R$ 4,00 ANO 3 Nº23 MARÇO 1996

BOOKMAKERS

MACMANIA

A PRIMEIRA REVISTA DE MACINTOSH DO BRASIL

INTERNET

COMO SE LIGAR NA WEB



Workshop:
Experts contam seus segredos

Beabá:
Rodando Windows no Mac

Multimídia:
Digitalizando vídeo do jeito certo

IMAGENS DO JAPÃO

É um prazer muito grande poder mandar essa mensagem via Internet. Desde que eu comprei minha primeira revista MACMANIA eu prometi a mim mesmo que faria isto logo que entrasse na rede das redes.

Moro há 5 anos no Japão e já faz 1 ano que eu pude comprar o meu Mac, um Power Mac 7100/80 AV. Como macmaníaco que sou, estou muito, mas muito satisfeito mesmo com esta estupenda e maravilhosa máquina que é o Macintosh.

Cerca de 3 meses atrás pude comprar a minha primeira MACMANIA, a edição número18, numa loja de produtos importados do Brasil. Já deixei encomendado para todos os meses quatro exemplares para mim e para meus amigos que possuem um Mac e também são macmaníacos como nós, mas moram em outros estados aqui no Japão.

À Macmania e a todos os macmaníacos do Brasil, um grande abraço de um Macmaníaco Brasponês!

Daniel Tomio Gomes Eto
Hamamatsu-Japão
daniel@orange.or.jp

É a colônia macmaníaca nipo-brasileira aumentando a passos largos. Logo, logo, já vai dar pra montar um grupo de usuários só de dekasseguis.

NOVA LEITORA

Fiquei muito satisfeita de encontrar nas bancas a revista MACMANIA.

Sou usuária de um Quadra 605, que trouxe em 94 dos States. De lá para cá rodei em uma difícil estrada, sem ter a quem perguntar sobre minhas duvidas de nova usuária. Enfim, encontro-me em Ribeirão Preto, onde praticamente não conheço ninguém para uma possível troca de idéias.

Quero assinar a MACMANIA, que me deu muita luz em alguns artigos, referências de endereços e uma palavra amiga.

Ainda tenho muitas dúvidas, e gostaria de deixar meu endereço eletrônico para ver se encontro aqui em Ribeirão Preto outros usuários, e lojas que ofereçam produtos Mac. Existe algum Club Mac aqui nesta região?

Aproveito a oportunidade para registrar meu desapontamento com o serviço telefônico da Apple, que, na verdade, ainda não tem nenhuma informação para nós, usuários. Espero que melhorem o atendimento telefônico, pois quem procura informação de um produto espera, no mínimo, um atendimento polido.

Obrigada, e continuem este trabalho informativo (e interativo)!

Rosana P. C. Beinner
Ribeirão Preto - SP
rbeinner@usp.br

Gratos pela preferência, Rosana. Temos alguns assinantes em Ribeirão que esperamos que entrem em contato com você quando lerem esta carta. Não há revenda Apple na sua cidade, mas você pode entrar em contato com a Professional Data (0162) 235-1570 em Araraquara, que eles atendem todo o interior paulista.

CADÊ A MINHA?

Ainda não recebi a minha MACMANIA (a sobre os games). Pra variar acabo lendo um mês antes na casa ou escritório de alguém.

Qual a vantagem de assinar a revista?

Ricardo Cavallini
SuperBBS

Estamos testando um novo serviço de distribuição, entrega porta a porta através da Intercouriers, a mesma empresa que entrega a revista do Multicanal. Só que, infelizmente, nesta primeira edição eles falharam com alguns assinantes. Para você ter uma idéia a revista era para ser entregue no dia 14/02.

A vantagem de assinar a revista é ter a moral de nos dar um puxão de orelha todo mês.

MAC OU PC?

Estou querendo comprar um micro que, além de fazer tudo o que é normal (rodar editor de textos, programas para desenho, banco de dados etc) seja bom para trabalhar com música. Isto é, que dê para conectar um teclado nele e poder criar músicas com qualidade para estúdios. Pergunta: o que um Mac pode me oferecer a mais do que um PC comum? Que programas existem para este fim??

Marcus Knopp
São Paulo-SP
Marcus_Knopp@etek.com

Se você for trabalhar apenas com MIDI, um PC é com certeza uma opção barata que vai conseguir quebrar seu galho.

A coisa complica se você quiser começar a trabalhar com digitalização de áudio (por exemplo, se além do seu teclado, quiser adicionar voz ou um violão em sua composição).

Apesar de existirem placas baratas para PC, a maioria não tem a qualidade e a confiabilidade dos sistemas que existem para Mac. Além disso, os Power Macs já vêm com qualidade de áudio de 16 bits, o que, em alguns casos, dispensa até o uso de hardware adicional.

Em resumo, no PC você tem um gasto inicial menor, mas vai acabar sofrendo mais e pagando mais caro se quiser obter o mesmo resultado que teria se optasse pelo Macintosh. Para maiores informações sobre softwares de música, ligue para a Novamente (031) 225-7800.

NESTA EDIÇÃO

Cartas
Tidbits
Matéria de Capa
Internet
DTP: Os caçadores das cores perdidas
Be-a-Bá do Mac
Simpatips
Workshop
Multimídia
Resenhas
Total Distortion
Ombudsmac

Para colaborar com a *MACMANIA*, basta escrever para: Rua do Paraíso, 706 Aclimação CEP 04103-001 São Paulo/SP ou acessar os BBSs Rio-Virtual (021) 235-2906 ou SuperBBS (011) 851-5588.

Deixe suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações na pasta da *MACMANIA nestes BBSs ou mande um e-Mail para:*

editor@macmania.com.br

Perdido no mundo Mac?
FAXMANIA é a resposta! Ligue para (011) 815-2304 e disque os códigos:
50521 para assinaturas
50522 para BBS
50523 para Livros sobre Mac
50524 para lista de revendas Apple
50525 para cursos de Mac

A MACMANIA surfa na Internet pela U-Net (0800-146070)

Aumenta a concorrência no mercado Mac

Dobra o número de revendas oficiais Apple no Brasil



É o King Kong? É o Godzilla? Não, é a Maçã Gigante II, A Missão. Invadindo Alphaville com uma nova revenda da Apple

Lá fora, a Apple vai mal, mas no Brasil, o mercado está aquecendo. O número de revendas oficiais Apple dobrou desde a chegada da empresa ao País. Entre as novas revendas estão desde a gigante Plug& Use, um hipermercado de informática situado na rodovia Raposo Tavares, até a Mac Family, revenda Apple de Alphaville que pretende ser a primeira franquia de revendas Apple do país, centrada no atendimento ao usuário doméstico. Até tradicionais revendas independentes, como a MacWorld e Unik Line, foram cadastradas pela Apple e agora são revendas oficiais.

A compra direta nos EUA também está se tornando uma boa opção para usuários que queiram comprar software (ou até mesmo hardware) não disponível no país. Depois da MacWarium, mais uma empresa surge querendo atingir esse mercado. A Softek (0800-12-3077) afirma trazer qualquer produto para usuários pessoa física em valores até US$ 500. Para softwares, o acréscimo é de 50%. Segundo André Stabel, diretor da empresa, o prazo de entrega é de uma semana.

Você pode conseguir a lista completa das 53 revendas Apple em todo o país por fax, através da CompuSource.

CompuSource: (011) 820-1112

MiniCad+ 6.0 virá em português

Uma boa notícia para arquitetos interessados em começar a trabalhar com Macintosh. A CAD Technology, distribuidora oficial do MiniCad, pretende lançar ainda este semestre a versão 6.0 em português do programa de desenho arquitetônico da Graphsoft. O programa virá acompanhado de um tutorial também em português, desenvolvido pelo pessoal do Lagear (Laboratório Gráfico para Ensino de Arquitetura) da Universidade Federal de Minas Gerais.



Jogue sua prancheta no lixo que agora ficou fácil demais, uai

O Lagear é um laboratório de arquitetura totalmente informatizado com Power Macs. Segundo Cristina Furlan, uma de suas coordenadoras, o tutorial foi criado para incentivar os alunos a participarem do laboratório, mas acabou despertando o interesse da CAD Technology, que irá incorporá-lo como material didático nos cursos que oferece, além de incluí-lo no *bundle* do MiniCad em português.

Lagear UFMG: (031) 261-5122
CAD Technology: (011) 829-8257

Concurso de multimídia

A ABES (Associação Brasileira dos Empresas de Software) está promovendo o Prêmio ABES Multimídia, que terá prêmios para melhor produto para Mac e para PC. As inscrições serão aceitas até o dia 30 de abril, na sede da ABES (Av. Brigadeiro Faria Lima, 1776, cj. 33/34, São Paulo). Além do prêmio de melhor produto (R$ 2.000 mais prêmios em software e hardware) serão premiados os trabalhos nas categorias melhor navegação, melhor interatividade e melhor arte e design (R$ 1.000 mais equipamento e software. Podem concorrer profissionais e empresas que tenham títulos multimídia inéditos. Para se inscrever, basta pagar a taxa de inscrição (R$ 20) e apresentar uma cópia do trabalho em CD-ROM.

ABES: (011) 815-1260

QuickTime VR Pornô

Tecnologia de ponta a serviço do prazer

Nunca tantas novas tecnologias foram usadas a serviço do chamado "entretenimento adulto". O CD-ROM, Virtual Sex Shoot, da Digital Playground, é o primeiro CD-ROM *X-Rated* a trazer a tecnologia de manipulação de imagens 3D da Apple, o QuickTime VR.

Virtual Sex Shoot é uma mistura de Myst com Penthouse. Como em Myst, você também navega por uma ilha deserta, com objetos rococó-futuristas em busca de segredos.

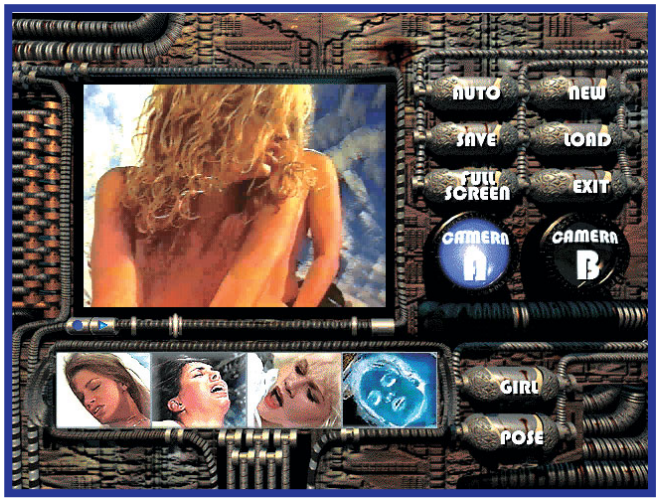
Mas, como em um bom vídeo pornô, a história é praticamente inexistente e sem sentido. Na ilha de Virtual Sex você encontra objetos como um foguete caído, templos astecas, colunas romanas, um carrossel e ruínas à la Stonehenge. Tudo é apenas pretexto para mais cenas de sexo. Encontrando senhas escondidas, você consegue abrir novas cenas e filmes eróticos.

A parte "adulta" do CD começa quando você penetra na pirâmide do rei Butt. Lá você encontra o FantaSave, que lhe dá a possibilidade de criar seu próprio filme erótico com quatro "atrizes" diferentes, alternando entre duas câmeras e salvando o resultado em um arquivo em seu disco rígido.

O QuickTime VR também é utilizado para "tridimensionalizar" uma das pin-ups do CD-ROM. Com o sistema, você consegue mover a modelo em qualquer posição, em 360 graus.

O CD-ROM é híbrido e custa US$ 49,95 nos EUA

Digital Playground:
Tel: (001-818) 773-4969
Fax: (001-818) 773-8314



Seu termômetro vai estourar, você vai passar mal, esse treco é do além

Aprenda inglês no Mac

Ricardo Teles



Recheado de softwares educativos, o Mac da Seven vai alegrar a vida de crianças, teens e marmanjos

Enquanto a Apple não deslancha sua estratégia para o mercado educacional, algumas escolas já saem na frente, se informatizando com Macintosh. A franquia de curso de inglês Seven, que tem quatro unidades em São Paulo, está colocando um Performa 630 à disposição de seus alunos em sua unidade da rua Bela Cintra. Os alunos podem utilizar o computador para uma série de exercícios paradidáticos com vários CD-ROMs. Entre eles está o "Learn to Speak English" resenhado na *MACMANIA #20*.

Seven: (011) 256-1722

Cause uma boa e grande impressão

Aquela obra de arte que você criou no Painter pode finalmente ser transformada em um quadro para decorar a parede da sala. A Paper Express está utilizando uma impressora eletrostática Xerox 8954 capaz de produzir posters, bandeiras ou cartazes com largura de 1,3 metro por qualquer comprimento. A impressora é PostScript e aceita arquivos dos principais programas de editoração, desenho e edição de imagens. O preço da cópia é de R$ 150 por metro.

Paper Express: (011) 214-4474.

Ricardo Teles



Assuste seus clientes com esse print gigante

Versão otimiza programa para uso em multimídia

Última versão do Premiere traz velhos conhecidos e novas atrações

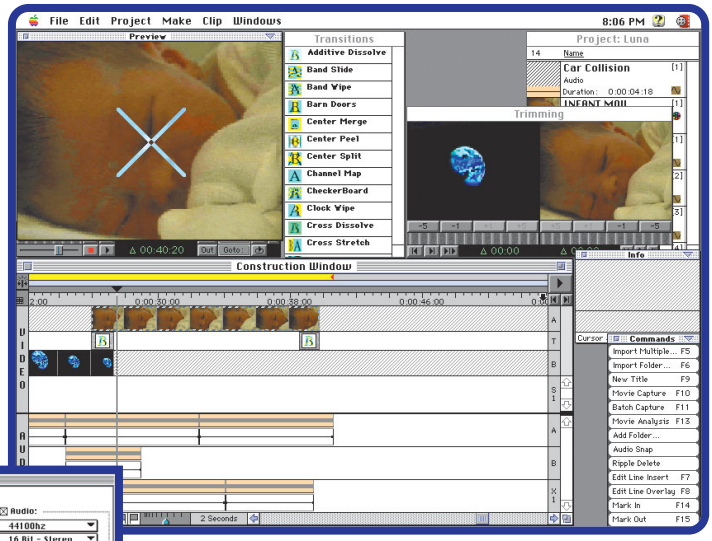
Bem mais do que uma simples revisão de bugs, a versão 4.2 do software Adobe Premiere pode ser de grande valor para os iniciados em desktop video, principalmente aqueles envolvidos com multimídia. De cara, pode-se dizer que o programa, que agora suporta o QuickTime 2.1 e o Sound Manager 3.1, ficou ligeiramente mais rápido.

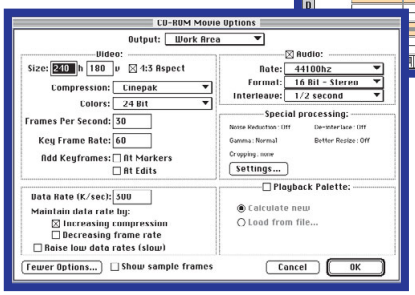
Entre as novas atrações estão recursos adicionais na janela de construção, novos *shortcuts*, mais e melhores maneiras de customizar a janela de transições, novos filtros de áudio, novas opções em movimentos de imagem, mais facilidades para projetos offline, melhorias nas operações de captura e nas opções de saída de vídeo, e ainda, novos recursos em efeitos de *slow-motion* e na remoção de *flicker* de imagem.

Mas a novidade mais importante da versão 4.2 está na adição do módulo CD-ROM Movie Maker. Na prática, o conjunto de recursos aí incluídos torna o Premiere auto-suficiente na preparação e otimização de arquivos QuickTime destinados ao uso em CD-ROM. Antes, para conseguir bons resultados nessa área, era necessária uma complicada operação conjunta com outros softwares.

No pacote dessa versão vêm dois CD-ROMs com o programa, tutorial, exemplos de videos sofisticados mostrando como eles foram editados, além do programa de animação de logotipos Specular LogoMotion.

MultiSoluções: (011) 816 6355
CI-Compucenter: (011) 725-0477





Graaaaande Premiere. Na tela menor, o CD-ROM Movie Maker

Novela gráfica em 3D



Esse negócio de 3D está começando a ficar bom

O artista gráfico italiano Marco Patrito demorou três anos para produzir as centenas de imagens que compõem Sinkha, um CD-ROM definido pelo autor como "uma novela multimídia 3D". Se você está procurando um novo Myst, esqueça. A única semelhança de Synkha com o jogo cabeça da Brøderbund está nas telas feitas no Strata Studio Pro extremamente realistas.

O máximo de interatividade permitido por Synkha é avançar e retroceder páginas e capítulos de uma história de ficção científica, ambientada em um planeta povoado por robôs, andróides e ninfetas com roupas semitransparentes.

Além dos fãs de ilustração 3D, Synkha poderá interessar também aqueles que queiram treinar seus conhecimentos em várias línguas. A história pode ser lida em inglês, italiano, francês e espanhol. O CD-ROM pode ser encontrado na Tomorrow e custa R$85,00.

Tomorrow: (0800) 14-0400.

Um sistema para todos os Macs

Até março, a Apple deverá lançar um novo update do Mac OS. A grande novidade do System 7.5.3 é que ele unificará novamente todos os Macs sob um único sistema. Hoje, os Power Macs PCI usam o System 7.5.2, incompatível com os outros modelos.

Além de corrigir bugs e aumentar o número de componentes nativos do sistema, o 7.5.3 vai trazer uma nova versão do protocolo Open Transport, que irá rodar em máquinas 68030 e 68040.

Em termos de interface, a maior mudança será a Desktop Strip, a velha Control Strip conhecida dos usuários de PowerBooks, agora em versão para Macs Desktop.

Estão previstas melhorias na memória virtual, aumento da velocidade com que o Finder faz cópias de arquivo e emulação de 680x0 mais rápida nos Power Macs.



Acorda, menino. Tá na hora da escola!

Seu novo programa não lhe parece tão intuitivo assim? Está te dando uma canseira danada? Macintosh não é samba, pode se aprender na escola! Abaixo estão relacionados os principais cursos oferecidos por escolas e empresas nas principais capitais do Brasil. Os cursos servem tanto para os iniciantes quanto para os mais veteranos, pois estão divididos em módulos. Pesquise e ache o seu!!!

