sua vida: assinou a MACMANIA.



Foto: Ricardo Teles

MZK agora detona tudo a bordo de um Power Mac.



Foto: Muzi

Revendas do Brasil todo vieram conferir o evento paulista.

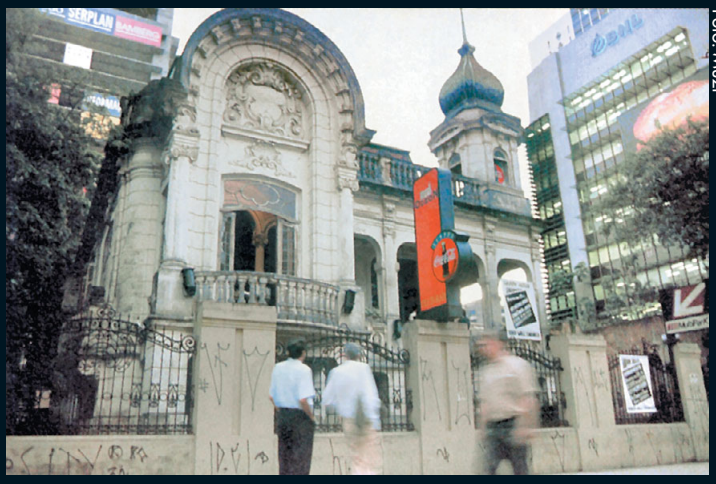


Foto: Muzi

O palacete do Odeon na Paulista, o metro quadrado mais caro do Brasil, foi o palco do evento.



Foto: Ricardo Teles

Quatro Macs em rede só para mandar bala no campeonato de Spectre.

FESTA

mento da edição #10 e do SHAREMANIA. Tudo isso e mais mesa de sinuca, videowall e pista cheia com o DJ Bid, ufa! Mais uma vez a festa da MACMANIA arrebentou. Não tem pra ninguém, no momento, é o que há!



Foto: Ricardo Teles

Se você quer conhecer os membros da tribo Mac, não perca a próxima festa.



Foto: Ricardo Teles

rotados de gente Macintosh.



Foto: Muzi

Não há nada melhor do que terminar o ano ganhando um monitor colorido.

Lista de ganhadores

José Vicente Bernardo→*Monitor VGArt Colorido (TeleMaker)*
Eduardo B. Camargo→*PageMaker 5.0 em port. (MultiSoluções)*
Albert Rosenberg→*FreeHand 4.0 (MultiSoluções)*
Jovino Pereira Brito→*Claris Works em port. (CompuSource)*
Murilo Lopes dos Santos→*System 7 em port. (CompuSource)*
Astrid Junqueira Duarte→*CD-ROM Porto Seguro (Tecnoquality)*
Pedro Castelhano→*CD-ROM Porto Seguro (Tecnoquality)*
Luiz Eduardo Macedo→*CD-ROM Porto Seguro (Tecnoquality)*
Fábio Pettinati→*Livro PageMaker (Callis)*
João P. G.→*Livro Photoshop (Callis)*
Flávio C. M. de Oliveira→*Livro PageMaker (Callis)*
Flávio Boechat→*Livro FileMaker (Callis)*
Danny Nolan→*Livro Voodoo Mac (Callis)*
Alex P. Danhon→*Banco Fácil (Esferas Software)*
Fernando Boulitreau→*Banco Fácil (Esferas Software)*
Marcos Porto→*Banco Fácil (Esferas Software)*
Rose Maciel→*Camiseta da MACMANIA (Bookmakers)*
Marcel C. Guahy→*Camiseta da MACMANIA (Bookmakers)*
Luís S. Ribeiro (Testa)→*Camiseta da MACMANIA (Bookmakers)*



Foto: Muzi

Livro pra quem precisa de informação.



Foto: Muzi

Software fácil de ganhar e de operar.

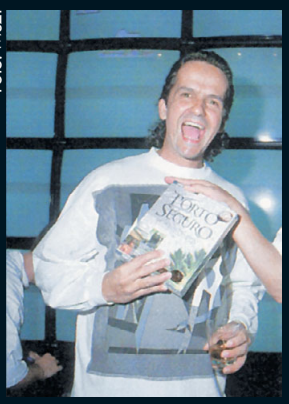


Foto: Muzi

Ganhar CD-ROM é bom demais.



Foto: Muzi

Esse PageMaker vale uma nota preta.

