R$ 3,00 ANO 2 Nº15 MAIO 1995

MAC MANIA

A PRIMEIRA REVISTA DE MACINTOSH DO BRASIL

BOOKMAKERS

O MAPA PARA A COMPRA DE SOFTWARE NO EXTERIOR

A ESCOLA DO FUTURO

SAIBA PORQUE OS PROFESSORES ESTÃO OPTANDO PELO MACINTOSH



TESTE COM CINCO IMPRESSORAS JATO-DE-TINTA COLORIDAS

JOHN SCULLEY DIZ O QUE PENSA DA APPLE E DO BRASIL

ÍNDICE

As cartas não mentem — 4
Tid Bits — 6
Bebendo direto da fonte — 12
Impressoras coloridas — 16
O Mac vai às aulas — 20
@Mac — 32
Simpatips — 34
Bê-a-bá do Mac — 36
John Sculley no Brasil — 37
Morph 2.5 — 38
Mac Market — 41
Ombudsmac — 46

GET INFO

Editor de Texto: *Heinar Maracy*

Editor de Arte: *Tony de Marco*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Editora Executiva: *Belinda Santos*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Editor Assistente de Arte: *MZK*

Fotógrafos: *Hans Georg, Marcos Muzi, Ricardo Teles*

Capa: *MZK (Photoshop 3.0)*

Correspondentes: *Rosa Freitag e Suely Dadalti Fragoso (Inglaterra), Teresa Nunes (Alemanha)*

Colaboradores: *Antonio Carlos Werneck (Xó), Benício Batista Santos, Carlos Eduardo Witte, Carlos Félix Ximenes, Fabio Granja, José Carlos Rosinski, Leonardo Marra, Lia Milheiro, Luciano Kubrusly, Luiz Fernando Araújo, Luiz Gustavo Pauli, Mário Fuchs, Magda Barkó, Michelli Dejulio, Rodrigo Medeiros, Silvia Richner, William Mariotto, Zilda Lopes*

Conselho Editorial do Macintóshico: *Alexandre Boëchat, David Drew Zingg, Heinar Maracy, Jean Boëchat, Marcos Smirkoff, MZK, Tom Bojarczuk, Tony de Marco*

Hardware: *Abaton FaxModem, Apple Personal LaserWriter, HP DeskWriter 560C, HP LaserJet 4, Power Mac 6100, Power Mac 7100, Quadra 605, Quadra 630, Quadra 700, IIsi, ScanMaker II, SE*

Software: *BancoFácil 1.2, Excel 4.0, FileMaker Pro 2.0, Fontographer 4.1, FreeHand 5.0, MicroPhone II 4.0, Photoshop 3.0, QuarkXPress 3.3, Word 5.1*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Unida*

Distribuição: *BH Distribuidora*

Gerência de Assinaturas: *Adriana Araujo Tel/Fax: (011) 284-6597*

Gerência Comercial: *Fernando Perfeito Tel: (011) 285-1804, Tel/Fax: (011) 284-6597*

O Copyright das fontes Futura Vitima, Zine, Pinups, Memphis Vitima, Super Serif, Rex Dingbats, Compacta Vitima, SuperMarket, Sequestro, Bodoni Vitima, Toxic Bodoni, Macmania Bold e Untitled Font pertence a Tony de Marco. MACMANIA e MACINTÓSHICO são marcas registradas da Editora Bookmakers.

MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda. Rua do Paraíso, 706 – Aclimação – CEP 04103-001 São Paulo – SP – Tel/Fax: (011) 284-6597
Internet: macmania@bra000.canal-vip.onsp.br

Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

AS CARTAS NÃO MENTEM

APPLE TALKS

Congratulações pelo primeiro ano da revista *MACMANIA*!
Eu tenho acompanhado sua publicação com interesse desde que fui apresentado a ela durante a Comdex no ano passado. Trabalhando para uma companhia como a Apple, que também teve uma origem humilde, é gratificante ver sua empresa crescendo, ainda mais em relação ao seu primeiro ano. Desejo a vocês boa sorte no futuro e que tenham muito mais anos de sucesso.

Ian Adam
Apple Computer

O Ian é um dos responsáveis pela implantação da Apple Computer Brasil. Boa sorte para você também, Ian.

MACHOMANIA

Venho por meio desta expressar meu PROTESTO e também uma sugestão para ser publicada na próxima edição.
Vocês sabiam que não é só homem que lê esta revista? Não? Pois fiquem sabendo que uma vasta gama de mulheres assinam e leêm a *MACMANIA*, por isso, em nome das outras leitoras e em meu próprio nome, espero que cuidem com carinho da minha proposta.
É a seguinte:
Na revista do mês de março, mais especificamente na página 18, temos uma gazela toda nua. Por que no mês seguinte (abril/95) vocês não publicam algo que traga a foto de um homem nu?
Será que a pessoa encarregada por este departamento é homem? Pensem um pouquinho na gente, poxa! Onde quer que andemos só vemos mulheres nuas. Onde estão os nossos homens maravilhosos?
Por favor, gente, igualdade de direitos!!!
PS: Um homem que esteja na mesma posição, lógico.

Madalena Campos
Bauru - SP

A MACMANIA é uma revista sem preconceitos de cor, credo, raça ou sexo, democrática e politicamente incorreta. Nada contra bengas de fora, desde que inseridas dentro de um contexto. Afinal, já foi provado cientificamente pela revista "Veja" que homens e mulheres têm inteligências e sexualidades diferentes. Meninas geralmente têm mais o que fazer do que brincar com figurinhas, cuspe à distância ou ver quem tem o lápis maior. Igualdade sim, mas vive la différence!

DÚVIDA ATROZ

Caros macmaníacos e macperdidos como eu. Minha dúvida é atroz e clama por uma solução veloz.
Sou usuário de Mac há um ano e nunca precisei, até hoje, fechar um arquivo PostScript. Foi quando desapercebidamente um trabalho especial me pegou de surpresa. Precisei mandar a um bureau meu arquivo em FreeHand 4.0 fechadinho, fechadinho e não soube como fazê-lo.
Como proceder? Eu preciso de um driver específico para a impressora do bureau? Como salvar passo-a-passo? Existe resposta ou será necessário rezar e rezar para a Santa Maria do PostScript?
Gostaria também de saber como fechar PostScript nos programas PageMaker 5.0 e Photoshop 2.5.1.
Em tempo: como definir o número de linhas para a impressão numa DeskWriter 560C.

Marcos Fávero
São Paulo - SP

Selecione a Laserwriter no Chooser. Na ficha de Print (⌘-P), você encontra a opção Destination: PostScript File. Clique nela. O programa vai criar um arquivo PostScript que você pode levar para o bureau. Isso funciona em qualquer programa. Cheque com seu bureau, se você pode criar o arquivo PostScript com o drive da Laserwriter ou se você precisa de um drive especial. O número de linhas (screen) você define dentro do programa que você está utilizando.

FESTA 1

Duas razões me levaram a não gostar da *MACMANIA* #14.
1º - A foto é muito pequena, quase não cabe minha barriga.
2º - Vocês me chamaram de "esse aí". Assim não vão saber quem sou eu.
Eu queria descolar uma graninha fazendo comerciais de cerveja, pô.
O resto da revista está dentro dos padrões habituais.
Grandes abraços etílicos,

Michel Desombergh
São Paulo - SP

Atenção, agências de modelos. O Michel é o gato de bigodes que saiu na matéria da festa do último número.

FESTA 2

Leio a revista *MACMANIA* desde o #9 e acho a revista demaaaaaaaaaaais!!!!!!!
Antes de sair a #13, estava inconformado por não saírem matérias sobre BBSs, então decidi tomar uma atitude que mudaria a minha vida: liguei para a revista *MACMANIA* (eu ainda não tinha modem) e me informei sobre a festa que haveria na Cervejaria Continental. Lá consegui respostas que em outro lugar não conseguiria, a não ser em outra festa de macmaníacos, mas isso é impossível, pois festa de macmaníacos só existe uma. (Lá também consegui a *MACMANIA* #5 que fala de BBSs.)
Parabéns à equipe da *MACMANIA* pelo seu trabalho.
Continuem fazendo as festas da *MACMANIA*, pois só assim haverá uma verdadeira união entre os usuários!!

Adrian Benedykt
São Paulo - SP

Agradecemos a preferência e volte sempre.
Belinda Santos
Fernando Perfeito

A REVISTA HIGH-END QUE TODO MUNDO ENTENDE

Parabéns pela última *MACMANIA*. Foi o primeiro lugar onde eu consegui entender o que é que está acontecendo, os softwares necessários e as previsões para a Internet.
A ausência de informação para Mac por aí é total, então, foi super útil.

Mauper
São Paulo - SP

Acompanhe a coluna @MAC. Todo mês, grandes dicas e novidades sobre Internet.

Para colaborar com a *MACMANIA*, basta escrever para: Rua do Paraíso, 706 Aclimação CEP 04103-001 São Paulo (SP) ou acessar os BBSs ArtNet (021) 553-3748, MacBBS (011) 813-5053 ou SuperBBS (011) 851-2609.
Deixe suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações no fórum da *MACMANIA*.
macmania@bra000.canal-vip.onsp.br

PERESTROIKA NA APPLE

Empresa se reestrutura para centrar esforços na ampliação de novos mercados

O que fazer quando suas ações estão caindo, seu balanço trimestral não foi aquela maravilha e um renomado instituto de pesquisa publica um relatório prevendo que sua empresa vai sumir do mercado dentro de cinco anos? Uma reestruturação, é claro! Oferecem-se algumas cabeças para aplacar a ira dos deuses e dar à imprensa especializada algo mais interessante do que ações em baixa para escrever a respeito. Os acionistas ficam mais calmos, porque têm a impressão de que algo está sendo feito.

Essa é a resposta que a Apple encontrou para as recentes turbulências que vinha enfrentando nos últimos meses. Por não conseguir produzir Power Macs em quantidade suficiente para atender à demanda, a empresa viu suas ações caírem 10%. Como se não fosse suficiente, a DataQuest publicou um relatório afirmando que o Windows 95 vai acabar com o OS/2 e reduzir à metade a fatia de mercado mundial do Mac OS. A resposta da Apple? Uma reestruturação total da empresa, que será orientada agora por áreas de negócios e não mais por tecnologias. Com isso, ela pretende centrar forças na ampliação dos mercados de entretenimento, educação e multimídia, enquanto mantém os nichos de mercado onde já tem uma posição forte.

A principal mudança foi a saída de Ian Diery, vice-presidente executivo e responsável pela divisão de hardware. Diery era considerado um opositor ao licenciamento do Mac OS e à política de clones. Ele saiu da empresa, assumindo a responsabilidade pela falta de Macs que impediu a Apple de ampliar sua fatia de mercado no ano passado. Segundo ele, sua prioridade era fazer a empresa sair do vermelho e não aumentar o *market share*.

A nova Apple terá duas divisões principais. A primeira será a de *Marketing Mundial e Soluções* para o usuário, que engloba a Claris e o eWorld, que vai enfocar os mercados de *home users*, negócios, educação e entretenimento. A segunda será a de *Pesquisa e Desenvolvimento*, que terá a missão de aumentar a integração entre os grupos de hardware e software e supervisionar as divisões *Newton*, *Tecnologias Avançadas* e *Licenciamento do Mac OS*.

A REVISTA DOS HACKERS

A nova geração de cyberpunks usa Mac, está ligada na Internet e lê a *MACMANIA*. É o que diz a revista *Veja*. Com três semanas de diferença, os suplementos *Veja Rio* e *Veja São Paulo* apresentaram matérias sobre os jovens da Geração Chip (sic), ostentando em suas capas o nosso Conselheiro Editorial, Muti Randolph, e o Editor de Arte, Tony de Marco. A revista penhorada agradece, mesmo com o discreto retoque de Photoshop na foto do Tony, que apagou nosso logo da camiseta.



DIVERTINDO-SE NO MACINTOSH

A linha Performa começa finalmente a pegar no breu nos EUA. O preço competitivo e as várias opções de expansão da linha 630 conquistaram os *home users* interessados em comprar um computador multimídia fácil de usar. E isso já está gerando dividendos. Depois de anos vendo desenvolvedores de software abandonando o barco Macintosh para pular no transatlântico Windows, a Apple começa a perceber um movimento contrário.

Grandes softwarehouses, como a LucasArts e a Virgin, estão mostrando um interesse cada vez maior no mercado Macintosh. Ambas afirmaram que vão portar seus games já existentes para o Mac e começar a lançar simultaneamente títulos para ambas as plataformas. A expectativa é de que esse interesse aumente com a chegada dos Power Performas em junho, e com o lançamento do Pippin, o console de videogame desenvolvido pela Apple e licenciado pela Bandai.

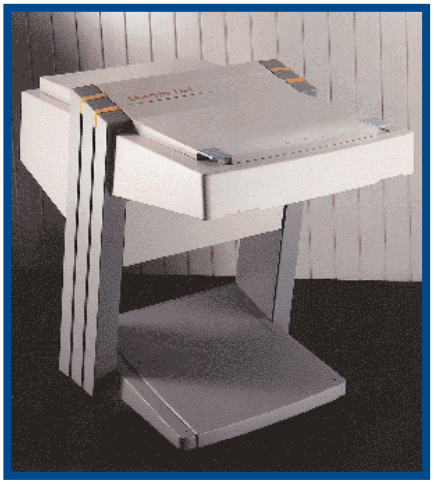
Aguarde para breve a chegada da versão Mac de *Dark Forces*, *Full Throttle*, *X-Wing* e *Tie Fighter*, todos da LucasArts. E no meio do ano, a Virgin vai lançar *The 11th Hour* e *The Daedalus Encounter*. As empresas citam os baixos custos de suporte técnico do Mac como um fator importante em sua decisão. E a boa notícia é que as versões não serão meras cópias dos jogos pecezistas, mas serão renderados novamente em alta resolução, para aproveitar as capacidades gráficas do Mac.

A BÍBLIA DA GUTENBERG

Representante da Linotype-Hell prepara entrada no mercado low-end

A Gutenberg, representante no Brasil dos produtos da Linotype-Hell, começou 1995 com planos ambiciosos e um novo mandamento: para cada cliente, uma configuração diferente, de acordo com o trabalho a ser executado. A empresa inaugurou um novo show-room, com o topo de linha de seus produtos para *highend publishing*, e pretende ampliar sua participação no mercado nacional de DTP, oferecendo soluções variadas para empresas interessadas em entrar no mercado de editoração eletrônica. As soluções vão desde um bureau *entry-level* (com um Power Mac, uma laser monocromática, um scanner plano de 1200 dpi e uma imagesetter Mark 10, a partir de US$ 35 mil) até uma estação de trabalho, capaz de retocar imagens de alta resolução e posicionar as páginas de uma publicação para saída em uma imagesetter de grande formato ou impressão direto na chapa.

Essa nova postura da empresa, que até o ano passado direcionava seus esforços de venda para sistemas de alto desempenho, atingindo apenas grandes gráficas e editoras, reflete uma mudança de posicionamento da própria Linotype-Hell e do mercado mundial de produtos para pré-impressão. As tecnologias nessa área têm evoluído muito rapidamente, a concorrência é acirrada e o mercado está ficando saturado. Os ganhos de produtividade estão trazendo um novo problema para gráficas e bureaus: não há tanto trabalho para tanta velocidade. A saída para os fabricantes é tentar atingir novos mercados, com produtos mais baratos e diversificados. Para o mercado high-end, a Gutenberg está comercializando no Brasil o Topaz, grande sucesso de vendas da Linotype-Hell, que vendeu algumas centenas de unidades ano passado. Um scanner plano comparável aos melhores scanners cilíndricos, facílimo de operar, com resolução de até 9.000 dpi e um design de nave espacial. O Topaz está sendo vendido no Brasil a US$ 100 mil, em sua configuração completa (com monitor calibrado, disk-array de 2 Gigabytes, placa Mac-CTU e o software LinoColor).



Dessa vez, os alemães capricharam no design

Gutemberg: (011) 224-8688

POWERBOOK POR US$ 1.000!

Compaq, tremei! A Apple anunciou uma redução de 27% no preço do seu modelo portátil *entry-level*, o PowerBook 150 4/120, que passou a custar a bagatela de US$ 1.069. Uma nova configuração do mesmo modelo também foi lançada a um preço inferior ao modelo original. Com 4 Mb de RAM e 250 Mb de disco, o 150 está custando nos EUA apenas US$ 1.229. Infelizmente, os macmaníacos brasileiros que pensavam que finalmente iam poder comprar seu objeto do desejo (que teoricamente chegaria aqui por volta de R$ 2.000) podem ir tirando o cavalinho da chuva. Segundo a assessoria da Apple, as mudanças de preço não afetam os preços dos modelos importados pela CompuSource.