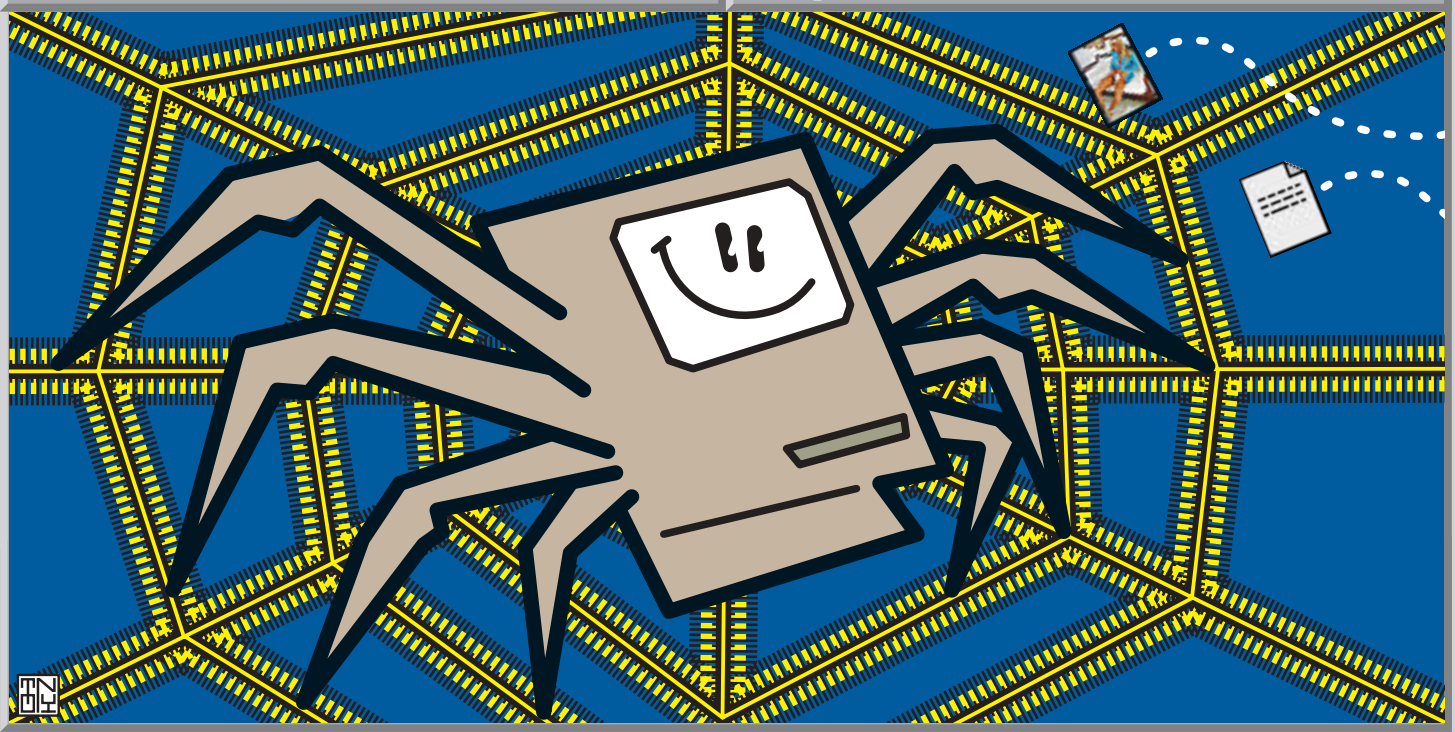
ESCOLA	SISTEMA OPERACIONAL	QUARK	PAGEMAKER	FREEHAND	PHOTOSHOP	ILLUSTRATOR
Caps (011) 5505-1699 5505-0935	4hs/ R$80	20hs/ R$400	◆	◆	20hs/ R$400	20hs/ R$400
Macinteach (021) 622-2182	4hs/ R$100	20hs/ R$600	20hs/ R$600	20hs/ R$700	20hs/ R$700	20hs/ R$700
Alphaser (011) 5505-1644	9hs/ R$150	15hs/ R$234	◆	15hs/ R$234	15hs/ R$234	15hs/ R$234
Grafia (011) 822-3200	10hs/ R$120	10hs/ R$150	10hs/ R$150	10hs/ R$180	10hs/ R$200	10hs/ R$180
Interalpha (011) 5561-5474	4hs/ R$75	8hs/ R$200	8hs/ R$200	8hs/ R$200	8hs/ R$200	8hs/ R$200
Mac Art School (011) 606-7003	Apresentando o Mac (sistema + tour por principais programas) 20hs/ R$400	20hs/ R$400	20hs/ R$400	20hs/ R$400	20hs/ R$400	20hs/ R$400
Qualigraph (021) 233-7758	Uso do Macintosh Inicial:16hs/ R$240 Básico:16hs/ R$240 Especializado:16hs/ R$240	◆	30hs/ R$450	◆	60hs/ R$900	60hs/ R$900
SoftArts (011) 66-4681	9hs/ R$150	15hs/ R$234	◆	15hs/ R$234	15hs/ R$234	15hs/ R$234
Kaizen (011) 288-9558 287-2527	9hs/ R$120	12hs/ R$150	12hs/ R$150	12hs/ R$180	12hs/ R$200	12hs/ R$180
Takano (011) 277-6633 ramais 201 e 311	11hs/ R$110	34hs/ R$280	◆	34hs/ R$240	11hs/ R$200	◆
Cad Technology (011) 829-8257	◆	◆	◆	◆	◆	◆



	OUTROS	EQUIPAMENTOS	CARACTERÍSTICAS
	ArchiCAD (24hs/ R$450) ClarisWorks (16hs/ R$250) FileMaker Pro (8hs/ R$150) Director (20hs/ R$500) FirstClass Cliente (4hs/ R$80)	1 Mac por aluno (Performa 630)	Turma de seis alunos Devolve o dinheiro caso o aluno não fique satisfeito. Parcelamento 3X
	Director (20hs/ R$800) Lingo (25hs/ R$800) Painter (20hs/ R$700) FileMaker Pro (20hs/ R$600) Word (6hs/ R$150) WordPerfect (6hs/ R$150) Excel (6hs/ R$150) Premiere (20hs/ R$800)	◆	Presta Consultoria e Treinamento em empresas ou a domicílio
	◆	1 Mac por aluno (Performa 630)	Cursos em três períodos (manhã, tarde e noite)
	Introdução à Internet (4hs/ R$200) Multimídia (Director: 20hs/ R$620) Pacote DTP (Sistema + Illustrator ou FreeHand + Photoshop + Quark ou PageMaker) 40hs/ R$592 3D (Strata Pro: 10hs/ R$180)	2 alunos por Mac (Performa 630/CD)	Os alunos concorrem a estágios em agências, bureaus, editoras e participam do *Banco de Empregos* Parcelamento em 2X
	Word (4hs/ R$90) Excel (4hs/ R$90) ClarisWorks (12hs/ R$250) Minicad (12hs/ R$250)	1 Mac por aluno (Power Mac e Performa)	Turma de 4 alunos Parcelamento 2X Preços especiais para empresas e grupos
	◆	1 Mac por aluno (Power Mac 6100)	Turmas de 6 alunos Todos os cursos enfatizam a pós-produção (fotolitos e provas)
	ClarisWorks (16hs/ R$240) Word, Excel (24hs/ R$360) Persuasion (40hs/ R$60) Fontes (16hs/ R$240) Uso de periféricos (16hs/ R$240)	1 Mac por aluno. (Performa 475 para iniciantes e Power Mac 6100 para cursos gráficos)	Parcelamento em 2X: uma no início e outra ao final do curso. Oferece treinamento sob demanda para grupos fechados.
	◆	1 Mac por aluno (Performa 630/CD)	Turma de 4 alunos Parcelamento em 3X
	Tratamento de Imagem (20hs/ R$650) Word (12hs/ R$150) Excel (12hs/ R$150) PowerPoint (9hs/ R$120)	2 alunos por Mac (Performa 6200)	Turma de 8 alunos
	Editoração eletrônica no Mac (Sistema 7+ Quark + FreeHand + Photoshop) 90hs/ R$550,00	1 Mac por aluno (10 Macs IIsi, 10 Performa 475)	Turmas de 20 alunos Laboratório de áudio 10% de desconto para cursos da manhã e tarde
	Strata StudioPro Básico (20hs/ R$395) Strata StudioPro Avançado (20hs/ R$485) Minicad (20hs/ R$395)	1 Mac por aluno (Power Mac 6100)	Turmas de 4 alunos

INTERNET-SE DE UMA VEZ POR TODAS

por JEAN BOËCHAT



"1995 será o ano em que a Internet chegará no Brasil... Em breve, centenas de empresas estarão oferecendo serviços de Internet a qualquer pessoa que tenha um computador e um modem. Esses serviços podem variar de uma simples caixa postal *(e-mail)* para quem quiser receber e enviar mensagens pela rede, até sofisticados shoppings centers eletrônicos, onde o usuário pode fazer compras sem sair da frente do seu micro, conversar com outros usuários, jogar games de realidade virtual e, de quebra, passear pela Net, em uma interface gráfica simpática e intuitiva."

Foram essas as palavras ditas pelo profeta Caio Barra Costa numa matéria publicada na edição de março/95 *(MACMANIA #13)*, onde falava sobre um futuro que ainda parecia muito distante de nós brasileiros.

Passado um ano, parece que essa tal de Internet finalmente chegou ao país. Chegou fazendo mais estardalhaço do que popstar que vem fazer clip em favela. Invadiu nossos lares e conseguiu o inacreditável: tomar posse até do nosso amado horário nobre, antes povoado apenas por coronéis, jagunços e beatas, através de um samba-do-crioulo-doido que fez uma mistura indigesta de computadores com ciganos, empresários bem sucedidos e até um ráquer (hacker) de periferia carioca. Nos dias de hoje, essa tal é assunto em todas as publicações (não só as especializadas), programas de TV e chega a ser discutida nos bares, ônibus e cantos mais obscuros da nação.

Os números de usuários brasileiros plugados na Net cresce a cada dia de uma forma estarrecedora, e em cada buraco no país começam a aparecer os provedores, que fornecem para qualquer cidadão o seu endereço de *e-mail* e abrem as janelas para esse admirável mundo novo.

Como já era de se esperar, a maioria desses provedores voltam seus serviços para os pecezistas, mas com a não-dependência de plataforma da Internet, os macmaníacos podem facilmente se conectar e começar a surfar por aí. Bem... será que é tão fácil assim?

Esse mês a MACMANIA se propõe a desmistificar essa entrada na Internet através do Mac, para que todos esses novos macmaníacos que surgiram nesse ano de 1995 possam alçar vôos no cyberspace, mais altos do que os rasantes que eles apenas dão nas nossas já conhecidas BBSs. De quebra, faremos uma análise dos melhores softwares para desfrutar das variadas opções da Internet, mostrando seu desempenho e principalmente, como configurá-los. E tem mais: nossos profetas vão falar um pouco mais sobre últimas novidades da mãe-de-todas-as-redes. Agora que já conhecemos as ondas, vamos surfar!

Saiba Como Escolher Seu Provedor

O primeiro passo para entrar nessa tal de Internet é escolher um bom provedor. Mas como saber qual provedor é bom ou ruim?? Basear-se no critério preço nem sempre pode ser a melhor escolha – nem sempre os provedores mais caros são os melhores e os baratos são os piores. Aqui vão algumas dicas:

1 – PERGUNTE AOS AMIGOS

As únicas pessoas que realmente sabem dizer se um provedor vale ou não a pena são os seus usuários. Se você já tem um modem e tem pouca ou nenhuma experiência online, é altamente recomendável que você comece a frequentar os BBSs de Mac. É lá onde os macmaníacos mais escolados se encontram e você sempre encontrará alguém disposto a lhe ensinar o caminho das pedras. Você pode conseguir o telefone desses BBSs através do serviço FAXMANIA (011-815-2304).

2 – ENCHA SEU PROVEDOR DE PERGUNTAS

Seu potencial servidor suporta modems de 28.800 bps? Qual a relação entre número de linhas e de usuários que ele possui? Não adianta nada o provedor ter duzentas linhas disponíveis se ele tem quarenta mil usuários. Procure se informar com assinantes de determinado provedor se ele apresenta problemas como telefones que não atendem ou dão sempre ocupado, linha que cai a toda hora e baixa taxa de transferência de arquivos em FTP. Uma taxa média de 800 bytes/segundo pode ser considerada boa entre os provedores brasileiros.

3 – QUAIS OS SERVIÇOS OFERECIDOS?

O provedor oferece e-*mail*? Tem um servidor próprio de *news*? Tem Telnet? Oferece a possibilidade de você colocar sua própria *home page* nele? A princípio, alguns desses itens pode parecer supérfluos mas com o tempo você irá descobrir que a Internet é muito mais que folhear páginas na Web e vai sentir falta deles.

4 – O PROVEDOR TEM PAP ?

O PAP (Password Authentication Protocol) é um item fundamental para quem não quer ter dor de cabeça na hora de se conectar, como você verá adiante nesta matéria.

5 – TEM SUPORTE PARA MAC?

São poucos os provedores preocupados com o mercado Mac, mas eles existem. Vale a pena pesquisar e procurar quem oferece as melhores vantagens. A MACMANIA está realizando uma grande pesquisa entre os provedores nacionais para saber quais realmente oferecem suporte e de que tipo. Em breve publicaremos os resultados.

Checklist

Depois de escolhido o provedor e de ter descolado os programas, vem a parte que parece mais complicada... configurar os programas segundo seu provedor. Configurar é quase sempre um pé–no–saco pra todo mundo: pra macmaníacos, pecezistas, amiguinhas, etc.. Mas, com calma e perseverança, qualquer usuário pode configurar rapidamente a sua máquina e sair navegando por aí. Para isso é necessário saber algumas informações que devem ser fornecidas pelo seu provedor. Vamos a elas!

USER ID

O *User ID* é o seu nome no sistema, também conhecido como *Login* ou *Username*. Como os sistemas são baseados em UNIX, o seu *User ID* pode vir escrito em letras minúsculas e maiúsculas. Esse é um detalhe muito importante. Por causa dele, muita gente não conseguiu conectar na Embratel quando ela liberou aquelas já conhecidas contas da lendária "carta azul". Na carta todos os *usernames* vieram em letras maiúsculas, mas na hora de conectar era preciso digitar em minúsculas.

PASSWORD

Sua *password* (ou senha) vem pré-definida pelo seu provedor. No Brasil, infelizmente, é muito raro encontrar um provedor que permita ao usuário modificar sua senha, prática comum lá fora. Preste muita atenção nela: a sua senha é a sua segurança para que não haja um uso indevido do seu acesso. Se você for mudá-la, faça uso de pelo menos sete caracteres, alternando em números, letras maiúsculas e minúsculas, além de dar preferência para senhas que não contenham informações banais ou óbvias. Todo cuidado é pouco, não vá depois reclamar que sua conta veio alta e que você não usou o serviço.

TIPO DE CONEXÃO: SLIP OU PPP?

Essa é uma outra informação muito importante. A conexão PPP permite que se use múltiplos protocolos simultâneos, enquanto o SLIP só utiliza o TCP/IP. Em linhas gerais, o PPP é um método mais moderno de conexão que o SLIP. Se o provedor oferecer os dois, escolha o PPP.

PROCEDIMENTO DE LOGIN

Esse tal procedimento de *login* é o que deve acontecer quando o seu modem se conectar no provedor. Através dele é que se montam os famigerados *scripts*, principal pedra no sapato na hora de se conectar pela primeira vez. Se o seu provedor fornecer essa informação – o que é bastante improvável –, tanto melhor.

DOMAIN NAME SERVER (DNS)

Essa talvez seja uma das informações mais fundamentais para a configuração TCP/IP. Com endereços literais e alfanuméricos, ele diz para o seu Mac quem é e onde está o servidor do seu provedor. Seu endereço é formado por um nome (como `embratel.net.br`) e um número (tipo `200.255.253.241`). As duas informações são essenciais para que as coisas funcionem.

SUBNET MASK

Essa informação pode ser transmitida automaticamente pelo seu provedor ou não. Caso seja necessário que você a coloque manualmente, ela deve ser algo como: `255.255.255.0`

ENDEREÇO PARA E-MAIL

Você precisa saber qual é o seu endereço de correio eletrônico para poder mandar e receber *mails*.
Normalmente ele vem escrito da seguinte forma: `userid@provedor.com.br`

SERVIDOR POP E DE SMTP

Estes são necessários para você poder configurar o programa que vai receber o seu *mail*.

SERVIDOR DE NEWS

Também chamado de NNTP (Network News Transport Protocol), esse endereço é importante se você deseja acessar os grupos de discussão da Internet. Por exemplo: `news.embratel.net.br` ou `news.usp.br`

De posse destas importantes informações, e provavelmente continuando sem entender pissiroca do que são esses números e siglas, você já pode partir para a ação!

A Primeira Conexão a Gente Nunca Esquece

Muito bem, você seguiu os conselhos da MACMANIA e acabou descolando um provedor da hora! O passo seguinte é você se munir dos principais programas necessários para se conectar na Internet. A boa notícia é que a grande maioria dos softwares utilizados para acessar os serviços da Internet são sharewares, e podem ser encontrados nas BBS de Mac do país ou no CD-ROM SHAREMANIA.

Dentre esses, dois acessórios de extremíssima importância para a primeira conexão são: o MacTCP e o MacPPP – se você tem conexão tipo PPP (Point to Point Protocol) – ou o MacSLIP – para acessos com conexão SLIP (Serial Line Internet Protocol).

O MacTCP é um Control Panel disponível no System 7.5 (a última versão, a 2.5, estava para sair na semana em que fechamos esta edição) que controla o tráfego de informações de TCP/IP (Terminal Control Protocol/Internet Protocol), ou seja, é ele que faz o seu Mac entender a "linguagem" da Internet. Sem ele, nada feito.

Já o MacPPP e o MacSLIP são dois pequenos softwares (cada um contém um Control Panel e uma Extension) que vão ser a sua ponte de entrada na Internet. Eles são muito parecidos, fazem exatamente a mesma coisa, mas não são intercambiáveis. O MacPPP só pode ser usado em conexões PPP e o MacSLIP, é óbvio, em conexões SLIP.

Configurar o MacTCP e o software de conexão SLIP ou PPP é tudo o que você precisa para mergulhar na Internet. Essa tarefa pode ser tranqüila como um passeio no parque ou angustiante como um pesadelo interminável, dependendo de uma série de fatores, como veremos a seguir. O mais importante é manter a calma e ser metódico e insistente. Cedo ou tarde você acabará descobrindo o que estava emperrando sua conexão. E aí o *cyberspace* será seu.

MACTCP: A MISSÃO

Como o MacTCP vem junto com o System 7.5, é bem provável que ele já esteja instalado no seu Mac, mas ainda não configurado. Se não estiver instalado, pegue os disquetes (ou o CD) de instalação do sistema, escolha *Custom Install* e marque apenas o box do MacTCP dentro do item *Network Software*.

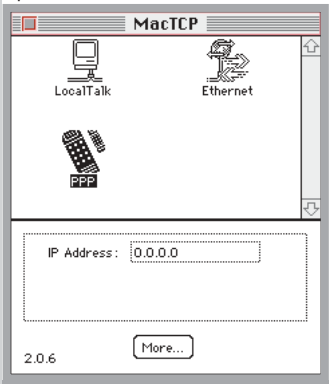
Se você ainda estiver usando o System 7.0 ou anterior, pare de marcar bobeira, corra até a revenda Apple mais próxima e adquira uma cópia do sistema.