INFO MAC
Performa 630

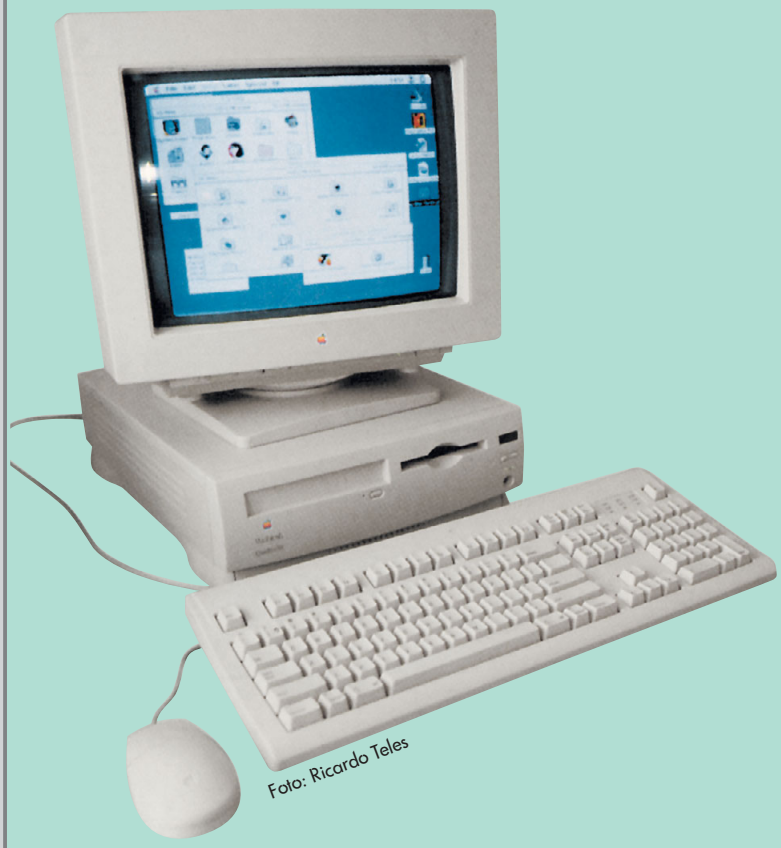


Foto: Ricardo Teles

FICHA TÉCNICA

Processador	68LC040 ou 68040
Velocidade	33MHz
Memória	4Mb de RAM (soldados na placa), expansíveis até 36Mb
Slots de memória	1 SIMM de 72 pinos
Armazenamento de dados	Disco interno de 250 ou 350Mb; suporta CD-ROM interno
Capacidade de expansão	Um slot LC PDS, um slot de comunicação para Ethernet ou placa de modem, um slot de vídeo para placa digitalizadora de vídeo ou de descompressão MPEG
Saídas	Duas seriais, uma ADB, uma saída de vídeo, uma SCSI, entrada e saída de som estéreo, microfone embutido
Monitor	Apple Performa Plus 14" ou Apple Multiple Scan 15" suporta 32.768 cores (1Mb de VRAM)
Saídas de rede	LocalTalk embutida, Ethernet opcional (requer placa Ethernet)
Dimensões	10,9 x 32 x 41,9cm
Peso	8,6 kg
Outras características	• Botões de som e contraste • Saída frontal para fone de ouvido • Vem em *bundle* com softwares variados

PRÓS

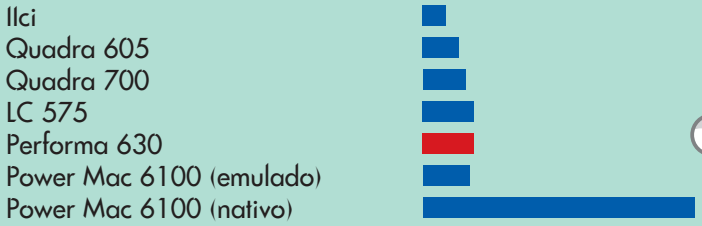
- Tem *upgrade* para o PowerPC 601
- Boa capacidade de expansão para vídeo e multimídia

CONTRAS

- Expansão limitada de memória RAM

BENCHMARK

Compare a velocidade da CPU do Performa 630 com a de outros Macs:



O clone de Macintosh da Apple

O lançamento da linha Macintosh 630 surpreendeu a todos que achavam que a Apple iria abandonar definitivamente os chips 680x0 e trabalhar exclusivamente com o PowerPC. Surpreendeu ainda mais por ser um modelo barato e, ao mesmo tempo, com grande potencial de expansão. Seu objetivo: ser o computador com melhor relação custo/benefício para quem quer trabalhar com multimídia.

Para conseguir esse objetivo, a Apple teve que cometer algumas heresias, fabricando um modelo que poderia ser montado por qualquer empresa de computadores, talvez antecipando a onda de Mac clones que deverá surgir em 1995. Depois de adequar o Mac a monitores de PC, a Apple incluiu no Performa 630 um hard disk de PC. Pela primeira vez, um Macintosh utiliza um disco rígido IDE ao invés do padrão SCSI. Os discos IDE são mais baratos que os SCSI e não apresentam, para o usuário comum, uma diferença de velocidade perceptível.

No Brasil, a linha 630 será vendida com o nome de Performa, confundindo um pouco o usuário, que estava acostumado com as denominações Quadra e LC. Para confundir um pouco mais, o consumidor poderá escolher um Performa 630 com o chip 68LC040 ou com o 68040, que inclui FPU. Para trabalhos que exigem cálculo intensivo, como CAD, desenho 3D e alguns filtros do Photoshop, o FPU é fundamental. É bom checar o que está comprando para não levar gato por lebre.

