R$ 5,00 ANO 3 Nº29 OUTUBRO 1996

BOOKMAKERS

MACMANIA

A REVISTA DE INFORMÁTICA MAIS COMPATÍVEL DO BRASIL

O PC da Apple

Para que serve um Mac com um Pentium dentro?



Como plugar memórias, discos, impressoras e periféricos de PC no Mac

Photoshop 4.0, FreeHand 7.0 e PageMaker 6.5 vêm aí!

Ponha sua página na Web de graça



AS CARTAS NÃO MENTEM

QUAL A MELHOR PRANCHA?

Possuo um Mac IIsi. É bem antigo, mas me atende de maneira bastante satisfatória. Também sou leitor da revista MACMANIA, com a qual sempre aprendo novas técnicas e dicas imprescindíveis.

Atualmente estou com vontade de entrar na Internet, porém, como possuo um equipamento antigo, peço aos senhores que indiquem, de forma definitiva, qual Fax/Modem devo comprar. Aqui em Belo Horizonte tomei conhecimento, através da Mac Home, dos modelos Supra Express 14.400 Plus e do 28.800 Plus. Já na Genesys, outra revenda, existe um modelo da mesma marca de 33.600 bps.

Qual é a diferença de performance entre esses três modelos? Fui informado de que existe um modelo da marca US Robotics que também pode ser utilizado em Mac. Existem outras marcas alternativas? Quero saber quais são realmente as opções que tenho, pois, infelizmente, nessa área todos indicam uma coisa diferente, e quero comprar um equipamento que me atenda por um bom tempo.

Roberto Luíz Marques
Belo Horizonte-MG

Tanto Supra quanto US Robotics são marcas confiáveis de modems. Se preço não for problema, vá direto ao Supra 33.6 bps, que é um dos melhores modems na praça. Se a grana estiver curta, compre o de 28.8. Já vai fazer uma grande diferença em relação ao de 14.4. Na prática, sua velocidade de acesso vai depender mais das condições de sua linha e de seu provedor.

TRADUÇÕES E TRAIÇÕES

A capa da edição #27 – agosto de 1996 – me deu uma enorme alegria e uma expectativa prazeirosa de que, finalmente, me tornaria um "bamba" no comando do meu Mac. A revista abre as 100 DICAS falando que "pensando nos novos usuários...". Qual não foi minha decepção ao perceber que toda a nomenclatura do System 7.5 era usada em inglês. Ora, quem, como eu, esperou o sistema ser traduzido para poder comprar o Mac não tem a menor noção do que seja "Startup", "File" etc.; mas sabe perfeitamente o que é "Ligar"e "Arquivo". Inclusive, para para quem não sabe inglês – nem quer saber, como é o meu caso –, fica impossível utilizar as dicas, porque na sua Mesa de Trabalho não existem aquelas palavrinhas estranhas.

Ou vocês publicam novamente a matéria em português ou... ou vou pagar um tradutor, pombas!

Uma traição para quem nunca mexeu com informática e resolveu comprar como seu primeiro computador o melhor de todos.

Eduardo Loyola
Rio de Janeiro-RJ

Atendendo a pedidos dos leitores monoglotas, publicamos na seção Beabá deste número o "Dicionário Macintosh Inglês-Português". E vamos procurar publicar sempre que possível a grafia dos itens do sistema nas duas línguas.

SITE DE MAC EM SC

Eu sou assinante da revista e gosto muito do seu conteúdo, assim como do tipo de linguagem direta usada para abordar os leitores. Vi nesta última edição que vocês divulgaram o AppleTalk (site de Mac). Gostaria que vocês dessem uma olhada, porque EU, carioca, mas residente em SC, também estou montando um site de Mac aqui em Santa Catarina, mais precisamente em Jaraguá do Sul. Chama-se Canto do Mac http://www.cmac.com.br/ e se destina a todos nós, macmaníacos de carteirinha.

Edmundo Barbosa da Silva
edd@netuno.com.br
Jaraguá do Sul - SC

Está registrado. Todo mundo pro site do Edmundo.

O QUE É FINDER?

Sou assinante da MACMANIA e totalmente neófito em matéria de Macintosh. Leio todas as seções e já estou me acostumando com o jargão. No entanto, não consegui ainda entender uma coisa: o que diabos é o Finder, onde se encontra, onde acho, pra que serve? Vocês podem me dar algumas dicas? Podem me indicar algum livro (em português, claro)?

Joao Batista Costa de Medeiros
kn20@ep-rnce.petrobras.gov.br

Finder (pronuncia-se fáinder) é o programa que controla o Desktop (Mesa de Trabalho). É com ele que você esvazia o lixo, faz aliases (réplica) e cria novas pastas. Como o Finder e o Desktop estão interligados, é comum utilizá-los como sinônimos e confundir um com o outro. Veja no serviço Faxmania, anunciado no fim desta seção, como obter informações sobre livros de Mac.

DUAS DÚVIDAS

Como iniciante no Mac, na Internet e na assinatura da sua revista, quero lhe passar meus parabéns.

Duas dúvidas:

1) Como entrar no mundo das BBSs? Domino o mundo da Internet razoavelmente bem, mas não sei me 'conectar' ao mundo das BBS

2) Tenho um Zip Drive da Iomega que é ótimo, mas quando não uso aparece aquela mensagem chata, quando ligo o Mac, avisando que o Zip drive não está ligado. Pô, eu sei!! Como desligar esse aviso?

Michael A. Grossmann
mikebr@uninet.com.br

1) Para entrar nas BBSs de Mac brasileiros, basta ter o software de navegação (FirstClass ou NovaLink), que pode ser baixado, na primeira conexão com o serviço (que pode ser feita pelo módulo de comunicação do ClarisWorks ou qualquer outro programa de modem). Veja a lista das BBSs no serviço *Faxmania*.

2) O único jeito é desligar a extensão pelo Extensions Manager.

Perdido no mundo Mac? FAXMANIA é a resposta! Ligue para (011) 816-0448 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

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) 3061-5588.

Deixe suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações na pasta da *MACMANIA* nesses BBSs ou mande um e-Mail para: editor@macmania.com.br
arte@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br

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

LEITOR INDIGNADO

Adquiri um Performa 6230CD na Fenasoft e fiquei indignado com tantos problemas que o System 7.5.1 br possui, drivers que não acompanham o sistema e com o prazo de 30 dias para mandarem o CD do sistema. Deixando os problemas de lado, a revista de vocês é demais. Sou técnico de hardware de PC e estou encantado com o MAC. É uma máquina que valeu cada centavo.
Infelizmente, ainda é meio difícil achar alguém que possa resolver nossos problemas, por isso conto com vocês. A propósito, existe algum software parecido com o File Manager do Windows, para ficar mais fácil trabalhar com arquivos?

Fabiano Fernandes
jnf@algarnet.net

Pra quem acha a Interface do Mac muito complicada, recomendamos o Greg's Browser. Ele dá aquele jeitão de File Manager no seu Macintosh.

MAIS DÚVIDAS

1) Pode um folder simplesmente sumir sem você o ter apagado? Simplesmente sumir de repente, na frente dos seus olhos? O pior é que perdi tudo o que estava nele! Não entendi nada! Isso nunca me aconteceu.
2) Existe alguma plaquinha de upgrade de Performa 6200/75 para 6200/120 ou será preciso trocar a placa toda? Onde posso encontrar isso no Brasil?

Joao Arthur B. N. N. Rezende
Jocatuca@tba.com.br

1) Sim, pode. Dê um rebuild no seu Desktop (reconstrua sua Área de Trabalho), passe o Norton Disk Doctor, tome três aspirinas e me ligue de novo amanhã.
2) Performas não foram feitos para serem upgradeados, por isso é que são baratinhos.

MÚSICA

Acerca do artigo publicado na edição de setembro de 1996, restou uma dúvida: não uso seqüenciador Opcode, mas o Cubase Lite, da Steinberg. É possível setá-lo para usar o QuickTime Instruments e dispensar o módulo gerador de timbres externo? Não pude fazê-lo. Um abraço.

Ernesto Herrmann
Ernesto_Herrmann@caps.com.br

Seu programa precisa ser compatível com o OMS ou o FreeMIDI. Essas extensões criam estúdios virtuais utilizando o QuickTime Instruments.

GET INFO

Editor de Texto: *Heinar Maracy*

Editores de Arte: *Tony de Marco & mav*

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*
Tel: (011) 287-8078 Fax: (011) 284-6597

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

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

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

Capa: *Foto: Clício*
Fotomontagem e efeitos: Mario AV
Photoshop 4.0

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

Redator: *Tomoyuki Honda*

Revisão: *Danae Stephan*

Colaboradores: *Alexandre Cruz, Alexandre Villares, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Dimitrios Kavouras, Gianandrea Zelada, João Velho, Luciano Ramos, Luis Colombo, Luiz Fernando Dias, Kipper, Mário Fuchs, Néria Dejulio, Rainer Brockerhoff, Ricardo Cavallini, Silvia Richner*

Conselho Editorial do Macintóshico: *Alexandre Boëchat, David Drew Zingg, Tom B., Heinar Maracy, Jean Boëchat, Marcos Smirkoff, Mario Amaya Vázquez, MZK, Osvaldo Pavanelli, Tony de Marco*

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

Software: *BancoFácil 1.2, Expresso 1.0, Nisus Writer 4.0, FileMaker Pro 3.0, Fontographer 4.1, FreeHand 5.5, Excel 4.0, Painter 4.0, Photoshop 3.0, QuarkXPress 3.31*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *IPSIS*

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 MACINTOSHICO 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

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

Apple e Sun vão integrar sistemas

Vale tudo na guerra contra a Microsoft

Finalmente vieram à tona os motivos que deram origem à boataria da compra da Apple pela Sun no ano passado. As duas empresas anunciaram recentemente planos de interligar seus sistemas operacionais e ambientes de programação e gerenciamento de redes. O acordo prevê que as duas companhias deverão trabalhar para unir a facilidade de uso e tecnologia multimídia do Macintosh com o poder de fogo dos servidores Internet/Intranet, do sistema operacional Solaris e da linguagem Java. Inicialmente, estão previstos quatro objetivos:



• A Sun e a Apple vão aumentar a integração de seus ambientes operacionais, suas ferramentas de gerenciamento de redes (Solstice e AppleTalk) e softwares de segurança, que terão versões compatíveis para estações Sun e Apple. A idéia é fazer com que seja possível administrar uma rede baseada em estações Sun como servidores e Macs como clientes.

• As duas companhias devem oferecer um ambiente multiplataforma, para desenvolvimento de softwares componentes unindo a linguagem Java com o OpenDoc.

• A Sun incluirá suporte a QuickTime na API (Interface de Programação de Aplicativos) do ambiente Java. Isso vai possibilitar, por exemplo, a incorporação de filmes QuickTime em applets Java.

• Desenvolvedores de hardware e software poderão usar o mediaLib, uma API que traz biblioteca de funções utilizadas para vídeo, áudio, álgebra e gráficos. O mediaLib pode ser portado para processadores PowerPC e SPARC (da Sun).

Além de tornar possíveis operações cliente/servidor entre estações Sun e Macs, as duas companhias irão trabalhar para desenvolver serviços e ferramentas para intranets e uma nova arquitetura híbrida para gerenciamento de sistemas. Especificamente, as duas têm a intenção de incluir o AppleTalk File Protocol em todos os servidores Solaris e os protocolos do sistema de rede Solstice no Mac OS.

Impressoras HP da Apple

Sua próxima impressora Apple poderá ser uma HP. As duas empresas firmaram um acordo de parceria, que inclui até equipamentos high-end, como a CopyJet M. A Apple fornecerá os softwares de impressão e a HP entrará com a fabricação das impressoras. Com isso, a HP deverá unificar seus modelos DeskWriter e DeskJet, além de contar com uma grande vantagem em relação a concorrentes como a Epson: drivers de impressão desenvolvidos pela própria Apple, o que garantirá total compatibilidade com novas versões do Mac OS. Quem sai perdendo nessa história é a Canon, o atual fabricante das impressoras StyleWriter e Apple Laser 12/600 PS. Para os usuários de Mac, isso significa uma maior oferta de suprimentos, que poderão ser comprados em qualquer revenda HP. As novas impressoras deverão estar disponíveis em meados de 1997.

Copland: cada vez mais longe

Cansada de ser pressionada a respeito da data de lançamento do Copland (ou Mac OS 8), o sistema operacional que vai colocar o Mac de novo na crista da onda dos sistemas operacionais, a Apple resolveu mudar de estratégia.

Segundo seu presidente, Gilbert Amelio, o novo sistema não será lançado com um estardalhaço à la Windows 95. Ao invés disso, o Copland será lançado aos poucos ao longo dos próximos dois anos, conforme forem ficando prontos seus componentes, através de upgrades do sistema.

E o primeiro desses upgrades já foi lançado, o System 7.5.5, que traz correções e melhoramentos para todos os sistemas. Já está previsto para janeiro o lançamento do próximo upgrade, o System 7.6, este sim com mudanças significativas, conhecido pelo nome código Harmony.

A nova versão do sistema incorpora todas as correções de bugs do 7.5.3 Update 2, sendo que é preciso ter o System 7.5.3 para poder instalá-la. A principal melhoria do 7.5.5 é a redução dos erros tipo 11, o aumento da estabilidade de Macs PCI e PowerBooks com chip PowerPC e o fim de bugs em rede Ethernet.

Segundo a Apple, o System 7.5.5 é o último Mac OS para sistemas que não suportam endereçamento de memória de 32 bits, como os Mac Plus, SE, SE/30, Classic, LC, II, IIx, IIcx, Portable e PowerBook 100. O 7.5.5 cabe em 3 disquetes e pode ser obtido no site da Apple e nos BBSs de Mac brasileiros.

Apple: http://www.apple.com

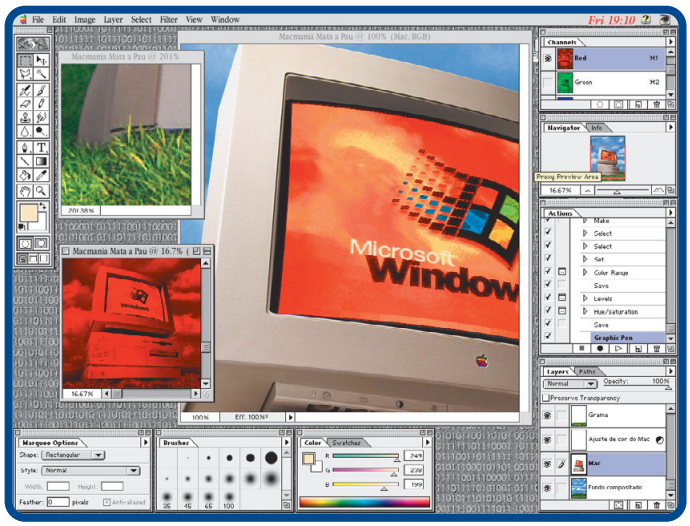
Programas gráficos ganham novas versões

Fim de ano traz novas versões de software da Adobe e Macromedia

Alguns dos principais programas de design gráfico para Mac deverão receber upgrades nos próximos meses. Apesar das novas versões serem upgrades de números inteiros (e não X. X. alguma coisa, como é mais comum), elas não trazem mudanças bombásticas. São principalmente alterações de interface e criação de ferramentas para facilitar a autoria para Web. Além disso, a Microsofitização dos softwares contagiou de vez Adobe e Macromedia, que parecem querer fazer programas cada vez mais parecidos entre si.