Para configurar corretamente o MacTCP você precisará também saber qual o tipo de conexão você terá (SLIP ou PPP) e instalar os softwares adequados.

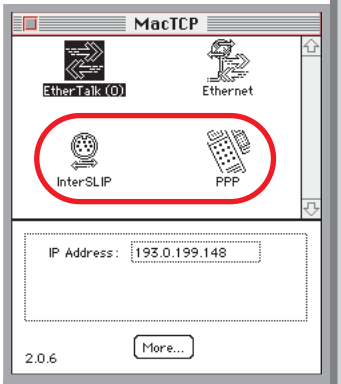
DICA: Antes de começar a instalação, utilize o Control Panel Extension Manager para configurar um *setting* de *extensions* chamado Internet, com o mínimo de extensões possíveis. Memória virtual, antivírus, screen savers, RAMDoubler, tudo isso pode complicar sua instalação. Além de aumentar a memória disponível para os programas que vai utilizar, você vai reduzir as chances de conflito de Inits.

Depois de instalar o MacTCP e seu programa de conexão PPP ou SLIP, restarte o Mac, pegue o fax enviado pelo seu provedor (com aqueles dados do CheckList) e prepare-se psicologicamente para começar a configuração.

Ao abrir o Control Panel MacTCP, selecione o ícone do PPP (ou SLIP) e depois clique no botão More...



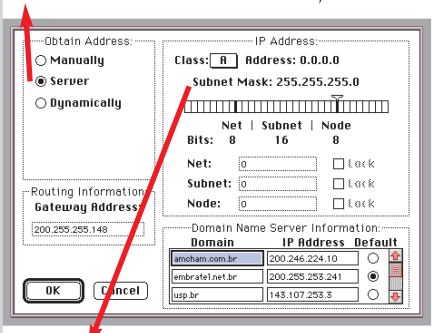
Este é o TCP instalado direito



Nunca instale o SLIP e o PPP juntos

ATENÇÃO: Nunca instale programas para conexão SLIP e PPP ao mesmo tempo. Pode dar uma caca homérica em seu sistema. Se precisar mudar de tipo de conexão, jogue fora todos os arquivos de um programa (dê um *Find* para ter certeza que deletou todos os arquivos) antes de instalar o outro.

Obtain Address – Deixe o botão Server selecionado



Subnet Mask – Puxe a barrinha até chegar no número de Netmask fornecido pelo seu provedor.

Apesar da aparente complexidade dessa janela, a coisa é bastante simples. A maioria das informações é colocada automaticamente pelo servidor na hora da conexão. Sua maior preocupação deve ser colocar corretamente o nome (DNS) e o *IP Adress* do seu servidor, nas caixas do canto direito inferior. Se o seu provedor tiver mais de um DNS, coloque os dois, se um cair, o segundo ajuda você a encontrar outras máquinas na rede.

Colocar um terceiro DNS, fora do seu provedor, pode ser útil em alguns casos. Você pode, por exemplo, copiar o endereço IP e o nome do servidor da Embratel da tela acima e colocar na terceira linha da configuração do seu MacTCP. Deixe o botão de Default selecionado em seu primeiro DNS.

Depois de colocar as Informações do Servidor de Nome de Domínio (sim, esse é o nome da coisa para quem tem o System 7.5 em português), clique em OK para salvar suas mudanças. Dependendo das mudanças, o MacTCP poderá pedir para você restartar o Mac. Por via das dúvidas, restarte mesmo que ele não peça.

O MacTCP cria dois arquivos: o MacTCP DNR, que fica solto no System Folder, e o MacTCP Prep, na pasta Preferences. Uma das primeiras atitudes a ser tomada quando sua conexão começa a apresentar problemas é jogar esses dois arquivos fora e restartar seu Mac. O MacTCP cria dois arquivos novinhos em folha para substituir os zicados.

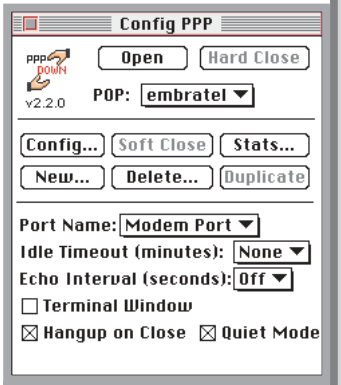
MACPPP: A CURVA DA MORTE

A segunda parte de sua conexão se chama PPP. Enquanto o MacTCP permite que seu Mac e a Internet se entendam, é o PPP que vai abrir o caminho pelo qual vão passar aqueles maravilhosos programas com os quais você vai poder usufruir dos serviços oferecidos pela rede.

Os dois programas mais conhecidos para implementar uma conexão PPP são o MacPPP e o FreePPP. Os dois são praticamente idênticos e podem ser encontrados nos BBSs de Mac (o FreePPP está incluído no disquete de brinde do assinante da MACMANIA de 1996). As próximas versões dos dois terão o número 2.5.

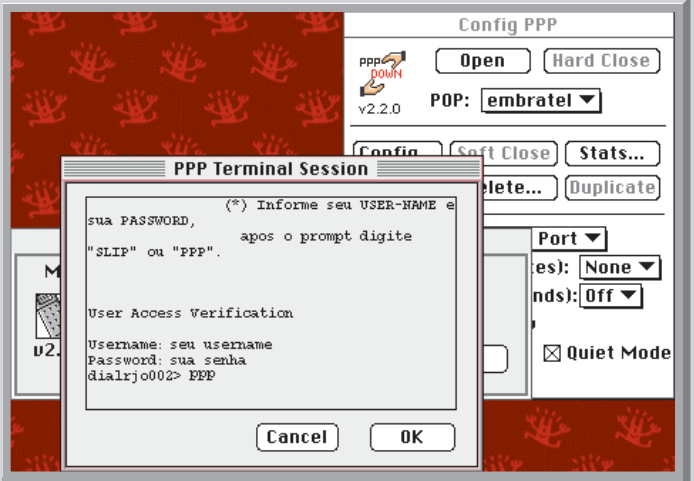
Instalar o MacPPP consiste em colocar o Control Panel ConfigPPP e a Extension PPP em suas respectivas pastas dentro do System Folder e restartar seu Mac. Uma vez feito isso, certifique-se de que o ícone do PPP está selecionado na janela do MacTCP e mande bala.

Mais uma vez, um monte de botões com os quais você não vai precisar se preocupar. Deixe os menus pop-up e boxes exatamente como estão na tela ao lado. Para criar uma nova configuração de



Deixe o PPP como está aí em cima

A Primeira Conexão a Gente Nunca Esquece



A tela de emulação de terminal dá dicas preciosas para sua conexão

provedor é só clicar no botão *New* do ConfigPPP. Dê um nome para a conexão (não precisa ser necessariamente o nome completo do seu provedor) e ela aparecerá imediatamente no menu pop-up.

Se você acionar a opção Terminal Window, o MacPPP vai ignorar a configuração automática e vai lhe apresentar uma janela para configuração manual. Se você for um cara de sorte, nunca irá precisar se conectar no braço, via Terminal Window, algo que lembra os velhos tempos do DOS e das linhas de comando.

Em alguns casos, a Terminal Window pode ser a salvação da lavoura. Ela é bem mais eficaz e transparente que os *scripts* de conexão. É comum conexões via *script* problemáticas funcionarem perfeitamente quando feitas pela Terminal Window.

Você começa digitando ATDP (se sua linha é pulse) ou ATDT (se a linha é tone) e o número do seu provedor. Não se assuste se não aparecer nada quando você digitar, às vezes isso acontece. Continue digitando às cegas e dê *return* que ele irá completar a ligação. Depois é só digitar seu *login*, senha e o *prompt* PPP conforme o provedor for pedindo.

Clicando no botão Config você abrirá a janela de configuração do PPP. É aqui que aquele pé-de-coelho vai poder mostrar seu valor. Se você for um cara de sorte, bastará seguir as instruções das setas, clicar no botão Done e depois dar Open no ConfigPPP para entrar na Internet.

A sorte, no caso, depende do seu provedor oferecer o protocolo PAP *(Password Authentication Protocol)*. Com o PAP, a única coisa que você vai precisar fazer é escrever seu *login* e sua senha na janela *Authentication* e deixar a janela de *script* vazia. Se você achar que alguém pode haquear sua senha, não a escreva no *Authentication*. Toda vez que você se conectar, o ConfigPPP apresentará uma janelinha pedindo a senha.

Resumo da Ópera: se você está querendo se conectar na Internet sem complicação, tipo plug & play, no melhor estilo Macintosh, escolha um provedor que tenha PAP. Já existem vários no Brasil.



Script padrão para conexões PPP

Se você não tiver essa sorte, terá que configurar um *script* de conexão PPP, tarefa espinhosa para interneteiros de primeira viagem. Mas coragem e vamos em frente.

O problema com os *scripts* é que eles variam de provedor para provedor, e isso pode dar muita dor de cabeça até você achar um que se adeque ao seu. Um *script* não é nada mais do que o roteiro escrito do processo de conexão manual em um provedor. Por isso é recomendável que você entre pelo menos uma vez pela Terminal Window e observe atentamente os procedimentos necessários para a conexão.

Imagine o *script* como uma conversa entre seu Mac e o provedor. Logo que o modem se conecta, o provedor pergunta "quem é?" e seu PPP responde "é (seu login)". Aí o provedor pergunta "qual a password" e o PPP fala sua senha. A última pergunta é "vai querer o quê?" e a resposta é "PPP".

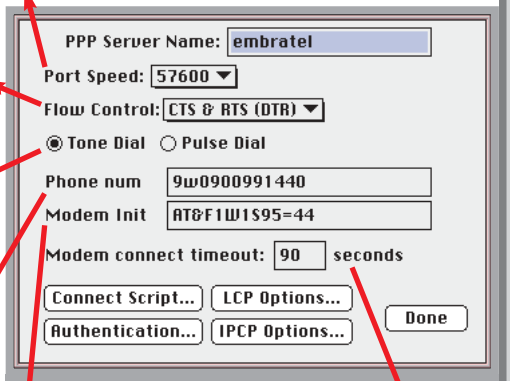
Simples, não? Só que alguns provedores são mais confusos que outros, demoram para responder alguma perguntas e acabam fazendo a coisa complicar mais do que o devido. Aí, o único jeito é você se informar com seu provedor qual o melhor *script* ou tentar descobri-lo "na marra", via Terminal Window ou acessando com um programa de comunicação tipo ZTerm ou Microphone.

Port Speed – Como regra geral, deixe sempre uma velocidade maior que a do seu modem (57.600 é o ideal). A Port Speed não se refere à velocidade do seu modem na Internet, mas sim à velocidade da conversa entre o modem e o Mac. Por esse motivo, às vezes é necessário baixar sua velocidade quando um modem rápido está sendo usado com um Mac lento.

Flow Control – Deixe como está aqui. Modems de PowerBook devem usar *none*.

Tone/Pulse – Escolha a opção de acordo com o tipo da sua linha

Phone num – Coloque o número do seu provedor



Janela de configuração do PPP

Modem Init – Veja no manual do seu modem qual o código da Initialization String. Em caso de dúvida, deixe esse espaço em branco. Junto com o FreePPP vem uma lista de strings para a maioria dos modems.

Modem connect timeout – Define o tempo que o modem espera pela conexão. Se você estiver em um provedor lento e achar que o tempo está curto, aumente.

Elementos do Script do PPP

O conhecimento de alguns comandos de *script* do PPP podem ser suficientes para você fazer seu *script* se adequar ao seu provedor. Veja abaixo os elementos principais:

Botão Out – Envia os dados do box correspondente.

Botão Wait – Indica que o MacPPP deve aguardar que o provedor envie a linha de texto que está no box ao lado.

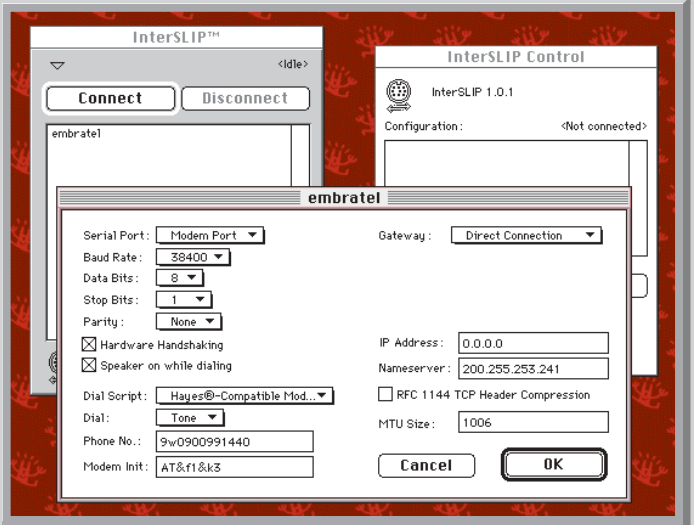
Box <CR> – Quando checado é igual a teclar Return.

\t – abre a janela de Terminal Window no meio do *script* (ideal para provedores que exigem mais de oito linhas de *script*).

\r – outra forma de dar Return.

\d – *Delay*. Faz o PPP aguardar um pouco mais por um texto.

A Primeira Conexão a Gente Nunca Esquece



No setting de uma conexão SLIP é preciso saber o número do MTU

A tela acima mostra esse *script* padrão, que funciona com a maioria dos provedores. As duas linhas vazias no começo servem como segurança, caso haja algum ruído na conexão.

Depois de devidamente configurado, o MacPPP é muito fácil de operar: basta dar Open e aguardar a conexão. Quando as palavras "PPP UP" aparecerem, você estará conectado. Aí é só abrir seu *web browser*, seu leitor de *news*, *e-mail* etc. Alguns programas (como o Netscape) ligam o PPP quando são abertos. Embora muito prático, esse tipo de conexão é um tanto errático. Se você conseguir se conectar assim ao seu provedor, maravilha. Se não der certo, desista, conecte primeiro via PPP depois abra o programa específico. Para desconectar existem duas opções: soft close e hard close. Esta última desabilita o acionamento automático do MacPPP. Isto é, até você restartar a máquina, a única maneira de ligar o PPP é dando Open.

SLIP, A REVANCHE

Como no PPP, a conexão SLIP é estabelecida por uma série de comandos que enviam e recebem mensagens do seu provedor. Sua configuração obedece mais ou menos às mesmas regras. Você deve selecionar o ícone de SLIP no MacTCP, clicar em More...e preencher as informações da mesma maneira que no PPP. A única diferença é o número de MTU que o seu provedor deve fornecer. Caso haja a opção por CSLIP (Compressed Slip), escolha esta, é uma versão melhorada do SLIP.

Enfatizamos neste número os procedimentos da conexão PPP porque este é o protocolo utilizado pela grande maioria dos provedores brasileiros. Abordaremos problemas específicos da conexão SLIP (como os nefandos *scripts*) em uma futura edição da coluna @Mac.

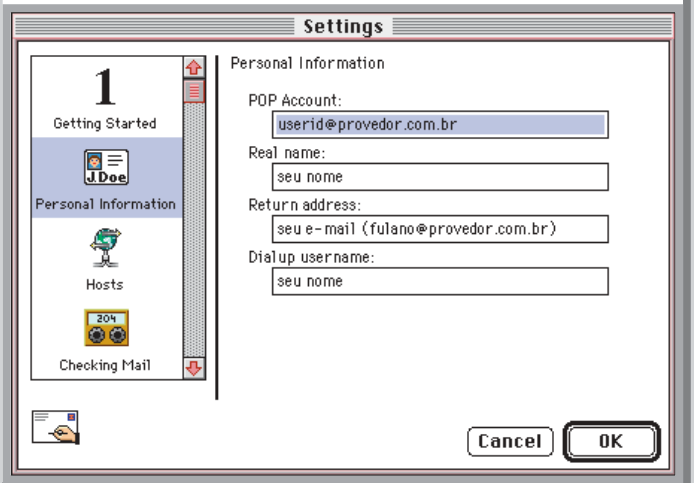
Depois de configurar o MacTCP, você abre o Control Panel MacSLIP (ou InterSLIP) e cria uma nova configuração clicando em Set.

Clicando no botão Connect você abre a conexão, de uma forma semelhante ao Terminal Window do MacPPP. O campo de status mostra o progresso do *script* de conexão e pergunta pela *password*, que você deve digitar no campo User Input.

Se você só tem uma conexão SLIP, reze para que sua conexão funcione com o *script default* que vem com o programa. *Scripts* SLIP são bem mais complicados que os de PPP. Não vale a pena tentar explicá-los em uma revista intuitiva e amigável como esta.

O E-MAIL CONTRA-ATACA

Passada a tempestade da configuração do PPP e do TCP, configurar seu correio eletrônico é bico. A configuração dos programas de leitura e envio de *mail* é muito menos complicada do que pode parecer. Tendo as informações corretas do provedor, qualquer fulano pode receber e enviar *mails* para todo o planeta. Basicamente, existem quatro coisas importantes a saber: o seu endereço de *e-mail*, a sua conta de POP (*Post Office Protocol*, protocolo para armazenamento e recepção de *mail*), o seu endereço de servidor de SMTP (*Simple Mail Transport Protocol*, o protocolo para transferência de *mails*) e, por último, o seu *password*, que, dependendo do provedor, pode ser o próprio *password* geral ou um específico para a conta POP, ambos normalmente fornecidos pelo provedor. Com esses dados você pode configurar qualquer software de leitura e envio de *mail*. Vamos pegar o Eudora, o programa de *e-mail* mais popular na Internet, como exemplo, mas você pode utilizar estes settings com programas como Claris Emailer ou Netscape.



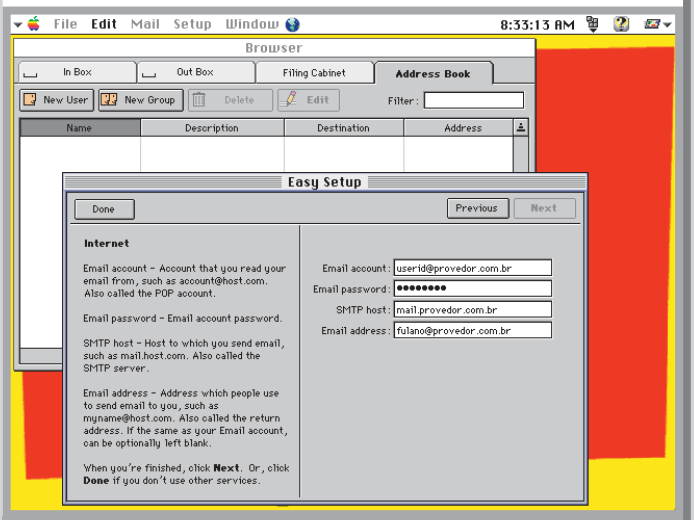
Configurar programas de e-mail não requer prática nem experiência

No campo POP Account, da tela *Getting Started*, você coloca o endereço da sua conta POP. A melhor forma de saber o que colocar exatamente é perguntando para o seu provedor. Tome cuidado! O endereço de POP Account pode ser muito parecido com o seu endereço de *e-mail*, mas eles não são iguais. No campo de Real Name, você só escreve o seu nome.