Ricardo Teles

APPLE ENSINA A FAZER CD-ROM

Aprenda a fazer CD-ROM multiplataforma com a Apple. Durante três dias, especialistas americanos estarão em São Paulo para o New Media Forum, um workshop sobre como produzir CD-ROMs, que será realizado no anfiteatro da Universidade de São Paulo, patrocinado pela Apple, Adobe, Macromedia, Radius e Escola do Futuro.

O Brasil será o segundo país a ser visitado pelo fórum, que pretende correr o mundo. O objetivo do fórum é mostrar que o Mac é a melhor plataforma para a produção de multimídia, mesmo que seu público-alvo seja usuário de Windows.

As 300 pessoas inscritas vão tomar contato com softwares, como Macromedia Director e Apple Media Tool, e aprender como montar um projeto multimídia.

Entre os tópicos do workshop estão:

- A arquitetura aberta do Power Mac e do Mac OS
- Plataforma cruzada (Mac OS e Windows, os CD-ROMs híbridos)
- Demonstração de títulos para Macintosh e PC
- Ferramentas de hardware (CPU, RAM, discos de Armazenamento e cópias, captura de vídeo, etc)
- Ferramentas de software (Illustrator 5.5, Photoshop 3.0, Premiere 4.0, Apple Media Tool, Apple System 7.5, HyperCard, Director 4.0, FreeHand 5.0, Authorware 2.0, Collage 2.0, Infinit-D, VideoShop 3.0, Equilibrium, KPT Bryce, Morph 2.5, Strata, etc)
- Componentes da multimídia
- Metodologias de criação

Os melhores trabalhos realizados durante o curso serão reunidos em um CD-ROM, que será entregue aos participantes, um mês após à conclusão do evento. A taxa de inscrição é de R$ 125. Maiores informações pelo telefone (011) 262-0700.

New Media Forum
Dias: 16 a 18 de maio
Horário: das 8h30 às 20h



Pronto, acabou aquela lenga-lenga de bater só oito takes e ter que correr para descarregar

NOVOS PERIFÉRICOS

Apple lança impressora, CD-ROM e câmera digital

No final de abril, a Apple lançou nos EUA novos modelos de sua câmera digital QuickTake, da impressora jato-de-tinta monocromática StyleWriter e do seu drive de CD-ROM. Todos devem estar disponíveis no Brasil a partir de junho.

QUICKTAKE 150

Ao preço de R$ 1.170, a nova QuickTake tem o o dobro da capacidade de armazenamento da antiga, podendo armazenar 32 imagens a uma resolução básica de 640 x 480 pixels ou 16 imagens com a mesma resolução e milhões de cores. A QuickTake 150 tem também um campo maior que a anterior, além de possuir uma lente extra para fotos tiradas de 30 a 40 cm de distância.

STYLEWRITER 1200

Custando cerca de R$ 500, a nova StyleWriter é mais rápida e tem uma resolução maior (720 x 360 dpi) que a StyleWriter II. Traz também uma nova versão do PrintMonitor, que suporta algumas funções do QuickDraw GX, como impressão por *drag & drop* e marca d'água, sem precisar que o usuário instale o QuickDraw GX.

APPLECD 600E QUAD-SPEED

A Apple chega finalmente à era dos CD-ROMs com velocidade quádrupla. Com o dobro de velocidade do modelo 300e, ele opera com CD-ROMs de 3 e 5 polegadas e tem uma velocidade de 684.4 Kbps, o que, segundo o fabricante, dá a ele o posto de mais rápido CD-ROM do mercado. Alguns modelos da nova linha de Macs e Power Macs que será lançada em junho *(ver MACMANIA # 14)* já deverão vir com a versão interna do novo drive, o AppleCD 600i.

MAIS SOFTWARES!

Continuando o checklist das empresas que estão distribuindo softwares para Macintosh no Brasil, temos dois novos integrantes e um não tão novo assim.

A ArtCad (011-279-3988) promete entrar com tudo no mercado de DTP e computação gráfica, representando softwares muito conhecidos pelos quais o usuário brasileiro está ávido. A ArtCad pretende se tornar uma distribuidora de softwares para Mac e, segundo seu diretor Mário Firmino, vai oferecer preços bastante atrativos para empresas que queiram ser revendas de seus produtos. Entre os programas que a ArtCad pretende trazer a partir do segundo semestre, estão: Live Picture e KPT (HSC Software), QuarkXPress, Painter 3.0 (Fractal Design) e Specular Collage (Specular International), entre outros. Todos deverão ter um preço de 15 a 20% maior que o preço de lista nos Estados Unidos.

A Brazil Software (021-533-1726) está trazendo softwares de conectividade para o Mac, entre eles o Reflection 4+, programa para emulação de terminal UNIX no Mac. O programa permite a comunicação de um Macintosh com um *host* UNIX por modem ou por rede e suporta protocolos como FTP, Telnet, Kermit e XModem.

Outra novidade é que a Microsoft (011-514-7100) está prometendo importar regularmente para o Brasil toda sua linha de produtos para Mac, a partir de junho. Segundo Fernando Santos, gerente de produto da área Macintosh, a Microsoft deverá trabalhar com revendas específicas, direcionadas para o mercado Mac. Até o fechamento desta edição, essas revendas ainda não tinham sido definidas.

BIBLIOTECA BÁSICA

Você acabou de comprar seu Mac, já leu toda a sua coleção da *MACMANIA*, mas mesmo assim se sente perdido, intimidado diante de tantos procedimentos e funções a serem aprendidos? Bom, o primeiro conselho é: faça um curso de Macintosh *(ver MACMANIA #12)*. É chegado em um autodidatismo? Não domina o inglês? Então, a saída são os livros que existem sobre Mac no Brasil.

O mercado editorial brasileiro apresenta um cardápio que, se não é exatamente o mais extenso de todos, pelo menos apresenta pratos de consistência capazes de saciar o apetite dos usuários ávidos por mais informação. A maioria dos títulos disponíveis em português está mais voltada para os recém-chegados ao mundo Macintosh: dicas, truques, guias de referência rápida, sistema operacional... Ou seja, o trivial simples.

No incipiente mercado de livros para Mac, uma editora ocupa um lugar de destaque. A Callis é a editora do mercado brasileiro com o maior número de livros publicados – por volta de 20 títulos – enquanto outras editoras oferecem ao leitor no máximo duas minguadas opções.

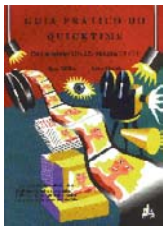
Dividimos os livros em três categorias: *Introdução ao Macintosh*, *Dicas e Truques* e *Programas Específicos*. O único livro que não se encaixou em nenhuma dessas categorias é o "Jargão" (Robin Williams e Steve Cummings, Editora Callis, 694 páginas, R$ 42,50). Apesar de não ser um livro específico sobre Mac, ele é indispensável na biblioteca de qualquer usuário de computador. "Jargão" é um dicionário de termos de informática com uma linguagem bastante acessível. Ele é rigorosomante biplataforma, como não poderia deixar de ser, já que sua autora, Robin Williams, é uma macmaníaca de carteirinha.

Luiz Fernando Araújo

SOFTWARES ESPECÍFICOS

Guia Prático do QuickTime

Callis Editora
Sam Miller e Arno Harris
R$ 23,00

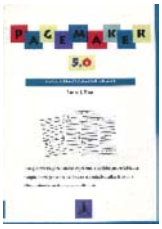


Além de dar noções técnicas e possíveis utilizações comerciais do QuickTime, este livro faz um apanhado dos softwares e hardwares disponíveis no mercado e explica passo-a-passo como utilizar o Adobe Premiere. O livro sugere também três configurações de equipamento para se trabalhar com multimídia, caso você seja um amador, um profissional ou um verdadeiro expert.

No final do livro, você encontra instruções sobre como obter junto à Callis Editora um disquete HD com filmes QuickTime e imagens PICT para serem utilizadas nos exercícios práticos. 370 páginas.

PagerMaker 5.0 - Para a Diagramação no Macintosh

Callis Editora
Laura J. Testa
R$ 24,04



Quem estiver querendo dar os primeiros passos no mundo do DTP encontrará neste livro um guia sob medida. Com 480 páginas, o livro disseca as novas características da versão 5.0 em relação à 4.2, explicando os recursos básicos, ferramentas do programa e rotinas para realização de uma peça gráfica. A autora concentrou suas atenções em dissecar ao máximo o programa de editoração, em lugar de se prender aos aspectos de criação, layout e design gráfico. A edição brasileira do livro é feita em papel jornal, o que torna seu preço um pouco alto em relação ao acabamento.

Manual Oficial do QuarkXPress 3.1

Callis Editora
Diane Burns e Sharyn Venit
R$ 34,87



Com uma edição sofisticada, apresentando páginas coloridas para reprodução de trabalhos feitos com esse software, o manual aborda conceitos básicos e terminologias, criação de página, layout de página avançado, impressão com separação de cores e estudos de casos, entre outros pontos. O manual é um calhamaço de 428 páginas e aborda as versões 3.1 e 3.2 do QuarkXPress.

A Bíblia do FileMaker Pro

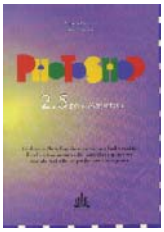
Callis Editora
Charles Rubin
R$ 22,59



Um guia para quem quer conhecer mais profundamente o banco de dados mais popular para o Mac. O livro aborda a versão 2.0 do programa e traz um guia passo-a-passo para criar funções sofisticadas como scripts, sumários e Apple Events. 420 páginas em papel jornal.

Photoshop 2.5 para Macintosh

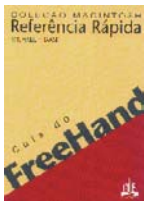
Callis Editora
Elaine Weinmann e Peter Lourekas
R$ 25,34



Um livro com texto enxuto, muitos exemplos e explicações acompanhadas de todos os boxes e janelas envolvidos nas operações. Muitas dicas e operações detalhadas passo-a-passo. Cumpre sua função de desmistificar um dos mais poderosos programas de edição de imagem. 200 páginas P&B e um encarte colorido de oito páginas com exemplos.

Coleção Macintosh Referência Rápida: MacDraw Pro/ Canvas/ HyperCard/ Word 5.0/ QuarkXPress

Callis Editora
Michael Fraase
R$ 7,04



Livretinhos baratos para quem ainda não domina o programa e não tem ou não quer ficar carregando o manual pra lá e pra cá. Ideais para se ter ao lado do Mac na hora do trabalho, mas não substituem os livros mais encorpados na hora de se produzir trabalhos sofisticados. Servem mais para lembrar onde estão determinadas funções ou como utilizar certas ferramentas.

Adobe Illustrator 3.2 Guia de Designer

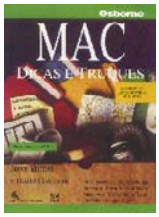
Callis Editora
David A. Holzgang
R$ 18,38



Título que explora a fundo um dos mais populares softwares de ilustração para o Mac. Ao longo de suas 332 páginas, o usuário encontrará dados fundamentais sobre o sistema 7 do Macintosh, a descrição de técnicas básicas de desenho, opções para a transformação de gráficos, utilização de imagens escaneadas, trabalhos com PostScript, além de exercícios para a prática orientada de cada ponto abordado e encarte com oito páginas em cores com exemplos de ilustrações geradas com o "Adobe Illustrator".

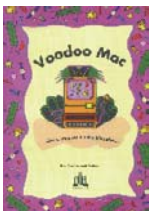
DICAS E TRUQUES

MAC - Dicas e Truques
Makron Books
Steve Michel e Dale Coleman
No prelo



Lançamento recentíssimo (abril/95). São 272 páginas recheadas de dicas com enfoque no usuário principiante. Além das dicas de praxe (rebuild no desktop, startup screen etc.), você vai encontrar dicas detalhadíssimas de praticamente todos os procedimentos usuais de um operador de Macintosh. Só para dizer como arrastar um documento para uma pasta o livro gasta cinco páginas. Mesmo não sendo totalmente System 7.5, o livro é o único que apresenta noções de AppleScript, Quickdraw GX, Easy Open e outras novidades.

Voodoo Mac
Callis Editora
Kay Yarboorugh Nelson
R$ 19,50



O mais *heavy user* dos livros de dicas publicados por aqui. É claro que, se você é realmente um *heavy user*, não vai precisar de um livro de dicas. Mesmo assim, se você está atrás daquele truque para mostrar aos amigos como você manja de Macintosh, esse é o livro. Sua única falha lamentável: a lista de revistas sobre Mac não inclui a *MACMANIA*. Esperamos que isso seja corrigido nas próximas edições ou seremos obrigados a falar mal dele. 288 páginas.

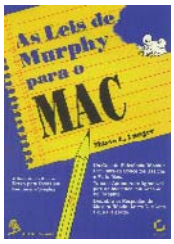
Macintosh- Truques Espertos
Axcel Books
Maria L. Langer
R$ 25,00



Dicas para quem já tem algum tempo de janela no Mac. Um bom balanceamento entre truques básicos e avançados. Como brinde, você ganha um ingresso para a Fenasoft 95, um petisco interessante para um livro que custa R$ 25,00. O livro dá dicas sobre como ejetar disquetes até como compartilhar arquivos entre um Mac e um PowerBook. O último capítulo é uma espécie de mini-manual do ResEdit.

INTRODUÇÃO AO MACINTOSH

As Leis de Murphy para o Mac
Makron Books
Maria L. Langer
R$ 35,00



É inevitável que, mais dia menos dia, o usuário de micros constate a máxima que diz "Se algo puder dar errado, certamente dará". Em "As Leis de Murphy para o Mac", Maria Langer parte dessa lei elementar do universo para levar ao usuário uma série de procedimentos capazes de fazer o mais completo débil mental utilizar um Mac com segurança e eficiência. Com 416 páginas, esse guia de orientação contra acidentes, apresenta boa organizaçao de tópicos, linguagem bem-humorada e ilustrações claras sobre o System 7, monitores, impressoras e programas como FileMaker Pro, PageMaker e Excel. Se você é daqueles que ainda confunde memória RAM com espaço em disco, este é o seu livro.

Introdução ao Macintosh Sistema 7
Callis Editora
Marvin Bryan
R$ 10,00



Uma das obras recomendadas para se iniciar no universo Mac. O autor, Martin Bryan, organiza informações básicas e avançadas sobre o sistema operacional, detalhando a compatibilidade do programa com os diferentes modelos do Mac. São apresentadas instruções detalhadas e ilustrações gráficas que reproduzem várias das telas do Sistema 7. Tudo bem que já estamos no System 7.5.1, mas mesmo assim, boa parte do livro ainda é bastante atual. 242 páginas.

O Jeito Macintosh
Callis Editora
Guy Kawasaki
R$ 9,52



Se existe algum livro indispensável no currículo de qualquer macmaníaco, é este. Não é um livro sobre a história da Apple, nem um livro de dicas, nem um guia de auto-ajuda para futuros executivos. É um pouco disso tudo e algo mais. Guy Kawasaki foi um dos primeiros Mac Evangelistas (funcionários da Apple pagos para convencer empresas que desenvolver software para o Macintosh é o melhor negócio do mundo) e conta o que diferenciava a Apple dos bons tempos das outras empresas de informática. 182 páginas.

Desvendando o Macintosh
Editora Campus
Peter Norton
R$ 28,80



Um livro que oferece ao público um enfoque mais tecnológico. Ao longo das 624 páginas, é descrito o funcionamento de um Mac, fornecidas dicas técnicas para melhorar o funcionamento dessa máquina, como é realizado o compartilhamento de informações entre os diversos programas e como o Macintosh se comunica com outros computadores. Detalhe: o livro é de 1989, uma época em que o topo de linha da Apple era o Mac IIcx rodando o System 6.0.2. Se você possui um Mac pré-68030, este é o seu livro.

O Pequeno Livro do Macintosh
Editora SalvaByte
Robin Williams
R$ 12,00



A autora (não confundir com o comediante) é uma das mais renomadas divulgadoras do Macintosh para não-iniciados. O texto é claro e agradável e a diagramação é uma das mais bem feitas entre os livros para Mac publicados por aqui. O único problema é o livro estar ultrapassado, tendo sido produzido na época de lançamento do System 7.0. 192 páginas.