Não pudemos testar as placas de vídeo do 630, seu grande diferencial, ainda não disponíveis no Brasil. Apesar de ser voltado para a multimídia, falta ao 630 a robustez e velocidade necessárias para um trabalho profissional. Mesmo assim, devido ao preço mais baixo, é uma boa opção para quem quer começar a brincar com multimídia e Desktop Video, ou comprar seu primeiro Mac.

RESENHAS

NOW UTILITIES

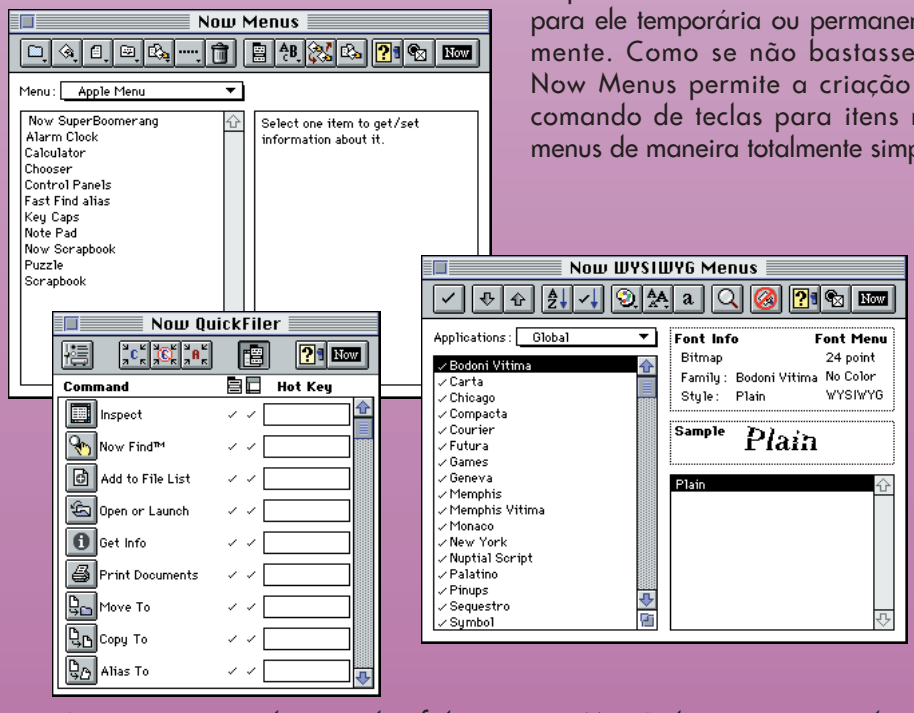
Now Software
Preço: US$ 69,65
Configuração: Mac colorido, System 7.0 ou posterior
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

Em meu monitor de 16", vejo uma janela aberta de um documento com umas 500 palavras batidas. O cursor está em sua forma de reloginho de pulso de camelô (ponteiros parados). Levo minha mão ao rato e vejo que ele está morto. Após tentar um Quit forçado *(⌘-Option-Esc)*, taco o dedo no botão de *Restart* e aperto a barra de espaço, pois é hora de sacrificar mais um INIT.

A barra de espaço chama, antes dos outros INITs serem carregados, o **Now Startup Manager**. Integrante do Now Utilities, este programa serve para gerenciar os INITs, sejam eles Extensions, Control Panels, parte do sistema ou não. Ele permite ligá-los e desligá-los, modificar a ordem de instalação (fator que pode ser determinante em um conflito), criar diversos sets de INITs que podem ser acessados com um comando de tecla e criar links de INITs que podem ser baseados em grupos (INITs que devem ser carregados em conjunto), conflitos (INITs conflitantes ou que cumprem uma mesma tarefa, portanto a presença de um deve excluir o outro) e por ordem de instalação.

Nesta última versão, o Now Startup Manager incorpora uma função que estava presente apenas em seu principal concorrentre, o Conflict Catcher, que é isolar automaticamente, após repetidos *Restarts*, um INIT que esteja fazendo o sistema crashear durante o Startup. A estabilidade de um sistema é inversamente proporcional à quantidade de INITs presentes. A chatice e o desconforto também. Por isso, é com um certo pesar que eu vou tirando os INIT ligados. Os últimos a dançar costumam ser o **Now SuperBoomerang** e o Now Menus. O primeiro não mudou muito desde a época em que era shareware. Ele modifica as janelas de *Open/Save*, colocando uma barra de menus em sua parte superior, onde podem ser acessados documentos e pastas abertos recentemente ou atribuídos como permanentes. Além disso, podem-se criar novas pastas e procurar documentos. Esta última função, por ser nativa, está quatro vezes mais rápida do que o *Find* do Finder, nos Power Macintosh.