Os campos que forem repetidos nos outros *settings* já aparecerão preenchidos.

Na tela *Personal Information*, você só precisa preencher o campo *Return address* com o seu *e-mail* e o *Dialup username* com o seu nome.

Na tela *Hosts*, você só precisa preencher o campo do SMTP com o endereço do servidor de SMTP. (Qualquer dúvida, perguntar para o seu provedor).



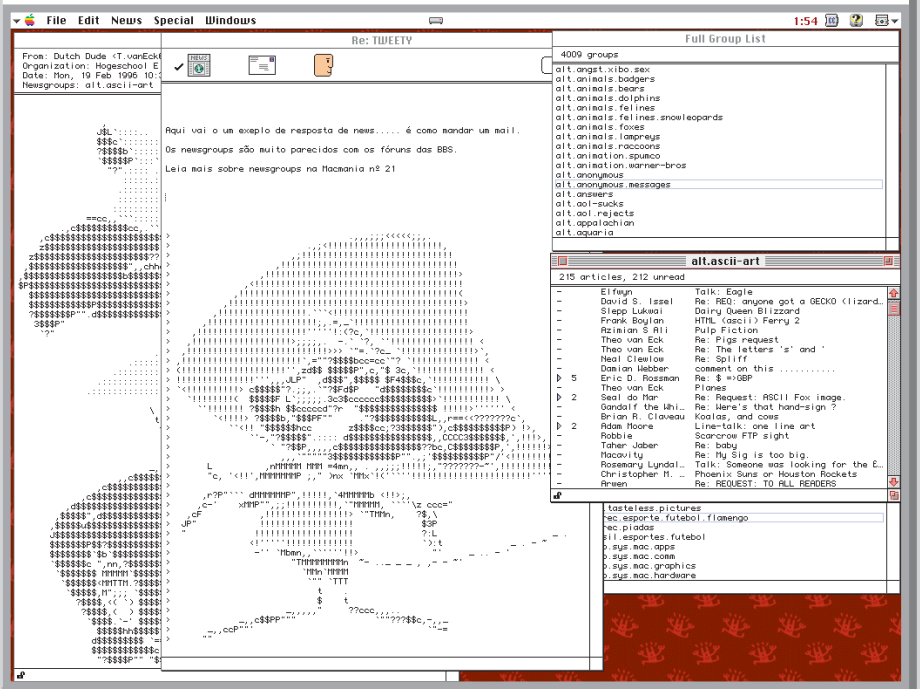
O Easy Setup do Claris Emailer torna a configuração mais baba ainda

A Primeira Conexão...

Se você passou pelas três primeiras telas direitinho, quando chegar na de *Sending Mail*, tudo já estará digitado. Na hora de ligar o seu Eudora ele deve perguntar a sua senha. Normalmente a sua senha geral (aquela do *script* do PPP) serve como senha da conta POP, mas em alguns provedores existe uma outra senha apenas para isso.

NEWS, A VITÓRIA FINAL

A configuração do *News* é bastante simples. Aonde tiver escrito *news server* ou *NNTP server* você deve digitar algo como `news.servidor.br`. O problema aqui é outro. Como foi dito nas dicas para escolher seu provedor, você deve se informar se ele possue um servidor de *News*. Vários provedores de acesso não fornecem essa serviço e



Arranje um provedor com News ou perca essas maravilhosas artes em ASCII

você pode ficar a ver navios perdendo umas das coisas mais legais da Internet, o Usenet ou grupos de discussões. Na verdade, mesmo que seu provedor não tenha um servidor de *News*, você pode tentar se conectar a um servidor de *news* público, em qualquer lugar do mundo. Para isso, basta digitar o nome desse servidor no box de servidor NNTP no seu programa leitor de *News* (no caso da ilustração, o NewsWatcher). Para conseguir uma lista atualizada de servidores públicos de *News*, vá até o *site* `http://dana.ucc.nau.edu/~jwa/open-sites.html`, mas aviso, a conexão pode ficar bem mais lenta e instável.

Com essas informações, já dá pra começar. A Net é muito mais do que Web e e-mail e promete se tornar mais com a adição de vídeo, multimídia e novos programas e protocolos. Acompanhe na coluna @MAC nas próximas edições as melhores e mais quentes novidades cyberespaciais.

JEAN BOËCHAT
É conselheiro editorial do Macintóshico, pesquisador de multimídia e antes de tudo, um forte.

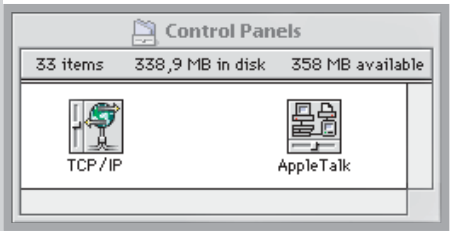
Fique Ligado

FTP (File Transport Protocol) – Protocolo de transferência de arquivos pela Internet.
HTML (Hypertext Markup Language) – A linguagem de programação das páginas da Web.
IRC (Internet Relay Chat) – Protocolo para bate-papo que permite que vários usuários conversem simultaneamente.
Yahoo – Um dos sites de Search (procura) da Internet: você digita uma palavra e o Yahoo procura tudo que existe relacionado a ela na rede.
Usenet – Um dos serviços da Internet. É lá que você encontra os grupos de discussão (ou newsgroups).
Port Speed – É a velocidade de transmissão do sua porta serial. Uma porta serial de 57600 suporta todas as velocidades abaixo disso.

OpenTransport: Tudo Mudou Novamente

Finalmente a Apple disponibiliza a todos os mortais portadores de velhos Mac seu novo protocolo de comunicação por rede (entenda-se aí também a Internet, que não deixa de ser uma rede), o Open Transport.

Quando você estiver lendo esta revista, já deverá estar disponível a versão 1.1 do Open Transport. A boa notícia é que o Open Transport funciona! Isso é motivo de júbilo para quem mexeu com as versões anteriores. A versão 1.0 teve oito "sub-versões" sem que nenhuma delas funcionasse adequadamente nos Power Macs com slots PCI, justamente os Macs para o qual ele foi projetado.

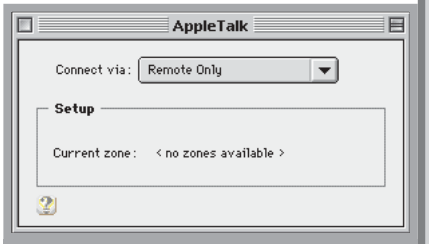


Estes são os Control Panels do Open Transport

O Open Transport faz parte do sistema operacional e está incluído no novo *update* do Mac OS, o 7.5.3 (ver nota na seção TidBits), substituindo vários itens existentes no sistema atual. A grande diferença nesse caso é que ele se aplica a todos os Macs e não só aos novos. Além disso, promete eliminar todos os *bugs* remanescentes das versões anteriores, tanto do TCP/IP como também dos restos abandonados das modificações de sistema.

A MACMANIA conseguiu por as mãos em uma dessas versões beta, a de número 1.1b11c3 e fez os primeiros testes do Open Transport. Depois de suar bastante, conseguimos ficar plugados durante dez horas na Internet com o novo protocolo, sem maiores problemas.

A primeira coisa que se descobre após instalá-lo é que desaparecem os Control Panels *Network* e *MacTCP* (pra quem os tinha instalado) e surgem dois novos: *Appletalk* e *TCP/IP*. Fica mais claro que os dois protocolos não têm nada a ver um com o outro. Apesar disso (pelo menos na versão beta), o arquivo MacTCP DNR ainda permanece no System Folder, e é usado pelo OpenTransport.



Remote Only é a opção para acessar a Internet

O mais importante para quem fizer o *upgrade* para o Open Transport é o ajuste do TCP/IP, essencial pra quem quer continuar ativo na Internet. Seu painel de controle é bastante diferente do antigo MacTCP, tem novos itens mas é mais fácil de usar.

COMO INSTALAR O OPEN TRANSPORT

1 - Instale seu kit OpenTransport e (se você ainda não tem) instale o PPP.

DICA: use o *freeware* FreePPP, que dá menos pau.

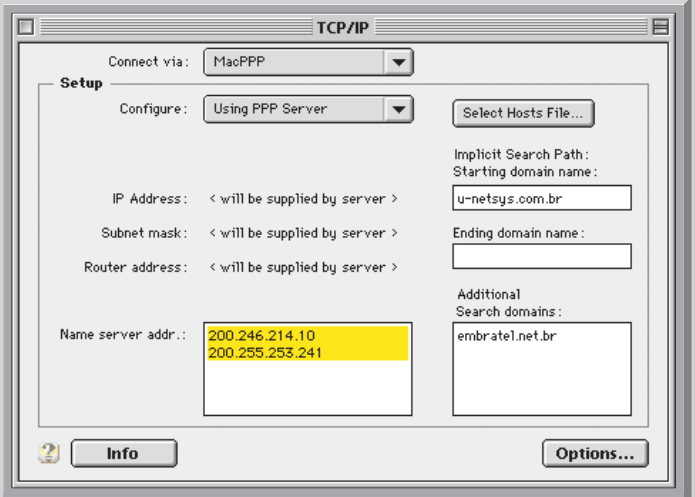
2 - Abra o Control Panel TCP/IP. Tudo mudou: agora você pode escolher o tipo de conexão entre: *Ethertalk*, *Appletalk* (MacIP), e *MacPPP* (ou MacSLIP). Para Internet via linha discada escolha MacPPP

DICA: se você já tem o PPP instalado, a conexão será selecionada automaticamente.

3 - Configure seu PPP. As opções são: *Manually*, *Using PPP Server*, *Using BootP Server* e *Using DHCP Server* (bem mais assustadoras as possibilidades, não?). A escolha é óbvia: *Using PPP Server*. As outras opções são usadas quando seu Mac se liga à Internet por meio de uma rede local, em vez de ser via modem.

DICA: se você escolher *Manually* e digitar o IP Address 0.0.0.0 ele muda automaticamente pra *PPP Server* quando você abrir o TCP/IP outra vez.

4 - Digite os dados do seu provedor nos quadros que sobram conforme a figura acima. O nome é colocado na caixa *Starting Domain Name* e o endereço em *IP Address*. Esses dados serão usados para a conversão de nomes tipo "www.macmania.com.br" em números tipo "10.20.30.40"



O Open Transport simplificou a configuração do TCP/IP

DICA: Deixe também o endereço e nome da Embratel para o caso do seu provedor não conseguir fazer a conversão.

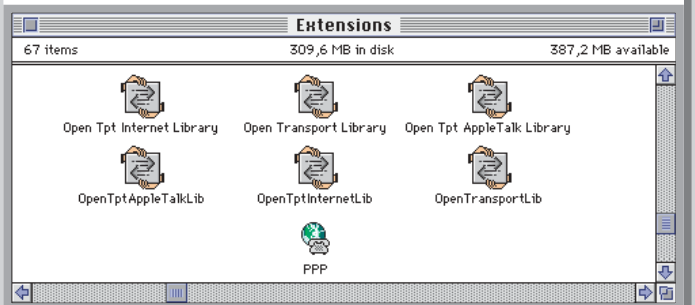
Você não precisa mais se preocupar com coisas como *Subnet Mask* ou *Gateway Address*. No modo PPP Server eles serão fornecidos automaticamente pelo seu provedor. Teoricamente, isso simplificou o processo de setagem do TCP, mas não se alegre muito. Se não funcionar, prepare-se pra uma série de tentativas e erros. Por sorte, agora é possível desligar e reconectar com seu provedor sem ter que dar um *restart* no meio, e a maioria dos *bugs* foi eliminado.

Se você achou a coisa complicada demais, talvez seja o caso de esperar um pouco mais pra tudo se estabilizar, ser bem testado e seus amigos mais afoitos aprenderem direito. Aí você pode se aventurar a instalar no seu Mac também.

Existem algumas vantagens em fazer o *upgrade*: a Apple mudou para o OpenTransport exatamente para melhorar a performance das conexões tipo TCP, importantes não só na Internet como também em comunicação com máquinas maiores (o TCP é o padrão adotado há muitos anos nas famosas *workstations* de alto desempenho como as da Silicon Graphics e Sun). Entretanto, os testes realizados pela MACMANIA não apresentaram grandes diferenças de desempenho nas conexões com provedores de Internet.

Um conselho final: faça uma cópia do seu System Folder em outro disco antes de começar a instalar qualquer desses novos *updates* que vêm por aí. As chances de que as coisas não funcionem na primeira tentativa são bastante grandes e, caso tudo falhe, você pode voltar atrás. Mas não desista tão fácil, a vitória sobre a máquina e sobre os inevitáveis bugs vale a luta.

CARLOS FREITAS
É conselheiro editorial da MACMANIA e diretor técnico da Trattoria di Frame. Tá?



Estas são as extensões que fazem o Open Transport funcionar

O Kit de Sobrevivência do Macmaníaco na Internet

Falar dos programas para usar a Internet é uma coisa meio complicada. A evolução dos softwares nessa área é espetacularmente rápida. Para os usuários, é um exercício quase que semanal (ou talvez diário) se manter em forma com as últimas novidades nessas tecnologias. As empresas estão oferecendo mais e mais programas, empacotando tudo que é preciso para acessar a maioria dos serviços da Net, e lançando programas extremamente específicos para determinados serviços. Para se ter uma idéia, a MACMANIA encontrou disponível na rede entre 15 a 20 *browsers* para WWW só para Macintosh, apesar de quase todo mundo só falar em Netscape.

Outro detalhe importante sobre esse assunto é que é praticamente impossível comparar os softwares. Quase todos estão disponíveis gratuitamente na rede e é melhor deixar ao usuário fazer uma análise de cada um, procurar cada vantagem e cada desvantagem para escolher seu software preferido. Vamos mostrar aqui os últimos lançamentos e os programas mais comentados nos últimos tempos, aqueles que valem a pena baixar e que nenhum cybernauta pode deixar de conhecer.



NETSCAPE

A grande estrela da Internet. Esse programa oferece hoje um grande pacote para acessar os principais serviços da Internet: WWW (foi daí que ele veio e para isso é praticamente imbatível), *e-mail*, FTP e *Newsgroups*. Sua evolução é acompanhada por milhares de usuários no mundo todo quase que diariamente.

No campo do WWW, as mudanças nos últimos tempos têm sido radicais, permitindo o uso de novíssimas tecnologias que já mudaram e estão mudando todo o paradigma da Web. Dentre as novidades estão o uso da linguagem HTML 3.0 (a mais recente na programação de HTML), os Frames (que permitem que uma mesma página de WWW possua regiões diferentes que podem estar em endereços diferentes, o que permite uma grande mudança no ponto de vista de design da Web), o uso de uma série de *plug-ins* e *helpers* que tornam a Web cada vez mais multimídia e, para finalizar, a tecnologia da qual mais se falou e se falará nos próximos meses: a linguagem Java (leia a matéria seguinte).



O Netscape é o browser mais popular

Como leitor de *e-mail*, o Netscape não tem muita coisa diferente do que qualquer outro programa mais específico para essa função, mas sua grande vantagem é que você não precisa ter em seu HD mais um software para executar essa função. A mesma coisa vale para o leitor de *Newsgroups*.

O leitor de *Newsgroup* oferece apenas uma grande vantagem contra qualquer programa específico existente para esse serviço: para ver aquela foto proibida da sua atriz predileta você não precisar fazer o *download* e abrir um JPEGView da vida ou qualquer outro programa. Ela aparece de cara, linda e maravilhosa para você! As figuras nos formatos GIF e JPEG aparecem em tempo real, como se você estivesse vendo uma página de HTML. Em compensação, arquivos que foram comprimidos em BinHex por exemplo, aparecem como aquele lixo de caracteres que para converter dá um trabalhinho extra para marinheiros de primeira viagem.

A maior falha desse leitor é que só é possível ler uma mensagem por vez e procurar em apenas um grupo. Não dá para abrir mais de uma janela para os *newsgroups*.



INTERNET EXPLORER

Esse aí vem aparecendo como o mais forte concorrente ao trono do Netscape. Se levarmos em conta que foi apenas no final do ano passado que titio Bill Gates passou a acreditar na Internet, esse produto é uma prova de que ele não está para brincadeira e vem com tudo para dominar esse mundo também.

O Explorer apresenta um *layout* meio caído (esperava o que do padrão Microsoft?), mas contém quase todas as funções básicas do Netscape com alguns badulaques a mais.

Por exemplo, ele permite tocar som direto nos formatos MIDI e WAVE (na *homepage* da Microsoft você pode configurá-lo para ficar tocando uma musiquinha de Mozart com som de Casiotone para acompanhar o seu surf na Web). Mas o mais legal nele é poder tirar as barras de menu, de *address* e de status, o que permite que vejamos uma página um pouco maior, com mais cara de página.



MS Explorer: para quem não tem preconceito

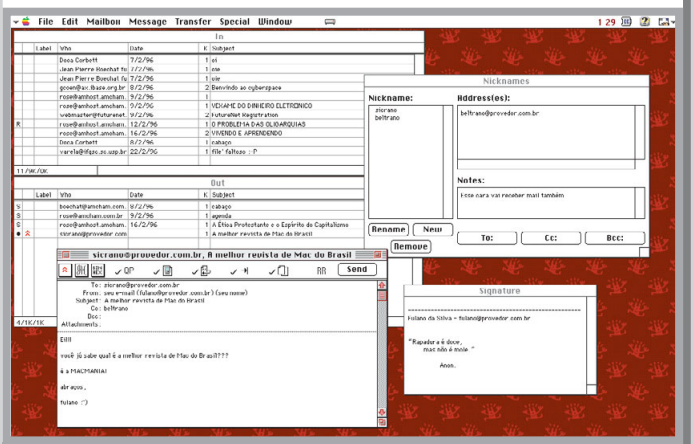
O leitor de *mail* ainda não estava disponível na versão beta, mas o leitor de *Newsgroups* dá de 10 no Netscape. Ele demonstrou uma maior rapidez na leitura das imagens e dos textos, e além disso tem a vantagem de você poder abrir várias janelas para ler diferentes *Newsgroups*. Os *downloads* de arquivos em BinHex também aparecem como caracteres.

Sua próxima versão terá suporte para as grandes novidades da Web (*frames*, Java e alguns truques do HTML 3.0) e promete dar muito trabalho para a concorrência.