EDITORAS

Axcel Books Rua da Glória, 344 10º andar
20241-180 Rio de Janeiro RJ
Tel (021) 221-8263 Fax (021) 252-5637

Callis Editora Rua Afonso Brás, 203
04511-010 São Paulo SP
Tel (011) 822-2066 Fax (011) 829-5882

Editora Campus Rua Sete de Setembro, 111
16º andar 20159-900 Rio de Janeiro RJ
Tel (021) 221-5340 Fax (021) 507-1991

Editora SalvaByte Caixa Postal 20311
04038-990 São Paulo SP
Tel 0800 11-5353

Makron Books Rua Tabapuã, 1348
04533-004 São Paulo SP
Tel (011) 820-6622/8528 Fax (011) 829-4970

BEBENDO DIRETO DA FONTE

A saída para o macmaníaco brasileiro é o aeroporto? Comprar programas e equipamentos no exterior não é nenhum bicho de sete cabeças. Conheça aqui os prós e contras da importação de softwares pelo correio.

por Carlos Eduardo Witte*

Todo Macintosh é uma ilha, rodeado por um oceano de PCs. Isso é mais ou menos o que todo pecezista de carteirinha tenta alegar quando justifica sua preferência pela Big Blue e seus derivados. Uma das críticas que mais ouvimos é justamente a ausência de softwares para Macintosh no mercado nacional. Verdade? Em parte. Hoje as principais empresas de software para Mac, como Adobe, Macromedia e Strata já têm representantes aqui no Brasil. No caso da Strata, os preços praticados aqui são os mesmos dos EUA.

Muitas das empresas ainda não têm representantes em terras tupiniquins. O que fazer quando é preciso comprar diretamente do exterior? Ou você recorre a um Apple Center, pagando preço de Apple Center, ou enfia as caras ligando para uma empresa, como a MacWarehouse ou MacZone *(veja box no fim da matéria)*. Ou ainda para as próprias empresas produtoras do software nos EUA. Mesmo porque muitas das empresas ditas importadoras vão fazer exatamente o mesmo caminho que você, importando inclusive em seu nome, com uma "taxazinha" de administração... Na maioria dos casos, existe uma boa diferença entre os preços praticados aqui e no exterior. Mas não se engane, se a diferença entre o preço lá fora e no Brasil não for maior que US$ 200, fique com a versão nacional. Não se esqueça de que para importar o software, você ainda estará sujeito às despesas de envio e um eventual imposto se certos procedimentos não forem seguidos. Bom, então vamos destrinchar um pouco esse processo aparentemente complicado.



PULANDO A BARREIRA DOS IMPOSTOS

Existem duas maneiras de se importar software para uso pessoal (não é válido para revendas ou comercialização): via correio ou courier ou através da guia de importação, esta última para valores acima de US$ 1.000 – limite de compra para importação via correio. As guias de importação são um processo lento e complicado, mais utilizado por empresas importadoras. 99% dos usuários comuns acabam trazendo via correio.

Para importar software como cópia única, pelo correio ou courier, na qualidade de pessoa física, você precisa de duas preciosidades do mundo moderno: cartão de crédito internacional e um aparelho de fax ou telefone. Cartão de crédito internacional hoje em dia é fácil... entidades ecológicas, jornais, até clubes de futebol já oferecem os seus. Entre ligar para o exterior ou usar o fax, prefira o fax. Pelo fax você escreve e sintetiza suas idéias e acaba saindo bem mais barato, pois você não está sujeito a esperas no telefone e ter de explicar várias vezes o mesmo item, além de ter toda a negociação feita por escrito. Isso é especialmente importante no quesito impostos.

Veja o caso dos softwares, por exemplo. O software costuma ser mais barato se comprado no exterior pelo seguinte motivo: como pessoa física, trazendo uma cópia para uso pessoal ou de sua empresa, você não está sujeito a IPI e ICMS, só ao imposto sobre o que exceder US$ 50.

No Brasil, a não ser em certos Estados, não há legislação específica que

determine o tratamento da Receita Federal para os nossos programinhas. O que existe são leis estaduais, como em São Paulo e Santa Catarina. Se puder, verifique se há legislação específica no seu Estado tratando de software. A tendência atual, em todo o âmbito nacional, é considerar o software como serviço, mas a legislação estadual pode deixar essa tendência expressa, isentando o software da tributação do ICMS.

Exemplo: em São Paulo existe o Decreto Estadual nº 35.674, de 15 de setembro de 1992, que tipifica software como produto não taxável a não ser em sua mídia. A mídia nada mais é que o próprio disquete, seu meio físico. Um programa como o Photoshop vem com uns 8 disquetes mais um CD, o que na pior das hipóteses chega a uns US$ 30/US$ 40, livrando você com folga dos impostos aplicados para encomendas acima de US$ 50. Mas é justamente aí que está o X da questão. Ao importar programas de computador é imprescindível que o revendedor discrimine na nota *(invoice)* o valor dos disquetes, CDs ou qualquer outro meio físico em separado do valor total do software. Caso você seja indagado do motivo de tal pedido, explique que software no Brasil é um *cultural device* e não está sujeito a impostos.

E aí está a importância do fax: procure obter do seu fornecedor nos EUA, por escrito, a certeza de que seu pedido será atendido. E só depois disso envie o número do seu cartão de crédito. A certeza é bem maior quando sai do boca-a-boca e passa para o papel.

A esta altura você deve estar se perguntando: por que todo esse trabalho se você está baseado em uma lei? Bom, porque o fiscal vai lhe taxar sobre o valor descrito na nota. E acredite, palavra de quem já passou por isso: uma vez caído nas malhas da burocracia brasileira... exigir os seus direitos é um processo, no mínimo, trabalhoso. O conhecimento da lei é importante para o caso do fiscal da receita estranhar que o Electric Image de US$ 7.500 custar só US$ 50 dólares. Ele não poderá taxá-lo contrariando a lei e o valor especificado na nota.

Mas não se preocupe. Empresas famosas, como a MacWarehouse, têm clientes brasileiros há longa data e já estão acostumadas com este procedimento. Você deverá resolver a compra com dois faxes somente. Você também poderá entrar em contato diretamente com as empresas produtoras do software. Entretanto, algumas dessas empresas têm representantes no Brasil, como é o caso da Adobe, e dirão a você para tratar diretamente com o representante brasileiro.

Se você não fala inglês, não se acanhe. Muitas empresas têm linhas de fax e telefone internacional, geralmente em espanhol e português de Portugal.



ENTREGA A JATO

As principais empresas de envio são: Federal Express, DHL, Airborne Express e UPS. Prefira as duas primeiras, pois estão presentes no Brasil também. As outras possuem apenas escritórios de representação. O preço da Airborne é o mais barato. Mas se vale a dica, compradores frequentes do exterior dizem trazer sempre via FedEx ou DHL. Você vai se impressionar com o serviço dessas duas empresas. Seu pacote chegará intacto e em um prazo tão curto que chega a ser de três dias.

O envio via courier é um pouco mais caro e o preço de envio depende do peso do pacote. Mas a segurança e o atendimento compensam. É uma garantia para seu investimento.



COTAÇÃO DE ESTUDANTE

Que tal poder comprar o PageMaker 5.0a por US$ 249? Ou então o FreeHand 5.0 por apenas US$ 195?

Bom, se você for estudante, professor ou uma instituição educacional, você pode obter esses preços, que variam de 30 a 80% do preço de lista dos softwares. Nada mais justo, não é? Ainda mais se considerarmos a situação financeira dos professores no Brasil. Existem empresas, como a The Software Source, que são especializadas na venda de software com desconto para estudantes, comumente chamado no meio acadêmico de *student edition*. A maioria dos softwares não tem restrições e são iguaizinhos à versão que você compra em qualquer lugar. São pacotes *full*, onde a diferença é um selo que vem colado à caixa e manuais: *"for educational use only"*.

Para comprar no exterior as versões de estudante (no Brasil, essa prática não se difundiu como nos EUA, infelizmente...), você precisa comprovar sua filiação a alguma instituição de ensino através de um dos seguintes documentos: identidade de estudante válida, grade de matérias que contenha seu nome, ficha de registro na escola/faculdade/universidade, recibo de pagamento de matrícula que contenha seu nome, um contrato ou certificado de professor, uma carta da escola comprovando seus vínculos acadêmicos e estudantis ou uma ordem de compra da própria escola. Apenas algumas empresas, como a Quark, exigem um documento à parte em que você deve alegar que utilizará o QuarkXPress em alguma atividade ligada à educação.

A maioria das empresas de software (e algumas de hardware) tem preços especiais de seus produtos para estudantes. Você pode também entrar em contato diretamente com a empresa que produz o software em que você está interessado, no caso de não haver o produto em empresas do tipo da Software Source.

Mas o melhor mesmo a se fazer é entrar em contato com a Source (pode ser até pela Internet - *veja box no fim da matéria)* e pedir seu catálogo gratuitamente pelo correio. Ele contém o formulário necessário para o pedido e todas as instruções necessárias. Lá estão os softwares mais conhecidos e mais difundidos. Caso não encontre no catálogo, convém ligar para lá e verificar se existe ou não a edição de estudante do programa que você procura.

Todo o processo de compra de software também é válido para este caso: nota somente com o valor dos disquetes, etc., como descrito anteriormente nesta matéria.

Uma dica: a Software Source deverá sugerir o envio pela Airborne Express, que trabalha no Brasil através de seus representantes. Peça por FedEx ou DHL, vai provavelmente custar o dobro, mas nesse caso a máxima *"you get what you pay for"* é verdadeira.



ONDE FAZER OS UPGRADES

Software só custa caro uma vez. A primeira versão do software que você compra, estudante ou não, vai custar uns preciosos US$ 400/US$ 500 em média. Mas a partir daí os upgrades custam baratos e sempre valem a pena. Do Strata Studio Pro 1.1 para o Strata Studio Pro 1.5, a diferença é de apenas US$ 99. Do FreeHand 4.0 para a versão 5.0, agora Macromedia, US$ 145. Com a vantagem de que a Adobe oferece um upgrade do FreeHand para o Illustrator 5.5 por um preço competitivo.

Mas e aí, dá para fazer os upgrades no exterior? Sim, é possível. Basta enviar seu número de registro e um fax com a cópia do primeiro disquete ou primeira página do manual da versão que você possui. Com as empresas produtoras do software, pode ser feito diretamente, muitas vezes basta o número de série e os dados enviados no cartão de registro.

Apenas atente para o fato de que não existe uma regra geral. Cada empresa tem sua própria política de atendimento e preços, ainda que não costumem variar muito. Prefira sempre as empresas famosas, como as já citadas MacWarehouse, MacZone, Mac Connection, etc.

Você também pode fazer o upgrade do seu software comprado nos EUA por um representante no Brasil. Mas sempre registre seu software. Do contrário, se quiser fazer seu upgrade, a representante perguntará pelo registro. Se você não tiver, a empresa fará por você, mediante uma pequena taxa.

Algumas empresas cobram uma "taxa de nacionalização" do programa. Se isso é justo ou não, cabe a você julgar.

Também valem para os representantes no Brasil as promoções dos EUA. Por exemplo: quem comprou o Photoshop 2.5.1 depois do dia 15 de junho de 1994 tem direito ao upgrade para a versão 3.0.1 gratuitamente. Fique atento, pois estas promoções não duram para sempre.



COMPRAR AQUI OU LÁ? EIS A QUESTÃO!

Mas há quem compre seus softwares no Brasil, apesar de, na maioria dos casos, os serviços de suporte deixarem a desejar. E pelo preço que você paga... os preços elevados nem sempre se tratam de má fé, mas sim de um problema de regulamentação (ou ausência dela...). As margens de lucro ficam reduzidas devido à incidência excessiva de impostos. Isso acaba prejudicando a implantação dos serviços de pós-venda.

Comprar seu software no exterior é uma solução meio capenga, pois além de você não ter o Procon para reclamar, é obrigado a enfrentar a burocracia brasileira para fazer a importação. O motivo pelo qual muita gente ainda compra direto lá fora é o preço. Além de contar com todos os benefícios oferecidos ao consumidor, devido à extraordinária concorrência no mercado americano.

Mas também não exageremos, o Brasil não é a ante-sala da inferno! As coisas vêm melhorando, as empresas que não oferecem suporte "oficial", às vezes oferecem uma alternativa informal, onde o próprio staff da empresa revendedora ajuda o novo usuário por telefone. Não deixa de ser um suporte pós-venda, mas ainda assim longe de ser as "Hot Lines" americanas e os inúmeros serviços via fax, 24 horas por dia, etc. A ABES (Associação Brasileira das Empresas de Software) vem lutando por uma regulamentação mais justa, que facilite a importação e alivie a carga tributária. Espere grandes melhorias no mercado quando essas idéias virarem lei.

Mas há exceções... *the Oscar goes to*... CAD Technology. Eles são representantes da Strata no Brasil, a empresa americana que produz os produtos Vision 3D e o Studio Pro, para modelagem e animação 3D.

Eles revendem toda a linha de produtos da Strata pelo mesmo preço pago no exterior com uma vantagem: você pode pagar em duas vezes. Também está previsto para o início de maio o serviço de suporte a estes produtos, bem como treinamento. E uma boa nova: são vendidos também as versões de estudante dos produtos, também pelo mesmo preço dos EUA. Se você trabalha com 3D, seus problemas aparentemente estão resolvidos.

É bom que existam empresas oferecendo esse tipo de serviço para a plataforma Mac, já que a gigantesca Microsoft, com seu Windows, está no Brasil oferecendo suporte inclusive via BBS e com seus softwares já localizados para o português.

O que se espera é que se faça uma regulamentação que se permita trabalhar com preços dentro da realidade nacional e que também se incentive a localização dos softwares e os preciosos serviços de pós-venda, grandes conquistadores de novos usuários. E assim, o mercado por aqui se desenvolva. Mas isso só vai acontecer quando a lei deixar de considerar nossos softwares e hardwares na mesma categoria de televisores e fornos de microondas.

FIQUE LIGADO!

Big Blue - Apelido da IBM.

Upgrade - Atualização de um software para uma versão mais recente ou de um hardware para um modelo mais potente. Pode ser pago ou gratuito.

CARLOS EDUARDO WITTE
Desenvolve tese de graduação em arquitetura multimídia e é consultor na área gráfica para Quick Prints.
*agradecimentos a Paulo Frank Coelho da Rocha

ONDE COMPRAR*

LOJAS DE MAC NOS EUA

Mac Warehouse
Fax:001-908-905-9279
Tel:001-908-367-0440
CompuServe code:
GOMW

The Mac Zone
Fax:001-206-603-2500
Tel:001-206-603-2560
CompuServe code:
GO MZ

The Software Source Co., Inc.
Fax:001-908-528-9378
Tel:001-908-528-0030
sftsws@aol.com (e-mail)

Mac Connection
Tel:001-603-446-4444
Fax:001-603-446-7791

REPRESENTANTES NO BRASIL

Cad Technology
(Strata)
Tel:(011) 829-8257
Fax:(011) 246-8568

CI-Compucenter
(Macromedia-Adobe-Microsoft-Frame-Symantec)
Tel:(011) 257-0577
Fax:(011) 257-7711

MultiSoluções
(Adobe)
Tel:(011) 816-6355
Fax:(011) 210-6294

Oksman
(Pixar)
Tel:(011) 257-7874
Fax:(011) 257-7874

* Veja mais empresas em Tid Bits página 9

IMPRESSORAS JATO-DE-TINTA: CORES AO ALCANCE DE TODOS

Em março de 1994, a *MACMANIA* publicou uma matéria sobre impressoras coloridas, que mostrou como elas estavam deixando de ser apenas um item de luxo e começando a ficar acessíveis ao usuário particular. Hoje, um ano depois, podemos dizer que isso já é realidade. O preço das impressoras coloridas caiu drasticamente, a qualidade melhorou e novas opções para o usuário Mac brasileiro apareceram.



Fotos: Ricardo Teles

O que era supérfluo há pouco tempo, hoje é necessário e trivial. Testamos cinco impressoras jato-de-tinta, compatíveis com o Macintosh, disponíveis no mercado nacional e o resultado foi surpreendente. Todas apresentaram uma qualidade de imagem muito boa para o uso em layouts ou provas coloridas de baixa resolução.

As jatos-de-tinta não são recomendadas para trabalhos com muitas cópias, devido à rapidez com que acabam seus suprimentos (cartuchos de tinta) e à sua velocidade, contada em minutos por página e não em páginas por minuto, como é comum em impressoras laser. A tinta em dois cartuchos (CMY e preto) – característica dos modelos mais baratos – é, como diria o saudoso Vicente Matheus, uma "faca de dois legumes". Por um lado, barateia o custo do suprimento, por outro, se uma das cores acaba, você é obrigado a jogar o cartucho e as outras duas fora. Um cartucho tricolor dura cem páginas, em média.

Depois de analisar a relação custo/benefício das impressoras testadas, chegamos à conclusão que só existe um caso para quem acabou de comprar um Mac não comprar uma impressora colorida. Se você vai trabalhar com editoração eletrônica, sua primeira opção deve ser uma impressora laser monocromática PostScript de 600 dpi. Elas são mais rápidas, têm suprimentos (toner sólido) mais baratos e duráveis e podem eventualmente ser utilizadas para dar saída em trabalhos simples em filme para confecção de fotolitos. Se essa não é a sua área ou se você já tem uma laser, uma impressora colorida provavelmente é a sua mais provável intenção de compra. Leia o texto abaixo, compare os testes e veja qual se adequa mais à você.