O **Now Menus** é a estrela do pacote. Ele torna o Apple Menu hierárquico e customizável, permitindo a organização de seus conteúdos em módulos separados por linhas. Podem-se criar vários menus em qualquer lugar da barra de menus contendo aplicativos e documentos usados com frequência. Nestes menus podem ser criados grupos de trabalho, que consistem em um item no menu que abre todos os aplicativos e arquivos usados em um determinado projeto. Ao lançar um aplicativo, é possível fazer com que a profundidade de cor e o volume do som mude de acordo. Memória é cara, por isso deve ser usada inteligentemente. O Memory Sizer é a função do Now Menus que eu mais prezo, apesar de ser estranhamente ignorada pelos marketeiros da Now. Através dela, ao lançar um aplicativo – apertando uma determinada tecla modificadora – ou quando não há memória suficiente, aparece uma *dialog box* onde é possível modificar a quantidade de memória alocada para ele temporária ou permanentemente. Como se não bastasse, o Now Menus permite a criação de comando de teclas para itens nos menus de maneira totalmente simples



Para quem gosta de preencher fichas, o novo Now Utilities é um prato cheio

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE SOFTWARES

INTUITIVIDADE- Até onde você pode ir, sem abrir o manual.

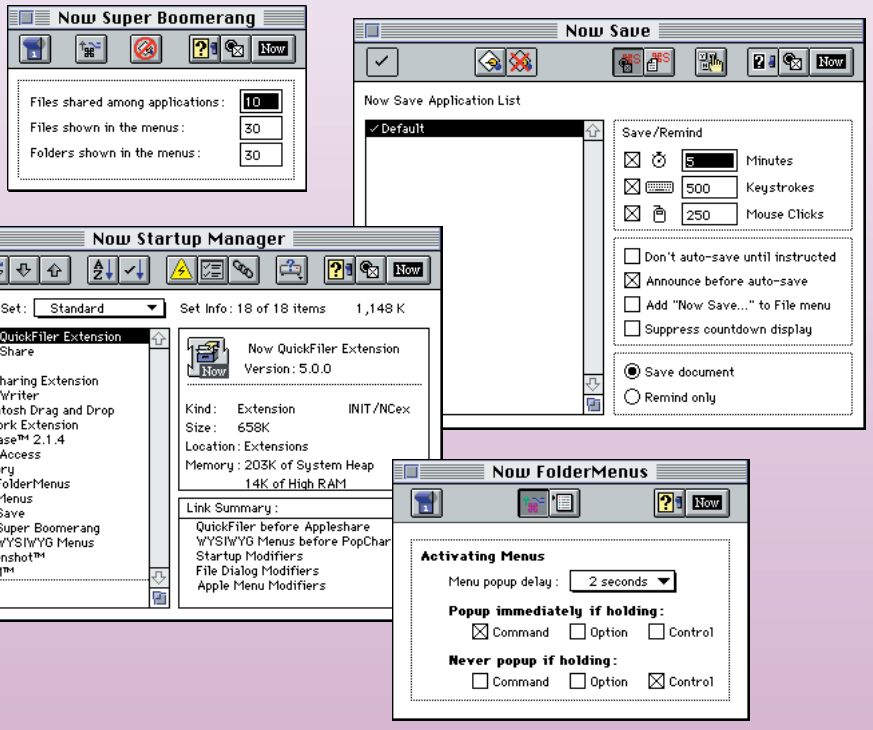
INTERFACE- A cara do programa. O jeito com que ele se comunica com o usuário.

PODER- O quanto o programa se aprofunda em sua função.

DIVERSÃO- Só para games, dispensa explicações.

CUSTO/BENEFÍCIO- Veja aqui se o programa vale o quanto pesa.

QUADRA 700; SHADOW; QUADRA 950; AMAZON; STYLEWRITER; TABASCO



Quase não dá para acreditar que tudo isso cabe em apenas um disquete

e direta: basta selecionar o item no menu e apertar as teclas!

O **Now Profile** é um aplicativo que colhe todos os dados sobre o sistema e cria um perfil. Útil para fornecer informações à assistência técnica. O **Now WYSIWYG Menus** serve para mostrar o nome das famílias de tipo nos menus escritos nos respectivos *Fonts*, além de reunir as diversas variantes de uma família em um submenu desta.

O **Now Scrapbook** é um Scrapbook melhorado, onde podem-se ver os conteúdos por índice de texto ou *thumbnails*, além de permitir outros formatos de imagem como JPEG e GIF.

A versão 5 do Now traz dois novos integrantes: o **Now FolderMenus** e o Now QuickFiler. O primeiro faz aparecer nas pastas do Finder menus hierárquicos, tornando mais fácil o acesso a arquivos encrustados em folders dentro de folders. O **Now QuickFiler** veio do Now Compress, programa de compressão que era vendido separadamente e agora faz parte do Utilities. Para quem acredita em compressão transparente (automática no background), ele faz o serviço.

Todos estes módulos, com excessão do Profile, são INITs acessados por Control Panels. A interface é padronizada e bonita. O Hot Help, alternativa inteligente ao Baloon Help, torna o excelente manual quase desnecessário. Porém, por se tratarem de INITs, estão sujeitos a conflitos que certamente vão ocorrer em alguma situação. Apesar disso, esta versão está mais sólida do que a anterior e a Now Software promete resolver os conflitos encontrados o mais rápido possível. Se não resolver em 60 dias, devolve o dinheiro. Por tudo o que oferece, os U$ 69,95 pedidos pelo Now Utilities são uma ninharia. Quase ia me esquecendo do **Now Save**, módulo do Now Utilities, que permite estabelecer uma rotina de salvamento automático de documentos em períodos de tempo ajustáveis. Você pode escolher que programas salvam automaticamente e quais não. Além disso, o Now Save cria um arquivo com todos os caracteres digitados no teclado, que vai sendo salvo a cada toque. Portanto, as 500 palavras do "Untitled 1" não terão que ser reescritas.