EUDORA

É o mais conhecido leitor de *e-mail* da Internet. Permite que você organize os seus *e-mails* por entrada e saída e os separe em *mailboxes* que você pode ir criando. Você também pode criar filtros para distribuir os *mails* automa-



O Eudora Pro tem bem mais recursos que a versão freeware do programa

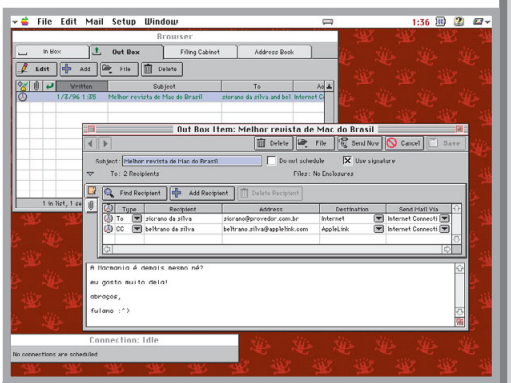
AMBROSIA CAFE http://www.AmbrosiaSW.com/Cafe.html

ticamente entre os seus *mailboxes*. Possibilita o uso de uma assinatura oficial e outra alternativa. Tem um bom esquema de livro de endereços utilizando *nicknames* para facilitar o uso. É tão conhecido que existe até uma versão para Newton.

CLARIS EMAILER



Esse aí chegou agora e já quer arrebentar. Bem mais apresentável que o concorrente, o Emailer tem um proposta diferente: serve de controlador de *e-mail* para variados tipos de acesso, como por exemplo: Internet, Compuserve, America Online, eWorld e Radio Mail (o que para os macmaníacos brasileiros não significa muita coisa). Para cada serviço que você utilizar ele tem uma configuração.



O Claris Emailer é uma boa opção comercial

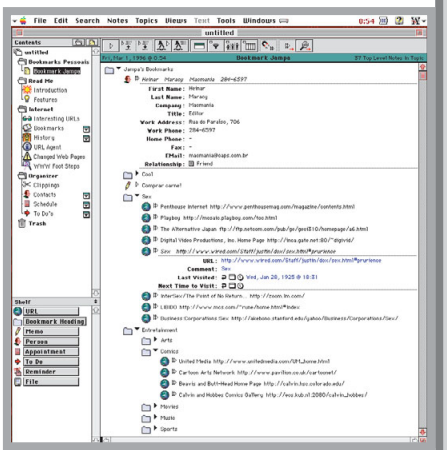
Ele dispõe de um *browser* bonitinho mas meio ordinário, pois contém quatro janelas importantes que não podem se separar. Por exemplo: se você quer ver o InBox você tem que fechar o OutBox.

Uma característica interessante é que ele já vem com uma lista de *destinations* pré-definida, contendo os sufixos dos principais provedores mundiais, permitindo é claro que você também possa definir os seus. Ele possui um esquema de cronograma para você mandar os seus *mails* que pode ser interessante também. Permite assinatura e tem um *address book* legalzinho. Mas num ponto o EudoraPro ganha de lavada: a possibilidade de filtrar as mensagens automaticamente.

WEBARRANGER



Este programinha da CE Software é uma mão-na-roda para os usuários de Internet. Ele é um tipo de agenda eletrônica que pode organizar tanto os seus compromissos, como gerenciar os seus *links* prediletos. Através dele você pode organizar um *bookmark* bem arrumado e ainda checar as alterações mais recentes daqueles endereços descolados que você tem. Outra grande função é o monitoramento automático que avisa quando ocorrem mudanças em seus *sites* favoritos. A versão 2.0 promete mais ainda com o *bundle* junto com o WebWhacker. O programa custa US$ 99 e uma versão demo válida por 30 dias pode ser retirada do *site* da CE.



WebArranger: uma agenda para webmaníacos

WEBWHACKER



O WebWhacker, da ForeFront, é uma outra ferramenta muito boa para os viciados em WWW. Se você é daquelas pessoas que só pode acessar a Web na hora do almoço e quer ver com calma tudo o que os *sites* têm para oferecer, ele é a solução. Você manda ele dar um *download* de tudo que há no *site* – com direito a escolher que *links* adjacentes você vai querer puxar também –, e ele faz o serviço todo sozinho. Assim, você fica com tempo de sobra para poder almoçar com a secretária, sem se preocupar. No final – isso se a conexão não cair –, ele monta um índice de tudo o que você pegou. Aí, é só ir pra galera!

Onde Encontrar

Netscape e seus plug-ins: home.netscape.com
Eudora: www.qualcomm.com
WebArranger: www.cesoft.com
Internet Explorer: www.msn.com
Claris Emailer: www.claris.com
WebWhacker: www.ffg.com

Krakatoa, o Inferno de Gates



Clique numa personalidade e rabisque até criar seu próprio monstro

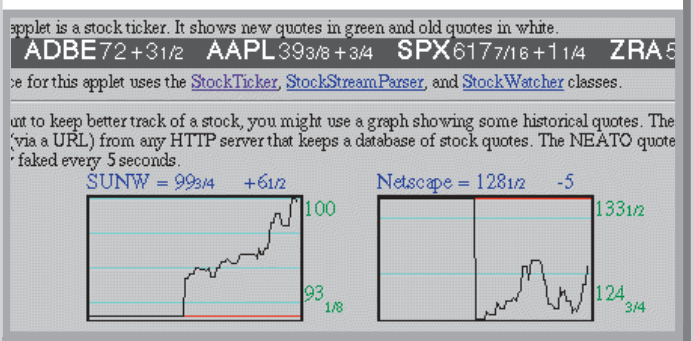
Bill Gates sofre de paranóia aguda. Mas nem por isso devemos duvidar que há sempre alguém querendo destruí-lo. A Apple bem que tentou. Criou um chip chamado PowerPC só para confundir e inventou o OpenDoc com o fim explícito de minar as bases do sucesso de pacotões como o Word e Excel. Assim que o acionista majoritário da Microsoft achou que podia dormir em paz com o fracasso iminente da Apple, surge outro inimigo perverso disposto a subverter de novo a indústria de software. Dessa vez a pedra no sapato é a Sun, o fabricante de computadores que mais lucrou com a explosão da Internet. E a tecnologia subversiva chama-se Java, um nome que os americanos associam a um tipo de café importado de uma ilha homônima da Polinésia, famosa por ficar a oeste (ou seria a leste?) do vulcão Krakatoa . Antes de falar sobre Java, vale a pena contar ou pouco sobre a Sun (até porque, nunca se sabe: seu próximo Mac pode vir com o emblema do sol roxo no lugar da maçã). Fundada em 1982, a Sun sempre concentrou-se no mercado de *workstations*, computadores de mesa que custam de cinco mil a mais de cem mil dólares, e são utilizados como servidores de redes e moedores de números em aplicações como simulações científicas e animação 3-D. O mega-sucesso Toy Story foi inteiramente criado em máquinas da Sun. O traço de personalidade mais curioso da empresa é seu enigmático slogan, que não mudou desde seus primórdios: "The network is the computer" (A Rede é o Computador). O que eles querem dizer é que um computador é tão bom quanto a rede onde ele se liga. Em outras palavras, a utilidade do seu micro aumenta dramaticamente quando ele está conectado a uma rede. Um conceito genial especialmente em 1982 quando a Internet ainda estava confinada aos laboratórios das grandes universidades, e todo micro era uma ilha.

Com a credencial de ser uma empresa líder no mercado de servidores de rede, a Sun desenvolveu a linguagem de programação Java. Ela é parecida com a temível linguagem C++, mas apenas superficialmente. Na verdade ela é muito mais simples que C++, porém bem mais complexa que *HyperTalk*, a linguagem do HyperCard. A tecnologia chamada Java consiste em criar para cada tipo de computador um "ambiente Java": um programa-mãe onde pequenos programinhas escritos em Java possam viver. O primeiro ambiente Java foi um navegador de WWW chamado HotJava, que nunca chegou a estar disponível para Mac OS, e cujo desenvolvimento está congelado na fase alfa há meses. O Netscape Navigator 2.0 para Windows e UNIX é um ambiente Java (escrevo essas linhas horas depois do lançamento do Navigator 2.0 Java b1, o primeiro beta a rodar Java no Power Mac).

WEB EM AÇÃO

Os programinhas Java que rodam dentro do Navigator são conhecidos como *applets*. A padronização do ambiente permite que cada *applet* funcione sem modificações em todas as plataformas (o fim da Babel do software?). Os *applets* são utilizados para tornar páginas de HTML mais interessantes, úteis ou divertidas, através de animações, sons, e recursos de interatividade impossíveis de conseguir na WWW convencional. Há dezenas de joguinhos e animações bobinhas já disponíveis para *download*. O exemplo "sério" mais comum é um *ticker*, um display que corre horizontalmente mostrando cotações da bolsa. Falando em *download*, é importante entender que ele é transparente para o usuário. A transferência dos *applets* para a sua máquina se dá automaticamente, junto com as imagens e o texto da página em HTML. Para os criadores do Java, esse esquema é tão versátil que pode tornar obsoleto o atual modo de vender softwares. Para que ir a uma loja comprar uma caixa de US$ 495 para usar apenas parcialmente um programa, se você pode "alugar" na Net por algumas horas um *applet* que desempenha a função que você precisa?

A Netscape licenciou a tecnologia Java para incorporá-la em seus navegadores e servidores, mas não ficou por aí. Criou ainda um dialeto chamado JavaScript, que foi implementado (antes do Java propriamente dito) na versão 2.0 do Navigator para todas as plataformas. O JavaScript pretende ser uma linguagem fácil para qualquer um que hoje domine o HTML. O dialeto é útil principalmente para dar um pouco mais de inteligência aos formulários, permitindo por exemplo o cálculo auto-



Exemplo útil de Java: cotações da Bolsa em tempo real no seu browser

Krakatoa, o Inferno de Gates

mático de valores, a checagem dos campos preenchidos ou a exibição de uma linha de ajuda no rodapé da janela do Navigator. Outros truques simples podem ser feitos em JavaScript, mas é duvidoso que um mero jogo de Tetris possa ser desenvolvido usando a versão atual do dialeto.

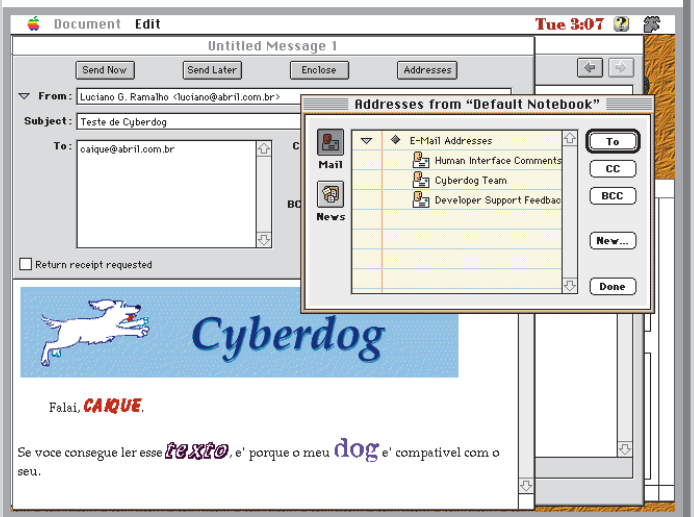
Paralelamente ao surgimento de Java, uma outra empresa importante lançou ainda mais uma idéia exótica: a do computador oco *(hollow computer)*. Esse conceito nasceu na Oracle, o maior fabricante de programas para servidores de banco de dados do mundo. É uma reedição da idéia dos *mainframes* com terminais burros adaptada ao final dos anos 90. A idéia é a seguinte: se o custo do acesso à Internet tende a zero (ao menos nos EUA), você pode perfeitamente deixar seu micro conectado à rede sempre que ele estiver ligado. E se ele está sempre conectado, e a rede funciona em alta velocidade, para que você vai querer ter um hard disk? Pegue os aplicativos na rede sempre que precisar, e depois jogue fora. Seus documentos pessoais podem ser guardados no banco de dados de alguma empresa especializada em alugar megabytes. Por sinal, isso já ocorre hoje nas operadoras de *web-sites* terceirizados. O computador oco, portanto, pode ser muito mais simples que um micro de mesa típico, e poderá custar cerca de US$ 500, segundo o presidente da Oracle. Alguns preferem o termo WebBoy, uma mistura de *browser* com GameBoy. Nesse campo, pelo menos, a Apple já saiu na frente, com seu Pippin. Custando exatamente US$ 620 no Japão, ele foi o grande hit da MacWorld Japan Expo. Lançado inicialmente como um console de videogame, o Pippin nada mais é do que um Macintosh "oco", ou seja, sem hard disk nem drive de disquete. Mas pode ser conectado a um modem e permitir ao usuários navegar na Web pela TV.



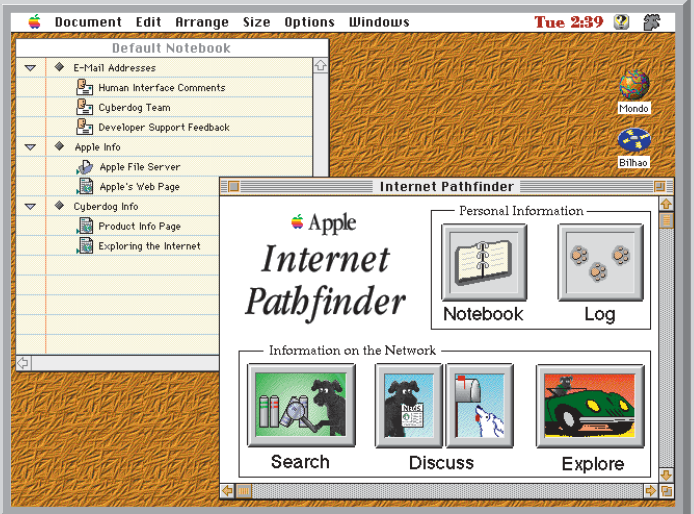
Pippin o videogame que acabou na Web

Aproveitando mais essa onda, a Sun já até anunciou que vai lançar nos próximos dois anos uma linha de chips de CPU criados especialmente para equipar Java-machines, que funcionarão ligadas umbilicalmente à Internet. Aliás, para a Sun, qualquer equipamento eletrônico doméstico (como seu próximo videocassete ou forno de microondas) pode se tornar uma Java-machine.

Segundo a Microsoft, ninguém precisa de Java. O conceito dos *applets* pode ser substituído por objetos OLE (conhecidos como OCX, por algum motivo), que são um tipo de *plug-in* criado especialmente para acrescentar ainda mais funções e megabytes ao Word e ao Excel.



Desculpem os ícones capengas: esse tal de Cyberdog é uma idéia duca!



Pathfinder: botões para explorar a Net de dentro de qualquer documento

Os OCX são a base do Blackbird (pássaro preto), uma tecnologia que a Microsoft exibiu o ano passado como o futuro da mídia online. O sistema era composto de um navegador, um software de autoria, e um sistema para organizar e tarifar conteúdos em servidores. O demo do produto era impressionante, mas havia alguns defeitinhos: o navegador era incompatível com a Web, a parte dos servidores não estava disponível para comercialização, e tudo só funcionava sob Windows 95 ou Windows NT.

Para aumentar a rejeição pelos desenvolvedores, havia ainda o fato bizarro de que, como os servidores não estavam à venda, quem quisesse publicar conteúdos via Blackbird teria que colocar seu material todo fisicamente dentro do CPD da Microsoft. Não colou. Agora o bilionário Bill colocou seus programadores para trabalhar dia-e-noite na transformação da ave agourenta num novo ambiente de autoria para a Web.

Aplicando um truque de marketing muito conhecido dos fabricantes de sabonete, a Microsoft acaba de relançar a tecnologia OLE com o nome de ActiveX™ . Ao renomear o OLE e reposicioná-lo como uma tecnologia para a Internet, a empresa de Bill Gates conseguiu, da noite para o dia, a adesão de centenas de desenvolvedores pecezistas para seu "novo" projeto para o futuro da Web. Um duro golpe para o povo javanês. Por via das dúvidas, embora achem totalmente desnecessário, o pessoal da Microsoft também licenciou a tecnologia Java para embuti-la na próxima versão do Microsoft Internet Explorer, seu navegador compatível com a Web.

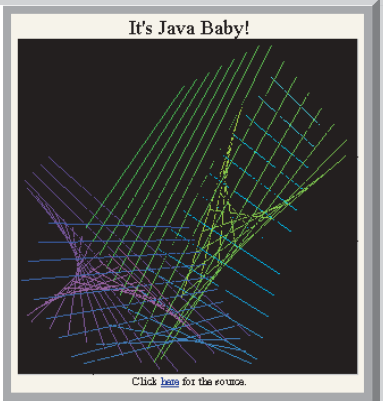
ISCA, CYBER!

Correndo por fora nessa disputa Java versus ActiveX™ há ainda o Cyberdog da Apple. Cyberdog é o nome-código de um demo muito interessante do potencial do OpenDoc como padrão para a difusão de informações pela Internet. Para quem não se liga em *press-releases* da Apple, o OpenDoc é uma nova maneira de organizar as ferramentas que você usa para trabalhar. A idéia é uma evolução radical do conceito de *plug-ins*. Imagine que todos os aplicativos deixem de existir e sejam substituídos por uma imensa sopa de plug-ins chamados Editores.

Ao editar um documento composto por textos e fotos, por exemplo, o usuário estaria fazendo uso quase simultâneo de vários Editores. Selecione uma imagem e a barra de menu exibirá os comandos do seu Editor de Fotos. Clique no texto e o Editor ativo passa a ser o processador de textos. E cada elemento pode ser também composto de muitos outros. A imagem manipulada pelo Editor de Fotos

Krakatoa, o Inferno de Gates

pode conter máscaras vetoriais editáveis por um Editor de Desenho. O CyberDog é um desses Editores. Sua especialidade é buscar informações na rede. Sua interface consiste basicamente de uma janela chamada Pathfinder, dotada de botões que abrem outras janelas. Numa delas, a de Search, você pode consultar um índice tipo Yahoo que lista documentos de WWW, gopher, news e ftp. Outra janela é um bloquinho de anotações para onde o usuário pode arrastar links de todos os tipos, como URLs, endereços de *e-mail*, mensagens de *News* etc. Você pode criar janelas tipo Pathfinder e bloquinhos à vontade, com seus links favoritos.



O visual é velho mas na Web é novidade

Em vez de utilizar um gordo *browser* polivalente (como o Netscape Navigator) o pessoal da Apple acha melhor utilizarmos um monte de componentes, cada um especializado em exibir um tipo de informação. A versão do CyberDog que testei vinha com componentes para quase todos os serviços padronizados da Internet (IRC foi a única ausência notável) e para vários tipos de dados, incluindo QuickTime. A Apple está distribuindo a especificação do CyberDog livremente, na esperança de que seus componentes sejam aperfeiçoados e outros sejam criados.