PHOTOSHOP 4.0

A versão 4.0 do Photoshop (US$ 895, upgrade por US$ 149, nos EUA) promete maior flexibilidade na aplicação de efeitos e traz ferramentas para facilitar tarefas. Uma das novidades é o Adjustment Layers, que permite criar layers só para correção de cores em imagens, sem alterar permanentemente o original. Você vai poder salvar efeitos (como Brightness, Levels e Color Balance) como layers que afetam apenas os layers inferiores. Esses layers de ajuste poderão ser ligados e desligados ou movidos.



O novo Photoshop é quase tudo que os designers de Web pediram a Deus

Outro recurso novo é a lista Action, que registra a seqüência de passos do tratamento de imagens, que pode ser repetida em outras imagens, em uma espécie de macro intuitiva. Os arquivos do Photoshop 4.0 trarão marca d´água digital com informações sobre autor e copyright. Segundo a Adobe, as ferramentas de scroll e zoom devem ficar mais velozes e o programa precisará de menos RAM (mas não muito menos) para abrir grandes arquivos. De brinde, 48 novos filtros, grids e guides customizados, além da incorporação do suporte a multiprocessamento. Quem estava esperando finalmente a possibilidade de múltiplos undos, vai continuar esperando. Quem sabe na versão 5.0.

PAGEMAKER 6.5

O PageMaker 6.5 terá uma nova palete de layers, para compor textos e gráficos em camadas. O programa contará com reajuste automático de layout, reposicionando objetos em uma página quando seu tamanho ou a orientação for alterada. A exportação em HTML será aperfeiçoada e um filtro de importação HTML vai permitir ler páginas da Web diretamente, com todos os links e tags. O preço deverá ser US$ 895 e o upgrade, US$ 99, nos EUA.

FREEHAND GRAPHICS STUDIO 7.0

As revisões de FreeHand, xRes e Extreme 3D estarão disponíveis no suite FreeHand Graphics Studio 7.0, que inclui também a atual versão do Fontographer. O pacote (em versões Windows e Mac), esperado para outubro, sairá por US$ 449.

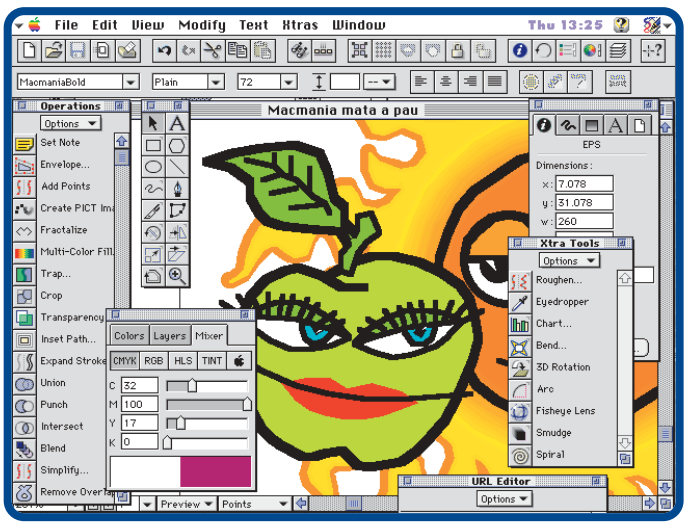
O novo FreeHand 7.0 vai poder exportar imagens em formato PDF, importar diretamente imagens do Photoshop 3.0 e abrir arquivos DXF. Ainda exportará arquivos Shockwave prontos para a Web, com fontes anti-aliased dentro dos desenhos e fará AutoTrace de imagens coloridas.

O xRes terá também sua versão do Shockwave, que permitirá mostrar imagens em alta resolução na Web. Outro recurso novo é a possibilidade de incluir image maps na composição de ilustrações. Também irá suportar PostScript Level 2 RIP para rasterização de gráficos e textos de FreeHand, Quark, PageMaker e Illustrator.

O Extreme 3D, programa de modelagem, rendering e animação, incluirá em sua versão 2.0 uma variedade de padrões Internet, como VRML 2.0, Progressive JPEG, PNG e 3DMF. O upgrade será apenas para Power Macs.

Adobe: http://www.adobe.com

Macromedia: http://www.macromedia.com



O FreeHand unificou várias paletes e incorporou essa medonha barra no topo

O mACiNtoSH iNteL INsidE

O início do fim ou o começo de uma nova era?

por HEINAR MARACY

"Hoje a Sony, criadora do sistema moderno de gravação de vídeo e do formato Betamax, fabrica aparelhos para o padrão VHS. A Apple pode produzir micros PC e um dia descontinuar a produção do Mac. Note-se que a Sony tem conquistado grande sucesso com essas máquinas VHS à medida que elas são identificadas como produtos de alta qualidade, que valem um preço mais alto. Acredito que a Apple vai seguir esse mesmo caminho, tornando-se um fornecedor de clones de PC de alta qualidade. A empresa já está colocando chips Pentium em alguns de seus Macintosh e vendendo-os como uma combinação de plataformas alternativas. Isso, para mim, marca o início do fim do Macintosh tal como o conhecemos."
John C. Dvorak
Informática Exame
Agosto 96



Há poucos meses, o renomado colunista de informática John Dvorak anunciava o fim da Apple e apontava como uma prova disso o fato de ela estar fabricando Macs com placas de compatibilidade para o mundo Wintel.

A verdade é que os macmaníacos vivem hoje em tempos interessantes, no sentido oriental do termo. Não largamos nossos Macs porque sabemos que Bill Gates ainda não conseguiu inventar nada que se compare ao sistema operacional da Apple, em termos de integração com o hardware e facilidade de uso. Mas, por outro lado, muitos de nós precisam trabalhar, trocar arquivos e desenvolver produtos para os outros 90% dos usuários de computador. O que fazer? Comprar um PC e ficar com duas máquinas em cima da mesa? Abandonar sua plataforma favorita?

o PC EnJAuLadO

Para esses usuários, a Apple criou o Macintosh PC Compatible. Nada mais do que um Mac com um PC na barriga (parecido com aquele astronauta de Alien – O Oitavo Passageiro).

"É a máquina do conforto psicológico", diz Ernesto Watanabe, gerente de produto da Apple Brasil. "O ex-usuário de PC compra a máquina porque sabe que vai ter compatibilidade total com o mundo Windows, mas depois só trabalha com o lado Mac".

Sua atual encarnação, baseada no Power Mac 7200, está melhor implementada que as anteriores, que tinham como base os modelos Performa 630 e Power Mac 6100.

O Power Mac 7200/PC Compatible traz em seu interior uma placa PCI fabricada pela própria Apple, com chip Intel Pentium de 100 MHz. A placa vem com 8Mb de memória RAM soldados e um slot que permite ampliar a memória até 72Mb.

Isso faz do modelo uma verdadeira máquina multiplataforma, capaz de rodar Mac OS, DOS, Windows 3.1 e Windows 95 (talvez até NT no futuro). Do lado Mac, o 7200/PC traz um chip PowerPC 601 de 120 MHz, disco rígido de 1.2Gb e 8 Mb de RAM, expansíveis até 256Mb e CD-ROM de quádrupla velocidade.

A placa Pentium tem uma saída de vídeo independente e uma porta serial que permite plugar, por exemplo, um joystick de PC no Mac. Dá para você colocar o Windows em um monitor e o Mac em outro e se transformar no Rick Wakeman dos sistemas operacionais.

Não há porta paralela, mas as portas de modem e impressora (e o CD-ROM) do Mac podem ser utilizadas sem problemas por programas instalados sobre o Windows. Nos nossos testes, programas como Netscape Navigator e Internet Explorer funcionaram perfeitamente, configurados pelo DialUp do Windows 95. A placa vem apenas com o DOS 6.0; o Windows deve ser comprado e instalado pelo usuário.

Mas não se engane, quem manda na máquina é o Mac OS. O máximo que você pode fazer é programar para que ele "vire" um PC logo após a entrada do Desktop.

O lado PC do 7200/PC Compatible é controlado pelo painel de controle PC Setup. Nele é possível criar um "arquivo drive": um documento dentro do disco rígido do Mac que se comporta como um drive quando acessado pelo lado PC, em um esquema semelhante ao dos drives virtuais do SoftWindows, da Insignia. É possível criar quantos arquivos drives o seu disco rígido comportar e montá-los no Desktop, como se fossem discos reais.

A passagem do Mac para o PC e vice-versa é feita suavemente, com um estratégico efeito de fade in/fade out, bastando apertar ⌘-Return.

PaRA QuEm SErVe?

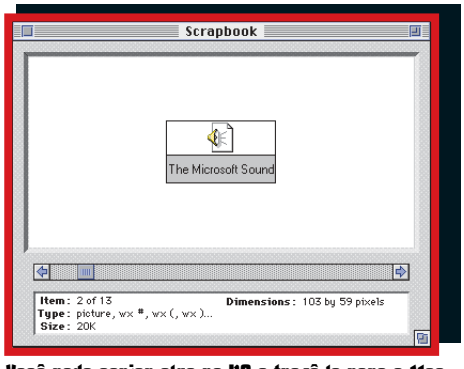
O usuário ideal para o Power Mac 7200/PC é o profissional que precisa trabalhar constantemente com as duas plataformas, como produtores de multimídia e conteúdo para Web ou desenvolvedores de software.

A integração entre os dois sistemas dentro da mesma máquina é com certeza uma mão na roda para quem faz multimídia ou páginas para a Internet. É possível, por exemplo, criar uma pasta compartilhada pelos dois sistemas, o que permite checar instantaneamente se um protótipo funciona em Macs e PCs.

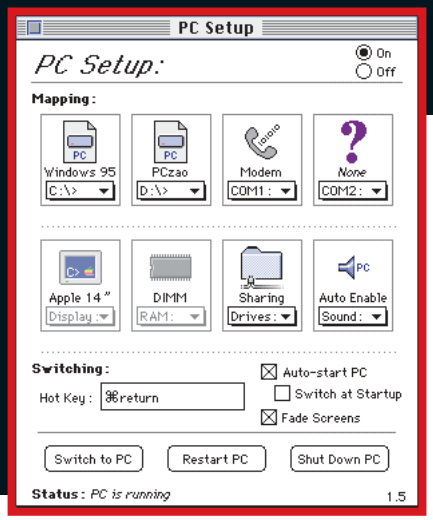
Para quem não larga seu Mac, mas tem inveja do vizinho pecezista que vive jogando Quake e Fifa Soccer, fica difícil justificar o investimento de R$ 1.200, a diferença entre o PM 7200 com a placa e sem ela. Dá quase o preço de um PC Pentium marca Frankenstein.

Aí cabe um parêntese. Comparar o preço da placa com um PC normal é discutível. Comparar com um PC multimídia de griffe ou com um clone da Malásia?

Com o PM 7200/PC você tem duas CPUs que compartilham várias características, como impressora, CD-ROM, modem e periféricos. Muita gente não precisa de tudo isso em dose dupla e pode muito bem se virar com um Macintosh parrudo e um PC meia boca (ou vice-versa). Outros não têm nem onde pôr uma segunda máquina e podem encontrar nele a solução ideal para seus problemas.



Você pode copiar algo no PC e trazê-lo para o Mac



É nessa tela que você controla o lado PC

PrEÇo - A PaLAvRa FiNAL

O Power Macintosh 7200/PC Compatible pode ser encontrado por algo em torno de R$ 4.700 (só a CPU) em revendas e catálogos de venda direta de produtos Apple. Se você já tem um Power Mac PCI, pensar em colocar uma placa Apple PC Card Pentium pode não compensar, porque ela está chegando no Brasil por volta de R$ 1.700. Uma alternativa mais barata é outra versão da mesma placa que vem com um chip Cyrix 586. É uma placa com um desempenho bem mais fraco que a placa com Pentium. A placa 586 é menor (7 polegadas), tem um cache nível 2 de 128K e endereçamento de 32 bits e por isso roda quase à metade da velocidade da placa Pentium, que tem um cache de 256K e endereçamento de 64 bits.

Outra alternativa é esperar chegarem por aqui as placas da Orange e da Reply, que têm preço inferior às da Apple. O SoftWindows 3.0 ou o SoftWindows 95 (R$ 589), da Insignia, também é uma opcão mais barata, mas com velocidade e poder de processamento reduzidos. Não dá pra comparar a emulação por software com um Pentiumzão dentro do Mac.

O fUTuRo É MuLTi

O futuro, pelo menos na visão da Apple, é multiplataforma. O próximo estágio programado pela trinca Apple-IBM-Motorola para o PowerPC é uma máquina capaz de rodar qualquer sistema operacional.

No início do ano que vem devem começar a ser vendidos os primeiros modelos PPCP capazes de rodar o Mac OS, da Apple, o Windows NT, da Microsoft, o Solaris, da Sun, o OS/2, da IBM, o Be OS, entre outros sistemas. Só não vai rodar o Windows 95 porque o consórcio Wintel (por motivos óbvios) não vai deixar.

Isso faz sentido dentro da nova estrutura da Apple, promovida por seu novo presidente, onde as divisões de hardware e software devem funcionar como unidades independentes, buscando ser lucrativas a qualquer preço, seja através do licenciamento do Mac OS ou pela produção de Macs que rodam Unix ou Windows NT.

O Power Macintosh 7200/PC pode ser uma tentativa de antecipar a "era das plataformas independentes de hardware", com a tecnologia disponível hoje. Ele é o computador mais versátil que você pode comprar atual-

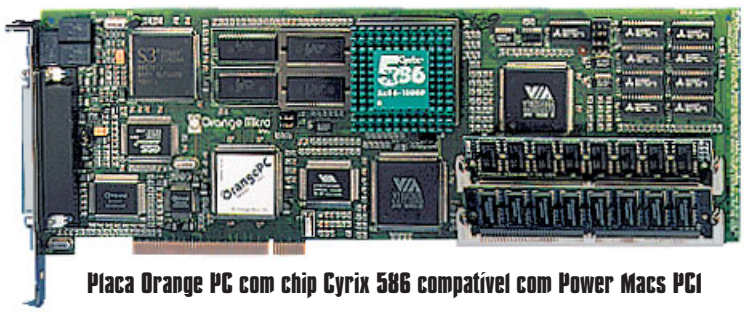
mente, além de ser um PC de griffe. E que griffe! Não é um Power Mac dos mais poderosos, mas permite trabalhar confortavelmente no Mac OS e dar umas escapadas para o lado Windows para jogar Mortal Kombat. É a única maneira de ter o melhor dos dois mundos. M

HEINAR MARACY
É editor da MACMANIA, teve sua primeira experiência com Windows ao testar o Power Mac 7200/PC e ainda não entendeu como 90% da humanidade consegue trabalhar com essa trolha.