Carlos Muti Randolph

Now Software:
Tel. (001) 503-274-2800

Respeitando a hierarquia



Rosa Freitag

Continuamos aqui o artigo do último número sobre como construir *stacks* de HyperCard

HyperTalk é uma linguagem amigável, que não exige conhecimentos de matemática, apenas de inglês. Como toda linguagem de programação, há um mínimo de regras que devem ser seguidas, para seu Mac conseguir entender as ordens e executá-las nos momentos certos.

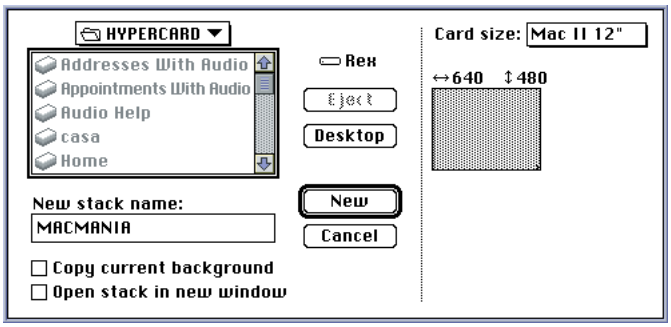
Um script de HyperTalk diz ao seu *stack* o que fazer em relação à determinada ação do usuário (clicar em um botão, abrir um *stack* etc). Você pode até fazer um script, que entre em ação, depois de um determinado tempo em que nada foi feito.

Antes de começar a criar scripts, é preciso compreender a hierarquia interna do HyperCard. Um script em lugar errado é uma causa comum do mal funcionamento de um *stack*. No número passado, vimos como se organiza a estrutura hierárquica dos scripts de HyperCard. Para cada elemento dessa estrutura (botão, campo, *card*, *background*, *stack*), podem ser atribuídos scripts que podem controlar o próprio elemento e os elementos hierarquicamente inferiores.

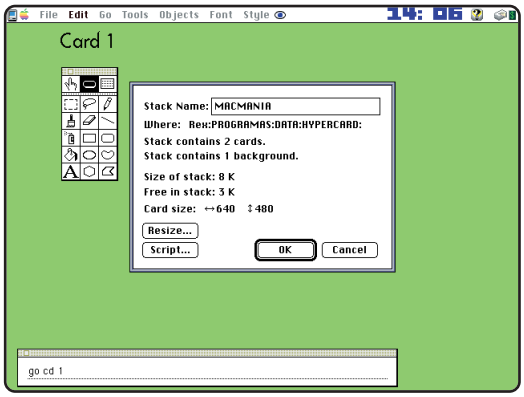
A melhor maneira de compreender essa hierarquia é explorando os scripts de cada objeto num *stack*. Para isso, é preciso estar no nível de uso 5 (Scripting). No menu Go, escolha Message. Digite na message box: "set the userlevel to 5" e dê return. Escolha um *stack* que não seja o Home e, no menu Objects, escolha *Stack Info*. Selecione "script" e o editor de scripts abrirá. Dê uma olhada nos comandos. É provável que tenha mensagens referentes ao *stack* (que sempre começam com "on open*stack*...") e para *cards* (on opencard...). Agora volte ao menu Objects e escolha *Card Info*. Abra o script do *card*. Repare que não há comandos "on open*stack*". Moral da história: um script em um *card* não pode controlar o funcionamento geral do *stack*. Mas o contrário é possível. Isso é hierarquia.

VAMOS À EXPERIÊNCIA PRÁTICA

No menu File, escolha *New Stack*. Dê um nome qualquer. No menu Edit, escolha *New Card*. Repita 3 vezes, para criar um total de 4 *cards*.



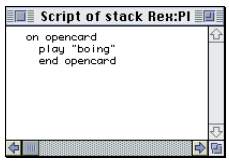
Abra a message box *(⌘-M)* e digite: "go cd 1" e dê Return. Escolha a ferramenta de texto no menu Tools (se preferir destaque a paleta) e digite "card 1".



No menu Go, escolha *Next* e digite "card 2". Faça o mesmo nos cards 3 e 4.

No menu Objects, escolha *Stack Info* e abra o editor de scripts. Digite:

```
on opencard
play "boing"
end opencard
```



Feche o editor e no menu Go escolha next *(⌘-3)*.

Você criou um *stack* onde cada *card* ao abrir faz o HyperCard tocar "boing", um dos sons embutidos no programa. Se a intenção fosse tocar o boing apenas na abertura de um determinado *card*, esse mesmo comando deveria ser colocado no script de card, não do *stack*. Volte ao menu objects, escolha *Stack Info*, abra o editor do *stack*, corte *(⌘-X)* os comandos escritos, abra o menu do card (objects-card info) e cole *(⌘-V)*. Agora o boing só tocará quando esse card se abrir.