Como alicerce para o futuro da Net, no entanto, o OpenDoc sofre de um problema: não incorpora mecanismos de segurança para evitar que um componente aja maliciosamente contra o usuário inocente. Em Java, por exemplo, o aplicativo-mãe limita a ação dos *applets* de evitando, pelo menos em tese, a criação de vírus e outros programinhas nocivos. O ActiveX™, por sua vez, incorpora maneiras para identificar seguramente a origem e a autoria dos módulos que o usuário pega na Rede (não protege seu micro, mas ao menos garante que você saiba quem processar em caso de danos aos seus arquivos).



A Apple fez um esqueleto de browser e jogou pra quem quiser desenvolver

Uma ausência notável nessa corrida pelo futuro da Internet é a General Magic, uma empresa fundada há alguns anos por meia dúzia de magos saídos da Apple (como o venerável criador do QuickDraw e do HyperCard, Bill Atkinson, e seu fiel escudeiro, Andy Herzfeld). Antes da Web explodir esses sujeitos já estavam propondo uma linguagem –chamada *Telescript* –que seria o esperanto das redes, assim como o PostScript é a língua comum das impressoras. *Telescript* possuía, inclusive, mecanismos de segurança ultra-sofisticados. O único produto visível da General Magic até hoje foi o Magic Cap, uma interface gráfica para PDAs que se comunicam apenas com um punhado de servidores da AT&T capazes de entender *Telescript*. Foge à minha compreensão a timidez da General Magic diante do avanço do Java sobre um terreno que era só seu há apenas um ano.

É fácil entender porque essas histórias de Java, micros ocos e cibercães tiram o sono de Bill Gates. No ano passado a imprensa especializada em computadores cunhou o termo Wintel para descrever o conchavo que hoje domina a indústria. São máquinas baseadas em chips Intel rodando Windows. E o complô contra os consumidores funciona assim: a Microsoft engorda cada vez mais seu sistema e seus aplicativos, tornando inevitável o *upgrade* para o último lançamento da Intel. O que a Microsoft ganha com isso? Ao ajudar a reforçar o monopólio da Intel ela reduz seus custos de desenvolvimento (é bem mais barato suportar apenas uma plataforma). Os dois alicerces desse pacto, então, são o *fatware* (sim, software gordo) e o apoio a uma plataforma em detrimento de todas as outras. OpenDoc é a antítese do *fatware*. Java também é. E ambos são tecnologias multiplataforma. E o computador oco imaginado pela Oracle não precisa ser um PentiumPro. Talvez até um clone de videogame como o Pippin cumpra bem essa função.

LUCIANO RAMALHO
É conselheiro editorial da MACMANIA, gerente técnico do Brasil OnLine. E muito mais.

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*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Fernando Perfeito, Magno Barreto (contato)*
Tel: (011) 287-8078 Fax: (011) 284-6597

Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros, Tel/Fax: (011) 284-6597*

Fotógrafos: *Hans Georg, João Quaresma, Ricardo Teles*

Capa: *Tony de Marco*
FreeHand 5.5

Correspondentes: *Fernando Farah (Inglaterra), J.S. Comessu (Japão), Vitor Paolozzi (EUA)*

Colaboradores: *Carlos Félix Ximenes, Daniel Pré, Dejanir, Doca Corbett, Fabio Granja, Guilherme Martins, José Carlos Rosinski, Luciano Ramos, Luis Colombo, Magda Barkó, Mario Vazquez, Mário Fuchs, Neria Dejulio, Nicolly Magalhães, Osvaldo Pavanelli, Paulo Catunda, Ricardo Cavallini, Silvia Richner*

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

Hardware: *Apple CD-ROM 300e, Apple Personal LaserWriter, Power Mac 7100, Power Mac 6100, Quadra 700, Quadra 605, Quadra 630, ScanMaker II, SyQuest 200 Mb, US Robotics 14400*

Software: *BancoFácil 1.2, Nisus Writer 4.0, FileMaker Pro 2.0, Fontographer 4.1, FreeHand 5.5, MicroPhone II 4.0, Excel 4.0 Photoshop 3.0, QuarkXPress 3.31*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Multi Gráfica*

Distribuição exclusiva para o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 577 CEP20560-000
Rio de Janeiro/RJ Fone: (021) 577-7766

O Copyright das fontes Futura Vitima. Neurastenic Bold. Pinups. Memphis Vitima. Super Serif. Rex Dingbats. Genoveva. Compacta Vitima. SuperMarket. SuperBraille. 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: editor@macmania.com.br
Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

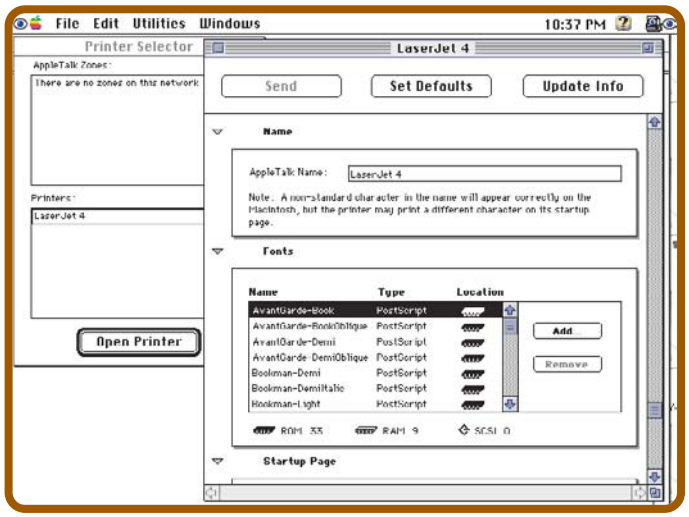
por Carlos Eduardo Witte

CAÇADORES DAS CORES PERDIDAS – PARTE 2

Conheça os sistemas de calibração de cores alternativos ao ColorSync

Na última edição vimos como o ColorSync pode ajudar os usuários de Mac a obter cores consistentes entre scanners, monitores e o produto impresso. Agora vamos ver quais os problemas que podem fazer essa tecnologia pegar ou não, e quais são suas alternativas.

Os produtos da Apple, como o Color One Scanner, os monitores e as impressoras Color StyleWriter e LaserWriter 12/600 PS já possuem os *profiles* necessários para funcionar com o ColorSync. Algumas imagesetters produzidas por empresas que fazem parte de consórcios com a Adobe e a Apple, também já fornecem compatibilidade com a nova tecnologia. O mercado em geral vem lentamente adotando a mesma política.



Invocado, o Laser Writer 8.3 veio recheado de controles de impressão

Qualquer impressora PostScript compatível com os padrões do ICC (International Color Consortium) e que funcione sob o novo *driver* de impressão LaserWriter 8.3, suportará o ColorSync 2.0.

Aliás, tanto o ColorSync quanto o LaserWriter 8.3 são tecnologias pouco conhecidas pelos usuários de Mac, que podem dar uma mão na roda, mesmo que você não trabalhe com DTP. Esta nova versão do LaserWriter 8.3 por exemplo, já permite que se crie ícones das impressoras no Desktop, independente de se ter o QuickDraw GX instalado ou não. Para imprimir um documento, basta clicar e arrastar o ícone do documento sobre o ícone da impressora desejada, que o LaserWriter abre a aplicação já na janela de impressão. Clicando duas vezes sobre o ícone, aparece o Desktop Print Monitor, onde se pode mudar as prioridades de impressão. Pelo próprio ícone no seu Desktop, você vê qual das impressoras estão selecionadas (aparece uma "aura" em torno dela) e se está imprimindo ou não (um ícone de folha de papel aparece ao lado do ícone da impressora). Isso é especialmente útil quando se tem várias impressoras em rede. Tchau, tchau, *Chooser*.

Dá para perceber que há várias tecnologias da Apple que, se implementadas pelos produtores de software em suas próximas versões, deverão manter os atrativos do Macintosh para a área de DTP, que teve um certo abalo com a possibilidade de multitarefa do Windows 95. Mas hoje ainda sofremos pela falta dos *profiles*... sem esses *profiles*, é a mesma coisa dizer que o ColorSync fala o francês do scanner, mas não consegue conversar com a impressora que fala italiano. Voltamos ao mesmo problema. Não basta que hajam os *profiles* só para produtos Apple. A bem da verdade, a maioria dos bureaus de saída possui equipamentos de várias marcas, em sua maioria usando o sistema de reprodução de cores EFI Color, compatível com o QuarkXPress e outros softwares. A impressora Apple LaserWriter 12/600 PS, apesar de rápida e de uma excelente qualidade/custo, ainda não bate os sistemas Fiery-Canon e Xerox.

Ainda que a calibragem exata de cores não seja exatamente um problema para um bom número de profissionais de DTP, para os fotógrafos e artistas gráficos que trabalham com Photoshop e demandam uma reprodução fiel de cores em seu trabalho, é um verdadeiro pesadelo. As boas novas são que a Apple acabou de disponibilizar os plug-ins do ColorSync para o Photoshop, permitindo que você use o sistema para scanear, ajustar e imprimir suas imagens.

OUTROS MÉTODOS DE CALIBRAÇÃO

Existem outras maneiras de calibrar seu equipamento. Vamos citar apenas alguns: o Efi Color Works 2.0 (o mais "parecido" com o ColorSync), o Kodak Precision Packs e o ColorMatch, entre vários outros. Cada um usa um esquema próprio para calibrar o sistema: seja calibrando só a imagem do scanner para o monitor, seja salvando em um formato próprio (funcionando como interface entre um hardware que meça a luz ambiente), ou mesmo através de *profiles* – como é o caso do Efi Color. O Efi talvez seja o mais conhecido por todos, por ser suportado pelos softwares líderes em DTP: o QuarkXPress e o Photoshop. E também tem o suporte do sistema mais utilizado pelos bureaus: as impressoras/copiadoras que usam os Rips Fiery. Este CMS (Color Management



A belezinha aí em cima se chama Colortron, o periférico que faltava no DTP



System) pode, entre outras coisas, ajustar as cores de imagens EPS importadas e efetuar a transformação de imagens RGB para CMYK, permitindo a separação de cores para off-set. Este é um bom sistema para *low-end*. Para trabalhos mais precisos, não dispense um bom calibrador para o seu hardware.

Enquanto dias melhores não vêm, para quem demanda precisão de cores, a maneira mais barata de calibrar seu sistema é o Colortron, que custa pouco mais de US$ 1.000 nos EUA. O Colortron é um espectrofotômetro (hardware utilizado para se obter uma precisão matemática nas cores) que se pluga na saída serial ou ADB de seu Mac. Ele funciona como um prisma. A partir de uma amostra de cor, ele decompõe a medição dentro do espectro visível de cores e converte esta informação analógica para digital, de forma a ser entendida pelo Mac. Isso quer mais ou menos dizer que seu Mac passa a ver o que você vê.

Enfim, o futuro promete que muito em breve não precisaremos nos preocupar com problemas técnicos que às vezes nos dão vontade de voltar à velha mesa de *paste-up*. Hoje, para se trabalhar na área de DTP, ainda é preciso um bom conhecimento técnico, tanto da parte de impressão em gráfica como computação. É importante lembrar que estes profissionais escolheram o Macintosh por ser o mais intuitivo, deixando mais tempo para criar ou executar do que aprender como fazê-lo. A tendência da Apple é fazer o DTP cada vez mais simples com tecnologias como o QuickDraw GX e ColorSync.

Veremos. **M**

FIQUE LIGADO!

ColorSync - sistema que uniformiza as conversões de cores entre scanners, monitores e impressoras.

Profile - perfil, documento que traz as informações de cor de determinado equipamento (scanner, impressora, monitor etc.)

CARLOS EDUARDO WITTE

Desenvolve tese de graduação em arquitetura multimídia e é consultor na área gráfica para Quick Prints.

cewitte@embratel.net.br

ONDE SURFAR

Existem sites da Internet onde você pode obter maiores informações sobre o ColorSync e os plug-ins do Photoshop. Estes plug-ins, assim como todas as tecnologias citadas nesta matéria, estão disponíveis em forma de updates nestes endereços:

http://www.info.apple.com	ftp.info.apple.com
http://www.austin.apple.com	ftp.support.apple.com
http://ftp.support.apple.com	ftp.ftptoo.apple.com

LUZES! MACINTOSH! AÇÃO!

A MACMANIA dá aqui todas as dicas para você capturar vídeo no seu Mac

Hoje em dia todo mundo acha normal um computador rodando filminhos, clipezinhos e animações. Pouca gente lembra que isso tudo começou com uma empresa chamada Apple, em um computador chamado Macintosh e uma tecnologia conhecida como QuickTime.

Há cinco anos atrás, todos ficaram de boca aberta quando a Apple apresentou ao público um Mac rodando filmes do tamanho de caixas de fósforo. Logo surgiram CD-ROMs com centenas de filminhos e, em pouco tempo, até processadores de texto eram capazes de mostrar *movies*. O sucesso foi tanto que a Apple recebeu de sua concorrente Microsoft a conhecida "melhor forma de elogio". No código do Video for Windows, da Microsoft, foram encontrados pedaços do código do QuickTime for Windows. A Apple processou e ganhou a causa.

Hoje, já na versão 2.1, o QT vem oferecendo novas e curiosas possibilidades, algumas já vistas em outros artigos, como a possibilidade de abrir arquivos MIDI. Apesar disso, ainda vemos vários CD-ROMs que são bons e bem feitos, estragados na hora em que entram os filmes. Eles encrencam, pulam, perdem a sincronia com o som etc. Quem já tentou digitalizar um filme em um Mac AV já sentiu a infinita distância que os seus testes têm em relação aos filmes de CD-ROMs profiças. Por quê?

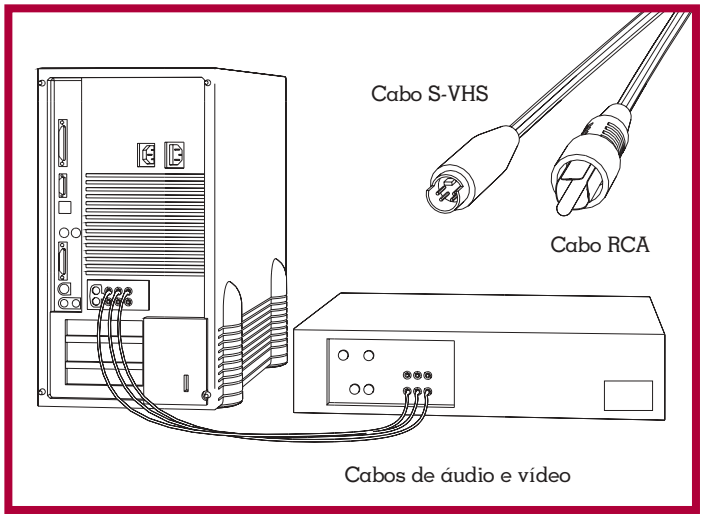
Para começar, vamos entender um pouco como o QT funciona e quais suas limitações. Quando vemos um filme na TV, esse filme é uma sucessão de imagens, que mudam a uma velocidade aproximada de 30 quadros por segundo. Abaixo dessa velocidade, começamos a distinguir as passagens de quadro para quadro. Em um filme com 10 quadros por segundo as mudanças mais bruscas, como um homem correndo, aparecem aos pulos.

Os dois grandes empecilhos para que um filme passe direito no computador são: a velocidade e a quantidade de memória que ele ocupa. Imagine uma imagem PICT de 640 x 480 pontos (tamanho de uma tela de 15 polegadas), com 16 milhões de cores, essa imagem ocupa cerca de 900Kb de memória. Isso multiplicado por 30 dá 27Mb por segundo de filme ou 1,6 gigabyte por minuto! Infelizmente, nossos discões normais não tem essa velocidade toda a ponto de passar 27 megas para o computador a cada segundo. Os mais envenenados chegam a 8, 10 e mesmo assim são bem caros e fervem depois de meia hora.

Outro problema é que seu Performa (ou até seu 7500) não consegue redesenhar sua tela tão rápido. Isso sem citar o som, que deve ser lido e passado ao mesmo tempo que o filme. Uma solução é diminuir o tamanho do filme, o número de cores, a qualidade do som, mas tudo isso são paliativos. O que torna de fato viável o filme no computador é a compressão.

E a compressão é o principal trabalho do QuickTime. Tomemos o caso de uma foto: imagine que nessa foto exista uma área inteira branca. Normalmente, para o computador tanto faz se é branca ou colorida pois ele gravará o arquivo ponto por ponto, com coordenadas xy e a cor branca para cada ponto. Se essa imagem for comprimida, o computador anota o primeiro e o último ponto da área branca e grava que todos são brancos diminuindo para 3 informações o que eram centenas de pontos. Isso economiza muita memória, e esse é o jeito mais simples de compressão. Existem métodos em que a foto é dividida em quadrados e para cada quadrado é tirada uma média da cor, da luz e do contraste e no final são gravadas apenas as médias.

Mas quando falamos de movimento, a compressão pode ser maior. Imagine um filme de um minuto onde um sujeito fala um texto sentado numa poltrona de uma sala. O que se movimenta nesse filme? A boca, a cabeça, ou no máximo o ombro (se for um italiano, naturalmente, as mãos). O resto da sala, ou seja, o fundo da cena fica completamente imóvel. Em vez de gravar 30 vezes por segundo o mesmo fundo de sala o QT grava apenas uma vez e o resto do espaço do disco é gravado só com os pontos que se movimentaram. Isso explica o fato de um filme de uma pessoa falando rodar muito mais suave e real do que um filme onde toda cena se movimenta todo o tempo. Por isso, o QT oferece várias maneiras de se comprimir os filmes.



Ligar um videocassete no Macintosh AV é a coisa mais baba deste mundo

DIGITALIZANDO OS FILMES

O processo de se digitalizar um filme é muito simples, mas pode se tornar um pesadelo se você não conhece alguns princípios básicos. Os Macs que permitem gravar filmes são os que têm uma placa AV (Áudio/Vídeo) ou que tenham alguma placa especial para isso, as chamadas placas de digitalização. É fácil reconhecer um Mac desses, eles têm na sua traseira um plug de video in e outro de video out.

O video out serve para gravar a imagem do computador num vídeo cassete ou passar a imagem do computador numa TV. É só ligar o video out do computador no video in do videocassete ou da TV.