OnDe COmPRar

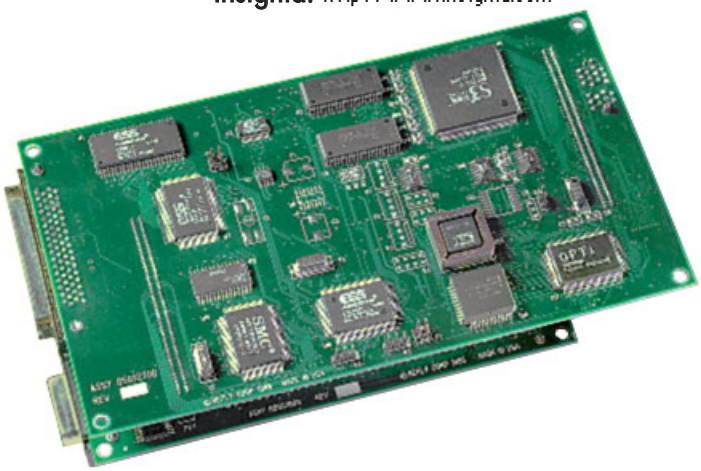
O Power Mac 7200/PC não está dentro do mix de produtos importado pela Apple Brasil por não ter uma demanda expressiva. Algumas revendas Apple, no entanto, estão importando esse modelo diretamente dos EUA. Cheque os telefones abaixo para maiores informações.
Apple Computer: (0800) 12-9080
Alphaser: (011) 5505-1644
Caps: (011) 5505-1699
Arte & Imagem: (011) 684-3770
MacWarium: (0800) 31-3133.

SuRgEM NOvAs PLacAS



Placa Orange PC com chip Cyrix 586 compatível com Power Macs PCI

A boa notícia é que o mercado de placas de PC para Mac está esquentando. Além da Orange, tradicional fabricante desse tipo de placa, um novo fabricante, a Reply, entrou no ramo com uma ampla linha de produtos e disposição para desenvolver soluções inovadoras.
A linha de placas DOS on Mac da Reply é compatível com Power Macs acima do 7200 e terá em breve versões para os modelos Performa das séries 5200, 5300, 6200 e 6300. Elas serão a única possibilidade para usuários de Performas rodarem Windows 95, além do SoftWindows 95 da Insignia, que possui uma performance sofrível nessas máquinas.
As placas DOS on Mac para Performa serão plugadas no slot PDS. Elas virão com um chip Cyrix 5x86 de 133 MHz e terão um desempenho cerca de 10% menor que um PC com a mesma velocidade. Custarão por volta de US$ 900 nos EUA. A Reply vende um adaptador que adiciona uma porta paralela a suas placas, permitindo plugar impressoras de PC no Mac.
Além dessa vantagem, as placas compatíveis com Power Macs PCI que a Reply vende hoje possuem um grande diferencial. Elas permitem rodar Windows NT no Mac, graças a drivers desenvolvidos pela própria Reply. Apesar de também serem fabricadas pela Reply, as placas da Apple não vêm com esses drivers.
A Orange também tem uma série de placas de variadas configurações e preços. Hoje ela possui uma linha de placas, a 400, baseada em chips Cyrix 486 e 5x86. A Orange 440 vem com duas portas seriais e uma paralela, cache de 256 Kb e software para redes Token Ring ou Ethernet. Em breve a Orange deverá estar lançando sua linha 500, com chips Pentium de até 200 MHz.
Orange: http://www.orangemicro.com
Reply: http://www.reply.com
Insignia: http://www.insignia.com

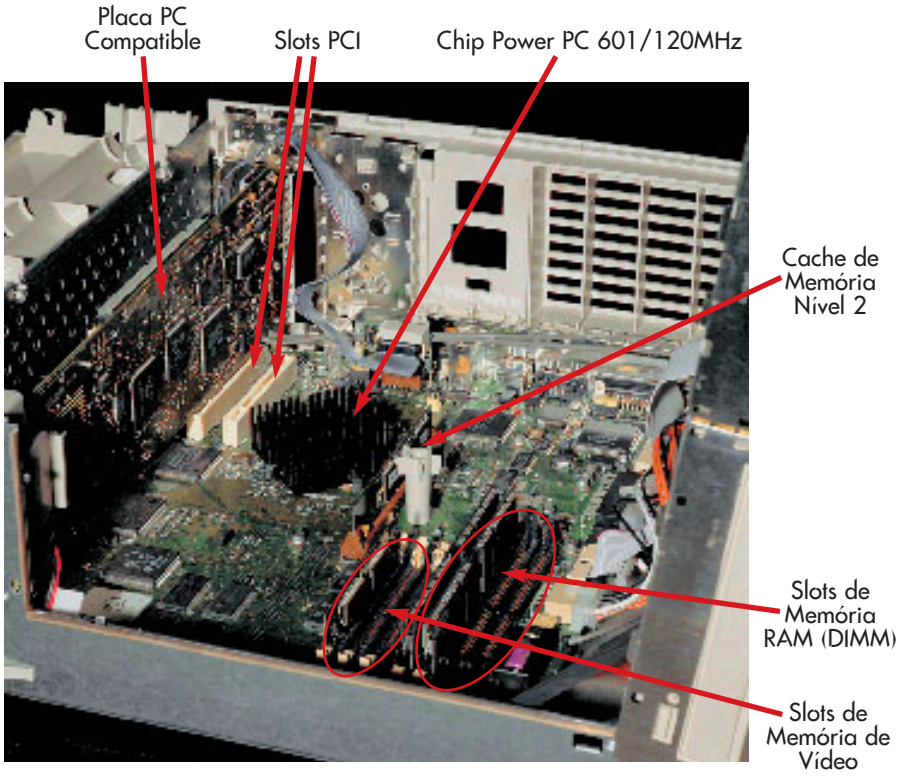


Placa DOS on Mac da Reply compatível com Performas da linha 5200 e 6200

MAC TODAY'S COOL MAC LINKS (REVISTAS, SOFTWARE, EVANGELISMO ETC.) http://www.avaloncity.com/MacToday/Maclinks.html

RAio X

Apesar da total compatibilidade de softwares e do bom desempenho do Mac/PC, o consumidor vai esbarrar em alguns problemas.
O primeiro é a inexistência de uma porta paralela, o que pode frustrar quem estiver pensando em comprar este Mac e continuar utilizando sua impressora de PC.
Outra é a impossibilidade de upgrade da placa, importante quando o padrão da indústria começa a se mover rumo aos 166 e 200 MHz.



FiChA TéCnICA

Processador
- PowerPC 601 de 120 MHz

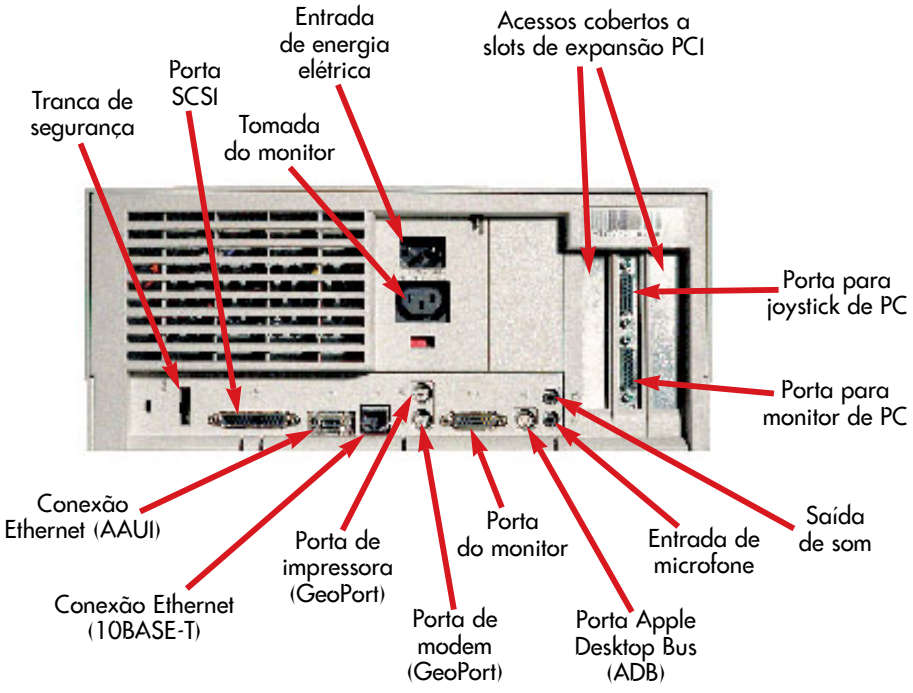
Memória
- 8 ou 16 Mb de RAM, instalada em soquetes DIMM
- Quatro slots DIMM de 168 pinos
- Expansível até 256Mb
- Cache nível 2 de 256K
- 1Mb de DRAM para suporte de vídeo em DIMMs, expansíveis para 4 Mb

Armazenamento
- Hard Disk SCSI de 1,2Gb
- CD-ROM interno de quádrupla velocidade

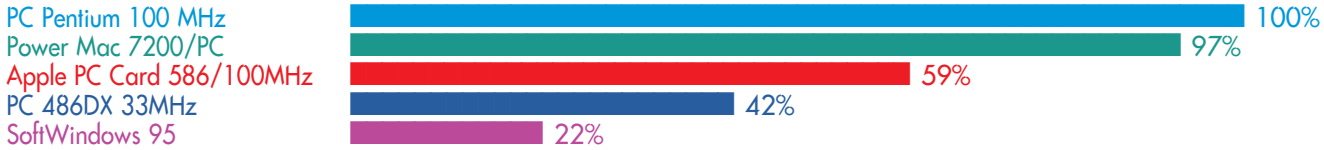
Resolução de Vídeo (1Mb de VRAM)
- 640 X 480 pixels com milhões de cores
- 800 X 600 pixels com milhares de cores
- 1024 X 768 pixels com 256 cores

Expansão
- uma porta serial para impressora
- uma porta serial para modem
- porta SCSI
- 3 slots PCI (dois livres, um preenchido pela placa DOS Compatible)
- uma porta Ethernet AAUI
- uma porta 10BASE-T

Placa DOS Compatible
- Processador Pentium de 100 MHz
- Saídas para monitor SVGA e serial para joystick
- 8Mb de RAM soldados na placa e um slot SIMM
- Compatível com SoundBlaster



BoTANdO MaCS e PCs PRa CoRrER



Graças à arquitetura PCI, o 7200 tem uma velocidade equivalente a um PC com o mesmo clock (MHz).
A última versão do SoftWindows é a opção de emulação mais barata, mas tem um desempenho equivalente a um obsoleto PC 386.

Os testes utilizaram programas do pacote Microsoft Office. O SoftWindows foi testado em um Power Mac 7200 com cache Nível 2 e 24Mb de RAM.

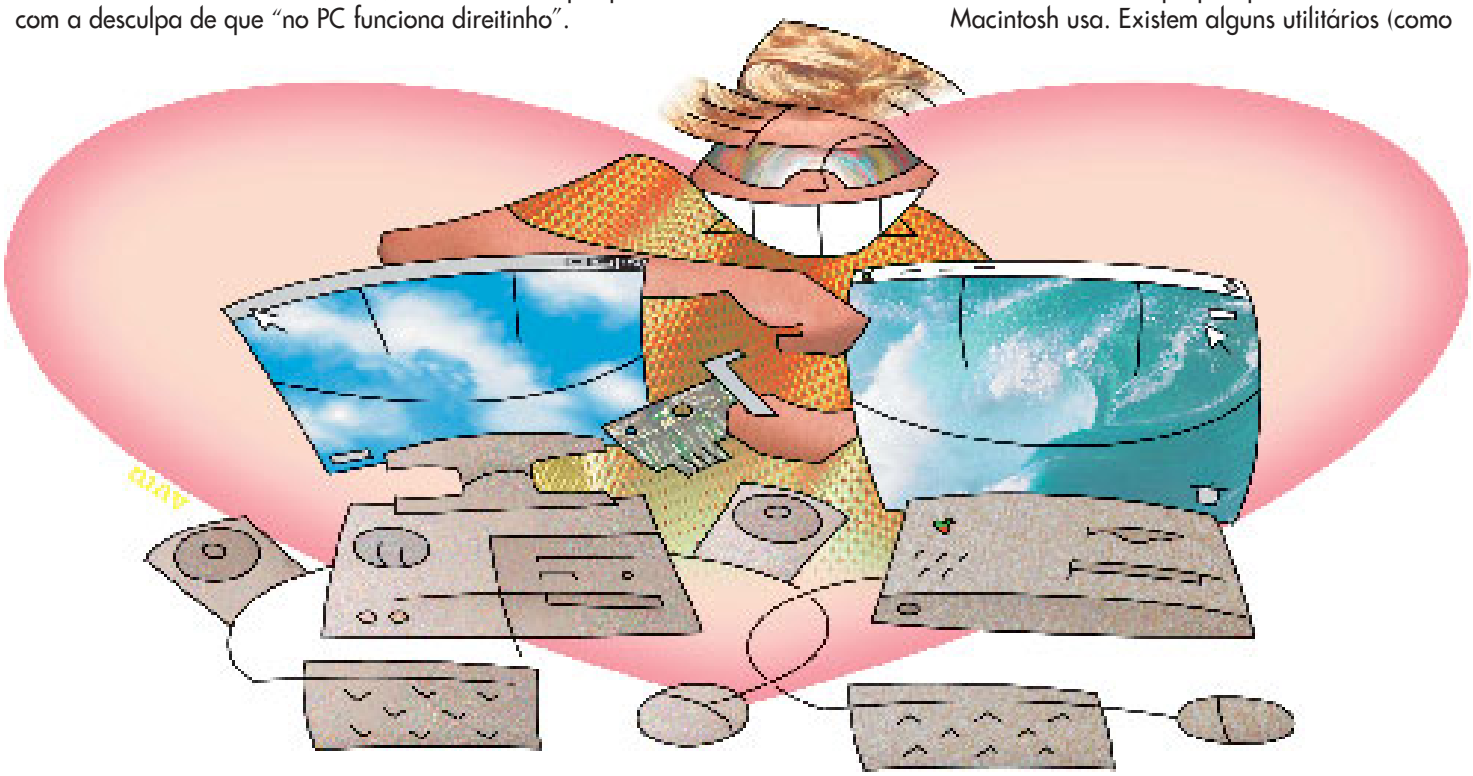
por LUIZ FERNANDO DIAS

OnDe o Mac E o PC se eNconTrAm

Um dos maiores argumentos de pecezistas contra o Mac é o famoso "ah, tudo que é para Mac é mais caro". Isso podia ser verdade até um tempo atrás, mas há alguns anos a Apple vem se esforçando em fazer o Mac adotar os padrões da indústria de PC, como discos IDE, monitores SVGA e arquitetura PCI. O resultado é que hoje o Mac é compatível com vários componentes, suprimentos e periféricos de PC, mas pouca gente sabe. E tem gente que se aproveita disso para cobrar mais por um produto só porque ele é "para Macintosh".
Há algum tempo resolvi usar meu Mac para fazer experiências com peças que poderíamos facilmente encontrar no Brasil. Comecei uma série de testes, que na maior parte das vezes deu certo, fazendo com que eu tivesse uma máquina turbinada por um preço de fusca. Descobri que quase tudo que temos do lado dos ubíquos PCs, podemos sem adaptação nenhuma usar em um Mac, com a vantagem do preço até quatro vezes menor.
Vou tentar passar para o papel todas as dicas necessárias para que vocês não sejam enganados pelos lobos do mercado. O único ponto que gostaria de deixar claro é que, na maior parte das vezes, é preciso mexer no hardware. Se você não tiver nenhum conhecimento para tal, compre o que for preciso e leve a uma assistência técnica autorizada para fazer o serviço.
É bom lembrar também que, em alguns casos, pode valer a pena pagar um pouco mais e ter o direito de reclamar se o produto não funcionar a contento. Afinal, o vendedor sempre pode vir com a desculpa de que "no PC funciona direitinho".