HP 560C

Comecemos pela que apresenta a qualidade que mais agrada a todos: preço baixo. A R$ 800 (preço na revenda, mas você pode – e deve – pechinchar, principalmente se estiver comprando em conjunto com outros equipamentos), a HP 560C é ideal para o *home user* que está mais interessado em imprimir em cores a última obra-prima do seu filhinho para mostrar aos amigos do que na qualidade da imagem (se bem que podem ser atingidos bons resultados com o uso de papel especial).

O design soviético das impressoras HP incomoda os espíritos mais sensíveis a esse tipo de coisa, mas para outros pode representar robustez e segurança. Suas principais vantagens são o software e o manual em português e poder contar com a rede de distribuidores HP para assistência técnica e compra de suprimentos. Se você mora distante de um grande centro urbano (ou se não existe revenda Apple em sua cidade), pode valer a pena comprar do maior fabricante de impressoras jato-de-tinta do mundo.

APPLE COLOR STYLEWRITER 2400



A Apple concorre na mesma faixa da HP 560C, com uma diferença marginal de preço. Apenas a qualidade superior da impressão compensaria esta diferença, mas a Color StyleWriter ainda tem alguns trunfos na manga. O primeiro é o tamanho, praticamente a metade da HP 560C. A Color StyleWriter é a menor e mais leve das impressoras testadas, o que pode ser um fator importante para usuários com problemas de espaço. Outra vantagem é ser uma impressora Apple, totalmente compatível com o hardware e o software que você está utilizando. É a única impressora que já vem com um

drive especial para QuickDraw GX, por exemplo. Dada a situação caótica que o mercado Macintosh atravessa no momento, essa vantagem pode muito bem se transformar em uma desvantagem. Foi bem difícil encontrar uma Color StyleWriter 2400 entre as revendas autorizadas e Apple Centers de São Paulo. Nem a própria distribuidora CompuSource possuía um modelo que pudesse ser utilizado em nossos testes. Agradecemos à revenda MacWorld que nos cedeu uma Color StyleWriter para a realização dos testes desta reportagem.

Enquanto a Apple não chega ao Brasil e resolve esta situação, talvez seja mais cômodo optar pela HP 560C, com uma qualidade menor, ou pela Epson, pagando um pouco mais.



EPSON STYLUS COLOR

A Epson Stylus Color pesa um pouco mais no quesito custo, mas, em contrapartida, acrescenta também alguns pontos na qualidade. É a única impressora testada que apresenta a opção de impressão a 720 x 720 dpi (somente com o uso de papel especial). Nessa resolução, imagens escaneadas mostraram uma nitidez e riqueza de detalhes maior que as obtidas em impressoras mais caras, como a Tektronix e a HP 1200C/PS. O texto e o degradê PostScript, no entanto, ainda ficaram abaixo das impressoras que trabalham com essa linguagem.

Outra vantagem da Stylus é ser compatível com Mac e PC, importante para quem trabalha com os dois equipamentos. Mesmo a 360 dpi, ela já apresenta resultados superiores às concorrentes mais baratas.

Sua principal desvantagem é a velocidade. A Stylus é a mais lenta das impressoras testadas, quando utilizada em seu modo de alta resolução. Uma página complexa, com texto, cor no fundo e imagens em TIFF e EPS posicionadas, chegou a demorar 30 minutos para ser impressa na resolução de 720 x 720 dpi. Isso com o agravante da impressora, em sua configuração básica, não possuir conexão AppleTalk, apenas serial, o que significa que ela utiliza a capacidade de processamento do Mac para imprimir, bloqueando o uso da CPU. A Epson oferece um kit para interface AppleTalk, o que possibilitaria ligar a Stylus a uma rede, além de permitir a impressão em background, por R$ 460.

Indicamos a Epson Stylus para artistas gráficos, que necessitam de uma impressora barata para gerar imagens coloridas de grande impacto e tenham bastante tempo disponível. Se você quer qualidade e pode se dar ao luxo de deixar seu Mac imprimindo enquanto toma um cafezinho (ou vários cafezinhos) não titubeie, essa é a sua máquina. A espera será recompensada.

HP 1200C/PS

Aqui começamos a andar em outro patamar. Impressoras PostScript são mais caras e direcionadas ao mercado corporativo. Imprimem mais rápido e têm uma definição de texto muito superior a das impressoras QuickDraw.

Além de todas as vantagens da HP 560C, este modelo acrescenta uma outra, a velocidade. A HP 1200C/PS se mostrou a mais rápida das impressoras testadas, liberando o Mac poucos segundos após o *spooling*. A qualidade do texto impresso se mostrou imbatível, principalmente em tipos com corpo pequeno.

A única recomendação que fazemos é que, para a maioria das aplicações na área gráfica, a configuração básica da impressora (4Mb de RAM) é insuficiente. Com essa configuração não é possível, por exemplo, imprimir uma página medianamente complexa editorada no QuarkXPress. A HP 1200C/PS só começa a mostrar realmente a que veio a partir dos 8Mb de RAM.

Cheque com a revenda o preço do upgrade de memória antes de efetuar a compra.



FIQUE LIGADO!

Ink-Jet - Jato de tinta. Tecnologia de impressão em que tinta líquida armazenada em cartuchos é espirrada no papel através de microfuros.

Driver de impressão - Documento localizado na pasta Extensions e que aparece no Chooser na forma do ícone da impressora correspondente. É nele que estão guardadas as informações e os comandos para controle da impressora.

Imagem original

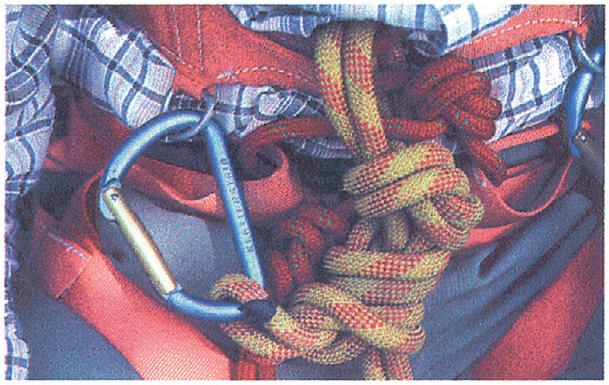


Garamond 36 pt

Helvetica 14 pt

Times 7 pt

Epson Stylus Color

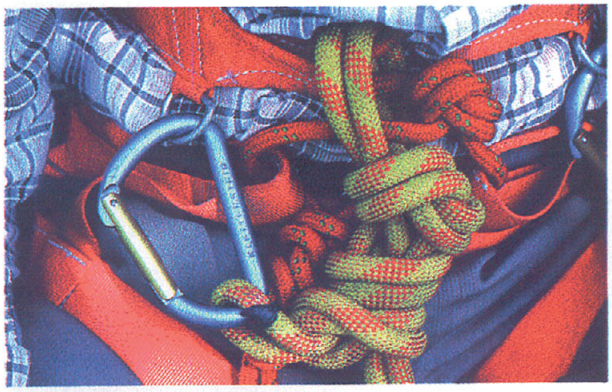


Garamond 36 pt

Helvetica 14 pt

Times 7 pt

Color StyleWriter 2400

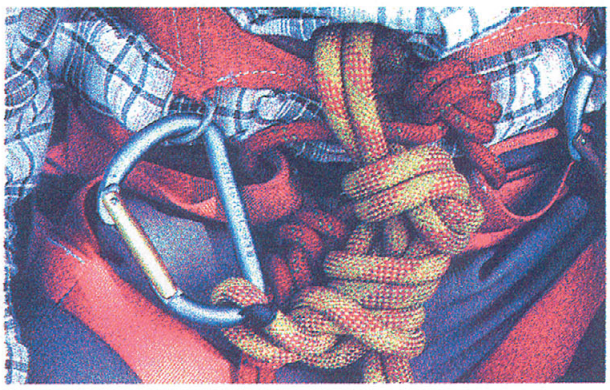


Garamond 36 pt

Helvetica 14 pt

Times 7 pt

HP DeskWriter 560C

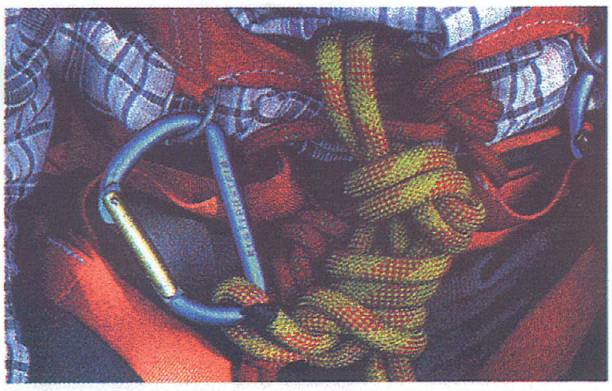


Garamond 36 pt

Helvetica 14 pt

Times 7 pt

HP Deskjet 1200C/PS

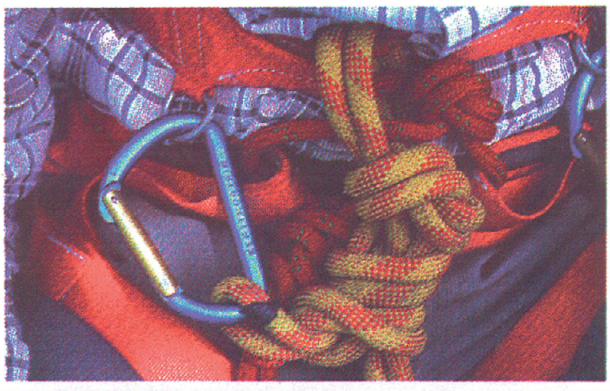


Garamond 36 pt

Helvetica 14 pt

Times 7 pt

Tektronix Phaser 140



Garamond 36 pt

Helvetica 14 pt

Times 7 pt

VOCÊ DECIDE!

Qual a melhor impressora jato-de-tinta do mercado? Mesmo levando em conta que velocidade, conectividade, compatibilidade e preço são itens fundamentais, a qualidade de impressão é o que mais importa. Compare na página ao lado a imagem original com o resultado das cinco impressoras testadas. Utilizamos um TIFF em 300 dpi, um EPS de um blend, feito no Illustrator, e exemplos de textos digitados no QuarkXPress em vários tamanhos para analisar os pontos fortes e fracos de cada impressora. Veja os resultados e escolha a sua!

DICAS PARA IMPRESSÕES COLORIDAS

1 Teste diferentes tipos de papel. Os resultados das impressoras jato-de-tinta mudam drasticamente quando é utilizado o papel especial fornecido pelo fabricante, que pode custar de R$ 0,20 a R$ 1,00 a folha. As cores ficam mais brilhantes, os degradês mais suaves e, quando comparada com a impressão em papel comum, a diferença é tão grande que parece que foi utilizada uma impressora diferente. O papel especial da HP, por exemplo, tem uma cobertura tão brilhante que parece mais uma folha de plástico. Mas você não precisa utilizar apenas o papel fornecido pela empresa que produz a impressora. Teste outros tipos de papel e veja o resultado que você pode conseguir.

2 Não imprima imagens em formato DCS EPS posicionadas em programas de DTP. Este formato é o mais indicado para dar saída de fotolitos em imagesetters, mas não deve ser utilizado com impressoras coloridas. O motivo é que essas impressoras se baseiam apenas no preview da imagem para imprimí-la, gerando um resultado bem inferior ao de uma imagem salva em formato TIFF.

3 Experimente todos os *settings* de impressão. Imprimir em cores é um processo de tentativa e erro. Todas as impressoras têm opções variadas para modificar a maneira como uma imagem é impressa. Teste todas e escolha a que mais lhe agrada. Se a impressora for compatível com o ColorSync, utilize-o para deixar as cores do material impresso mais parecidas com a imagem da tela.

4 Consulte o fabricante sobre updates do driver de impressão. Devido às constantes atualizações do sistema operacional, volta e meia você pode ter algum problema devido à incompatibilidade entre um driver de impressora antigo e uma nova versão do Mac OS. Pergunte periodicamente ao fabricante da sua impressora sobre updates do driver. Mesmo que não haja conflitos, você pode estar perdendo vantagens adicionadas ao novo software, como compatibilidade com o QuickDraw GX, ColorSync ou código nativo para Power Mac.

TEKTRONIX PHASER 140

Líder no mercado de impressoras de alta qualidade, a Tektronix decidiu ano passado entrar no mercado de jatos-de-tinta para o mercado corporativo, com sua Phaser 140. Com capacidade para PostScript level 2, processador RISC próprio, compatibilidade com Macs e PCs, portas LocalTalk, paralela e Ethernet, ela é a melhor opção para empresas que queiram uma impressora colorida de baixo custo para ser compartilhada em rede, principalmente em ambientes multiplataforma.

A Phaser 140 utiliza o mesmo mecanismo de impressão da Color StyleWriter 2400 (fabricado pela Canon). Sua qualidade de impressão é excelente, tanto em gráficos quanto em imagens escaneadas, com cores vivas e brilhantes. O design é moderno e arrojado e, apesar de contar com todas as características de uma impressora para uso em empresas, ela é bem pequena, perdendo em tamanho apenas para a da Apple.



Apesar de ser mais lenta que a HP 1200C/PS, a jato-de-tinta da Tektronix mostrou um melhor controle das cores e maior fidelidade à imagem da tela. Textos e desenhos PostScript têm uma definição muito boa, rivalizando com a de impressoras laser. A Phaser 140 conseguiu se desincumbir de páginas complexas sem o menor problema.

HEINAR MARACY

MAIORES INFORMAÇÕES

CompuSource - (011) 820-1112
Epson - (011) 813-3044
Hewllet-Packard - (011) 726-8090
MacWorld - (011) 531-9644
Tektronix - (011) 543-1911

IMPRESSORAS JATO-DE-TINTA: ESCOLHA A SUA

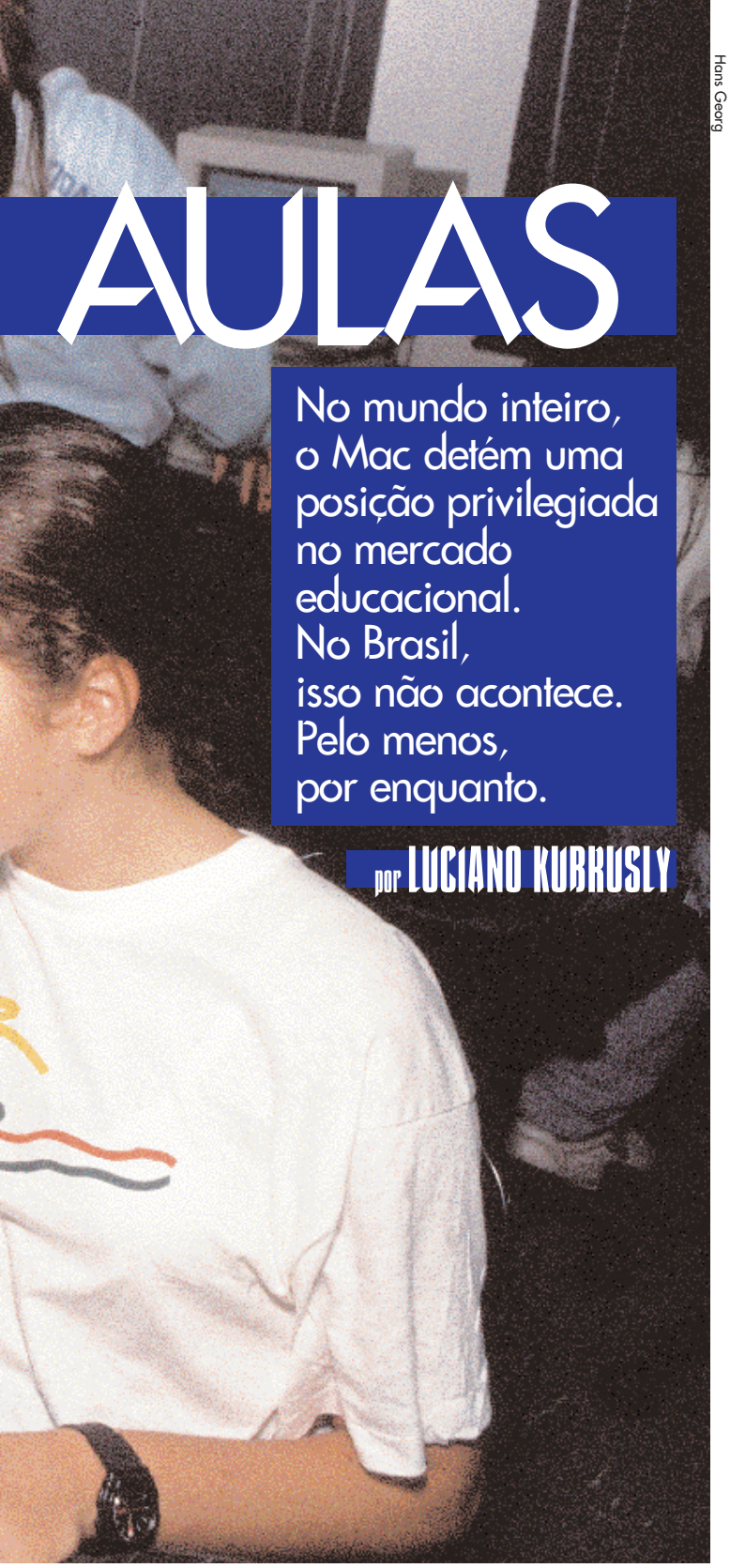
Impressora	Preço (R$)	Linguagem	Resolução (dpi)	Cartuchos	Compatibilidade	Preço do Cartucho (R$)
Apple Color Stylewriter 2400	890	QuickDraw	360	2 (Preto e CMY)	MAC	Preto=14/CMY=15
Epson Stylus	937	QuickDraw	720	2 (Preto e CMY)	MAC/PC	Preto=27/CMY=55
HP 560	800	QuickDraw	300	2 (Preto e CMY)	MAC	35
HP 1200	2.400	PostScript	300	4 (CMYK)	MAC	35
Tektronix Phaser 140	3.000	PostScript	360	4 (CMYK)	MAC/PC	15

O MAC VAI ÀS



Alunos do Colégio Palmares têm à sua disposição uma sala cheia de Macs conectados em rede. O uso dos computadores é integrado com as diversas disciplinas do currículo.