O video in serve para passar imagens de um vídeo para dentro do

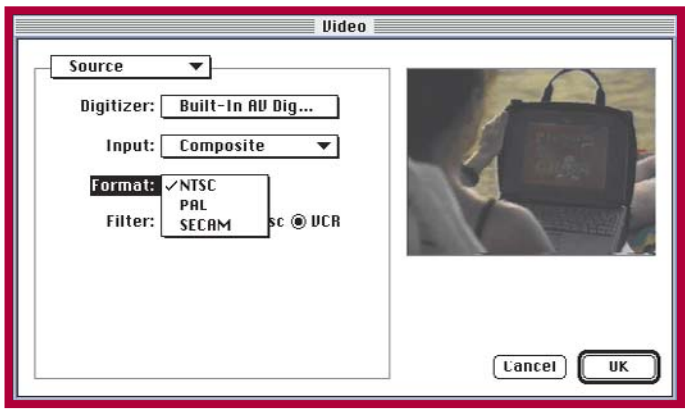
computador, isto é, digitalizar o filme. Ligue o video out do videocassete no video in do computador.
O cabo deve ser correto e de boa qualidade por que a imagem se deteriora dependendo do cabo! O ideal é um cabo RCA reforçado que tenha as pontas vermelha (áudio direito), branca (áudio esquerdo) e amarela (vídeo). Se seu videocassete tiver uma saída S-vídeo, use o cabo para S-Video. A qualidade é melhor que o RCA.

PADRÃO DE CORES

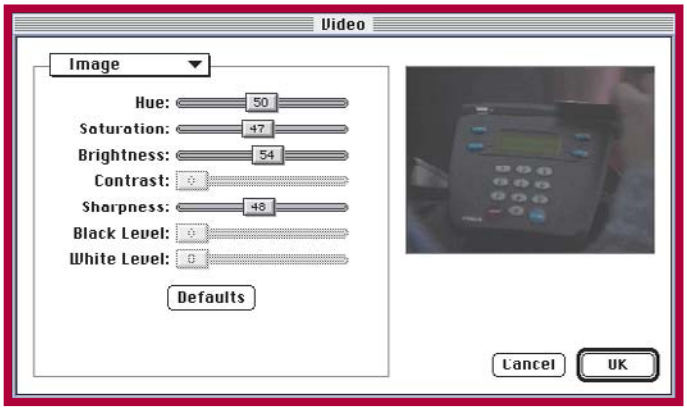
Como não podia deixar de ser, brasileiro sofre um pouco mais na hora de mexer com vídeo. O primeiro grande problema é o sistema de cores que gera confusão para a maioria das pessoas. O sistema de cores brasileiro de TV e vídeo se chama PAL-M. O sistema americano é o NTSC e o europeu pode ser SECAN (França) ou simplesmente PAL (Alemanha). Esses sistemas só servem para confundir e tornar mais difícil a comunicação via vídeo. Os Mac's AV permitem o input de sinais NTSC, SECAN e PAL e output de sinais NTSC e PAL. Infelizmente o nosso PAL-M não está na jogada.
Importante: geralmente quando se pega um videocassete nacional ele pode ler fitas americanas (NTSC) ou aquelas que você grava da TV que são PAL-M — daí a chavezinha PAL-M ou NTSC — mas o sinal que sai do vídeo e entra na TV é sempre PAL-M. Por isso, se seu vídeo não for americano legítimo (NTSC puro) ou universal (que tem todos os sistemas) você só conseguirá gravar imagens preto-e-branco no seu computador, a não ser que compre um conversor PAL-M/NTSC. Da mesma maneira, se sua TV não for uma daquelas SONY's que tem entrada NTSC direto, a imagem que sairá do seu computador ficará P&B na TV.
Passada a dificuldade das cores, tenha como base que para cada 30 segundos de filme a 320x240 pontos, (um quarto de tela), você precisa de no mínimo 100 megas livres de HD. Outra boa dica é passar um Norton Speed Disk para defragmentar esses seus 100 megas e deixá-los contínuos. Quanto mais veloz for seu HD, uma taxa maior de quadros por segundo será gravada. Você terá um filme que rodará mais suave mas, em compensação, gerará um arquivo maior.
Quando você digitaliza um filme, o processo é o seguinte: a placa AV transforma o sinal de vídeo analógico em digital e vai gravando quadro a quadro no seu HD (ou na sua memória RAM). Uma vez terminada a digitalização, o seu Mac pega esses quadros e comprime um a um para diminuir o tamanho e poder passá-los em alta velocidade depois.

AJUSTES

Os programas para gravar filmes que são digitalizados na placa AV podem variar desde o simples Apple Video até um Adobe Premiere ou Avid VideoShop mas os settings são sempre os mesmos. Basicamente no menu existe um Video Settings... que é subdividido em Source, Image e Compression. Source determina o formato do sinal de vídeo. São três menus determinando a placa que está

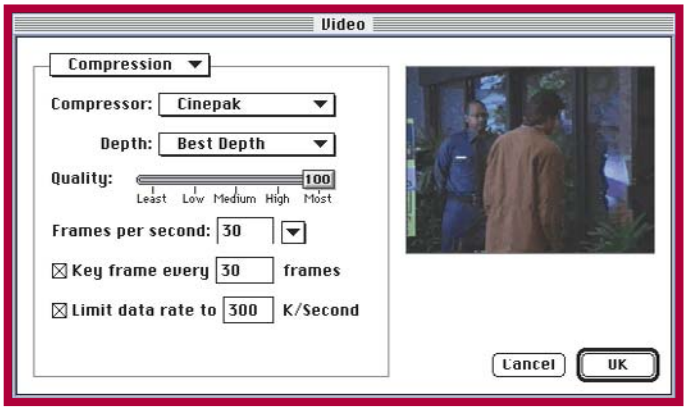


Tela 1



Tela 2

sendo usada (AV, Radius etc.) , o sistema de cor (PAL, NTSC ou SECAN), e se é uma saída normal de vídeo (composite) ou uma saída S-Video (tela 1). Image é a regulagem fina da imagem como contraste, saturação e brilho (tela 2). Compression é onde você determina o tipo de compressão a ser usada na hora que o computador gravará seu QT no disco. Os formatos podem variar de acordo com as placas mas os principais são:
• Animation. Usado para fazer filmes gerados por computador a 16 ou 24 bits como, por exemplo, uma animação 3D feita no Studio Pro. Melhor não usar esse método para gravar filmes de videocassete.
• Cinepak. É um ótimo compressor, inventado pela Radius, que permite o máximo de compressão para filmes longos e com som. O grande problema do Cinepak é que ele pode demorar horas para gerar essa compressão. Não é brincadeira, pode demorar até a noite toda para comprimir 2 minutos de filme. É ideal para gravar filmes de CD-ROMs pois permite regular a taxa de transferência máxima permitida.
• Graphics. Compressor usado para filmes ou animações geradas no computador que tenham ou venham a ser passadas com 256 cores (8-bit color).
• None. Não comprime nada.
• Video. É o compressor mais usado para filmes quando não se tem o tempo (ou o saco) de esperar o Cinepak. Grava a imagem em milhares de cores (16-bit color).
Abaixo dos tipos de compressão, existe uma barra que vai do most ao least e determina a qualidade da imagem depois de comprimida, quanto maior a qualidade menor o grau de compressão (Tela 3).
Existe ainda o FPS (Frames per Second) ou quadros por segundo, que você pode determinar o valor ou deixar no "best" que o computador vai tentar chegar no maior número que conseguir (não espere grandes resultados abaixo de 24 fps). Abaixo do FPS, há o Key Frame Rate que determina de quantos em quantos quadros será



Tela 3

gravada uma cena completa. Voltando ao exemplo do filme em que um homem está sentado falando, o fundo da cena, que é fixo, será gravado por exemplo 1 vez a cada 30 quadros, isso significa que os outros 29 quadros conterão apenas os pedaços da cena que se movimentaram. O Key Frame Rate é um número que depende muito do tipo de filme, mas é recomendável usar o número 30 para filmes a 30 quadros por segundo.

A última dica para quem quer gravar um filme para colocá-lo num CD-ROM multimídia – além de fazer muitas experiências com todos esses métodos de compressão – é usar um programa antigo que se chama Movie Converter e vinha com versões anteriores do QuickTime. Esse programa é usado para duplicar ou recomprimir um filme. A grande vantagem que ele traz é uma opção de pegar um filme gravado a 24-bit (milhões de cores) e transformá-lo em 8-bit (256 cores) mas com um porém, ele escolhe as melhores 256 cores para aquele filme, isso aumenta muito em certos casos a qualidade do filme. Como a maioria dos CDs contém multimídias em 8-bit, seria muito bom que se gravassem os filmes com essa opção de otimizar as cores.

Com os novos Macs PCI, estão começando a surgir placas de digitalização de vídeo baratas e a tecnologia AV da nova geração de Power Macs AV é bem melhor que a anterior. O processo de digitalizar filmes ainda é trabalhoso. Nem pense em editar suas fitas de vídeo de 6 horas cada num Mac AV, a não ser que você tenha muita grana para gastar em discos externos. Mas se o seu objetivo é começar a brincar de vídeo digital, multimídia ou fazer filminhos para o Festival do Minuto, mãos à obra. M

LUIS COLOMBO
Arquiteto, consultor e produtor de multimídia.

FIQUE LIGADO!

Defragmentar - comforme o tempo passa e os documentos e programas são constantemente gravados e apagados do seu HD, o espaço livre acaba ficando em pequenos pedaços espalhados pelo disco. Quando você grava um grande arquivo nesses inúmeros pedacinhos, ele fica fragmentado. Isso torna seu HD mais lento.

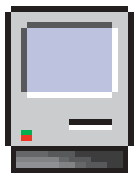
Taxa de transferência - um HD pode chegar além dos 10 megas por segundo, já um CD não chega nem a 500kb por segundo. Um disquete então, nem se fala. Quando se limita a taxa máxima de transferência de um filme, ele será gravado de tal maneira a se adaptar à lerdeza da mídia em que será tocado.

Manual do F/A-18 do Exu Tranca Rede

No último número da MACMANIA, não houve espaço para publicar as dicas do Exu para o F/A-18. Veja ao lado como subir na vida metralhando todo mundo sem fazer força.

Zap na PRAM sem dor

Dar um Zap na PRAM (segurar as teclas ⌘-*Option*-*P*-*R* durante o startup para "limpar" a memória RAM do Mac quando ele está tendo um comportamento instável) é meio

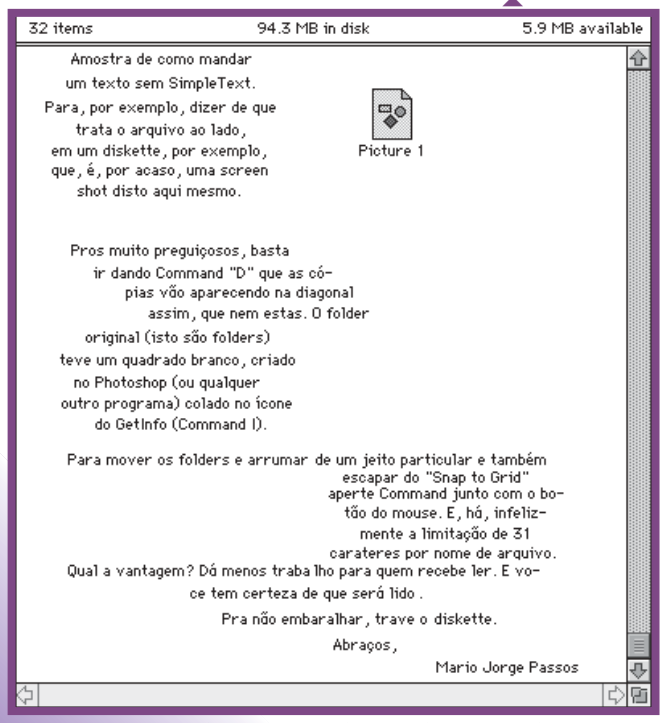


trabalhoso, pois coloca todos os valores dos ajustes dos Control Panels em seus defaults. Depois você vai ter que abrir um por um e reajustar os settings. O pior de tudo é lembrar quais os Control Panels que foram ajustados e quais não foram.

Para evitar este problema, crie um folder com um nome como PRAM SETTINGS e dentro deste folder coloque os aliases de todos os control panels que você modificou (mexeu nos ajustes default). Então, depois de dar um Zap na PRAM, é só abrir este folder e clicar em cada alias, abrir cada um dos control panels e fazer os ajustes.

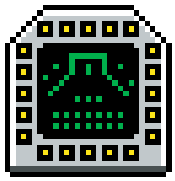
Sergio Barrozo Netto
São Paulo-SP

Escrevendo com pastas



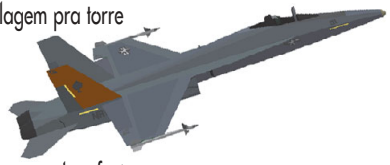
Para cada linha de texto foi criado um folder invisível diferente

F/A-18 Hornet 2.0



• SAIR DO HANGAR, TAXIAR E DECOLAR

teclado numérico - pro manche
+ e - - pra regular a potência da turbina
barra de espaço - pra freiar antes de entrar na pista
Shift-T - pra pedir autorização de decolagem pra torre
G - pra recolher o trem de pouso



• NO AR: NAVEGAÇÃO

M - pra ver o mapa
9 - e 0 pra dar zoom in/out no mapa
T - pra ligar o sistema TACN, que marca pontos de referência no mapa
W - pra escolher o ponto de destino no TACN (em geral a sua base é o ponto 0 e a creche que você tem que destruir é o ponto 1)
A - pra ligar o piloto automático e ir pro ponto de destino

• PINTOU SUJEIRA: AVIÕES INIMIGOS!

R - pra ligar o radar
Q - pra selecionar o tipo de radar
Tab - pra regular o alcance do radar
**** - pra travar a mira num dos pontos do radar
I - pra ligar o IFF e descobrir se o ponto que você travou é amigo ou inimigo
[- pra destravar as armas e selecionar um míssil ar-ar
Return pra disparar o dito cujo



• TÃO ATIRANDO EM MIM!

S - pra silenciar o radar
C - pra ligar o ECM: contramedidas eletrônicas
Delete - pra ligar os afterburners e fugir mais rápido
; - pra soltar chaff: limalha de ferro pra confundir mísseis
' - pra soltar flare: magnésio incandescente também pra confundir os sacanas
D pra mostrar o relatório de danos
Shift-E - pra ejetar caso tenha ferrado tudo

• AO ATAQUE!

R - pra ligar o radar e mudar pro modo de radar de solo
Q - pra escolher o tipo de radar
**** - pra travar a mira de novo
I - pra ver pelo IFF se, por acaso, esse não é amigo; evitando assim uma corte marcial
] - pra selecionar uma arma ar-terra
E - pra ligar a câmera caso a arma tenha mira por laser ou TV
setas - pra mirar via câmera
Return - pra disparar
Shift-O - pra falar pelo rádio com o controle da operação e ver se pa missão já está cumprida



• VOLTANDO PRA CASA

T - pra ligar o TACN de novo
W - pra escolher o ponto zero (referente à base)
A - pro piloto automático
Shift-T - pra ver com a torre em que direção você deve pousar
L - pra ligar o ILS, um auxílio de alinhamento com a pista de pouso
Shift-U - se você tiver a fim de roubar e deixar que o Mac pouse automaticamente
F - pra baixar os flaps
barra de espaço - pra diminuir a velocidade
G - pra baixar o trem de pouso
H - pra baixar o gancho de pouso, caso você esteja pousando num porta-aviões

MISSÃO CUMPRIDA!

Agora é só descolar uma vasilha com gelo e meter a mão dentro pra aliviar a tendinite.

Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá um exclusivo poster da *MACMANIA*.

TOTAL DISTORTION

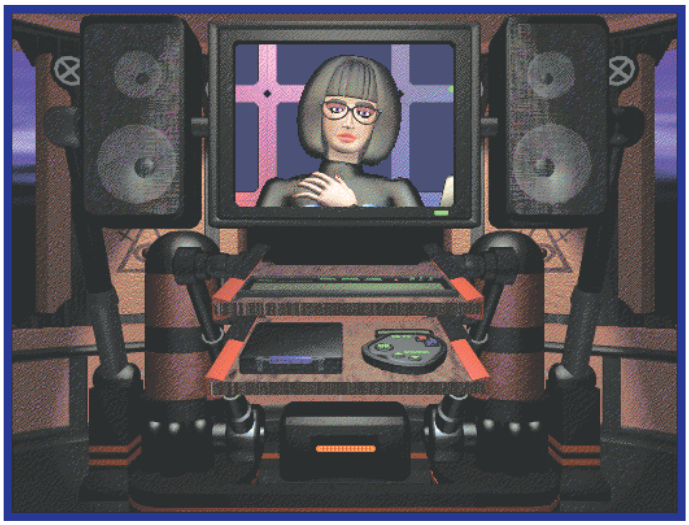
Jogo mistura Heavy Metal com filmes de terror em cenários 3D

Total Distortion é um jogo (de aventura?) onde a intuição prevalece. Apesar de não ter muita jogabilidade, ele mostra o melhor que se pode fazer com um Macromedia Director na mão e uma boa idéia na cabeça. Gráficos bestificantes e trilha sonora de arrasar (com riffs de guitarra pra Steve Vai nenhum botar defeito) são o ponto alto de Total Distortion. A história é puro pretexto para um desfile de personagens bizarros que fundem Aerosmith com "A Hora do Pesadelo".

Você é um produtor de videoclips à procura de material interessante para seus vídeos. Só que, detalhe: você foi transportado, com casa e tudo, para outra dimensão, a "Dimensão Distorção". Isso aconteceu graças a um novo tipo de viagem, a "viagem interplanar", desenvolvida a partir de aparelhos de procedência alienígena que surgiram misteriosamente na Terra.

Você começa o jogo explorando sua casa/escritório, a Media Tower. Vale a pena tirar uma merecida soneca em sua cama confortável para restaurar as forças (você vai precisar); sua biblioteca particular irá dar pistas importantes do jogo; na cozinha você prepara o rango que quiser (altíssimos sandubas pra levantar a moral, com direito a bebidas que vão desde tequila até suco de beterraba). No último andar está sua ilha de edição particular, com um telefone tipo videoconferência para se comunicar com seus contatos na Terra, um aquário muito louco com um rádio embutido, e um radar, para informá-lo sobre o que se passa nas proximidades.

Tudo é um mar de rosas até que você finalmente sai pra coletar imagens com a sua handycam. Logo de cara aparece um guerreiro guitarrista pra queimar algumas calorias suas. O diálogo entre ele e você é um dos mais engraçados que eu já vi (vale a pena desenterrar aquele dicionário de inglês no fundo do armário). Você vai perceber logo de cara que esse ser esquisito e de língua afiada é um enviado do chefão, que nem precisa dizer, não é de grandes amigos. Pra conseguir passar por ele, não adianta, neguinho: tem que tirar um duelo de guitarras com o bicho.



Essa é sua mesa-de-edição-de-video-telefone-interdimensional-motorádio

Logo depois disso é que realmente começa o jogo, onde você vai ter que caminhar por um labirinto inóspito e decifrar tudo aquilo que encontrar. Não subestime sua câmera: ela pode lhe revelar muito mais do que você imagina. Depois de enfrentar os tais guitarristas e filmar coisas muito loucas, é hora de voltar pra casa e negociar com o pessoal lá da Terra o quanto vale seus novos clipes que você mesmo editou. Até que você consiga atingir o objetivo estipulado no começo do jogo: ganhar um milhão de dólares com os vídeos feitos na Dimensão Distorção.