Memórias

A primeira coisa a fazer quando compramos um Macintosh geralmente é aumentar a quantidade de memória RAM. Aumentar por quê? Simples. O Mac vem com 8MB ou 16MB (ninguém fala que não fazemos nada de bom com 8MB). Pressupondo que um Mac OS com as várias tranqueiras que gostamos de colocar vai de 4MB a, por exemplo, 8MB, a memória que restaria para brincar é quase nula. Aí ficamos com duas saídas: compramos mais memória ou ligamos a memória virtual.
Ligar a memória virtual (ou instalar o RAM Doubler) é uma boa saída, mas a velocidade da máquina cai razoavelmente. É claro que não queremos isso, pois compramos um computador equipado com o chip que a Apple diz ser o mais rápido do mercado (ainda tenho que descobrir o software que eles usam para fazer testes).
Então a solução é comprar mais memória. Damos uma folheada na MACMANIA para ver o preço de memórias SIMM e DIMM (mais para adiante veremos a diferença das siglas). Uau! Que caro! Não tenho dinheiro para isso, não... Se quiser comprar 16 MB a mais para minha máquina vou gastar de R$ 320 a R$ 420 (média de preços de quando escrevi este artigo). É aí que começam as dicas, que são várias. Tentem segui-las passo a passo, de preferência.
Antes de mais nada, veja que tipo de memória seu Macintosh usa. Existem alguns utilitários (como



APrENDA aS DiFEreNçAS eNTRe Os TiPoS DE mEMÓriA RAM

Memória	SIMM 30 PINOS	SIMM 72 PINOS	DIMM 168 PINOS
Modelos de Mac	Plus, SE, SE30, Classic II, Color Classic, LC II, IIvx, IIfx, IIci, IIsi, Quadra 700, 900, 950	LC III, Centris 605, 610, 630, 650; Quadra 605, 610, 630, 650, 660AV, 840AV; Performa 450, 460, 475, 575, 630, 635, 5215, 5300 6200, 6230; Power Mac 6100, 7100, 8100.	Power Macintosh 7200, 7500, 7600, 8500, 9500.
Comentário	Nenhum Mac novo usa mais este tipo de memória, somente aqueles bem antigos. Este tipo de memória ainda existe no PC, mas é um pouco mais difícil de se encontrar. 	A memória mais comum de se encontrar no PC. Podemos usar tanto a memória com ou sem paridade (esta última é bem mais barata). O que é isso? Em alguns modelos de PC, antigamente era preciso colocar uma memória a mais no pente para checar o que estava guardado. No Mac isso nunca foi preciso, portanto essa história de paridade não faz a menor diferença. 	 Uma memória que a Apple começou a usar em suas máquinas e que de início causou um pouco de desespero no meu bolso, mas logo em seguida veio o conforto: os PCs começaram a usar também este tipo de memória. Por se tratar de uma memória rápida, alguns Pentiums começaram a sair de fábrica com ela. Existem dois tipos de memória DIMM para PC, as de 5 Volts e as de 3,5 Volts. É normal você tentar comprar este tipo de memória e te oferecerem esta última, pois o PC pode ter o tipo de memória configurado na placa mãe, mas como fica muito difícil para o usuário comum fazer este tipo de mudança, eles vendem 3,5 Volts. Prestem bastante atenção neste detalhe! COMPREM AS DE 5 VOLTS!

o GURU, da Newer Technology) que dão a listagem de Macs, os respectivos tipos de memória e até mesmo quantos pentes eles aceitam. Para aqueles que desejam uma consulta rápida, ver tabela ao lado.
Outra dúvida recorrente é qual a velocidade de memória mais indicada. Na dúvida, compre as mais rápidas. Um pente de 70ns (nanossegundos) já está bem razoável, mas um de 60ns é muito bem-vindo!
Por último, uma informação bem importante: os Power Macs 6100/7100/8100 utilizam memórias aos pares (não tem nada a ver com a famosa paridade dos PCs), então, se você deseja colocar 16MB em sua máquina, terá que comprar dois pentes de 8 MB.
Sempre que possível (que possível não, sempre!), use memórias de mesma marca e com a mesma velocidade. O desrespeito a essa cláusula pode causar erros tipo 1 e 11 ou até aqueles Macs de cara feia que não deixam nem o sistema entrar.
Como final desta seção sobre memórias, gostaria de deixar a dica que vai valer para todas as outras divisões. Compre um jornal de informática e vá direto aos classificados, mais especificamente às últimas páginas, onde estão aqueles anúncios com letras corpo 8. Pode fazer a pesquisa de preços por lá. Os preços são muito inferiores, com garantia e alguns até entregam em casa.

Hard Disks

O segundo item que sempre queremos ter maior que o normal (ou a terceira, se você é daqueles que levam as coisas para o lado pessoal) é o hard disk, conhecido entre os imigrantes de PC como winchester e entre outros usuários, como disco rígido ou HD.
Para aumentar o HD, podemos trabalhar de três formas:
1- Trocar o disco antigo por um novo. Não gosto dessa, pois por menor que o antigo seja, sempre se perdem alguns meguinhas.
2- Colocar o segundo internamente. Mas para isso é preciso ter espaço suficiente dentro da máquina.
3- Para aquelas máquinas em que falta espaço, a solução é ligar um hard disk externo. Nesse caso, é preciso comprar um gabinete com fonte e um cabo SCSI (a MGI é uma empresa especializada nesse tipo de acessório).
O Macintosh usa o padrão SCSI (iscâsi), com exceção de algumas máquinas mais low-end que usam internamente o padrão IDE (este dá mais que chuchu na serra no lado PC, é o padrão mais conhecido). Mas mesmo os Macs que usam IDE internamente têm uma saída externa padrão SCSI. Alguns modelos de PC mais novos já estão usando esse padrão. Várias marcas de HD podem ser encontradas naquela mesma parte do jornal citada anteriormente. Gosto bastante do Quantum e vou trabalhar com ele como base, pois a Apple parece também gostar dele.

CoNfiGUrAndO SEu HD



O HDT Primer é um dos melhores programas de formatação de disco

Pronto, compramos um hard disk. E agora? A primeira coisa a fazer é configurar o endereço do coitado. O padrão SCSI trabalha com endereços que vão de 0 a 7 e permitem ligar vários periféricos, como scanner, SyQuest e Zip, em uma cadeia.

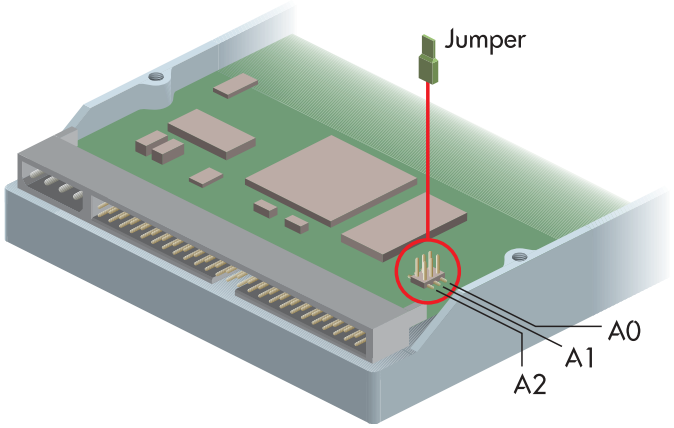
Os endereços se localizam na parte inferior de seu hard disk. Se você der uma olhada na parte de baixo, no canto, bem perto da saída de conexão do HD, vai ver que existem seis pares de pinos, mais conhecidos como jumpers, dispostos da seguinte forma: três pares-espaço-três pares. Se derem uma olhada bem de perto, verão que os três pares mais próximos do conector têm os números 0, 1 e 2. A combinação destes nos dá os endereços desejados, conforme tabela abaixo. Para isso, ligue ou desligue esses pares usando o jumperzinho, que geralmente vem desligado nos três pares.

Endereço	Par 0	Par 1	Par 2
0	Desligado	Desligado	Desligado
1	Ligado	Desligado	Desligado
2	Desligado	Ligado	Desligado
3	Ligado	Ligado	Desligado
4	Desligado	Desligado	Ligado
5	Ligado	Desligado	Ligado
6	Desligado	Ligado	Ligado
7	Ligado	Ligado	Ligado

Não use os endereços 0 e 7, que são usados pela máquina e pelo hard disk interno que já vem de fábrica. Você terá outros seis para brincar. Se tiver outros periféricos, dê uma olhada nos endereços ocupados por este e use um livre. Depois de tudo configurado, é só conectar o cabo SCSI e o cabo de força. Não tem como errar. Se você prestar atenção, verá que os conectores só se encaixam em uma posição. Nada complicado pra quem já fez teste psicotécnico ou brincou com Lego alguma vez na vida.

A segunda coisa fundamental para prosseguir nossa instalação doméstica é a aquisição de algum software para poder inicializar seu HD. Eu aconselharia o HDT (Hard Disk Toolkit) ou o Anubis. Gosto de trabalhar com o HDT, então falarei um pouco dele.

No pacote do HDT (tente utilizar uma versão nova, a última é a 1.8) existe um software chamado HDT Primer que serve para formatar e montar discos (Foto 3). Na tela do software você verá listados todos os hard disks conectados à sua máquina e, no endereço 7, o seu computador. Selecione o hard disk desejado, mas tome muito cuidado para não selecionar o HD principal, senão adeus a tudo!



Jumpers são esses pininhos que ficam na parte de baixo do seu HD

Você vai notar que todas as informações a respeito do seu hard disk estão contidas na linha selecionada. Informações como nome, capacidade, fabricante, modelo e endereço SCSI. Uma vez que você selecionou o modelo desejado, vá até o menu File e utilize a opção Inicialize.

O HDT Primer irá perguntar várias coisas. Trabalhe com os dados default, sempre confirmando que deseja inicializar seu hard disk. Após alguns minutos seu hard disk estará vivo e montado no seu Desktop. Para confirmar, selecione o ícone do seu hard disk e dê um Erase Disk (menu Special do Mac OS).

Gostaria de deixar bem claro que qualquer erro bobo nessa operação poderá causar a DESTRUIÇÃO TOTAL de seus dados. Em caso de insegurança, chame um técnico.

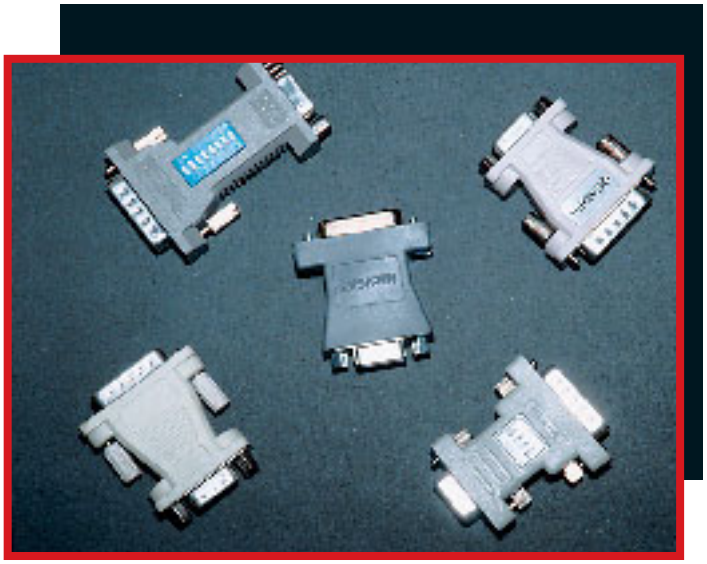
pEriféRiCos

Nem só de disco e memória vive o macmaníaco. Há também os periféricos, responsáveis por uma grande fatia do nosso orçamento. Quanto a usar periféricos de PC, só existem algumas recomendações a ser feitas.

MoNiTORes

Se você reparar bem nos monitores mais baratos da Apple, verá que ele tem a mesma qualidade de um monitor SuperVGA, encontrado a rodo no mundo pecezista. Não é à toa. Na verdade, ele é um monitor SVGA. Então, por que não compramos um monitor de PC? A resposta é simples: porque ele tem um conector diferente do Mac. Então olhamos para aquela carcaça barata e achamos que não serve. Serve, sim!

Como exemplo, vamos trabalhar com um monitor Samsung. Um monitor de 14" custa R$ 350 e um de 15" , de R$ 480 a R$ 560, dependendo da qualidade de tela desejada. Quanto custa um monitor Apple aqui no Brasil? De R$ 500 a R$ 850 para uma qualidade bem semelhante. Mais economia para o nosso bolso. Agora a dica: compre um monitor desses (na dúvida, vá a uma loja que tenha Mac e PC e teste), vá até uma revenda ou assistência técnica Apple e compre um adaptador para monitores do padrão SVGA. Custa entre R$ 15 e R$ 30. Você conecta o monitor nesse adaptador e este no computador. Pronto, mais um periférico de PC funcionando no seu Mac.



Alguns modelos de adaptadores de monitor de PC para Macintosh

MOdEMs

Para esse tipo de periférico, as dicas que posso dar são básicas. A única diferença entre um modem para Mac e um para PC é o cabo que o conecta ao micro. Você pode, por exemplo,

jogar fora seu velho modem 2.400 bps e guardar o cabo. Depois, é só comprar um modem externo 28.800 de PC (os preços variam de R$ 250 a R$ 350) e ligá-lo ao Macintosh.

A má notícia é que você não vai poder aproveitar os softwares de fax e modem (para PC) que acompanham o aparelho. Dê preferência a alguma marca conhecida, como US Robotics, Motorola ou Hayes, para evitar problemas com programas que precisam dos drivers do modem, como o FirstClass.

ImPRESsoRAs

Vários modelos de impressoras podem ser utilizados tanto por Macs quanto PCs, bastando para isso terem as saídas certas (paralela para o PC e serial din-8 para o Mac). Quem leu a MACMANIA # 28 viu que existe uma maneira

PeQUeNo DiCIoNáRiO MACinToSHês/PeCezêS

Para quem não quer ficar perdido no mundo PC, aqui vai uma tradução livre de alguns termos dos dois mundos.