ALERTA VERMELHO!

Toda vez que você for experimentar com scripts de HyperCard, faça cópias dos seus *stacks*. Nunca altere o *stack* Home. Seu código é bastante intrincado até mesmo para os mais experientes programadores de HyperTalk.

QUICKDRAW: JACKSON POLLOCK; APPLE FILE EXCHANGE: RENAULT; QUICKTIME: ANDY WARHOL

COMPRIMINDO DADOS

Como a MACMANIA conseguiu colocar mais de 3Mb em softwares em um disquete onde só cabem 1,4Mb? Volta e meia, leitores recém-chegados ao Macintosh fazem essa pergunta, desconfiando que o nosso Disquete do Assinante é mera propaganda enganosa.

A resposta é simples: compressão de dados. Programinhas utilitários cuja função é reduzir o tamanho dos arquivos para que eles possam ser enviados mais rapidamente por modem ou para, simplesmente, ganhar mais espaço no disco rígido.

Compactadores de arquivo deveriam ser presença obrigatória em configurações de Macs com 80 ou 40Mb. Cedo ou tarde (geralmente cedo), você acaba tendo mensagens de que seu disco está cheio e o Mac não consegue trabalhar por isso. Um compactador nessas horas pode ser a salvação. Eliminando as redundâncias que existem dentro dos arquivos, eles conseguem reduzir seu tamanho em 40% na média (imagens bitmap, por exemplo, podem ser reduzidas em até 90%).

Teoricamente, você pode comprimir qualquer coisa que há no seu disco, menos o que está dentro do System Folder. A regra geral é, comprima o que você não costuma usar frequentemente. Não adianta nada você tentar comprimir arquivos quando seu Macintosh está entupido até a boca. O compactador precisa de algum espaço livre para comprimir arquivos e esse espaço é proporcional ao tamanho do arquivo quer você está comprimindo. Em casos extremos, comprima algo pequeno para abrir espaço antes de comprimir algo maior. Além de simplesmente compactar documentos, os compressores fazem outras coisas legais, como dividir um arquivo grande em pedacinhos que cabem em um disquete e criar "arquivos autodescompactantes" (*self-extractor archives* ou *.sea*).

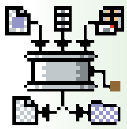
Esses arquivos se expandem automaticamente, portanto, você pode enviá-los para alguém que não tem o compactador.

Estes são os principais programas de compressão para o Mac:



DiskDoubler

Atualmente em sua versão 4.0, o DiskDoubler (US$ 80/EUA), da Symantec, é o mais poderoso compactador de arquivos que existe. Sua principal vantagem é poder criar o menu DD na barra do Finder, o que facilita muito sua utilização. Possui vários níveis de compressão, quanto maior o nível, maior o tempo que o arquivo leva para comprimir e descomprimir. Possui um programa irmão, o AutoDoubler, que comprime automaticamente todos os arquivos que estão no Mac, abrindo espaço no disco. Sua desvantagem é que ele reduz a velocidade de abertura de arquivos.



StuffIt

Este compactador existe em duas versões: uma comercial, StuffIt DeLuxe 3.0 (US$ 100/EUA), da Aladdin Systems, e outra shareware, o StuffIt Lite. Sua última versão traz uma novidade: um shareware chamado DropStuff, que permite compactar e descompactar arquivos ou pastas, bastando para isso arrastá-lo para cima do seu ícone. Reconhece arquivos compactados com outros programas como Compact Pro, AppleLink, arquivos BinHex e até formatos de compressão de PC, como o ZIP. Arquivos de StuffIt costumam ter o sufixo *.sit*.



CompactPro

Shareware muito utilizado em BBSs e grupos de usuários (está incluído no Disquete do Assinante da MACMANIA). Semelhante ao StuffitLite, é rápido, eficiente e já tem uma versão para Power Mac.

Existem também softwares como o Stacker, que modificam o sistema operacional do Mac, fazendo com que ele acredite que seu disco tem o dobro do tamanho real. Parece uma coisa linda, mas tem seus problemas. O computador fica mais lento e para desinstalar o programa é preciso tirar tudo o que existe no disco, reformatá-lo e instalar tudo de novo. Ah, e existe o risco de ocorrer algum acidente de percurso e você perder todos os seus arquivos.

Outro tipo de compressão é a feita por programas compatíveis com JPEG e QuickTime. Ao contrário da compressão de arquivos, a compressão com esses protocolos gera perda de qualidade. Quanto maior a compressão, pior a qualidade da imagem, em relação ao original.

MAC SE: ALADDIN; MAC IIvx: BRAZIL

MAC IIsi: RAY BAN;

SURFANDO NA PERIFERIA

DAVID DREW ZINGG

Há alguma coisa ligeiramente fora de sync nessa conversa toda sobre o Brasil e o maravilhoso mundo novo da era da informação. Para o Velho Cybersurfer Dave, todo esse papo sobre as glórias da Infobahn tem um pique meio doido.