Ah! Um lembrete: Total Distortion vem com manual traduzido para o português, mas o pessoal que fez a tradução cometeu um pequeno deslize. A caixa do CD-ROM diz que ele é compatível apenas com Windows. É uma anti-propaganda enganosa. Total Distortion é híbrido (foi produzido em Mac!!) e funciona muito bem em Macs e Power Macs. M



Arregace o Guitar Warrior com acordes mortais. No detalhe, você perdeu.

GUILHERME MARTINS
Editor assistente de texto da MACMANIA e guitarrista virtual.

TOTAL DISTORTION
Pop Rocket
Tomorrow: (0800) 14-0400
Configuração: Mac 68030 ou Power Mac com 8Mb de RAM.
Preço: R$ 85,50

Intuitividade:
Interface:
Diversão:
Custo/Benefício:

RUSSIFICATION OF MACINTOSH http://www.pitt.edu/~mapst57/rus/russian.html



WORKSHOP

por Ricardo Cavallini

MUDANDO DE CANAL

Aprenda como trabalhar com os canais alfa do Photoshop

Na MACMANIA #19, o Muti nos mostrou as facilidades que os *layers* trazem para quem trabalha em programas como Photoshop, Live Picture ou Specular Collage. Porém, antes do Photoshop 3.0, as pessoas tinham que se virar com os *Alpha Channels* (canais alfa) para aplicar transparências e outros efeitos. Apesar da vinda dos *layers*, os canais ainda são muito usados para uma infinidade de efeitos que sem eles não seriam possíveis.

Se enxergarmos as seleções do Photoshop como uma entidade espiritual, poderemos encarar os canais como a encarnação física destes espíritos. Na verdade, os canais não passam de seleções, mas possuem a vantagem de serem tratados como uma imagem. Você pode usar *plug-ins*, ferramentas de pintura e até as de seleção para alterar um canal.

A idéia básica dos canais é que a seleção é definida pelos tons de cinza, ou seja, o preto 100% não seleciona nada e o branco 100% seleciona tudo.

Como levar uma seleção para o canal e depois transformá-lo em seleção novamente? É simples, as últimas duas opções do menu *Select* servem justamente para isto.

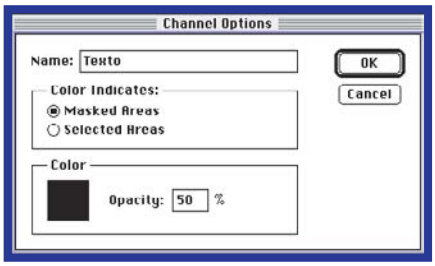
TEXTOS COM BOSSA

Ficar só na palavra não adianta. Um dos truques mais manjados para se fazer com canais alfa é o do texto em relevo. Veja abaixo como usar os poderes dos canais alfa para dar uma impressão de volume em textos e imagens:

1-Para começar, pegue uma imagem qualquer para servir de fundo *(background)*.

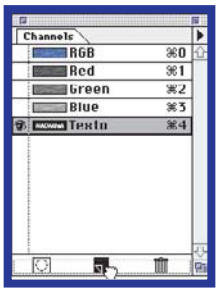


2-Crie um novo canal (a maneira mais rápida é clicar no ícone de *New Channel* – a página com ponta dobrada na palette flutuante dos canais) e coloque o nome de "Texto". Sempre coloque nome nos canais para não se perder mais pra frente.



3-Faça uma seleção com o texto digitado em branco e desselecione. Duplique o canal "Texto". Para isso, arraste o canal "Texto" até o ícone de *New Channel*. Ele aparecerá com o nome de "Texto copy". Dê um duplo clique nele e digite um novo nome, como "Texto blur", por exemplo. Sempre que puder duplique o canal. Assim você poderá voltar atrás se fizer alguma besteira.

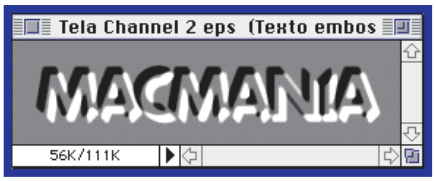




4-Aplique o filtro *Blur More* na imagem (canal "Texto blur") para o efeito 3D não ficar muito duro. Duplique o canal. Coloque o nome de "Texto emboss" no novo canal e, é claro, aplique o filtro *emboss*, (menu *Filter/ Stylize/ Emboss*). A quantidade fica a seu critério.



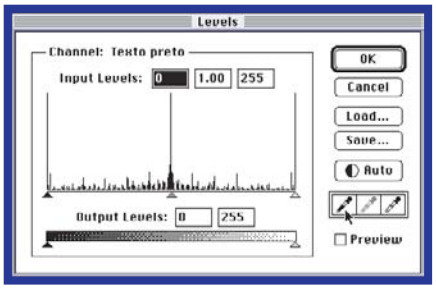
5-Duplique duas vezes o canal "Texto emboss" e nomeie o primeiro de "Texto branco" e o segundo de "Texto preto".



SEPARANDO AS SELEÇÕES

Agora a parte mais complicada. Teremos que transformar tudo o que é cinza em preto e depois em branco, para podermos separar completamente o preto e o branco.

Primeiro faremos o branco e para isso vamos usar os *Levels*. Clique no canal "Texto branco" e abra a janela *Levels* (menu *Image/Adjuste/Levels*). Clique no conta-gotas com o líquido preto e depois na parte cinza da imagem.



Esta ferramenta transforma em preto a cor selecionada e todas as cores entre ela e o preto.

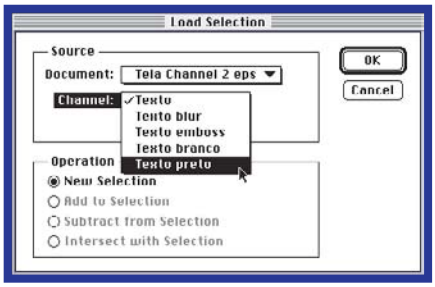


Agora repita a operação no canal "Texto preto", mas para isso teremos que inverter as cores do canal. Clique no canal "Texto preto", aplique o *Invert* (menu *Image/Map/Invert*). É só repetir a operação do *Levels* e pronto. Os canais estão prontos. Salve a imagem e dê um *Save As* para poder usar os efeitos avançados depois.

APLICANDO O EFEITO

Agora digite *-Zero* para sair dos canais e voltar para a imagem.

Abra a seleção do "Texto preto" (menu Select/Load Selection) e escureça usan-



do o *Curves* ou o *Brightness/Contrast*. Abra o canal "Texto branco" e clareie. Caso você precise ainda pode abrir o canal "Texto blur" para modificar o brilho do centro da imagem.

Pronto, você tem o controle total do efeito da imagem, podendo aplicar volume sobre qualquer fundo. Caso não tenha gostado da profundidade é só aumentar a porcentagem do filtro *Emboss*.



Se tudo der certo, esse é o resultado final

BRINCANDO UM POUCO MAIS COM OS CANAIS

Caso você tenha entendido essa bagunça aí de cima, você pode passar para o estágio avançado e brincar um pouco mais com os efeitos de volume. Aí vão duas demonstrações de como brincar com eles.

1 - Abra a imagem que salvou antes de aplicar os canais. Vá para o canal nomeado de "Texto emboss", Abra a seleção do "Texto blur" e aplique um *Invert* na imagem (menu *Image/Map /Invert*). Pronto, parece que você escavou o texto. Agora é só fazer aquela zona de separação de novo. Antes inverta a imagem de novo com a mesma seleção, só pra ver outro efeito.

2 - Abra a imagem que salvou antes de aplicar os canais. Vá para o canal nomeado de "Texto emboss", leia a seleção do "Texto blur" (até aí tudo igual), e de um *Invert* na seleção e não na imagem (menu *Select/Inverse*), agora sim, aplique um *Invert* na imagem (menu *Image/Map/Invert*). M

RICARDO CAVALLINI
ricardo_cavallini@caps.com.br
Consultor de computação gráfica nas áreas de DTP e Multimídia.

CONVERSANDO COM O PC - PARTE 2

Saiba como colocar um PC dentro do seu Mac

Na última edição, vimos como trocar arquivos entre Macs e PCs, uma tarefa que é bem mais fácil do que muita gente imagina. Contando apenas com o Mac OS e os programas certos é possível resolver 90% dos problemas de comunicação entre as duas plataformas. Os outros 10% se referem àquelas situações em que você precisa rodar um software de PC, mas só tem um Mac. Para esses momentos, existe uma palavra mágica chamada emulação.

SOFTWINDOWS 2.0

A emulação pode ser feita de duas maneiras: por hardware ou por software. O programa mais conhecido para a emulação do ambiente Windows no Mac é o SoftWindows (R$ 495), da Insignia Software, que emula o Windows 3.11. Uma versão compatível com o Windows 95 deve sair em breve.

O SoftWindows vem até com os manuais originais da Microsoft do DOS e do Windows, com o selo holográfico da Microsoft atestando a idoneidade do programa. Com ele instalado no seu Mac, você vai conseguir rodar quase todos os softwares que rodam em um PC 486. O quase é porque existem softwares que acessam diretamente o hardware do PC, sem usar os recursos do sistema operacional e por isso podem travar o SoftWindows. Há uma certa incompatibilidade também com softwares que exijam hardwares especiais como placa de som. Joguinhos que precisam de SoundBlaster podem rodar sem o áudio ou simplesmente não rodar. Você pode abrir CD-ROMs de PC no Mac com o SoftWindows, desde que, como foi mencionado acima, eles não exijam hardware especiais. Para abrir um CD-ROM, você precisa estar com a extension Foreign File Access instalada. Aí é só entrar no SoftWindows e dar o seguinte comando na sua tela de "DOS":

```
C:\usecd
```

Se isso não funcionar, você ainda pode tentar:

```
C:\MSCDEX D:\nome do driver do seu CD-ROM
```

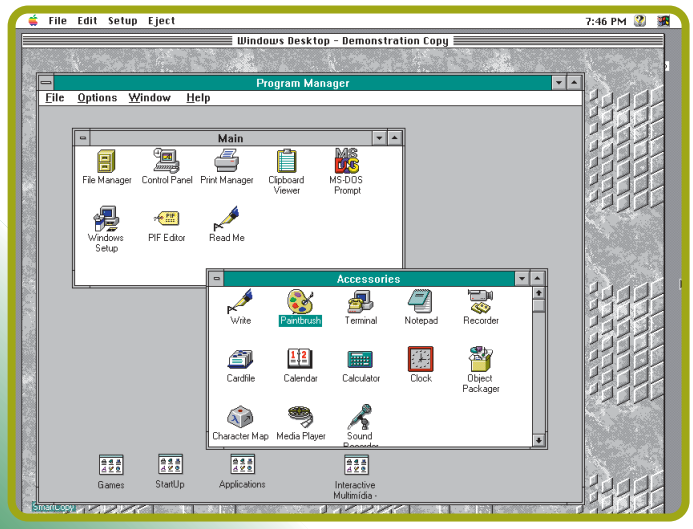
O nome do driver do CD-ROM você descobre com um utilitário como o SCSI Probe, Norton Disk Doctor ou olhando no manual do usuário. Os CDs da Apple geralmente são Matsushita.

A sensação de trabalhar no SoftWindows é a de realmente estar operando um PC, com direito inclusive ao som de *boot* do PC no seu Mac na hora que inicializa o programa. O programa configura as portas serias do Macintosh como se fossem portas de PC, o que permite que você use periféricos de PC que usem a porta serial, como modems. Basta comprar um cabo conversor Din8-DB25.

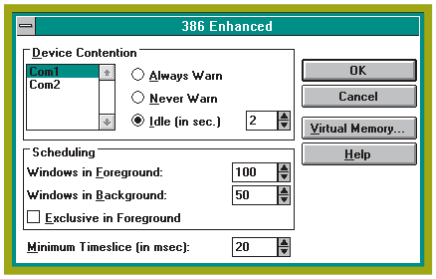
Além disso, ele possibilita que você habilite uma pasta do seu Mac como um disco de PC, ou seja, você transforma uma pasta em um hipotético drive f:. Toda vez que você acessar o drive f:, você estará ,na verdade, acessando aquela pasta. Este recurso é muito útil pois, se você arruma um programa de PC, basta colocá-lo nesta pasta para que o SoftWindows o reconheça.

O programa ainda tem o recurso de você poder escolher a placa de Vídeo: CGA, EGA ou VGA. Isto é útil, pois existem alguns programas de PC que não funcionam com o VGA.

Uma boa dica para você acelerar a velocidade com que o SoftWindows desenha os gráficos é colocar na *opção Windows Desktop* do menu *setup* o mesmo número de cores que está setado no control panel "Monitors" do seu Mac.



Seu lindo Mac vai ficar com aquele jeito caído de PC em ritmo de 486



A versão 2.0 roda Windows em modo *enhanced*

Outra vantagem deste programa é permitir que você faça uso de programas de *home banking*, que por enquanto só existem para PC. Mas nem todos os programas de *home banking* funcionam no SoftWindows. Alguns tem comandos que fazem o Mac dar Quit no programa. A MACMANIA testou com sucesso os programas de *home banking* do Unibanco, Noroeste e CityBank. Os programas do Bradesco e Itaú não funcionaram. Infelizmente, o único jeito de saber se o software do seu banco funciona com o SoftWindows é instalando o programa.

Em termos de velocidade, o SoftWindows deixa um pouco a desejar. Com certeza, o programa que você costuma utilizar no PC vai rodar mais devagar no Mac. Sua velocidade em um Power Mac 7100 é equivalente em média a um 486SX de 33MHz. Mas essa velocidade pode variar de acordo com o programa que você quer usar, do Mac em que ele está rodando e da quantidade de memória RAM que ele possui. Nem pense em rodar o SoftWindows em algo menos que um Power Mac com 16Mb de RAM.

De maneira geral, o SoftWindows é indicado para quem precisa rodar programas de PC de vez em quando. Se você precisa trabalhar com programas "for Windows" com certa frequência, o mais indicado é utilizar a emulação em hardware, com placas que colocam um PC dentro do seu Mac. Mas isso é assunto para uma próxima edição. M

Marathon: (011) 853-3266
Grafia: (011) 822-3200

RICARDO TANNUS
Conselheiro editorial da MACMANIA e diretor da Esferas Software, empresa que desenvolve softwares para Macintosh.

CADA MANÍACO NO SEU GALHO

por Luiz Fernando D. Dias

Fiquei muito impressionado com o Ombudsmac da MACMANIA #21 (O Primeiro PC a Gente Nunca Esquece). Como conhecedor de ambas as plataformas (Mac e PC) e como usuário de Macintosh, gostaria de discordar de alguns (ou quase todos) pontos que o Oswaldo colocou.

Primeiro, caso ele tivesse comprado um PC de uma empresa de nome, o problema que ele cita – ter que pagar pelo Windows e DOS – não teria ocorrido. Só para lembrá-lo, TODAS as empresas fabricantes de Mac ou clones, colocam o System 7.5 como um valor de software que o usuário está ganhando. Quer dizer, elas também não consideram o sistema operacional como parte do computador, mas sim, um algo a mais. Problema que eu considero ainda maior, pois a empresa que fabrica o software é a mesma que fabrica o hardware.

Outro ponto que me assustou muito foi aquele da seqüência de teclas que apagou a BIOS. Isso é IMPOSSÍVEL. Só se o paraguaio que trouxe a máquina para ele vendeu um computador com defeito. O que pode ser apagado com uma seqüência de teclas é a parte de CMOS (a memória que guarda todos os settings do PC). Será que ele esqueceu que em seu Macintosh, existe também uma seqüência de teclas que faz a mesma coisa? Agora, só porque no PC você tem um controle maior de tudo isso ele é ruim ?

Quanto ao HD, caso ele tivesse comprado, como já disse, uma máquina de "nome", o problema também não teria ocorrido, pois o HD já viria formatado. E mesmo que ele quisesse montar uma máquina. Se ele comprasse as partes em um lugar confiável, o HD viria com um disquete de instalação, que provavelmente tornaria a situação dele muito mais fácil. Será que ele nunca trocou o disco de um Mac? Também tem que formatar fisicamente um HD, só que com a diferença que ele está acostumado com SCSI e o PC trabalha com IDE (não é só eles não... a Apple já esta usando este padrão).

A parte de rede é uma situação à parte. Primeiro, PhonenetPC é um software muito antigo, existem outros muito melhores. Já que ele não conhecia direito nem a parte de formatação do PC, o melhor à fazer seria contratar alguém para fazer isso, ou ver o funcionamento deste tipo de rede em uma outra empresa. A Ciclo se encontra à inteira disposição para isso. Tenho o PhonenetPC funcionando há alguns anos e nunca tive nenhum problema quanto à parte de instalação ou funcionamento.

Eu gostaria de terminar esta coluna colocando algumas opiniões minhas. Primeiro, as pessoas deveriam saber interpretar um computador como uma máquina que tem seus defeitos e qualidades, dependendo da função que precisa cumprir. Seria sacanagem eu vir aqui comparar um Mac com um Silicon Graphics, pois além deste último ser 4, 5, 10 vezes mais caro que um Mac, ele é 10, 20, 30 vezes melhor do que um Mac para a área de 3D e efeitos especiais.

Devemos nos preocupar com a nossa plataforma e não com a do vizinho. Vocês não acham que ela já tem problemas suficientes para começarmos a procurar mais nas outras? Por exemplo, a tecnologia de QuickTime VR. Para fazer um filme, você tem que ter um conhecimento básico de programação, pois a Apple não manda um software user-friendly (sua especialidade) e sim um monte de rotinas e um compilador MPW (e como nós temos cara de vir falar que o Windows é difícil?). Ou o QuickDraw 3D, que se você for utilizar junto com o Strata Pro (um dos melhores softwares de 3D que existem para qualquer plataforma), poderíamos comprar toda a memória produzida no mundo, e esta nunca seria suficiente. Ou vir brincar com o Windows 95 e esquecer que o Copland 95, virou Copland 96 e está prestes a virar Copland 97. Quer dizer, se analisarmos todas as tecnologias novas que nos gabamos de possuir, estas não são tão bonitinhas como no papel.

E para ninguém achar que estou virando casaca e me chamar de pecezista, eu gostaria de afirmar que continuo sendo um amante da plataforma Mac, utilizando-a em meus trabalhos. Continuo comprando Macs, continuo trabalhando em CD-ROMs híbridos, pois acima de tudo eu amo o Mac. O que não gosto, é de ver uma plataforma ou um sistema ser atacado por nada, por pessoas que o desconhecem. Parem com isso, pois cada máquina tem sua finalidade, facilidade e preço. M

LUIZ FERNANDO D. DIAS

Trabalha na Ciclo Graphics onde perde horas de seu gostoso sono com multimídia e DTP. Nos fins de semana tem uma barraquinha esotérica na Praça da República.