Alias	→	Shortcut (Atalho)
Apple Menu	→	Start Menu (Menu Iniciar)
AppleScript	→	Batch File
Application Menu	→	Taskbar (Barra de Tarefas)
⌘-C	→	Control-C
⌘-Q	→	Alt-F4
⌘-V	→	Control-V
⌘-X	→	Control-X
Cursor	→	Ponteiro
Desktop File	→	Registry
Desktop Pattern	→	Wallpaper
Desktop	→	Area de Trabalho
Documento	→	Arquivo
Erase disk	→	Formatar disco (format)
Erro Tipo 11	→	Instrucao Ilegal (Win95) ou GPF (Win 3.1)
Extensions	→	TSRs
Finder	→	Gerenciador de Arquivos (Win 3.X) ou Windows Explorer (Win95)
Force Quit	→	Ctrl-Alt-Del
Get Info	→	Propriedades
Hard Disk	→	Winchester
Jogar no Lixo	→	Delete (Excluir)
MacPaint	→	PaintBrush
Milhares de Cores	→	High Color
Milhões de Cores	→	True Color
Pasta	→	Diretório
PRAM	→	CMOS
Preferences	→	arquivos terminados em .INI
Printer/Modem Port	→	Saidas serial e paralela
Restart	→	Reboot
SimpleText	→	Notepad ou WordPad
Startup	→	Boot
Sábado na praia	→	editar CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT
Trash	→	Recycle Bin (Lixeira) (Win95)
WindowShade	→	Minimizar

DiCAs dE ComPRaS

• Cabos, conectores, mouses e teclados não precisam necessariamente ter a marca Apple para funcionar no Mac. Existem várias alternativas, como a MacAlly e a Kensington, com produtos de qualidade até superior aos da Apple.
• Faça cotações bem claras com as assistências técnicas. Os preços e serviços podem variar muito de uma para outra.
• Na hora de comprar periféricos no jornal, veja se aquele anunciante está aparecendo há algum tempo por lá. Eles adoram sumir da noite pro dia e você sabe o que acontece com a garantia.
• Não comece a mexer em sua máquina se você não tem certeza absoluta do que está fazendo. A economia de algumas centenas de reais podem acarretar a perda de alguns milhares.
• Se possível, faça testes de funcionamento. Muitas empresas têm equipamentos especiais para esse fim. Não hesite em pedir.

MGI: (011) 287-0448

de ligar praticamente qualquer impressora de PC no Mac. Até mesmo aquela impressora antiga, que tinha sido encostada na casa da sua avó, mas que seria muito útil para imprimir notas fiscais.
Estou falando do PowerPrint. Ele permite que você, através de um cabo especial e um software específico, imprima em mais de 1.000 tipos de impressoras conhecidas somente pelos pecezeiros. Desde lasers e ink-jets até matriciais. Isso quer dizer que aquela impressora velha Epson LX80 que estava enferrujando poderá ser colocada para trabalhar sem problema nenhum no seu Mac.

A PalAVrA FinAL

Para completar esta matéria, gostaria de dar algumas dicas a respeito de outros periféricos que podem ser ligados na porta SCSI externa do Mac. Existem muitos periféricos que rodam perfeitamente no PC, necessitando apenas de um driver específico para funcionar no Macintosh.
Algumas vezes, o próprio equipamento já vem com esse driver, outras vezes, você poderá consegui-lo facilmente na Internet, em alguma BBS ou até mesmo com o próprio fabricante. Certifique-se de que o periférico é padrão SCSI e externo. Entre os muitos periféricos, podemos citar scanners, DAT, CD-R, CD-ROM, SyQuest e todos os equipamentos da Iomega (Zip, Jaz e Bernoulli).
Eu uso um aparelho de SyQuest de PC e não tive muito problema para arrumar um driver para ele. Mais tarde, adquiri um CD-R da Pinnacle feito para PC. Ambos os equipamentos rodam sem nenhum problema no meu Mac. M

LUIZ FERNANDO DIAS
Trabalha na Ciclo Graphics. É usuário de Mac e PC e acaba de comprar um Pilot para ficar rico.

PONHA SUA CARA NA WEB

Coloque sua página na web sem pagar nada

Já existem vários lugares na Web onde você pode colocar seu site de graça, sem gastar mais do que o tempo de acesso necessário para colocá-lo no ar.

É claro que, por ser de graça, esses sites recebem milhares de hits por segundo, ficando meio lentos em determinados horários. Mesmo assim, colocar seu site neles tem duas grandes vantagens. A primeira (é claro) é que eles são gratuitos; a segunda é a fácil manutenção, já que eles são totalmente automatizados. Além disso, se você pretende fornecer serviços relacionados a Internet, vai precisar de experiência, e nada melhor que um site pessoal onde não existe obrigação de ficar algo profiça logo de cara.

Alguns provedores de acesso brasileiros oferecem a seus clientes a possibilidade de colocar gratuitamente suas páginas pessoais. Consulte seu provedor a respeito.

Sem dúvida, um dos endereços mais conhecidos para pendurar sites gratuitos é o Geocities http://www.geocities.com. E ele não é somente o mais famoso como também o mais completo, oferecendo várias ferramentas e ajudas para quem quer colocar o site em sua comunidade.

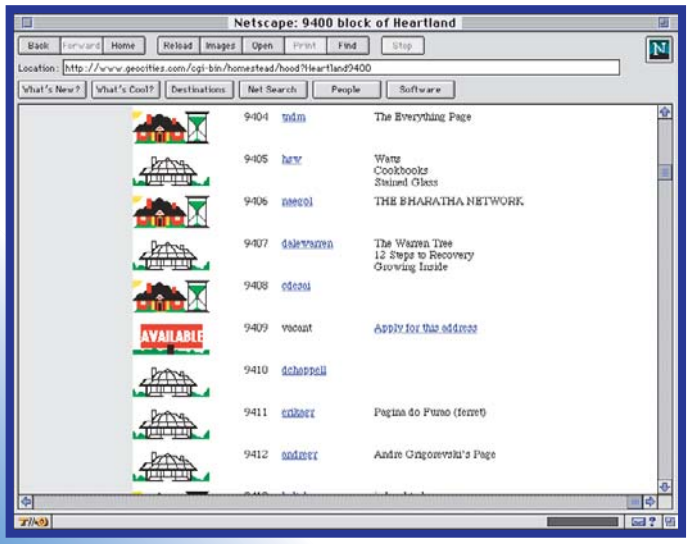
O Geocities tem uma divisão para facilitar a visita e a própria escolha de seu novo endereço. São mais de 140 mil sites divididos em 27 *neighborhoods* (vizinhanças ou bairros). Cada bairro trata de um assunto específico. Por exemplo, se o seu site vai falar sobre computadores ou Internet, a vizinhança ideal é a Silicon Valley.

REGRAS BÁSICAS

Existem algumas regras para poder colocar seu site no Geocities. Algumas delas são bem manjadas, como não colocar material pornográfico ou sites comerciais. A administração do Geocities também pede para que o site não exceda 1Mb e tenha um link para o bairro onde está situado.

Se alguém quiser se beneficiar dos visitantes do Geocities para promover sua empresa, é possível colocar um site comercial pagando uma taxa de entrada de US$ 50 e manutenção mensal do mesmo valor. Quem quiser mais informações sobre esse espaço comercial pode mandar um e-mail para sales@geocities.com

O primeiro passo é escolher seu novo endereço. Para isso, dê um pulo ao Geocities http://www.geocities.com e clique em *neighborhoods*.



Escolha um terreno vazio e garanta o endereço da sua casinha na Internet

A página seguinte dá alguns palpites de lugares dessa vizinhança que valem a pena conhecer. Para entrar definitivamente no *neighborhood* escolhido, clique na imagem com o nome do bairro no começo da página.

Agora, ao chegar na página do bairro desejado, você vai precisar de uma casa que não esteja ocupada. É um processo de tentativa e erro e alguns bairros vivem lotados, mas você vai acabar encontrando uma casinha. O link ao lado dela leva a um formulário para você preencher com coisas como e-mail para contato e descrição do site.

É nesse formulário que você pode optar por um e-mail gratuito, muito útil para quem não quer aparecer, mas quer ter um recall dos visitantes.

Seu endereço final vai ser assim:
http://www.geocities.com/neighborhood/número escolhido
Por exemplo:
http://www.geocities.com/SiliconValley/4800
É esse endereço que você vai passar para os outros.

BOTANDO NO AR

Passada essa etapa, a administração do Geocities vai te mandar um e-mail com mais informações de como uploadar seu site e sua senha, que pode ser alterada posteriormente. Agora é só construir seu site. Apenas uma pequena exigência: você pode ter várias páginas, mas a primeira precisa se chamar index.html

Se você não entende nada de Internet ou HTML, o próprio Geocities tem uma seção onde explica tudo detalhadamente. Visite o "Home Page Building Resource Guide" em http://www.geocities.com/help/resource_guide.html. E se você não quer aprender nada disso, o Geocities ainda oferece dois editores, um bem básico e um mais avançado, para que você crie sua página on-line sem precisar aprender meleca nenhuma.

A quantidade de tipos de arquivos aceitos pelo Geocities aumentou bastante, indo desde formatos de plug-ins, como Real Audio, QuickTime, MIDI, WRL, Shockwave, até formatos para download, como StuffIt, Mac BinHex (hqx) e ZIP.

Além de outras frescuras, o serviço ainda inclui um CGI para image-maps (caso você prefira fazer server-side e não client-side) e um CGI Counter, para que você saiba o número de acessos ao seu site.

USANDO FTP

Se você optar por fazer seu site na mão, vai precisar usar um programa de FTP, como o Fetch, para uploadar seus arquivos. O endereço do Geocities é ftp.geocities.com. Use *anonymous* como login e seu e-mail como password (o seu próprio, não o e-mail grátis concedido pelo Geocities). Coloque seus arquivos no diretório /pub/homestead. Renomeie seus arquivos desta forma:
nome do arquivo.extensão.seu login name.sua senha

FIQUE LIGADO!

CGI - Programa que permite colocar interatividade em páginas Web. Pode ser usado para coletar informações de formulários, executar buscas e criar páginas ao gosto do usuário.

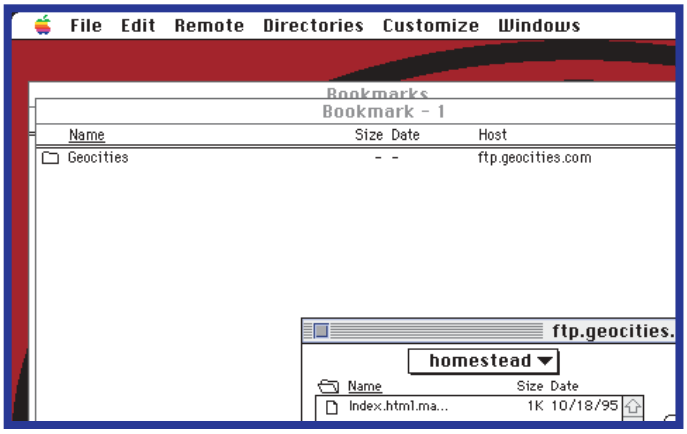
Server-side - Programa que é executado no servidor. Na página existe uma referência ao programa que deve ser executado no Web site.

Client-side - Neste caso, as informações estão contidas na página e o programa pode ser executado direto pelo navegador.

Imagemap - Imagem que tem várias áreas sensíveis que levam a páginas diferentes. Ao clicar em uma dessas áreas, o usuário segue um determinado link.

Counter - Contador. Programa de contagem de acessos colocado em uma página Web. Cada vez que a página é acessada, o contador marca um número a mais.

U-MICH MAC ARCHIVE (ENORME SITE DE FTP) http://www-personal.umich.edu/



Use o Fetch pra mandar suas páginas para os caras mais generosos da Web

Por exemplo:

nome do arquivo — extensão — seu login name — sua senha

index.html.cavallini.K2fg3ss1

OU

logotipo.gif.cavallini.K2fg3ss1

Mande suas páginas usando formato ASCII (Text) e as imagens e outros bagulhetes em binary ou Raw data. Não se desespere. Seus arquivos vão ser mandados para o seu endereço, mas isso leva alguns minutos. Tudo vai depender da quantidade de uploads que o serviço recebe. No site Geocities, você pode encontrar muito mais informações de como alterar e manter seu site sem maiores dificuldades.

Finalmente, agora é hora de espalhar o endereço. Para isso, existem serviços também gratuitos, como o Submit-It, que registra seu endereço nas principais ferramentas de procura, como o Yahoo e o Alta Vista http://www.submit-it.com/. Mas, só para variar, isso é assunto para uma outra MACMANIA.



Só pela home page já dá para perceber como o Geocities é bem organizado

RICARDO REIS CAVALLINI
Consultor de computação gráfica nas áreas de Desktop Publishing e Interactivity.
e-mail: ricardo_cavallini@caps.com.br
Home Page: http://www.impex.com/cavallini



O MACMANÍACO BILÍNGUE

Tire suas dúvidas com nosso Pequeno Dicionário Macintosh Português-Inglês

Estamos em um período de transição. Quando a MACMANIA nasceu, três anos atrás, não havia Apple Brasil, nenhum software para Mac em português e a edição brasileira do System 7.0 ainda estava em versão beta. A cultura Mac no Brasil foi formada em cima da versão em inglês do sistema e a revista se adaptou a isso.

Hoje uma nova leva de macmaníacos está surgindo, graças à promoção dos Performas realizada pela Apple. E todos eles compram suas máquinas com o sistema em português instalado. Isso acabou criando um conflito entre os defensores do "dá um rebuild no Desktop antes de pestapar o ícone do folder no Get Info" e os que só conhecem o "cole o instantâneo que está na Área de Transferência no Álbum de Recortes".

Atendendo a pedidos dos novos leitores (veja seção de cartas desta e da última edição), publicamos aqui um pequeno dicionário Macintoshês Inglês-Português. M