Durante anos, eu sonhei em me equipar e aproveitar os benefícios eletrônicos da era da computação aqui na Sambalândia. Não é tão fácil assim, Joãozinho, eu lhe digo. Se o Brasil está na era do computador, eu sou Elvis Presley.

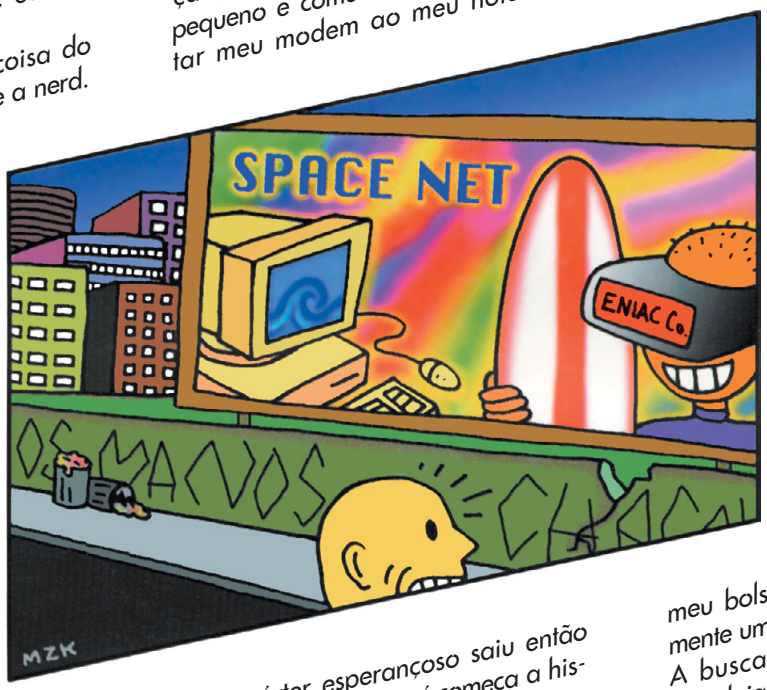
Deixe-me contar como é a coisa do ponto de vista de um aspirante a nerd. Primeiramente, há a questão da grana. Toda vez que eu estava a ponto de esvaziar minha (magra) conta bancária para mergulhar de cabeça nas "diversões microeletrônicas", que lia a respeito nos tentadores comerciais de computadores, eu caía na realidade do monopólio local de computadores. As coisas não melhoraram muito desde a primeira vez que eu me entusiasmei para comprar um computador. Os preços agora parecem estar apenas duas ou três vezes o preço do mesmo hardware lá fora, no mundo real.

Ainda quebrado, decidi dar a volta no muro. Emprestei um notebook de um amigo prestativo. Finalmente, sonhava, eu poderia levantar minha cabeça e andar com as ultra-inteligentes pessoas que vivem e se comunicam na Informaticalândia.

Finalmente, pensei bestamente, eu poderia mandar um romântico E-Mail para aquela amiga moderna de Miami. Em meu ingênuo otimismo, esqueci de um simples fato: sou um morador permanente do Brasil, a terra onde Pedro I bolou os princípios básicos que regem o comércio.

Vocês, macmaníacos, vivem chorando que nunca encontram softwares, periféricos e quinquilharias para enfeitar seus Macs e botam a culpa no mercado pequeno, nas revendas, na Apple. Mas o buraco é mais embaixo. Até mesmo um velho pecezista de muita boa vontade pode passar maus bocados.

O problema era simples, mas a solução, não era: eu precisava de um pequeno e comum cabo para conectar meu modem ao meu notebook!



Seu repórter esperançoso saiu então para fazer o óbvio, e aí começa a história. Comecei com um moderno "supermercado" de informática, localizado estilosamente no bairro dos Jardins, em Sampa.

Quando descrevi o simples cabinho que iria me conectar à Internet, o enigmático vendedor do "supermercado" fez uma cara de espanto, coçou a cabeça e imediatamente chamou o gerente. O gerente estiloso do estiloso supermercado fez a clássica expressão de gerente brasileiro em face de uma questão embaraçosa. Conheço essa expressão de muitos anos de contato com lojas que nunca têm seja lá o que eu estiver procurando. A expressão parece dizer "qual foi a última vez que você lavou seus pés?" O gerente olhou por cima dos óculos, espantado com meu atrevimento em pedir um cabo para conectar meu laptop ao modem. "Nós não trabalhamos com cabos", ele ciciou triunfante. O caso, para ele, estava encerrado.

Arrastei-me para fora da loja, ferido mortalmente no que se revelaria ser apenas a primeira de uma longa série de batalhas para me conectar online. Meu próximo passo foi em uma outra loja chique, na Alameda Lorena.

Mesma questão, mesmo "como você se atreve a pedir algo que nós não temos". Desta vez, no entanto, o gerente teve algo, que ele deve ter considerado uma grande idéia. Eu poderia ligar de novo e conversar com o técnico, que (surpresa!) não estava na loja no momento. Com certeza, esse técnico seria capaz de projetar (!) e construir um cabo que serviria aos meus propósitos.