Que a educação brasileira é falha, até o Fernando Henrique já sabe. Mas que ela representa um tremendo mercado para a informática, poucas empresas descobriram. Mesmo sem analisar o quanto o ensino aqui no Brasil está atrasado e sem considerar as explicações "intelectuais" existentes para tal fato lamentável e suas consequências, percebe-se que o mercado educacional de informática, tanto o particular quanto o público, ainda é praticamente virgem. Percebe-se, também, que é potencialmente muito lucrativo: só o Estado de São Paulo reúne mais de 3 mil escolas particulares e públicas. Nenhuma outra empresa de informática detém tantos recursos para a área educacional como a Apple. Desde o Apple II, a companhia vem investindo na pesquisa e no desenvolvimento deste mercado e hoje colhe os frutos deste cuidado: grandes parcelas de suas vendas no mercado americano vêm da educação. Além de oferecer inúmeros softwares educacionais, a Apple está em praticamente todas as universidades e colégios norte-americanos. Afinal, lá ninguém esquece



Hans Georg

AULAS

No mundo inteiro, o Mac detém uma posição privilegiada no mercado educacional. No Brasil, isso não acontece. Pelo menos, por enquanto.

por LUCIANO KURKUSLY

que o estudante de hoje será o executivo de amanhã. Segundo Ian Adam, executivo responsável pela implantação da Apple Computer Brasil, o mercado educacional será uma das áreas estratégicas para o crescimento da plataforma Macintosh no país. Esta matéria tem como objetivo mapear as iniciativas que já existem por aqui com o uso do Mac na educação, compará-las com o que é feito lá fora e mostrar para alunos e educadores quais as razões para utilizar o Macintosh em um projeto educacional.

MAC: É ASSIM QUE SE ESCREVE

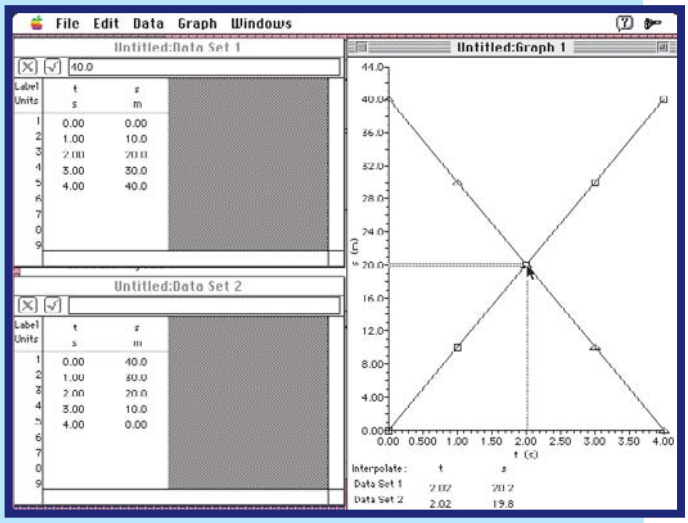
Este investimento da Apple em pesquisa e desenvolvimento obteve enorme sucesso. Hoje, nos Estados Unidos, quando se fala em informática na educação, os educadores pensam na Apple. O College Makinney, no Texas, é um bom exemplo. A escola dispunha de alguns milhares de dólares para investir em um projeto educacional ligado à informática. Escolheu o Mac e agora dispõe de um elogiado núcleo de informática. Quem entra no College Makinney nota uma multidão de alunos, contentes e serelepes, sentados em almofadas, teclando freneticamente PowerBooks da linha 500 em seus colos, com as costas apoiadas em grandes pilares vermelhos.

Entretanto, quem olha com mais atenção, percebe que seus PowerBooks estão, na verdade, conectados aos pilares através de conectores seriais e telefônicos, localizados em sua base. Cada aluno tem acesso direto à Internet e ao servidor do colégio. Assim, eles podem realizar seus trabalhos confortavelmente instalados e com acesso a um volume descomunal de informações. Isso cria a oportunidade dos trabalhos escolares serem muito mais completos e recheados de imagens e dados. Além, é claro, de ser muito mais interessante trabalhar com um trackpad ou um teclado e um monitor Mac, do que uma folha de papel sulfite e uma caneta Bic. Nesta mesma escola, o administrador do núcleo de informática monitora toda a rede da sua sala. Possui também um "estoque" de PowerBooks 500 que os alunos podem emprestar ou trocar, se os que estiverem usando apresentarem algum problema. Além da possibilidade de utilizar os PowerBooks em seus trabalhos domésticos, os alunos ainda desfrutam de salas de aulas recheadas de Performas e Power Macs. Segundo seus orientadores, o aprendizado se torna muito mais dinâmico. Enquanto os computadores de mesa são compartilhados por todos os alunos, o empréstimo de PowerBooks só acontece para as classes equivalentes ao 2º grau brasileiro.

Ao iniciar o projeto, o custo de manutenção dos computadores Macintosh representava a maior preocupação do College Makinney. Afinal, qualquer computador que passa por operadores diferentes, sempre tem maior tendência a apresentar problemas. Nesse caso, parece que a magia do Mac entrou em ação e, com a ajuda dos alunos, que se tornaram bastante cuidadosos, os problemas são raros.

No ensino superior, o uso mundial do Mac também é extremamente difundido. Não há universidade séria que não disponha de Macs (até universidades brasileiras já têm). O Mac é o objeto do desejo de dez entre dez estudantes universitários americanos, que sonham em passar o resto do curso dedilhando seus trabalhos nos recursos multimídia, disponíveis nos computadores Apple, acessando a Internet e, é claro, desfilando com o cobiçado logo da maçã pelo campus.

Além deste "talento natural" do Mac na educação, a Apple estimula tremendamente este mercado através dos descontos que oferece para estudantes e professores, do suporte que fornece aos desenvolvedores e dos produtos específicos que produz, voltados especificamente para a educação.



O software Galileo é utilizado nas aulas de Física do Colégio Palmares

PALMARES: A EXCEÇÃO

Toda regra tem sua exceção. Existe uma escola em São Paulo onde o Mac não é um OVNI, nem é utilizado apenas em aulas "de informática" ou de artes gráficas. O Colégio Palmares possui uma sala com quinze Quadras 605 e um Quadra 660AV que são utilizados por diferentes disciplinas para ensinar aos alunos desde noções de Física, com o software Galileo, até executar trabalhos multimídia de História e Geografia, com o HyperStudio. Segundo Helio Marcos Toscano, assistente da diretoria, o Palmares optou pelos Macs devido ao baixo custo de manutenção e suporte dos equipamentos e à possibilidade de ligá-los em rede sem investimentos adicionais, graças ao AppleTalk.

"Acredito que o Macintosh só não é mais utilizado pelas escolas brasileiras por falta de conhecimento do produto. Quando decidimos optar pelo Mac, nós também não tínhamos esse conhecimento, eu havia tido apenas um contato rápido com experiências realizadas nos EUA", diz Hélio. "Foi um risco que corremos e hoje posso dizer que foi uma decisão acertada. Gastamos cerca de US$ 100 mil na época. Hoje esse custo seria 20% menor, devido à queda de preço dos equipamentos. Em um ano e meio de uso, nunca tivemos que chamar um técnico para resolver problemas com os softwares ou hardwares instalados."

Os Macs são utilizados por todos os alunos da escola, do pré ao 3º Colegial. A maioria das crianças possui um PC em casa e mexe com o Mac na escola. "Não há conflito. As crianças não estão interessadas em discutir plataformas, o que importa são os softwares. Como uma planilha ou um processador de textos tem a mesma cara no Mac ou no PC, o uso de um ou outro é indiferente para o aluno."

E O BRASIL, COMO FICA?

Enquanto nos Estados Unidos os computadores já deixaram os "laboratórios de informática" dos colégios e invadiram as salas de aula, como uma ferramenta de trabalho e aprendizado, no Brasil ele ainda é tratado – com raras exceções – como um OVNI. Informática ainda é uma matéria à parte, onde se aprende o desnecessário para aqueles que farão do computador sua ferramenta de trabalho e não tem como objetivo de vida se tornar programadores ou analistas de sistema.

Aqui o aluno ainda tem pouco contato com o computador. Para realizar suas tarefas escolares, recorre ao velho estilo da pesquisa manual e, simplesmente, contrata alguém para datilografar seu trabalho.

Na sua maioria, os estudantes brasileiros utilizam o computador que o pai tem em casa como brinquedo (adora jogar), mas não explora a potencialidade destas máquinas. Só vai ter um contato maior com a máquina quando estiver trabalhando, quando a empresa passar a exigir isso dele. Como conseqüência, os jovens que acabam de se formar na faculdade, chegam ao mercado profissional com duas tarefas pela frente: aprender as especificidades do seu emprego e utilizar os softwares necessários para isso.

De frente para os alunos na sala de aula, as classes brasileiras exibem os sagrados detentores do saber, os professores – que deveriam ser os maiores incentivadores para a difusão do uso do computador. No entanto, boa parte deles demonstra pouco interesse, um pouco por desconhecimento dos recursos que o computador oferece e outro tanto por temer que as "máquinas do demônio" ocupem seus lugares, passando a tutorar o aprendizado dos alunos.

O Mac está presente em diversos cursos no Brasil. No entanto, na maioria deles, o Mac não foi adotado exatamente por suas características educacionais, mas sim por causa de suas tradicionais qualidades e facilidades de utilização, especialmente em artes gráficas e projetos arquitetônicos. A FAU (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP), a Escola Panamericana de Artes e o Colégio Magno – todos localizados em São Paulo – representam exemplos destes casos.

ALGO COMEÇA A MUDAR

Mesmo sem a Apple estar oficialmente instalada no país, já existem algumas iniciativas de uso no Mac na área educacional. Ainda são ações isoladas, fruto do contato pessoal de educadores com o Macintosh. Eles percebem as vantagens comparativas do Mac em relação ao PC, mas acabam desenvolvendo projetos que acabam sendo portados para o Windows para serem comercializados.

A Escola do Futuro é um projeto desenvolvido dentro da USP, coordenado pelo professor Frederic Lito, com o apoio do CNPQ. Trata-se de um centro de estudos avançados sobre a educação e suas formas. Como sempre, se o tópico é o futuro, sua principal plataforma não poderia mesmo deixar de ser o Mac. A Escola do Futuro procura novas formas para o ensino e as divulga para educadores e alunos, através de diversas conferências com seus bolsistas e de cursos abertos



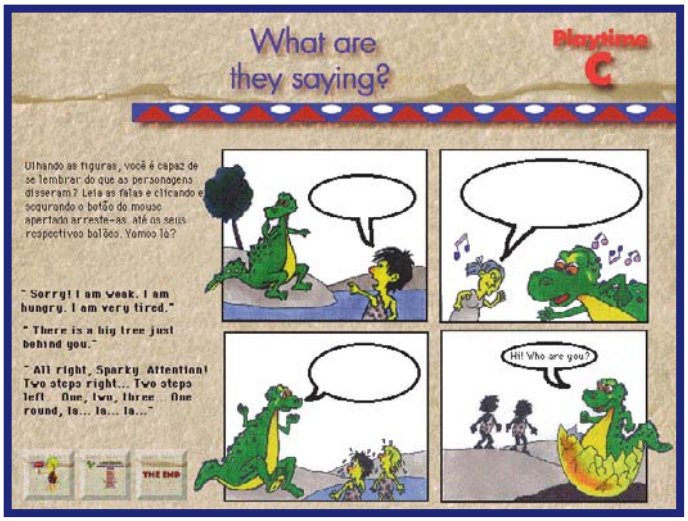
Hans Georg

A turma da Escola do Futuro: pesquisadores desenvolvendo multimídia com Macs e PCs

dirigidos ao público em geral, dentro da própria escola. Para realizar esta importante tarefa, a Escola do Futuro conta com 72 pesquisadores – bolsistas pagos pelo CNPQ –, divididos em cinco núcleos distintos: *Linguagens Interativas* (Multimídia), *Ensino de Ciências Via Telemática, Ensino de Humanidades Via Telemática, Centro Coordenador da BBS Pública* e *Núcleo de Administração e Infra-Estrutura*. Cada uma destas áreas possui tarefas específicas. O *Núcleo de Administração* é o único que não tem projetos voltados para pesquisa, pois sua função é viabilizar as condições necessárias ao desenvolvimento do trabalho dos outros núcleos.

A SALA DE AULA DE AMANHÃ

Um dos mais sensacionais projetos da Escola do Futuro é a sala de aula do futuro. Criada dentro da própria escola, está sendo financiada pela Unisys, empresa fabricante de computadores IBM-PC (portanto, concorrente da Apple). Até ela teve que se curvar diante da soberania do Mac na educação e comprou 25 Power Macs 6100AV. Doou também igual número de PCs e construiu o ambien-



Sparky, o Dinossauro: projeto de livro interativo para o ensino de inglês

SOFTWARES DO FUTURO

O núcleo mais produtivo e fértil em idéias da Escola do Futuro é o de *Linguagens Interativas*, coordenado pela professora Brasilina Passarelli. Dedicando-se a criar novas formas de ensino e de comunicação, utiliza a multimídia e, por conseqüência, o Macintosh. Deste núcleo, já saíram vários trabalhos realizados no Macromedia Director, HyperCard e até mesmo projetos híbridos: a arte da interface é criada em Mac e a montagem feita em PC com o ToolBook.
Aqui estão alguns deles:

COMO ABRIR SUA EMPRESA

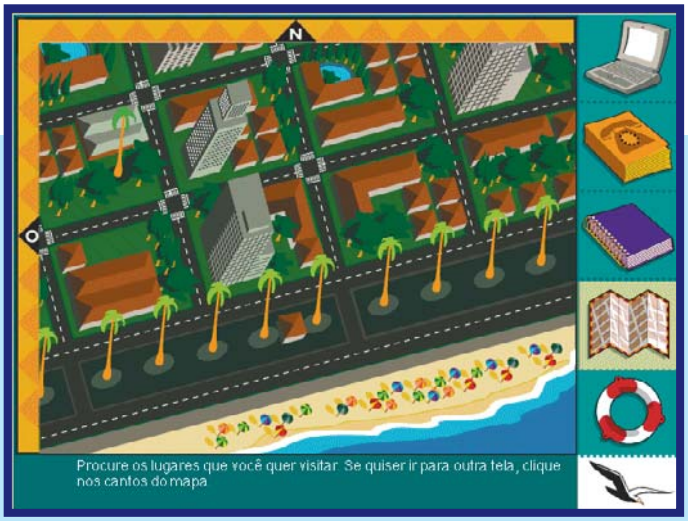
Game feito por encomenda para o Sebrae (Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas) que mistura *SimCity* com *Onde Está Carmem San Diego?*. O jogo ensina pequenos empresários a elaborar um plano de negócio, fazendo com que eles procurem informações através de um passseio pela cidade. Uma versão em CD-ROM para Mac e PC deve ser lançada e distribuída pelo Sebrae ainda este ano.

DESMISTIFICANDO O MICRO - VERSÃO 2.0

Feito para a CESP que, atualmente, está negociando com editoras a publicação comercial do produto. Transmite conceitos sobre o funcionamento dos computadores através de passeios metafóricos de uma nave espacial pelos diversos "mundos" da computação (o hardware, o software, etc).