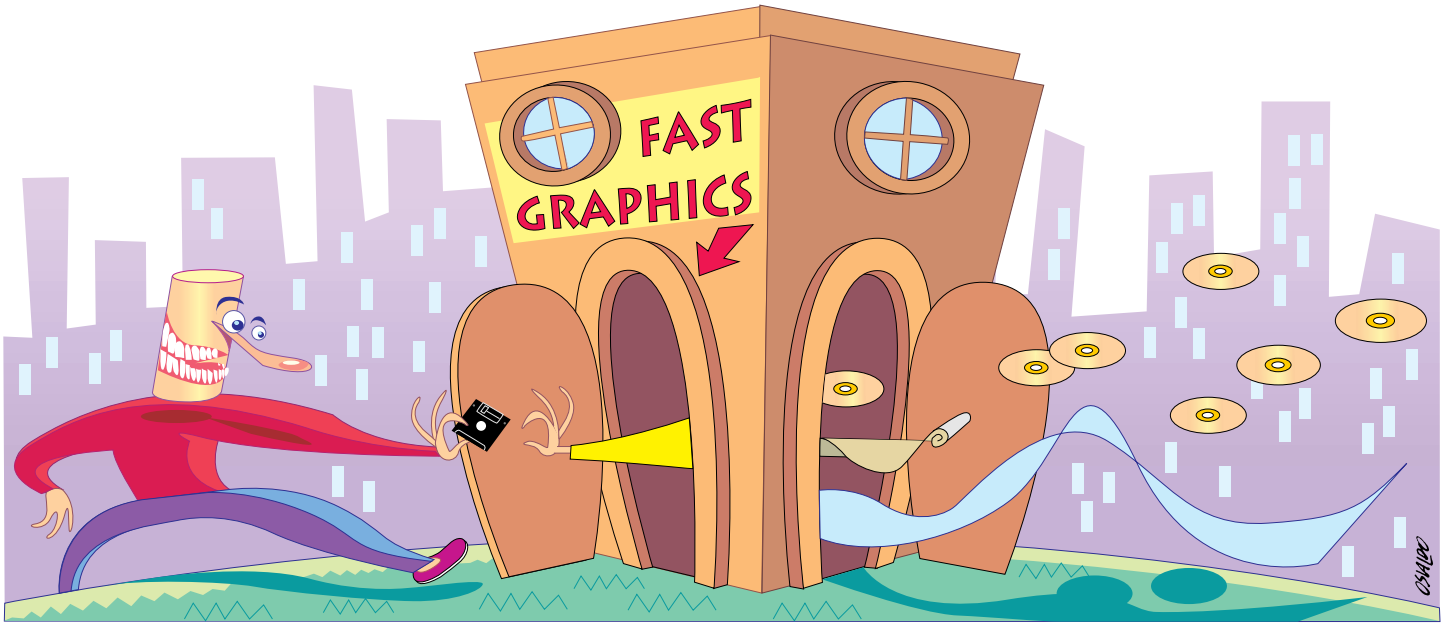
MACINTOSHÊS/INGLÊS	MACINTOSHÊS/PORTUGUÊS	MACINTOSHÊS/INGLÊS	MACINTOSHÊS/PORTUGUÊS
Alert Sound	Som de Alerta	Jigsaw Puzzle	Quebra-Cabeça
Alias	Réplica	Key Caps	Mapa de Teclado
Apple Menu Items	Ítens do Menu Apple	Label	Etiqueta
Bitmap Fonts	Fontes em Mapa de Bits	Launcher	Inicializador
Caps Lock	Fixar Maiúsculas	Make Alias	Fazer Réplica
Chooser	Seletor	Note Pad	Bloco de Anotações
Clean Install	Instalação Limpa	Option	Opção
Clean up Desktop	Organizar Mesa	Page Setup	Configurar Página
Clipboard	Área de Transferência	Paste	Colar
Clipping	Recorte	PC Exchange	Intercâmbio com PC
Comments	Comentário	Preferences	Preferências
Control Panels	Painéis de Controle	Put Away	Devolver
Copy	Copiar	Quit	Encerrar
Custom	Personalizado	RAM Disk	Disco em RAM
Cut	Recortar	Rebuild Desktop	Reconstruir a Mesa de Trabalho
Date & Time	Data e Hora	Restart	Reinicializar
Daylight Savings Time	Horário de Verão	Sad Mac	Macintosh Triste
Desktop Accessories	Acessório de Mesa	Scrapbook	Álbum de Recortes
Desktop	Mesa de Trabalho	Screenshot	Instantâneo
Desktop Patterns	Padrões da Mesa de Trabalho	Script	Roteiro
Disk First Aid	Reparador de Disco	Shared Disk	Disco Compartilhado
Drag & Drop	Arrastar e Soltar	Shift	Maiúscula
Duplicate	Duplicar	Shut Down	Desativar
Easy Access	Acesso Fácil	Snap to Grid	Alinhar com a Grade
Eject Disk	Ejetar Disco	Startup Disk	Disco de Inicialização
Empty Trash	Esvaziar Lixo	Startup	Inicialização
Erase Disk	Apagar Disco	Stickies	Lembretes
Extensions	Extensões	Suitcase	Maleta
Extensions Manager	Gerenciador de Extensões	System Enabler	Habilitador de Sistema
File	Arquivo	Template	Gabarito
File Sharing	Compartilhamento de Arquivos	Trash	Lixo
Find File	Encontrar Arquivo	Utilities	Utilitários
Folder	Pasta	Views	Visualizações
General Controls	Controles Gerais	Warn before emptying	Avisar antes de esvaziar
Get Info	Obter Informações	Welcome to Macintosh	Bem-vindo(a) ao Macintosh
Hard Disk	Disco Rígido	WindowShade	Persiana

METROWERKS HOTLIST (FERRAMENTAS PARA PROGRAMADORES E HTMLISTAS) http://www.metrowerks.com/tools/misc/hotlist.html

por Carlos Eduardo Witte

GRÁFICAS NA ERA DIGITAL

Na guerra dos novos sistemas de impressão quem ganha é o consumidor



Nos últimos meses você deve ter notado que muita coisa mudou no mercado de publishing. Quick prints explodiram pelo país, birôs de repente viraram gráficas, gráficas viraram birôs, os preços ficaram mais competitivos, impressão em pequenos e grandes formatos, "direct to plate", "just in time", ufa... E isso é só uma fração.

Estes são tempos de mudança. Os computadores se popularizam cada vez mais, em parte por causa do fenômeno Internet. Também ficaram mais poderosos: atualmente se compra um Power Macintosh que se equipara em velocidade a uma workstation da Silicon Graphics. Até pouco tempo atrás custava caro comprar um computador capaz de uma boa performance em Desktop Publishing. Memória RAM era um absurdo, e hoje se compra um pente de 32 Mbytes por cerca de US$ 250 nos EUA.

Também na indústria gráfica como um todo as mudanças aconteceram. As impressoras se tornaram mais baratas e mais compactas. A qualidade da impressão digital melhorou muito. Novos competidores entraram no jogo. O mercado amadureceu e se transformou. Como a discussão é ampla, vamos tratá-la em partes.

O MERCADO

O mercado está mais maduro e mais a par das tecnologias disponíveis. Há menos de dois anos, as pessoas ainda se espantavam com cópias coloridas de alta definição e com a qualidade das impressoras dye-sublimation. Hoje tudo isso faz parte do dia a dia. Mesmo pessoas não ligadas à área de DTP produzem peças gráficas e apresentações diretamente nos seus micros, com muito mais facilidade do que antigamente. Pode-se dizer que as templates são atualmente os grandes inimigos dos designers. Com um, dois cliques no mouse se cria uma apresentação decente.

Todo aquele know-how antes necessário sobre separação de cores, filmes, trapping etc. vai ficando menos necessário com a difusão e aumento de qualidade das impressoras digitais, o que acaba ajudando a expandir o mercado para um tipo de cliente menos especializado. Já existem soluções que, se ainda não se equiparam ao off-set tradicional, podem pelo menos substitui-lo em muitas ocasiões.

A globalização está tornando as empresas cada vez mais competitivas. Não era raro uma empresa produzir uma quantidade absurda de impressos para obter um bom preço por unidade e, assim, estocar o resto para uso futuro. Hoje essa situação está radicalmente diferente. A agilidade com que as mudanças vêm acontecendo demandam novas necessidades. Os impressos são feitos em quantidade menor, as alterações de conteúdo são freqüentes e a exigência por qualidade e prazo também cresceu. A empresa enxuta é cada vez mais necessária em ambos os lados, consumidor e fornecedor. Num caminho paralelo, e também por causa da "enxuteza", vem a terceirização. A ordem é gastar o necessário e quando necessário, e não com o desperdício na manutenção de infra-estruturas ineficientes.

O cliente está mais exigente, provavelmente nesta ordem: qualidade, atendimento, confiabilidade e, por fim, preço. Logicamente, ninguém está disposto a pagar preços absurdos por um material gráfico, mas já se reconhece o valor justo por uma qualidade superior.

Todos esses fatores e mais alguns outros diretos ou indiretos contribuem para a transformação do tipo de serviço que você passa a ter do seu birô, gráfica ou quick-print.

OS BIRÔS

Quando você entra em um birô, vê uma parafernália tecnológica de primeira linha: redes FDDI, cabos de fibra-ótica, impressoras digitais de vários tipos e tamanhos, gravadores de CD-ROM, SyQuest, Zip, Jaz, Ditto, EZ, Power Macs high-end com RAM até o talo, PCs, impressora off-set e, por acaso, também uma ou duas imagesetters. É claro que a saída em filme ainda representa o grande filão dos birôs, mas se você prestou atenção aos outros itens da lista deve ter notado dois em particular: impressoras digitais e off-set.

Se você é da antiga, lembra dos tempos em que o birô & fotolito era um local de produção e saída. Hoje o birô oferece soluções completas: criação, produção e impressão, de preferência com várias opções em cada um dos serviços. Apesar do fenômeno "birô de serviços" ter se popularizado e explodido nos últimos anos, as tendências apontam para uma bela freada nesse mercado, pelo menos no que se entende por sua definição original. Hoje tem de tudo: birôs grandes, pequenos, de todos os preços, qualidades e tamanhos. A soma da situação econômica com a entrada da impressão digital e as novas máquinas direct-to-plate são fatores que em maior ou menor proporção levaram os birôs a adaptar-se a uma nova realidade e expandir seus serviços. O mercado cresceu e apareceram tantas outras tecnologias que especialistas americanos

MACINTOSHOS.COM (PROGRAMAS SELECIONADOS) http://www.MacintoshOS.com/shareware.library/shareware.shtml



estimam que por volta do ano 2000 será possível comprar uma boa imagesetter por cerca de US$ 30 mil, uma pechincha se comparada aos preços atuais.
Um outro problema que o birô vinha enfrentando é o contínuo reinvestimento em novos equipamentos e novas tecnologias. Com as margens de lucro pressionadas, ganha quem produz mais em menos tempo. Muita memória RAM, redes e processadores mais rápidos, além de várias possibilidades de saída, tiram o gargalo do reloginho de espera do Mac. Tanto que o clone DayStar Genesis com multiprocessamento obteve aplausos. O Power Computing com PowerPC 604e de 225 MHz também. São verdadeiros soldados incansáveis de produção que provavelmente chegaram ao estado-da-arte; por mais intenso que seja o seu uso de Photoshop, essas máquinas darão conta do recado.
O birô tende a adquirir características de uma gráfica quick-print. E como as mudanças não acontecem em uma só ponta da lança, empresas tradicionais, como a alemã Heidelberg, têm impressoras off-set de uma, duas ou quatro torres (algumas capazes de produzir trabalhos em quatro cores) menos onerosas, como a QuickMaster ou a GTO. Algumas dessas impressoras, mais compactas e mais "baratas" (não esquecer que às vezes estamos falando em algumas centenas de milhares de dólares) que aquelas antigonas imensas, possibilitaram aos birôs utilizarem seus conhecimentos de pre-press em... press! Some-se a isso as novas impressoras/copiadoras/scanners Canon e Xerox, que são capazes de fazer pequenas e médias tiragens com alta qualidade em bons prazos e você vai ter a infra-estrutura quase completa de um quick-print e/ou uma gráfica de certo porte. Até agora as únicas empresas no Brasil que partiram para o digital total foram o birô paulista PostScript e a Editora Santuário, de Aparecida.
A idéia parece ser abrir mercado, equilibrar as margens de lucro com redução de custos e oferecer cada vez mais soluções fechadas. A velha fórmula do birô que passa o dia inteiro dando saída em filme parece estar evoluindo para algo um pouco melhor.

OS QUICK-PRINTS

Assim como birô – ou bureau– há cerca de dois anos, o conceito de quick-print é pouco conhecido. Quick-print, ou gráfica rápida, é uma gráfica de conveniência, enxuta, onde os serviços gráficos, cópias e outros são oferecidos em formato de "loja", em vez do ambiente tipo "galpão cheirando a tinta" das gráficas tradicionais.
São lugares onde existe uma gama completa de serviços, de cópias comuns a impressos gráficos variados, scanner, acabamento, plotagens e até editora. Alguns quick-prints são capazes de fazer impressão de livros e manuais por demanda, através de impressoras digitais de alta definição. Exemplos: AlphaGraphics, Brasil Laser, Kwik Copy, Sir Speedy e outras menos famosas que não funcionam no sistema de franquia. Todas essas têm por característica uma forte aliança com impressoras/copiadoras digitais e eventualmente também off-set em duas ou quatro cores. Seus pontos altos são qualidade, prazo e atendimento. Seu público tende a ser um pouco menos técnico ou especializado em DTP – o tal do pessoal da template – e inclui empresas, profissionais liberais, free-lancers e até, em menor número, agências de publicidade e design e profissionais ligados às artes gráficas.
Com o aumento das exigências do mercado e a maior facilidade de acesso às novas tecnologias, os quick-prints começam a assumir a pose de gráficas de pequeno e médio porte e também a atrair um público que antes era dos birôs e das gráficas tradicionais, com clientes mais especializados. Por um lado, oferecendo qualidade e prazo em uma completa infra-estrutura de impressão e duplicação digital e, por outro, passando a oferecer a opção em pequenas e médias tiragens para off-set quatro cores. Ou seja, o quick-print, além da gráfica de conveniência para serviços pequenos e rápidos, passou a ser também um birô e quase uma gráfica de médio porte.

AS GRÁFICAS

As gráficas também estão investindo em impressoras off-set cada vez mais digitais ou direct-to-plate (numa definição rápida: dispensa o filme, pois vai direto à chapa de impressão), facilitando o trabalho e diminuindo o tempo dispensado à produção do filme. Muitas gráficas de médio e grande porte possuem também birôs internos respeitáveis e, quase que por conseqüência, têm também máquinas de impressão digital, como as próprias Xerox ou Canon, ou ainda a Xeikon ou a Indigo, máquinas conhecidas como Direct-to-Print, num outro nível de custo.

As gráficas também buscam oferecer um tipo de solução mais abrangente, que exceda o da simples impressão e acabamento.



A QuickMaster-DI, da Heidelberg, imprime sem fotolito com qualidade off-set

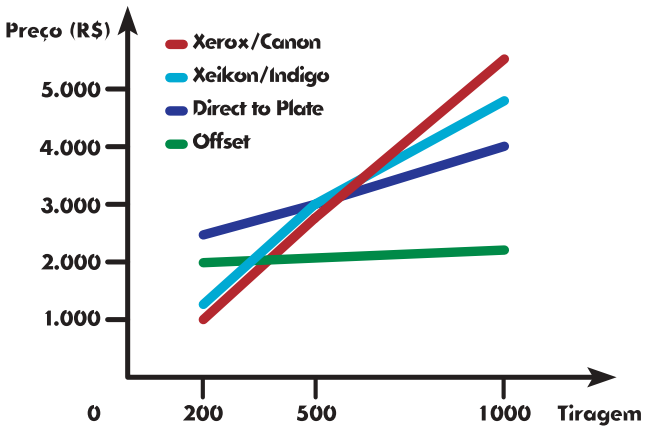
O FATOR PC

Fique tranqüilo, o Mac ainda reina praticamente sozinho na área de DTP. Mas nem tanto quanto antes, e a tendência aponta um crescimento da participação dos PCs e, eventualmente, de uma ou outra workstation UNIX (agora também em ambientes low-end). Ou mesmo do Windows NT no espaço de pré-impressão e impressão.

O PC vai entrar devagarinho e cada vez mais. Antes, PC em gráfica e birô, só na área administrativa. Quando muito, um largado lá no canto para dar saídas de Corel Draw, que às vezes ficava até na mesa da atendente. Agora começam a aparecer meio tímidos nas áreas "sérias" de produção, ao lado dos amigáveis Macs. E há razões para isso. O Windows 95 é melhor e mais confiável que seus antecessores, já tem um jeito mais maduro de tratar as fontes e leva vantagem sobre o Mac no campo da multitarefa (o Mac possui um tipo de multitarefa "cooperativa", que permite que vários programas estejam abertos ao mesmo tempo, mas não divide o processamento).

O Windows NT leva o troféu de servidor de rede e começa também a invadir o mercado de RIPs com PCs multiprocessados. Além de multitarefa, suporta processamento distribuído, é rápido com o Pentium Pro, confiável e o hardware é muito mais barato e abundante que os concorrentes. A Apple atrasou o System 8, que deverá ser a esperada incursão da empresa na multitarefa preemptiva. E seu servidor high-end, o Apple Network Server 700, é muito caro, não é ainda multiprocessado e roda UNIX (a Apple já tem um servidor capaz de rodar Windows NT nativamente, mas ainda não sabe o que fazer com ele). Até parece que algum profissional de Desktop Publishing, depois de ter que aprender toda aquela parafernália sobre impressão e pré-impressão, mais uns cinco ou seis softwares e, acostumado com a facilidade de uso do Mac, ainda vai querer aprender UNIX para operar um Macintosh.