A mera idéia de um cabo "custom" fez meu talão de cheques se enterrar no meu bolso, procurando desesperadamente um lugar para se esconder.

A busca continuou, continuou, loja após loja, sem sucesso.

Um dia eu visitei a companhia que distribui o notebook, meu coração finalmente cheio de esperança. Lá, o gerente foi genuinamente solícito. Ele desplugou cabos aqui e acolá, mas finalmente admitiu sua derrota. "Nós costumávamos ter esse cabo", suspirou ele, "mas eles mudaram o plug".

Por favor, me informem (por escrito, no velho e bom papel) quando o Brasil chegar ao verdadeiro cyberworld, sim?

•David Zingg é um jovem macmaníaco que acabou de comprar seu Power Mac. O que acontecerá?

Não perca o próximo episódio!



SIMPATIPS



TEMPLATE FÁCIL

Se você costuma utilizar scans P&B de imagens coloridas como templates para desenhos no FreeHand ou Illustrator, aqui está um truque para deixá-las com maior definição:

• escaneie a imagem a 300 dpi colorida;

• converta a imagem no Photoshop para CMYK;

• separe os canais, utilizando o menu Channels, e salve o canal Black como PICT;

• use o canal Black como sua template, ele terá mais detalhes que uma foto colorida escaneada em preto-e-branco.

PERDIDOS NO MYST

Aqui estão algumas dicas para ajudar quem está meio perdido na ilha de Myst:

• O foguete precisa de energia antes que possa ser aberto. Para fazê-lo funcionar, você precisará de um código musical, encontrado em um dos livros da biblioteca.

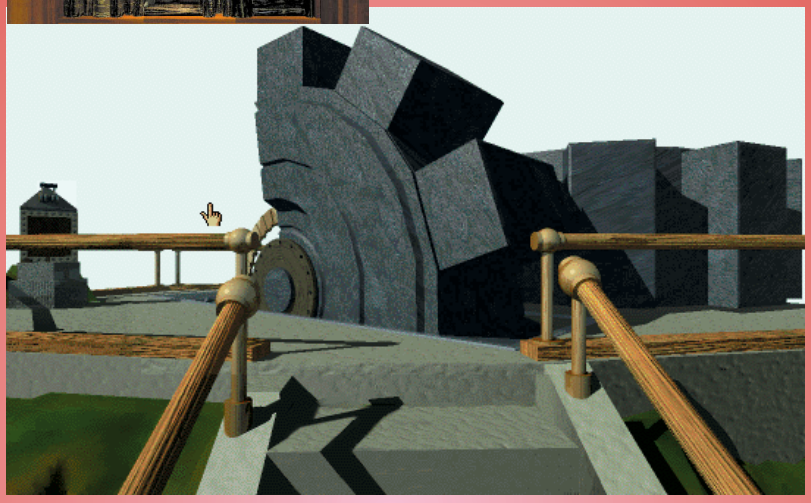
• Você chega até a Idade Mecânica através da engrenagem gigante perto das docas.

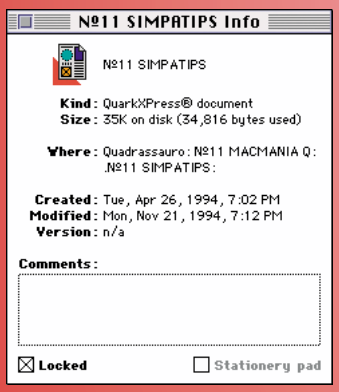
• A melhor hora para salvar seu jogo é quando você terminou uma Idade e voltou para a biblioteca.

• Desconfie de instruções sobre evitar algo a qualquer custo.

• Não confie em ninguém.







TRANQUE SEUS ARQUIVOS

Para evitar que alguém jogue fora ou modifique seus preciosos arquivos, basta acionar o Get Info *(⌘-I)* e checar o quadrado ao lado de Locked. Para impedir a mudança de pastas, a coisa é um pouco mais complicada. Você precisará ligar o *File Sharing*, no Control Panel Sharing Setup, depois selecionar a pasta e escolher Sharing, no menu File. Na janela de Sharing, marque o quadrado ao lado da frase "Can't be moved, renamed or deleted".



VER AS FONTES

Quer ver a cara de uma fonte sem sair do *Finder*? Dê um duplo clique sobre seu arquivo bitmap (ou TrueType) que ela aparecerá na tela em vários tamanhos.

HD COM BUMERANGUE



Se você utiliza o SuperBoomerang, do Now Utilities, experimente colocar um alias do seu hard disk no Apple Menu. Assim você terá acesso imediato a tudo que estiver em seu disco interno, através dos submenus do SuperBoomerang.

QUAL É O NÚMERO?

Antes de ligar qualquer aparelho SCSI em seu Mac, cheque o número de SCSI dos que já estão ligados. Você pode utilizar alguns utilitários, como o SCSIProbe. Mas, no caso de discos e volumes que aparecem na tela, o jeito mais fácil é dar um Get Info *(⌘-I)* em cada um e ver onde ele está localizado.