ESCOLA DO FUTURO NA INTERNET

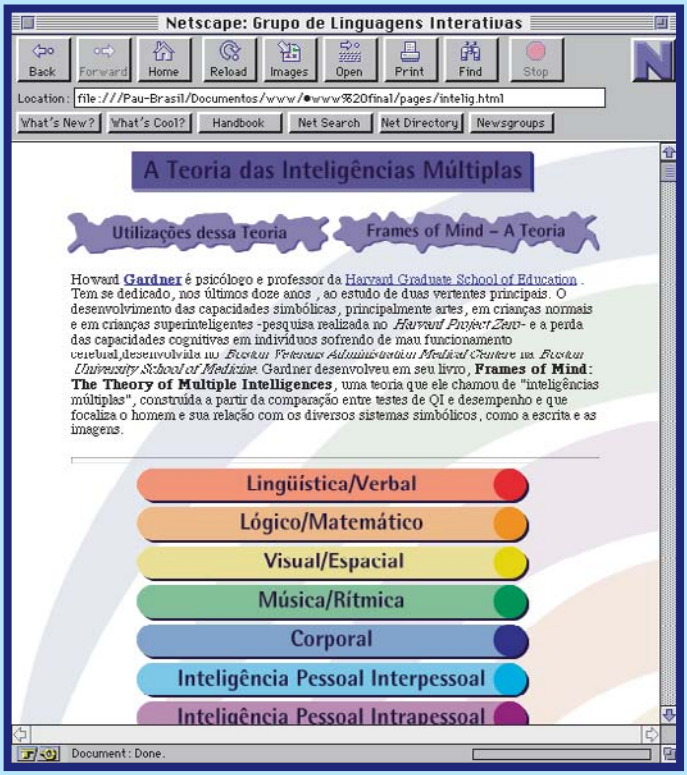
Uma das primeiras páginas de WWW feitas no Brasil. Mostra um pouco de cada projeto da escola e ainda apresenta uma tese da professora Brasilina sobre a "Teoria das Múltiplas Inteligências" com links de hipertexto.



Como Abrir sua Empresa: game para futuros microempresários



Uma das primeiras páginas de WWW feitas no Brasil



A Teoria das Inteligências Múltiplas: Harvard e USP se unem no cyberspace



Desmistificando o Micro: tem cara de Mac, mas só roda em PC

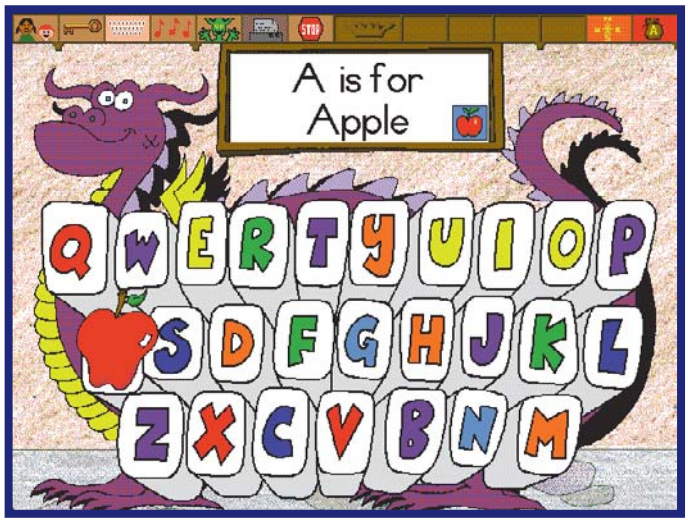
te das salas de aula que a Escola do Futuro e seus pesquisadores acreditam ser o ideal para a educação de 1º, 2º e 3º grau.
A sala de aula do futuro será, na verdade, duas: uma para o ensino de 1º e 2º grau e outra para o 3º grau.
A primeira sala vai contar com quatro mesas, cada uma delas, um núcleo de ensino diferente. Na primeira mesa, vão ficar quatro Power Macs com seus recursos multimídia; na segunda mesa, quatro PCs e seus recursos... seja lá quais forem. Na terceira mesa, conviverão dois Macs e dois PCs, ligados à Internet. E a quarta mesa se destina a reuniões que não necessitem de computador. Todos os computadores estarão ligados em rede.
A sala destinada ao ensino de 3º grau será como uma arena. Nela, o professor e seu supercomputador ocuparão o centro do espetáculo com os alunos ao seu redor, sentados em bancadas com computadores embutidos, podendo utilizá-los quando desejarem. O professor terá à sua disposição: retroprojetor, datashow, sistema de som e tela de projeção dupla. Assim, todos os alunos poderão visualizar com facilidade a exposição da matéria.
"Usaremos estas salas para diversos cursos, com diferentes públicos-alvo, desde alunos até educadores e donos de escolas particulares", garante o orgulhoso Prof. Frederic Lito. Esta salas representam verdadeiros portões estelares para o futuro da educação e significam quase um prêmio para a Escola do Futuro, que atravessou inúmeras dificuldades até conquistá-las. Quem diria que seu primeiro projeto multimídia foi criado em um velho, porém eficiente, Macintosh IIsi, ainda sem QuickTime!

UM BREVE NAMORO COM A APPLE

A Escola do Futuro sempre apostou no Mac como principal ferramenta para a criação de softwares multimídia e como a plataforma mais adequada para ser utilizada em educação. Por estar apaixonada pelo Mac e pelo trabalho que vinha desenvolvendo, a Escola do Futuro foi uma das poucas instituições educacionais brasileiras – se não a única – a ter um breve romance com a companhia da maçã. "No final de 1992, depois de vários contatos com Pedro Hernandez, responsável da Apple pelo mercado educacional, e com Thomas Fischer, assessor de imprensa da Apple no Brasil, conseguimos a doação de diversos equipamentos Apple", diz Brasilina. Foram doados dois Quadras (um 700 e um 800), cinco LCs, um scanner, uma impressora laser e cinco drives de CD-ROM, além de diversos softwares. "Nós, da Escola do Futuro, ficamos muito gratos à Apple, mas, infelizmente, o namoro terminou de forma repentina", afirma a professora. "E ficamos sem suporte técnico, que teria sido fundamental para nossas pesquisas. Recentemente, conseguimos retomar o contato com a Apple e esperamos voltar a namorar e, quem sabe, até casar."
Qualquer um que tivesse recebido da sua namorada um presente destes, com certeza, teria feito de tudo para manter o relacionamento. Infelizmente, não foi o que aconteceu. De um lado, as idéias da escola são excelentes, mas uma empresa comercial acaba esbarrando nos resultados práticos das pesquisas. Como toda instituição pública, a Escola do Futuro carece de um pouco mais de rigor na execução de seus projetos, tanto em prazos quanto em custos - o que, de maneira alguma desqualifica o excelente trabalho que vem desenvolvendo. Do outro, a Apple precisa entender que namoro não é só presente. Exige também afeto e atenção para que o relacionamento seja longo e duradouro. Já que a coisa funciona

assim do lado humano (é ou não é?), no campo institucional as regras não são muito diferentes.
"Para um educador ou uma instituição educacional investir em Macintosh hoje, eles precisam ir na contramão", diz Celso Goyos, professor da UFSCar que desenvolveu no Mac o programa *Mestre*. "Quando resolvi comprar um Mac para o meu departamento, não havia uma revenda Apple cadastrada no setor de compras da universidade. Enquanto isso, a IBM dá um grande suporte e facilidades para o mercado educacional e vem conquistando um grande terreno nesse campo."
"A Apple só conseguirá ganhar espaço na área educacional se tiver uma política de vendas com preços especiais para o setor, coisa que a CompuSource hoje não tem", diz Rogério Saran, diretor da Paradigma Software, revenda Apple e produtora multimídia. A Paradigma está desenvolvendo uma série de livros infantis em CD-ROM (Mac e PC) para o ensino de inglês, baseados em livros da autora Dirce Guedes.
Esperamos que, com a instalação da empresa no país, esses problemas venham a se resolver. Se a Apple demonstrar no Brasil um décimo do interesse que tem no mercado educacional nos EUA – com produtos e promoções específicas dirigidas a esse mercado – muita coisa pode mudar. Pelas iniciativas observadas hoje, dá para perceber que existe uma predisposição dos professores brasileiros em aceitar o Mac como plataforma para implantação de projetos educacionais. O que falta é conhecimento do produto e confiança no fabricante, questões que só serão resolvidas quando a empresa estiver aqui. Mas este não é um problema isolado do mercado educacional, mas do mercado Macintosh como um todo. Os macmaníacos não têm dúvida que uma Apple mais atuante deixará o Brasil um pouco mais colorido e alegre. Como o logo da maçã.

LUCIANO KUBRUSLY
Consultor de informática contratado pela Apple Latin America



O Kid Keys ensina a molecada a datilografar, brincando com monstrinhos

UMA AVALANCHE DE

O universo mundial Macintosh apresenta um perfil inteiramente diverso da sua situação no Brasil. Fora daqui, os consumidores têm fácil acesso a suporte, softwares e equipamentos – o que favorece a venda de um número muito grande de Macs. Este ano, por exemplo, a Apple vendeu aproximadamente 4 milhões de computadores. Baseando-se em tal número e somando-se a ele a visão educacional da empresa, compreende-se o interesse de diversas companhias internacionais produzirem softwares para este mercado, tanto americano quanto mundial. O objetivo destes softwares é tornar o aprendizado muito mais dinâmico e fácil. Estas empresas procuram explorar as capacidades multimídia do Macintosh que, diga-se de passagem, existem desde o tempo do processador 68020 e que só agora os concorrentes estão vendendo como grande novidade.

SIMDOPPING

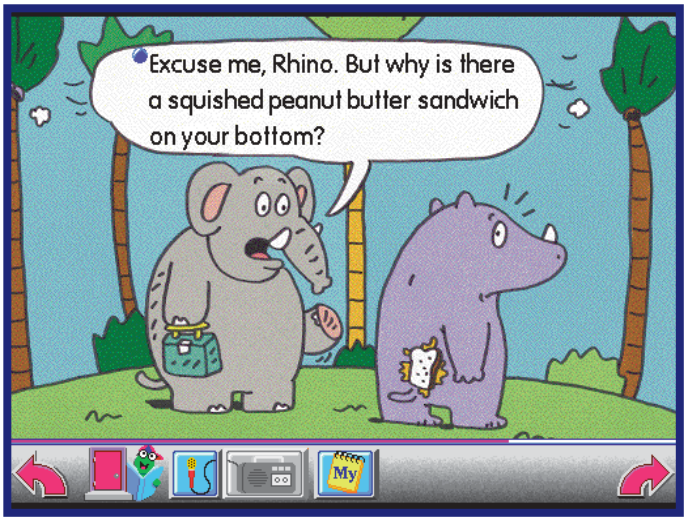
No exterior, existem softwares educacionais para tudo quanto é matéria do currículo escolar. Uma professora universitária israelense visitou o Brasil há dois anos. Trouxe uma série de CD-ROMs educacionais, criados para auxiliar na formação acadêmica dos estudantes.
Em um deles, o estudante de Medicina fornece substâncias a um atleta e este reage de acordo com a quantidade de substâncias ingeridas. Assim, o atleta pode ganhar as competições da qual participa ou morrer de ataque do coração ou, quem sabe, ser reprovado no exame antidopping. Um dos jogos mais conhecidos, o SIMCity, começou com uma idéia de software educacional para o planejamento urbano e hoje possui versões até para videogames.
Atualmente, a solução para as escolas que queiram se informatizar com Mac é importar software. Foi o caminho encontrado pelo Colégio Palmares, por exemplo. "O fato do software estar em inglês não prejudica o ensino", diz Helio Toscano. "Pelo contrário, até reforça o ensino da língua inglesa. Além disso, os programas são muito bem bolados e intuitivos. Para as crianças de hoje, acostumadas ao videogame, a língua não representa nenhuma barreira."
A única empresa que vende softwares educacionais para Mac no Brasil é a Interalpha, revenda Apple de São Paulo. Entre os softwares que ela está trazendo para cá estão:

KID KEYS
Davidson & Associates
Programa que ensina datilografia para crianças de 4 a 8 anos, utilizando música e desenhos. Em disquete.

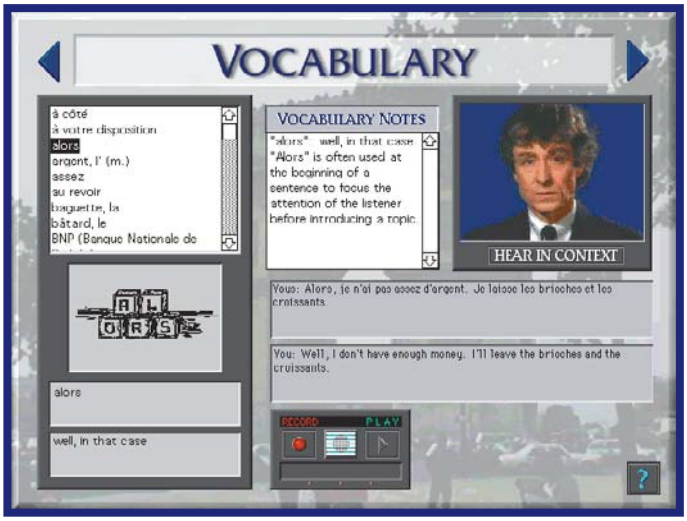
WIGGLEWORKS
Scholastic
Livro interativo com três histórias para crianças de 3 a 8 anos. A criança pode ler os livros, escrever e ilustrar suas próprias histórias e gravar sua própria voz lendo os livros. Em CD-ROM.

http://ucmp1.berkeley.edu/Doug/shark.html - VEJA AS IMAGENS DOS GRANDES TUBARÕES BRANCOS DA CALIFÓRNIA

SOFTWARES EDUCACIONAIS EM TODO MUNDO
(menos por aqui)

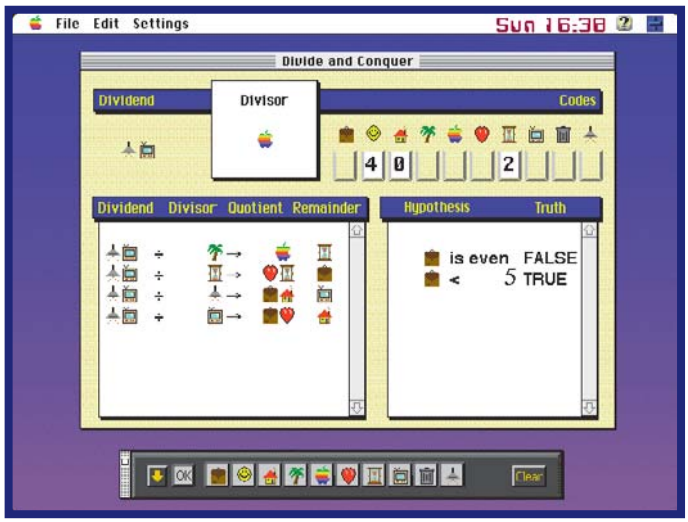


O WiggleWorks usa e abusa das capacidades multimídia do Macintosh

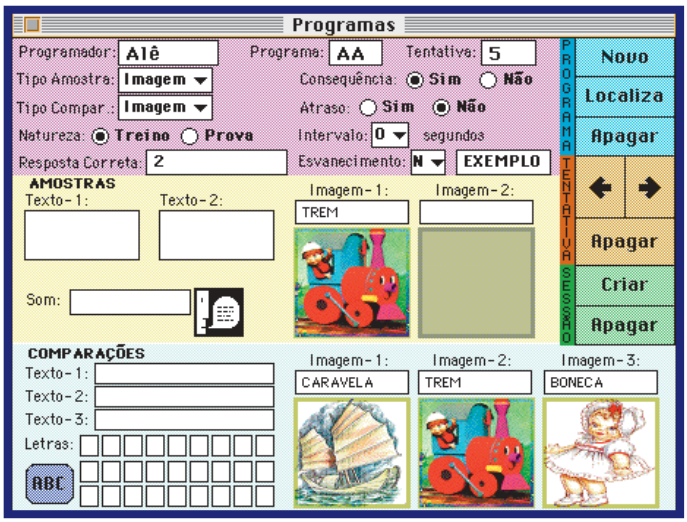


Aprenda francês gravando e comparando sua pronúncia com a do professor

LEARN TO SPEAK
Hyperglot Software
Coleção de CD-ROMs com aulas de francês, espanhol, inglês e japonês. Apresenta lições baseadas em situações do cotidiano de um turista, rechedas de filmes em QuickTime e exercícios interativos de gramática. Acompanha um livro de exercícios de 420 páginas. Em CD-ROM.



Divide & Conquer: software para exportação desenvolvido no Brasil



O Mestre: programa criado na UFSCar para auxiliar pais e professores

ENSINANDO COM O MAC

A Apple já deixou claro que um de seus principais objetivos em seu primeiro ano no Brasil será a evangelização de desenvolvedores de software para que eles produzam programas para o Macintosh. Na área educacional, a coisa até que não vai ser difícil.

Hoje já existem educadores e programadores brasileiros desenvolvendo programas educacionais no Mac, de muito boa qualidade. Só que são iniciativas isoladas. O trabalho da Apple será o de aglutinar esses esforços, oferecendo suporte técnico e apoiando projetos educacionais.