SISTEMAS DE IMPRESSÃO
(preço por quantidade de cópias)



Analisando os preços dos vários sistemas de impressão percebe-se que a impressão digital ainda não atingiu no Brasil o patamar de competitividade que tem nos EUA. Lá, ela ganha em preço da impressão convencional até uma tiragem de 1.000 cópias. Aqui, como as máquinas digitais são menos comuns e mais caras, a imprensão convencional já é mais barata a partir de 500 exemplares. A compensação está no prazo de entrega. Enquanto o processo de tirar fotolito e imprimir em off-set demora de três a quatro dias, uma impressão digital pode ficar pronta em seis horas.

Também com a necessidade de produtividade, alguns birôs de médio e grande porte investiram em uma workstation como a Sun ou a Silicon, seja como RIP, ferramenta de tratamento de imagens ou renderização. Essas máquinas, apesar de caras e não muito amigáveis, possuem softwares muito mais poderosos do que aqueles aos quais estamos acostumados e têm uma velocidade de processamento e performance de rede muito mais rápida e madura.

NO FINAL DAS CONTAS...

Seria cruel dizer que você vai ter de aprender Corel Draw (se bem que ele já está disponível para o Mac). Não, não é isso. Observando a história toda você vai perceber que está começando lentamente a se criar uma certa padronização de serviços, onde as grandes distinções entre um quick-print, um birô e uma gráfica deixam de existir, sendo todos prestadores de serviços gráficos que vendem soluções completas, com uma ou outra diferença aqui e ali.

Ao mesmo tempo que você terá mais opções de escolha, terá mais conteúdo para aprender. Impressão digital em baixas e médias quantidades é uma realidade e, apesar de muito mais simples que o off-set tradicional, possui características próprias que devem ser aprendidas. Para quem começa é um pouco mais fácil, pois pode especializar-se em impressão digital como primeira etapa, onde deverá encontrar um crescente mercado de trabalho. Principalmente para quem é free-lancer ou trabalha em casa, a opção de um parceiro confiável e poderoso, na área de quick-print é extremamente atraente.

As gráficas poderão dar mais suporte direto aos seus clientes através dos serviços de birô e os birôs, por sua vez, poderão também adentrar outros mercados e possibilitar que o cliente saia com o produto final debaixo do braço, em vez de um rolo de filme. M

CARLOS EDUARDO WITTE
Consultor na área de computação gráfica.
e-mail: witte@alphanet.com.br
Home Page: http://www.geocities.com/SiliconValley/Park/4849/witte.html

MACUSER'S SOFTWARE CENTRAL (SOFTWARES EXCLUSIVOS COM DESCRIÇÕES DETALHADAS) http://www.zdnet.com/macuser/software/

GRAVADOR DE CD-ROM SMART & FRIENDLY

Um equipamento esperto e amigável para você fazer seus próprios CD-ROMs

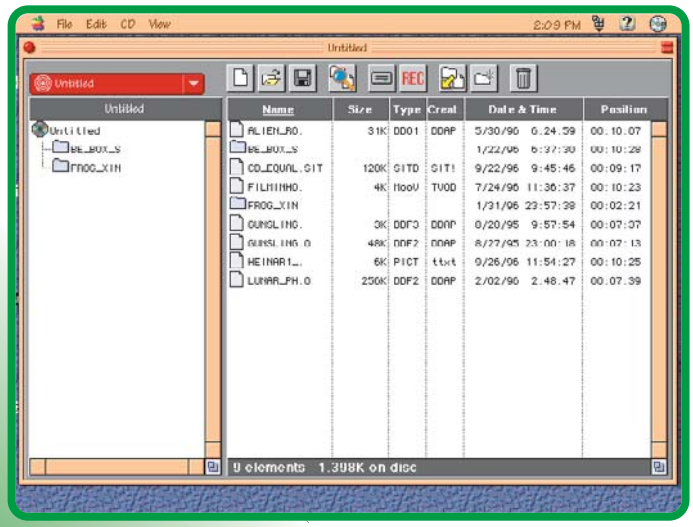
Uma das opções mais baratas para quem quer gravar seus próprios CD-ROMs (ou CDs de áudio) no Mac é, acredite se quiser, um gravador de CD feito para o mercado PC.

A principal vantagem do gravador Smart & Friendly é o preço. O modelo 1.002, que grava em velocidade dupla, custa R$ 1.240. Para quem tem como objetivo fazer becape de dados ou gravar CDs de áudio já é suficiente. Mas se velocidade é fundamental, como no caso de produção de CD-ROMs multimídia, a Smart & Friendly tem o modelo 4.000, vendido pela bagatela de R$ 1.999.



O pacote da S&F é composto por um aparelho CD-R, CD caddy (uma caixinha em que o CD deve ser colocado antes de ser inserido no drive), um cabo SCSI, um terminador SCSI e o software Easy CD Pro para Mac e IBM-PC. De brinde, você ganha uma placa SCSI para IBM-PC, muito útil se um dia você quiser vender seu gravador para um amigo pecezista. Todos os modelos possuem também um chip de memória RAM para armazenamento de dados (Data Buffer), que varia de 512Kb a 1Mb.

Testamos dois modelos da Smart & Friendly, o de dupla e o de quádrupla velocidade. Ambos se mostraram plenamente satisfatórios dentro de suas categorias. É importante solicitar expressamente ao vendedor que você quer a versão Macintosh do manual do software de gravação. Ele não acompanha o CD-ROM.



Esta é a cara do software Easy CD Pro que acompanha o Smart & Friendly

O maior problema do pacote está no software Easy CD Pro, muito limitado. Na gravação de áudio, por exemplo, ele não permitiu importar as faixas de uma vez só para a Cue Sheet, apenas uma de cada vez. O Easy CD Pro também não registrou o tempo total das faixas, o que pode tornar a gravação num penoso (e caro) exercício de tentativa e erro.

Para contornar esse problema, uma opção é utilizar o gravador com o Toast 3.0, da Astarte, um dos mais populares softwares de gravação de CD para Mac. Com o Toast é possível tirar um proveito maior do gravador, mas isso significa gastar mais US$ 360, fora o trabalho de entrar em contato com revendas nos EUA (ou comprar pela Internet), pois a Astarte não tem representante local.

Ao comprar a mídia para gravar, certifique-se de que a marca do CD virgem é 100% compatível com o CD-R Yamaha 1000, a máquina existente por dentro do gabinete do S&F. Testamos as marcas Maxell, TDK e HP-SureStore sem nenhum problema.

Bons resultados foram obtidos com o Toast e o Smart & Friendly 4.000 conectado em um Power Mac 8500 com um HD externo Micropolis 1128R AV de 4Gb. Tanto o Toast 3.0 (as versões anteriores do software não reconheceram o gravador) quanto o Easy CD Pro permitem gravar em vários formatos como HFS (para Mac), ISO 9660 (para IBM-PC), híbrido (para Mac e IBM-PC), CD-I (formato pouco difundido criado pela Philips), vídeo CD, CD de áudio, entre outros. Além disso, é possível gravar e ler CDs multisessões, o que significa que várias sessões de gravação podem ser efetuadas, desde que haja espaço livre no disco.

Para os que têm pressa, o fato de gravar (e também ler) em velocidade quádrupla é uma mão na roda: um CD-ROM híbrido de 500 Mb é gravado em aproximadamente 15 minutos. Mas a velocidade quádrupla significa principalmente fidelidade de gravação, elemento indispensável em se tratando de um dispositivo de armazenamento de dados. M

GIANANDREA ZELADA
HEINAR MARACY

ONDE ENCONTRAR:
50 Informática: (011) 543-0769
Smart & Friendly: http://www.smartandfriendly.com
Astarte: http://www.astarte.com

KPT FINAL EFFECTS 3.0

Efeitos do Final Effects agora podem ser utilizados diretamente no Premiere

Kai já produzia o Kai's Power Tools, um dos melhores pacotes de filtros para o Adobe Photoshop. Seguindo essa linha, a MetaTools entra agora na área de *desktop video* com outra coleção de plug-ins.

O Final Effects contém diversos aplicativos de efeitos dinâmicos para vídeo, e é oferecido em duas versões: uma para usar com o Adobe After Effects e outra, saindo do forno, para o Adobe Premiere.

A versão para o After Effects, KPT Final Effects 3.0, é mais cara, US$ 695 (EUA), mas em compensação tem mais plug-ins, numa opção completa e profissional. Por outro lado, a versão Final Effects AP, US$ 199 (EUA), funciona de forma mais esperta e interativa, com um design de interface bastante amigável. Pode até valer a pena ter as duas. Os resultados compensam o investimento e muitas vezes alcançam níveis próximos ao de workstations milionárias.

Os programas vêm com manuais que poderiam ser bem mais generosos em detalhes e explicações. A sofisticação dos instrumentos descritos ali exigem informações extensas e muito precisas. Uma boa solução seria um tutorial para cada efeito, em arquivos Acrobat. Mas com dedicação e uma boa dose de empirismo, consegue-se rapidamente começar a trabalhar com o Final Effects.

Tendo sido criado originalmente para o After Effects, a distribuição dos plug-ins segue a estrutura do menu de efeitos desse software, dividida em áreas específicas. Veja na tabela os plug-ins existentes e compare os recursos criados para o After Effects (28 efeitos) com os efeitos habilitados para o Premiere (16 efeitos).

COMPARANDO VERSÕES

Independente da versão, o FE apresenta um conjunto de efeitos e transições respeitável. Basicamente, as versões trazem as mesmas ferramentas para o usuário. Todos os plug-ins do FE são customizáveis por keyframes múltiplos para cada parâmetro.

Como o After Effects é bem superior quando o assunto é manipulação de imagem, os recursos e o controle sobre os efeitos obtidos com ele são maiores e mais precisos. Isso inclui a opção de determinar valores numéricos para todos os parâmetros dos efeitos do FE. E somente no After Effects é possível, simultaneamente e com absoluta qualidade e precisão, compor esses e outros efeitos em camadas com key e alpha-channel.

Já a versão do Premiere traz a vantagem de, numa mesma janela, apresentar todos os controles, o preview e uma "timeline" só para o efeito. Os valores numéricos estão fora por limitação do próprio Premiere.

Entre os efeitos comuns a ambas as versões, sobressaem principalmente os de geração de partículas, que ficam quase pau a pau. O Ball Action, por exemplo, converte a imagem em esferas que podem fazer rotação e twist em eixos pré-determinados. As bolas podem aumentar ou diminuir de tamanho e quantidade e assumir um certo padrão de dispersão, entre outros parâmetros.

O efeito Pixel Polly é outro que impressiona e rapidamente fica entre os favoritos de qualquer usuário, seja de Premiere ou After Effects. O recurso faz a imagem em movimento explodir em polígonos 3D (com sombra!) ou, ao contrário, se formar a partir de uma explosão. É possível customizar coisas como o tipo de objeto, espaço de grid, velocidade de dispersão, gravidade, rotação, direção randômica e profundidade.

Muito mais pode ser criado ainda em geração de partículas através dos plug-ins Particle System, Particle System II e Particle System LE. O PS II, o único que vem na versão do Premiere, faz um estrago com as imagens. Explosões de todo o tipo, efeitos de fumaça e fogo, mais os recursos de vortex, twirl, bolhas, cubos, polígonos em 3D e ajustes de direção, raio, gravidade, turbulência e longevidade.

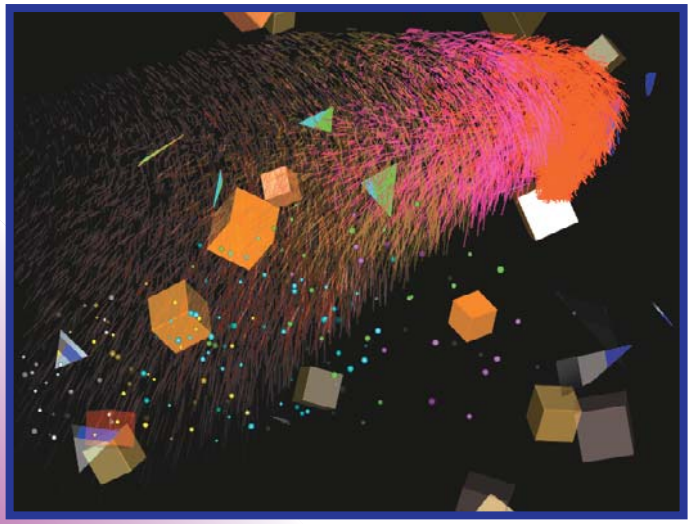
EFEITOS EXCLUSIVOS

Em comum para as duas versões, ainda no setor de partículas, existem plug-ins que fazem literalmente chover (ou nevar) sobre uma imagem, até sobrepor bolhas flutuantes. São efeitos engraçados e de grande impacto, embora não muito usuais.

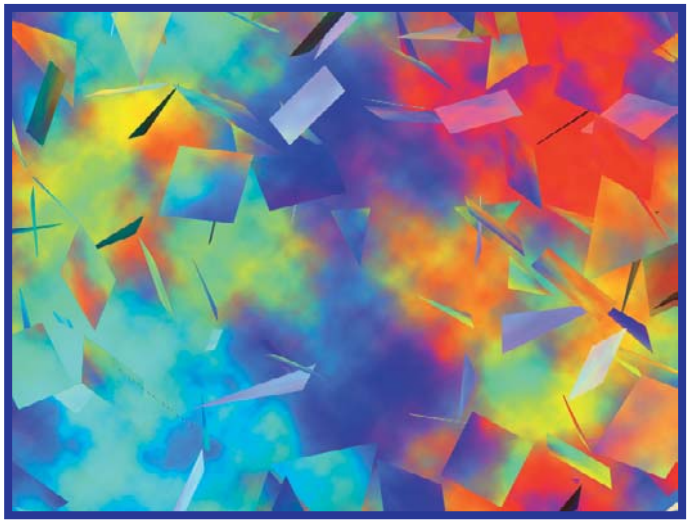
Os efeitos de distorção, em geral, são excelentes. O Premiere traz o FloMotion, que suga ou expulsa a imagem através de buracos negros, e o Lens, para obter distorções dinâmicas de lentes côncavas ou convexas.

Entre as distorções exclusivas para After Effects, os destaques vão para o efeito Griddler, que possibilita animar, com rotação e escala, a deformação da imagem em formas quadradas ou retangulares, e para os efeitos Slant e Slant Matte, que inclinam as imagens em animações com ou sem *drop shadows*. O efeito Tiler, que completa a lista, é perfeito para transformação da imagem em algo semelhante a um video-wall.

Na parte de perspectiva propriamente dita, só há um plug-in, o efeito Sphere, presente também no Premiere.