Uma das primeiras empresas desenvolvedoras brasileiras a entrar nessa área foi a Esferas Software. Eles desenvolveram para o Senac a versão para Mac do programa *Divide and Conquer*, que foi comprado pela softwarehouse americana Sunburst, especializada em softwares educacionais. O *Divide and Conquer* é um programa que ensina matemática através de ícones. A criança tem que descobrir a correspondência entre figuras e números através de cálculos matemáticos. O programa fez tanto sucesso que foi incluído pela Apple em um *bundle* (pacote de softwares que o usuário ganha quando compra seu computador) para o mercado educacional nos EUA.

Outro exemplo de iniciativa isolada de uso do Macintosh na educação está no software desenvolvido pelo Departamento de Psicologia da UFSCar (Universidade Federal de São Carlos). O *Mestre* tem como objetivo ajudar pais e professores a ensinar habilidades básicas de escrita e leitura, ao mesmo tempo em que permite detectar deficiências de aprendizagem de crianças em idade pré-escolar.

A idéia é que pais e professores utilizem o *Mestre* para criar tarefas de associação de imagens e palavras que serão cumpridas pelas crianças. O desempenho da criança pode ser avaliado posteriormente com gráficos e relatórios, mostrando sua evolução no decorrer das tarefas. O programa já vem com uma coleção de desenhos e fotos que pode ser ampliada pelo próprio usuário.

O *Mestre* foi desenvolvido pelo professor Celso Goyos no SuperCard 1.6, programa que era da Aldus e agora pertence à Allegiant. Goyos começou a desenvolver o programa na Inglaterra, "onde a maioria das escolas utiliza o Macintosh, como é comum em vários países do mundo". Chegando aqui, apesar da base instalada em sua universidade ser IBM-PC, Celso preferiu continuar trabalhando no Mac. Até o final do ano, eles esperam concluir a versão Windows do programa.

Algumas empresas já estão acordando para as possibilidades do mercado nacional de softwares educacionais para Mac. O próprio Senac aposta neste segmento. Além da compra do software criado pelo Ricardo, projeta converter dois outros softwares, criados em padrão IBM-PC. Breve, sua equipe produzirá *Investigação em Óptica Geométrica* e *Investigando Textos com Sherlock*, em versões para Mac. Estes dois softwares já vêm sendo utilizados com sucesso por grandes escolas de São Paulo, como o Magno e o Bandeirantes. A intenção do Senac é continuar como centro produtivo pioneiro da indústria nacional e ser a primeira empresa a lançar no Brasil softwares educacionais comerciais para Apple Macintosh.

HEINAR MARACY

MAIORES INFORMAÇÕES

Colégio Palmares - (011) 813-3900

Escola do Futuro - (011) 818-4928

Esferas Software - (011) 293-5798

Interalpha - (011) 531 6977

Paradigma - (011) 257-6292

UFSCar/Departamento de Psicologia - (0162) 74-8361

SOFTWARES DE LETRINHAS

Saiba como decodificar programas transferidos da Internet com o FTP



Um dos serviços mais populares da Internet é o FTP (protocolo de transferência de arquivos). Através dele, você pode trazer para seu Mac toneladas de programas shareware e freeware, updates e demos de programas comerciais, além de textos, imagens e qualquer outra coisa que possa ser digitalizada. Basta escolher um servidor (usando o Archie ou consultando uma lista como a Mac FTP list), usar *anonymous* como *username* e seu endereço como senha e pronto, é só mandar descer para sua máquina aquele joguinho novo ou o *updater* do seu banco de dados.

Quando se começa a usar o FTP, uma das primeiras coisas que se nota é que os arquivos têm extensões de três letras como no DOS, mas felizmente o UNIX (sistema operacional usado na maioria dos servidores da Internet) permite nomes com mais de oito letras. Os arquivos de Macintosh costumam ter nomes como: ProgramaBacana.sit.hqx. As extensões indicam com que programas o arquivo foi codificado e comprimido e em que ordem. Veja a seguir os formatos mais comuns de codificação e compressão e de como transformar os arquivos que você descer da Internet em arquivos de Macintosh.

CODIFICAÇÃO EM TEXTO

A maior parte dos arquivos de Mac que você vai encontrar na Internet vão ter a terminação *.hqx*, indicando que ele foi codificado no formato BinHex: este processo transforma um arquivo binário de Mac em um arquivo de texto. A princípio não parece uma idéia muito boa, ainda mais quando se nota que o arquivo é maior que o original (chega a ser 35% maior), mas esse formato permite que o arquivo circule por meios que só permitem a transmissão de texto, como o e-mail por exemplo. Um arquivo binhexado é um arquivo de texto que começa assim: *(This file must be converted with BinHex 4.0)*.

Esta frase é util para se reconhecer se um arquivo está no formato BinHex, mas não deve ser levada ao pé da letra. O programa BinHex 4.0 foi quem estabeleceu o padrão do formato, mas é bem velho e bugado. Para decodificar arquivos *.hqx*, use o StuffIt Expander, um programa shareware da Aladdin Systems que, acompanhado do DropStuff e do Expander Enhancer, formam um canivete suíço que é capaz de decodificar e descomprimir todos os formatos citados nessa matéria e mais alguns que você raramente vai encontrar.

Um outro processo de codificação bastante usado é o *uuencode* (extensão *.uu*), é raro encontrar um arquivo de Mac codificado neste formato, mas é formato padrão nos grupos da Usenet para transferência de imagens. Geralmente os arquivos vêm em pedaços e precisam ser unidos num só antes de serem decodificados.

COMPRESSÃO

Além de codificados, quase todos os arquivos disponíveis na Internet estão comprimidos (não é só o seu disco que vive cheio). Os formatos mais usados para arquivos de Mac são o StuffIt, identificado pela extensão *.sit*, e o CompactPro, que usa a extensão *.cpt*, ambos podem ser descomprimidos pelo StuffIt Expander. Existem ainda arquivos com a extensão *.sea*, que são auto-expandíveis: basta dar dois cliques.

Atenção: Quando você for descer um programa codificado (*.hqx* ou *.uu*), ajuste seu programa de FTP para modo ASCII. Caso contrário, ajuste para modo binário ou seus arquivos chegarão danificados e você não vai conseguir utilizá-los.

FIQUE LIGADO!

Archie – É o ⌘-F da Internet. Programa que serve para localizar arquivos nos servidores de FTP.

Bugado – Cheio de bugs (defeitos).

Usenet – Fórum de discussão da Internet, com milhares de grupos sobre os mais variados assuntos.

CAIO BARRA COSTA
Conselheiro editorial da MACMANIA e diretor da Cabaret Voltaire, onde desenvolve projetos de multimídia interativa.

ftp.spies.com - BUSQUE NA ÁREA library/article/text O TEXTO "MASSAGE.TXT". SÓ PARA ADULTOS

SIMPATIPS

OPÇÕES DO LAUNCHER

Além de poder fazer *drag & drop*, o Launcher – revisto e melhorado depois do update que transforma o sistema operacional no System 7.5.1 – traz mais uma surpresa. Para você conseguir trocar o tamanho dos ícones do Launcher no System 7.5.1, clique dentro da janela do Launcher segurando a tecla ⌘. Aparecerá um menu *pop-up*, possibilitando a mudança para três tamanhos diferentes.

Irineu de Carli Junior, São Paulo (SP)

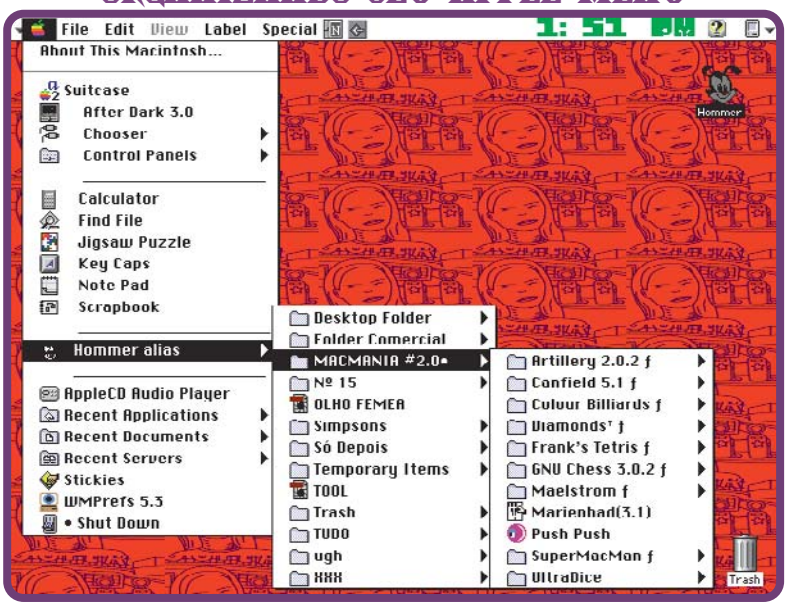






Dica perfeita para os cegueta, ops!, deficientes visuais

ORGANIZANDO SEU APPLE MENU



Essa aqui dá um certo trabalho até ficar tudo no lugar certo, mas tem lá suas vantagens

Se você está usando o System 7.5 ou um utilitário que cria menus hierárquicos, coloque um Alias do seu disco rígido na pasta Apple Menu Items (dentro do System Folder) para ter acesso direto aos arquivos e programas dentro dele.

Organize seu Apple Menu por grupos de itens e não em ordem alfabética. Basta colocar no início dos nomes dos itens de um mesmo grupo um caractere especial ou uma seqüência de espaços em branco: quanto maior o número de espaços em branco, mais acima vai ficar o item no Apple Menu.

Copie num programa de desenho uma área em branco, crie um folder no Apple Menu, chame-o de "_____", dê um *Get Info* (⌘-I), clique no ícone e dê *Paste* (⌘-V). Agora é só seguir a regra dos espaços em branco e criar separadores no Apple Menu.

Aritanã M. Dantas, São Paulo (SP)

ZAPINAPIRRÃ

O artifício para limpar a Parameter RAM ou o "Zap na PRAM" (pronuncia-se pirrã) é um assunto controverso. Uns acham que não serve pra nada, outros que é uma medida muito drástica, outros que é a tábua de salvação. Nosso leitor, Didado Azambuja, além de dar a dica de como fazê-lo (segurar as teclas ⌘-Option-P-R) durante o Restart, contou uma história que garante ser verídica para atestar a utilidade da dica e garantir sua camiseta.

"Mac IIfx completamente morto. Toco na tecla *Power*, ele nem geme nem nada. Manda-se para um "famoso" Apple dealer carioca e o diagnóstico é placa lógica queimada. Troca-se a placa (U$ 1.200) e, no dia seguinte, o mesmo sintoma. Como conheço a peça e já havia esperado 40 dias pela placa, resolvi exportar o Mac. Não é loucura não. Tirei uma guia de exportação e mandei o FX para San Diego. Lá diagnosticaram que o floppy drive estava queimando a placa. Troca-se a placa com a Apple, troca-se o floppy e ainda ganha-se um teclado extendido de lambuja. Possivelmente, pela coragem de exportar o Mac. Importa-se de volta e ao apertar o tal do *Power*, nada de novo!! Céus, grito eu!!!

Faço o Zap na PRAM e ele volta à vida, como num passe de mágica."

Didado Azambuja, Rio de Janeiro (RJ)

HARD TIPS

DICA PARA CABEÇÕES

Essa dica é só para mostrar como o Mac é um computador amigável, diferente desses PCs cheios de comandos esotéricos e cabalísticos (Heinar Maracy).

Quando dá uma pane no Mac, você pode digitar *G FINDER*, através da Programmers Switch (tela que aparece quando você aperta a tecla ⌘ e o botão de força). Se ainda assim não funcionar, digite: *SM0A9F4* (*Return*) *PCFA700* (*Return* de novo) *G* (*Return* mais uma vez) {para retornar ao Finder} ou ainda, *SM a78 3f3c 0002 A895* (*Return*) *G A78* {para dar *Shut Down*}.

Márcio Carneiro, Rio de Janeiro (RJ)

ARQUIVOS DO INFERNO

Se você tem algum arquivo no Trash e não consegue deletá-lo nem apertando a tecla *Option* quando dá um *Empty Trash*, tente o seguinte: Crie um novo folder no Finder ou no Desktop e coloque nele o mesmo nome do arquivo que você está tentando jogar no lixo. Depois, arraste este folder para dentro do folder onde está o arquivo que você quer jogar fora. Quando aparecer a mensagem perguntando se você quer trocar o novo arquivo pelo que está lá dentro, aperte OK. Pronto. Agora jogue fora o novo arquivo. Funciona!

Sergio B.A.R. Netto, Rio de Janeiro (RJ)

Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da *MACMANIA*.

por Ricardo Tannus

ATENÇÃO PARA AS PLACAS

Entenda as placas de aviso do Mac e trabalhe com tranquilidade

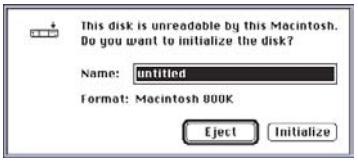
A situação é comum. Você acabou de comprar seu Mac, está dando seus primeiros passos, tendo os primeiros contatos com o sistema e os programas. De repente, não mais que de repente, surge uma mensagem em uma placa, o que significa que algo não está indo bem e você deve tomar uma decisão a respeito. Mas que decisão? Dou Cancel ou OK? Existem três tipos básicos de placas de aviso:

PLACA DE ALERTA - Serve para lhe informar de algo, como, por exemplo, que sua impressora não está imprimindo por falta de papel. Sua única função é informar que alguma coisa precisa ser feita, mas não significa que as decisões do usuário venham a alterar, de alguma forma, o funcionamento do Mac.

PLACA DE CUIDADO - Sua função é avisar o usuário que o último procedimento tomado por ele pode causar algum dano. Neste momento, o usuário deve decidir, geralmente, entre duas opções: continuar ou cancelar. A opção mais segura costuma estar localizada no botão com uma borda mais grossa. Isso implica em um movimento a mais para clicar a opção mais perigosa. Enquanto basta apertar a tecla *Return* ou *Enter* para acionar o botão de borda grossa, o outro botão só pode ser acionado com o cursor. Esse movimento pode lhe dar alguns segundos a mais de reflexão, capazes de evitar uma decisão errada.

PLACA DE PARAR - Aqui você deve realmente parar e pensar. Nada de atos impensados e movimentos automáticos. Algo realmente desastroso pode acontecer se você escolher a opção errada.

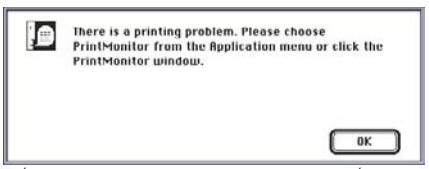
Isso não quer dizer que todas as placas sigam rigidamente essa classificação. Você pode encontrar placas absolutamente banais com o ícone de parada obrigatória. E pode encontrar placas onde a opção mais segura esteja no botão com a borda mais fina. O importante é ler a placa e entender o que ela quer dizer antes de tomar uma decisão precipitada. Como exemplo, veja abaixo os significados de algumas mensagens que costumam aparecer com frequência:



INICIALIZAÇÃO DE DISQUETE

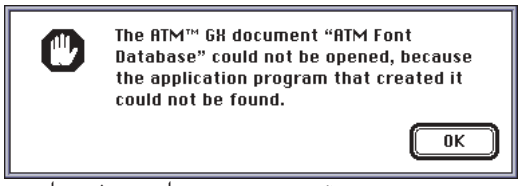
Esta mensagem surge quando você insere um disquete não formatado no drive do Mac. Pode aparecer também se você inserir um disquete de PC, sem ter instalado um utilitário para ler esse tipo de disquete, como o PC Exchange (incluído no System 7.5). No primeiro caso, clique na opção *Initialize* e siga os procedimentos que aparecerem na sua tela. No segundo caso, ejete o disquete e use outro.

Às vezes, você coloca um disquete que você sabe que está formatado para Mac e, mesmo assim, a placa aparece. Isso pode acontecer se alguma sujeira estiver atrapalhando a leitura no drive. Experimente ejetar e colocar novamente o disquete. Se não funcionar, experimente o disquete em outro Mac, para ver se o problema não está nele.



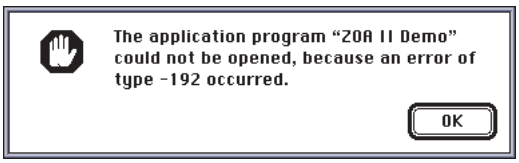
PROBLEMA NA IMPRESSÃO

Significa que o trabalho que você mandou imprimir não vai ser impresso e você deve ir até o menu de aplicativos, no canto superior direito da tela, e escolher o programa Print Monitor. Ele vai dar maiores explicações sobre o problema, que pode ser de falta de papel a um PostScript Error. Maiores detalhes sobre problemas comuns de impressão serão dados em uma futura matéria.



NÃO ACHOU O PROGRAMA

Essa mensagem aparece quando você tenta abrir um arquivo e não tem o programa que foi usado para criá-lo. Por exemplo, se você tentar abrir um arquivo de PageMaker sem ter este programa instalado na sua máquina, com certeza essa placa aparecerá. Alguns formatos de arquivos genéricos (PICT, TIFF, TEXT etc) podem ser abertos por vários programas. E alguns programas podem abrir documentos criados por outros. Tente abrir o arquivo escolhendo *Open* de dentro de um programa, que você acha que tem chance de conseguir abri-lo. O Easy Open (incluído no System 7.5) reduz bastante este problema e a incidência desta placa, dando automaticamente a lista de todos os programas capazes de abrir um documento criado em um programa desconhecido.



A APLICAÇÃO "TAL" DESLIGOU-SE INESPERADAMENTE DEVIDO A UM ERRO DE TIPO "TAL"

Mensagens de erro são como catástrofes naturais, como terremotos ou inundações. Não há muito o que fazer sobre elas, só se conformar e restartar o Mac. Tudo que você havia feito sem salvar, até esta placa enigmática aparecer, está perdido. Não adianta muito saber se o erro é do tipo 1, um Bad F-Line ou um System Error -96 (uma exceção: se ao tentar abrir um programa aparecer a placa dizendo erro -192, isso significa que o programa só roda em Power Macs). Mesmo que você vá procurar em uma lista de erros do sistema (sempre tem uma rodando nos BBSs), a maioria das respostas não vai lhe refrescar nada. A Apple podia muito bem trocar essas placas de erros por uma dizendo "OPS! Errei" que não iria fazer muita diferença.

O único conselho é: salve constantemente seu trabalho.



VOCÊ TEM CERTEZA QUE QUER ESVAZIAR O LIXO?

Para quem está começando, é mais um instante de reflexão antes de jogar algum arquivo importante fora. Depois de algum tempo, se torna uma coisa incômoda e desnecessária. Aí você vai até o *Get Info* (-I), do Trash, e pede para a placa parar de aparecer. E então, um belo dia, você joga sem querer um arquivo importante no lixo, dá *Empty Trash* e ele imediatamente some pelo ralo. E você sente saudades da plaquinha.

RICARDO TANNUS
Conselheiro editorial da *MACMANIA* e diretor da Esferas Software

JOHN SCULLEY NO BRASIL

O que pensa e faz hoje em dia o ex-presidente da Apple

John Sculley, ex-Chief Executive Officer (CEO) da Apple, cargo que ocupou de 1983 a 1993, esteve recentemente em São Paulo para proferir uma palestra sobre "O Marketing na Era da Informação", promovido pela HSM. Sculley hoje é consultor da Kodak e tem participação em quatro empresas de alta tecnologia, entre elas a HSC Software, desenvolvedora do Live Picture e do KPT. Durante o seminário, ele falou sobre clones de Macintosh, a experiência da Apple no Japão (que a empresa pretende repetir no Brasil), o que é ser CEO e sobre educação interativa, área em que duas de suas empresas estão desenvolvendo projetos. Aqui estão alguns trechos de suas idéias e memórias:

"Não sou mais CEO da Apple, por isso não posso falar pela vinda da empresa ao Brasil. Mas acredito que qualquer grande empresa deve olhar para o que seus concorrentes bem sucedidos estão fazendo. A Compaq soube rapidamente aproveitar o relaxamento da reserva de informática no Brasil e tirar vantagens disso. Hoje ela está inaugurando uma fábrica no país. Acredito que a Apple deveria levar isso em conta."

"Em 1988, a Apple estava há sete anos no Japão e tinha um faturamento de US$ 26 milhões, o que não representava nem 1% do mercado de computadores japonês. Além disso, a empresa estava sob investigação da Receita Federal japonesa e seus principais executivos haviam pedido demissão. Para reverter essa situação, chegamos à conclusão que a filial do Japão precisava ser primeiro uma companhia japonesa – aceitando os valores do sistema japonês, com um produto localizado para o país – para conseguir ganhar mercado. Reprojetamos totalmente o Mac para se conseguir fazer DTP, utilizando ideogramas japoneses, patrocinamos grandes eventos populares, como a turnê de Janet Jackson, campeonatos de golfe e lançamos a feira *MacWorld Japan*, onde apresentávamos novidades tecnológicas antes que elas fossem lançadas nos EUA. Em menos de cinco anos, a Apple passou ao segundo lugar entre as empresas de informática no mercado japonês, com um faturamento de US$ 1,4 bilhões em 1993."

Hans Georg



Mr. Sculley sabe das coisas e está sempre atento aos fenômenos do mercado

"Aos 30, você quer ser CEO. Aos 40, você consegue chegar lá. Aos 50, você percebe que não é um negócio tão incrível assim. Meu objetivo hoje é ajudar pequenas empresas crescerem. É uma tarefa muito mais gratificante e me dá a chance de fazer o que quero do meu tempo."

"A decisão de permitir clones do Macintosh e licenciar o sistema operacional é correta e só não foi tomada antes por questões táticas. O Mac não poderia ser licenciado durante a década de 80, porque pouca gente se dá conta disso, ele não tinha um sistema operacional completo. O Mac OS demorou cinco anos para ser desenvolvido e só atingiu um estágio maduro e estável com a chegada do System 7. Além disso, para conseguir toda sua sofisticação gráfica, o Mac se apoiava em uma série de truques tecnológicos que o tornavam muito complexo para ser clonado da mesma maneira que o IBM-PC."

"A Apple é uma empresa consensual. A decisão de se permitir a fabricação de clones do Mac já havia sido tomada desde 1989, mas havia uma resistência incrível dentro da empresa a essa atitude. Toda vez que essa sugestão era feita havia uma tremenda resposta contrária a ela. As pessoas na Apple queriam fazer o melhor computador do mundo e temiam que outras empresas desvirtuassem seu projeto. A transição para o Power Macintosh retardou o processo de licenciamento, porque seria muito arriscado fazer as duas coisas ao mesmo tempo. Como a Apple conseguiu realizar essa transição de uma maneira incrivelmente suave, o passo seguinte seria o licenciamento e os clones."

"A Apple tem a tradição de sempre falhar da primeira vez. Falhou com o Lisa, para depois acertar com o Macintosh, falhou com o Portable, para acertar com o PowerBook, falhou com seu primeiro modelo de CD-ROM, para acertar no segundo. O importante é que a empresa aprendeu com seus fracassos e conseguiu convertê-los em sucessos estrondosos. Você aprende muito mais com o fracasso do que com o sucesso."

"Segundo dizia Piaget, as crianças não são capazes de lidar com conceitos abstratos antes dos sete anos de idade. Crianças que têm contato com computadores e videogames são significativamente diferentes das gerações anteriores. São verdadeiros mutantes, sobre os quais sabemos muito pouco ainda. Já se sabe que, além de ter a habilidade de fazer várias coisas simultaneamente, eles aprendem a lidar com conceitos abstratos com dois ou três anos de idade. Isso deverá levar a uma completa reformulação da maneira como educamos as crianças hoje. A educação terá que ser interativa. Pesquisas mostram que a taxa de memorização de conhecimento é de 10% quando você aprende ouvindo um professor. Essa taxa sobe para 30% quando você aprende lendo. Mas quando o aprendizado é feito de maneira interativa, com simulações de eventos e exemplos práticos, você tem a impressionante taxa de memorização de 85% ."

HEINAR MARACY

MORPH 2.5

Software camaleônico tem nova versão para Power Mac

Morphing é o efeito de mudar, ao longo de um tempo, a forma e a textura de uma imagem. Tornou-se popular naquele videoclip do Michael Jackson, em que a mulata virava japonês, que virava lourinha, que virava negão. O próprio Michael Jackson é um exemplo vivo de morphing: atualmente está no meio de uma transição de um neguinho do Bronx para uma alemã loura engolidora de salsichas. Quando os brasileiros viram o clip, no *Fantástico*, ficaram de queixo caído. Mal sabiam que já estava em beta um programinha que botava à disposição de qualquer adolescente pentelho com um Mac nas mãos a capacidade de fazer transições semelhantes. Alguns meses mais tarde, estava no mercado, publicado pela *Gryphon Software* (que foi rápida em registrar o nome), o Morph 1.0, grande coqueluche da MacWorld de janeiro de 93, em São Francisco. Na época, ele se limitava a fazer transformações entre duas imagens estáticas que tivessem exatamente as mesmas dimensões, pixel por pixel.

Nativo para PowerPC, além de renderar as imagens intermediárias muito mais rápido, o Morph 2.5 permite a transformação entre imagens em movimento, importadas como filmes QuickTime. Além do morphing, ele permite mais dois tipos de transformação: *caricaturing* e *warping*.

Caricaturing consiste em acentuar e exagerar os traços proeminentes da imagem final. Em um morphing normal, o programa cria quadros intermediários entre as imagens inicial e final. No *caricaturing*, a sequência começa com a imagem final "careta" e vai distorcendo-a de acordo com a formas e os pontos de controle da imagem inicial.

Warping permite distorcer uma imagem de acordo com 16 variáveis, que determinam como os pixels que cercam os Key Points vão se comportar durante a transformação. É possível controlar o processo com bastante precisão. Dá pra fazer uma estátua piscar ou botar a Mona Lisa para sorrir, por exemplo.

Todas as transformações são feitas através da cuidadosa distribuição de pontos e linhas de controle adaptadas para as imagens inicial e final. Cada transformação corresponde a uma sequência, que pode ser seguida por outras sequências. No exemplo do Michael Jackson, uma sequência teria como imagem inicial a mulata e final o japonês. A esta seguiria uma sequência que começaria com o japonês e terminaria na lourinha. Poderia-se criar uma última sequência que começasse no negão e tivesse como imagem final a mulata, salvar o resultado em QuickTime e criar um loop interracial. Cada filme pode ter um número ilimitado de sequências e cada sequência pode ter um tipo de transformação diferente.

O resultado final pode ser surpreendente, tanto no bom como no mal sentido. Para um morph de qualidade, o segredo é escolher e preparar bem as imagens originais no Photoshop e pegar a manha da distribuição dos pontos e linhas de controle. A partir disso, é só usar a imaginação e sair transformando Pelé em Xuxa, Fusca em Porsche e PC em Macintosh.



Apresentamos as provas de que nosso resenhista (em surpreendente versão "com cabelo") é, sem sombra de dúvida, um assumido cara-de-pau

CARLOS MUTI RANDOLPH
Conselheiro editorial da MACMANIA, animador, ilustrador e artista gráfico.

MORPH 2.5
Gryphon Software: 7220 Trade Street San Diego, CA 92121 USA
Configuração: Mac 040 ou Power Mac, 8Mb de RAM, System 7.0 ou posterior
Preço: US$ 131.95

Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DE SOFTWARES
Intuitividade: Até onde você pode ir sem 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.



PREÇOS DE MACS USADOS

Os preços nesta tabela são apenas indicativos, baseados em pesquisa feita pela *MACMANIA* com usuários e empresas que vendem equipamentos usados. Os preços (exceto os modelos integrados) não incluem teclado e monitor, só a CPU. Para saber o preço exato do seu equipamento, some R$ 1,00 para cada megabyte a mais de espaço em disco e R$ 50,00 para cada megabyte a mais de RAM.

MODELOS	PREÇO
SE/30 (5/40)	R$ 850
Classic II (4/40)	R$ 750
Color Classic (4/80)	R$ 1.100
LC III (4/80)	R$ 1.000
Performa 575 CD (5/250)	R$ 2.200
IIsi (5/40)	R$ 700
IIci (5/80)	R$ 1.000
IIfx (8/160)	R$ 1.350
Quadra 605 (4/80)	R$ 1.050
Quadra 610 (8/160)	R$ 1.250
Quadra 630 (4/160)	R$ 1.500
Quadra 650 (8/160)	R$ 2.800
Quadra 660AV CD (8/160)	R$ 2.100
Quadra 700 (8/80)	R$ 2.000
Quadra 800 (8/80)	R$ 3.300
Quadra 840AV CD (8/160)	R$ 3.600
Quadra 900 (8/160)	R$ 2.600
Quadra 950 (8/230)	R$ 3.800
Power Mac 6100/60 (8/250)	R$ 2.500
PowerBook 140 (4/80)	R$ 1.250
PowerBook 150 (4/120)	R$ 1.800
PowerBook 165 (4/80)	R$ 2.100
PowerBook 165c (4/80)	R$ 2.200
PowerBook 170 (4/40)	R$ 2.100
PowerBook 180 (4/80)	R$ 2.400
PowerBook 180c (4/80)	R$ 3.100
Duo 250 (4/80)	R$ 2.500
Duo 270c (4/80)	R$ 3.600

TIO DAVE VOLTA A ATACAR

David Drew Zingg

Escrever para esta coluna da *MACMANIA* é um pouco como o *coitus interruptus*. Você vem e vai tão frequentemente que acaba esquecendo onde parou. Lembra a minha relação frustrante com meu Big Mac 7100. Meu Big Mac parece uma genuína peça de equipamento high-tech, sentado em minha mesa me encarando confiante. Mas a verdade é que este monstro bege esconde neuroses indescritíveis dentro de si.

O problema todo é que o meu Mac é cerca de 312.975.403 vezes mais esperto do que eu sou. Eu tenho absoluta certeza disso, porque sofro duramente apenas tentando lembrar o que devo fazer para ligar essa coisa, quanto mais para tentar levá-lo a fazer alguma coisa útil, como lamber um selo e colá-lo em um envelope.



Marcos Muzi

O povo lá de Cupertino nunca disse que o meu Mac era tão brilhante. Eles o construíram de uma maneira que o permite fazer coisas incríveis, mas nunca me contaram que ele pode ler uma carta por cima do meu ombro de cabeça para baixo.

É o equivalente de Deus criando um homem sem alma.

Eu e meu Mac estamos enfrentando o que parecem ser dificuldades insuperáveis devido a esse fato. É como uma batalha entre candidatos desiguais ao prazer sexual. Neste canto, temos o Power Mac, o objeto de minhas afeições e pretensões. No outro, temos o Tio Dave, um incompetente nato, notório entre seus amigos por ter dificuldades em terminar de amarrar seus sapatos antes de chegar a hora de voltar para a cama.

Meu Mac pode não ter uma alma, mas com certeza veio equipado com um estranho senso de humor.

Meu objeto de amor/ódio foi entregue na soleira da minha porta em meados de dezembro. Eu tenho tentado conectá-lo online desde então, obviamente sem sucesso. Estamos em abril. Mesmo eu, contando nos dedos da minha mão esquerda, consigo deduzir que isso dá cerca de cinco meses.

Um dia desses, uma simpática e muito atraente Jennifer amiga minha decidiu vir em meu resgate. Ela tinha um novo modem, que plugou (só existe um meio possível) e apertou o botão de ligar.

O Big Mac, meu patológico amigo/inimigo, sentiu-se insultado e teve a única reação possível para uma maçã paranóica. Com o famoso ruído de pneus derrapando e de uma colisão fatal, ele crasheou.

Para tornar sua opinião completamente clara para mim, o portentoso monitor Apple 20″ Display passou para um delicado tom azul calcinha, depois rolou para o lado e morreu.

Eu não sou TÃO idiota assim, Joãozinho – finalmente captei a mensagem.

Meu Big Mac estava me mostrando a língua e – no mesmo nanossegundo – o punho com o dedo médio levantado, à maneira de Silicon Valley.

Só havia uma consolação nesta trágica história de um homem colocando sua vontade contra um oponente invencível.

Até onde eu sei, meu Big Mac não usa o Pentium.

Eu tenho um colega e herói chamado Dave Barry. A coincidência de existirem dois "Tios Daves" completamente assombrados pelo doentio mundo dos computadores é mais que pura sorte.

Barry, ao que parece, está sendo mantido prisioneiro por uma máquina movida a Pentium em algum lugar de Miami.

O computador Pentium de Barry, como o meu, não está fazendo sua vida mais fácil. A máquina acredita que Tóquio é a capital do Estado americano de Vermont.

Surfando na Internet, nosso herói descobriu algumas maneiras fascinantes de matar o tempo, descobrindo:

– exatamente quanto café existe em uma cafeteira na Universidade de Cambridge, na Inglaterra, e

– exatamente quantas latinhas existem em certas máquinas de refrigerante em várias universidades ao redor do mundo, além de muitas outras informações vitais.

Estes importantes fatos eletrônicos, diz Barry, estão disponíveis para qualquer um que compre hoje um computador, de preferência um modelo equipado com o superpoderoso processador Pentium, capaz de checar a ortografia de todas as palavras desta coluna em menos de cingo sekundos.

DAVID DREW ZINGG

Conselheiro editorial do MACINTÓSHICO, jornalista, globetrotter e cybersurfer, invade periodicamente esta coluna para reclamar que ainda não conseguiu fazer seu Power Mac funcionar.