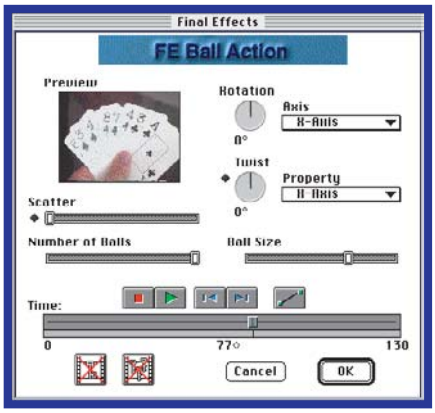


O Final Effects permite colocar uma porrada de efeitos nos seus filmes



Aqui você vê o efeito puro (mutcho loco), sem ser aplicado em nenhum filme

MACINTOSH: THE FINAL FRONTIER (ITENS PARA MAC INSPIRADOS EM STAR TREK) http://www.astro.nwu.edu/lentz/mac/software/mac-trek.html

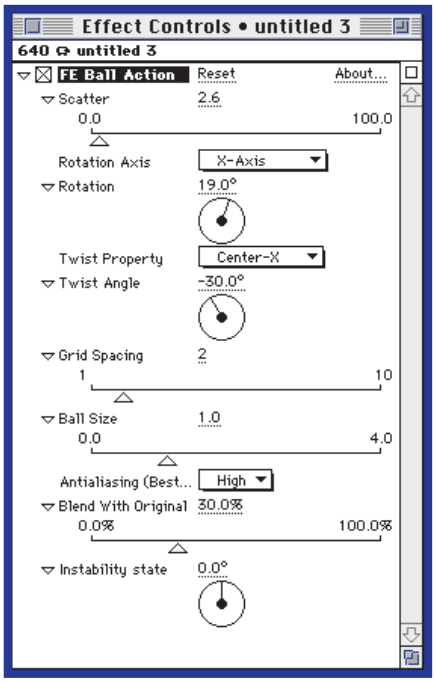


Veja nessas telas as diferenças de interface...

Ele projeta uma imagem sobre uma esfera, com controles de rotação, iluminação e brilho. A qualidade é de babar. Com uma textura de mármore esperta, dá para fazer um planetinha com letras sobrepostas.
Os melhores efeitos de estilização e transição foram extendidos para o Premiere. São eles o Kaleida, que transforma a imagem em caleidoscópios dinâmicos, o Page Turn, a famosa virada de página, só que mais incrementada, e os wipes Scale e Radial Scale, que sugam uma imagem para fora da tela. A principal exclusividade do After Effects nessa parte é o efeito Scatter, que espalha os pixels de uma imagem até obter a forma de uma nuvem de poeira sobre a tela.

COMPARE AS VERSÕES DO FINAL EFFECTS

Tipo de efeito	After Effects	Premiere
Composição	Composite	
Distorção	FloMotion	FloMotion
	Griddler	
	Lens	Lens
	Slant	
	Slant Matte	
	Tiler	
	Color Offset	Color Offset
Controle de Imagem	Threshold	
	Threshold RGB	
Luz	Lightburst	
Partículas	Ball Action	Ball Action
	Bubble	Bubble
	Particle Systems	
	Particle Systems II	Particle Systems II
	Particle Systems LE	
	Pixel Poly	Pixel Poly
	Rain	Rain
	Snow	Snow
	Star Burst	Star Burst
Perspectiva	Sphere	Sphere
Estilização	Kaleida	Kaleida
	Page Turn	Page Turn
	Scatterize	
Transição	Image Wipe	
	Radial Scale Wipe	Radial Scale Wipe
	Scale Wipe	Scale Wipe
	Twister	Twister



...entre a versão Premiere e a do After Effects

As áreas realmente exclusivas para o After Effects (composição, controle de imagem e luz) são preenchidas por plug-ins supersofisticados. O Composite compõe duas imagens em um só layer e precisa ser usado junto com outro efeito. Os Threshold e Threshold RGB podem criar e adicionar máscaras alpha-channel a partir da informação de luminância ou RGB de uma imagem. Por fim, o LightBurst, uma verdadeira pérola. Ele faz uma imagem aparecer com um facho de luz por trás, que se movimenta e projeta raios, sombra e ambiência. O mais chato ainda é o tempo de render, que pode ser amenizado se o usuário optar por um Mac com mais de um processador e pelo After Effects 3.1, que já tem suporte para multiprocessamento. Fora isso, pode-se dizer que o Final Effects é um bom companheeeei-rooo... ninguém pode negar! M

JOÃO VELHO
Produtor de vídeo digital.

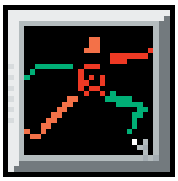
KPT FINAL EFFECTS 3.0
MetaTools
tel: 805-566-6200/fax: 805-566-6385
web: http://www.metatools.com
Configuração: Power Mac, System 7.5.1 ou superior, 16 Mb de RAM, After Effects ou Premiere
Preço: US$ 695 (EUA, versão Adobe After Effects), US$ 199 (EUA, versão Premiere)

Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

CAVALLINI ENTREGA O OURO

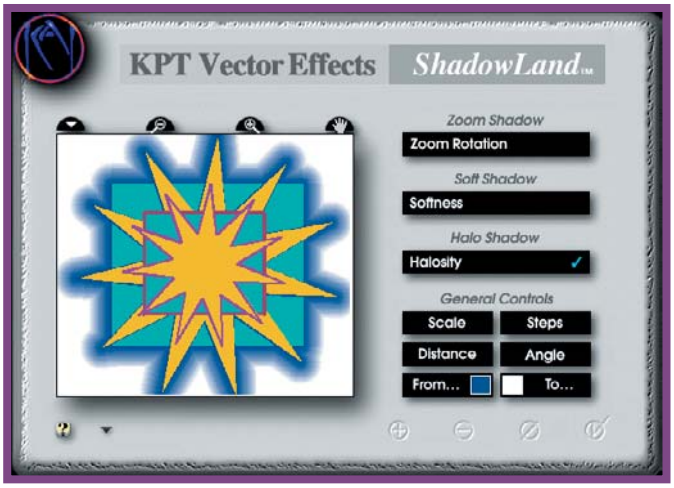
Publicamos aqui uma seção especial com dicas fornecidas por nosso colaborador Ricardo Cavallini. Quem gostar e quiser mais pode procurar na home page do próprio, no endereço: http://www.impex.com/cavallini

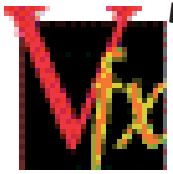
LIVE PICTURE



Diferente do Photoshop, o Live Picture possibilita transformar seus Paths (rotate, scale etc.). Para isso, selecione todo o seu Layer e vá para o módulo de layout (clique no pincel e no quadrado que ficam logo abaixo do menu File). Da mesma forma que trabalha as imagens, você poderá trabalhar os seus Paths. Outro clique no pincel e você voltará ao módulo Paint.

KPT VECTOR EFFECTS

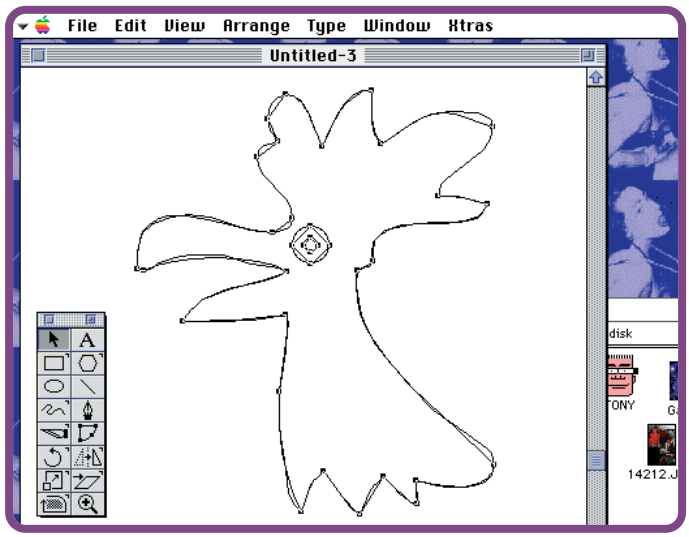




Agora dá para despirocar no Vector Effects em tempo real

Para os equipamentos mais rápidos, é possível ter um preview instantâneo do que está sendo feito em alguns módulos do KPT Vector Effects. Para tal, é só apertar a tecla Caps Lock.

MACROMEDIA FREEHAND



Repare que no contorno o efeito ficou bom, mas o olho virou um losango

Quando criar uma imagem com muitos pontos e quiser usar o comando Simplify (Arrange/Path Operations), selecione um objeto, dê um Copy e em seguida um Paste Behind. Agora é só tirar do preview (menu View) e aplicar o Simplify, assim fica mais fácil enxergar se o comando estragou ou não a imagem.

ADOBE ILLUSTRATOR



Para rasterizar uma imagem no Illustrator, ou usá-la de fundo para ajudar no posicionamento da ilustração, salve-a no formato Pict e utlize o item Open no menu File com a opção Illustrator Template. Uma boa idéia é aumentar o contraste e transformá-la em grayscale no Photoshop para melhor visualização no Illustrator.

ADOBE PHOTOSHOP



Fazer textos em alta resolução com a ferramenta Type Tool do Photoshop não é aconselhável, mesmo utilizando o anti-aliased. Uma melhor qualidade é obtida fazendo o texto no Illustrator e importando no Photoshop. A maneira mais simples é usar o copy/paste, escolhendo colar a imagem no Photoshop como Paths ou Pixels (sempre com o anti-aliased clicado).

FRACTAL DESIGN PAINTER



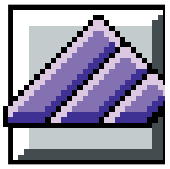
Se você ainda não se acostumou a usar os Floaters do Painter e precisa criar um Nozzle novo, pode fazê-lo usando os Layers do Photoshop. Coloque cada imagem do Nozzle em um layer do Photoshop (as imagens devem estar sozinhas em cada layer) transforme o Background em layer e apague o fundo branco.Salve a imagem no formato Photoshop 3.0, abra normalmente no Painter, selecione todos os Floaters no menu flutuante Objects: Floater List e use a opção group. Agora é só selecionar a opção Make Nozzle from group e salvar o arquivo em formato RIFF.

FRAME MAKER



Existe uma indicação no FrameMaker de que seu documento não foi salvo depois da última alteração. Olhe para o canto inferior do monitor que indica a página em que você está. Se tiver um asterisco ao lado, significa que a página ainda não foi salva depois da última alteração.

STRATA STUDIO BLITZ



Para agilizar o render no Strata, retire todos os efeitos não usados em seus objetos, como sombras, bumps e transparências, no item Rendering Effects, no menu Rendering.

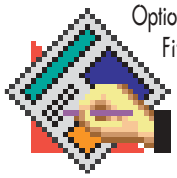
ADOBE PAGEMAKER



Para criar um estilo de texto utilizando a formatação de uma palavra, selecione uma parte (ou o todo) da palavra, aperte a tecla command e clique em no style. Depois é só colocar o nome do novo estilo.

QUARKXPRESS

Para ver o Pasteboard inteiro, clique - Option-0 (zero). Em vez de Fit in Window você passa a ter Fit in Pasteboard.



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

SPYCRAFT: THE GREAT GAME

Jogo de espionagem capricha no realismo

Spycraft é um jogo de espionagem produzido com a colaboração de dois ex-agentes secretos. William Colby (ex-diretor da CIA) e Oleg Kalugin (ex-major-general da KGB), no papel deles mesmos, aparecem no decorrer da trama.

O jogador, como agente da CIA, precisa desvendar o assassinato de um candidato durante a campanha de eleição para presidente da Rússia, que ocorre antes da assinatura de um acordo de desarmamento nuclear. Uma equipe de especialistas assessora nas tarefas, cada um com sua especialidade, no estilo Missão Impossível. Você passa a maior parte do jogo em uma sala, analisando informações do resto da equipe.

Além dos tradicionais enigmas (fáceis de resolver), Spycraft traz também cenas de tiro no melhor estilo acerte-o-carinha-atrás-da-moita-mas-cuidado-com-os-reféns. Maníacos por jogos de aventura não demorarão mais que alguns dias para chegar ao fim do jogo. A maior parte do tempo com certeza será consumida assistindo à montanha de vídeos que fazem Spycraft lotar três CD-ROMs.

Spycraft é totalmente falado em inglês e, por isso, exige que você tenha um mínimo conhecimento desse idioma. Não há a opção de mostrar a fala em legenda na tela, como em muitos CDs. Mas quem não conseguir acompanhar totalmente a fala dos personagens não está perdendo muita coisa.

O jogo usa e abusa da interface no estilo browser de Web, usada para avançar e retroceder entre cenários visitados ou pesquisar dados no micro. O personagem controlado pelo jogador tem até um PDA! Você pode inclusive usar um browser de verdade, como o Netscape, dentro do jogo para acessar os sites dos serviços de inteligência americanos e entrar em fóruns de discussão com outros jogadores ao redor do mundo.

NEWTON BOND

Além do PDA, seu espião tem à disposição uma workstation cheia de softwares de análise, réplicas dos usados por agências de informação. Cada um vem acompanhado de explicações de funcionamento e utilização, servindo para solucionar problemas. O KAT (Kennedy Assassination Tool), por exemplo, é um modelo de computador que serve para rastrear a trajetória da bala e localizar o atirador.



Passe fogo nos agentes inimigos no melhor estilo BloodBath



Essa é a sua sala, sua mala e a sua conexão Internet



Que Netscape que nada! O quente é o browser espião da Comlink

Outras ferramentas vão sendo carregadas no computador à medida que você avança no caso: o Mix & Match, para retrato falado do suspeito e pesquisa em banco de dados, o Cypher, decifrador que permite quebrar códigos, e o PhotoDoc, que permite falsificar fotos, entre outros.

Há poucas cenas de ação e o que sobra são enigmas. A maioria dos problemas são daqueles que podem ser solucionados sem ser um expert em jogos do tipo adventure. Mesmo que você não acerte na primeira vez, dá para tentar novamente sem alterar o andamento do jogo. Uma boa dica é consultar sua equipe pelo PDA, caso você esteja meio perdido durante o jogo. Eles sempre têm algumas informações valiosas para orientar suas investigações.

No começo, o máximo que pode acontecer se você falhar em uma missão é um outro agente lhe dar uma bronca. Depois, a coisa complica. Você pode ser dispensado, preso ou até morrer.

O jogo rodou razoavelmente bem em um Performa 6200 com 8Mb de RAM e RAM Doubler. As exceções foram os vídeos, que ficaram no modo entrelaçado, e os jogos de tiro, muito lentos. As cenas com os atores foram digitalizadas de filmes 35mm, sendo bem convincentes, mas os diálogos são do nível de seriado americano. A trilha sonora é empolgante, bem de acordo com o tema. Um dado curioso: na instalação há uma opção de jogar com ou sem cenas de extrema violência, como as de tortura. M

TOMOYUKI HONDA
Redator da MACMANIA e piloto de CD-ROM.

SPYCRAFT: THE GREAT GAME
Activision
MSD Multimídia: (0800) 22-3200
Configuração: Mac 68040 ou Power Mac que suporte milhares de cores, 8Mb de RAM e 8Mb de memória virtual, drive CD de dupla velocidade, 15Mb de hard disk.
Preço: R$ 74

Intuitividade:
Interface:
Diversão:
Custo/Benefício:

DAVE'S GUIDE TO EVERY CSM AVAILABLE (TUDO SOBRE E PARA CONTROL STRIP) http://www.calvin.edu/~asytsm89/

THE DARK EYE

Game de aventura traz histórias de Edgar Allan Poe

The Dark Eye deve ser o CD-ROM de aventura mais intelectualizado disponível no mercado. Trata-se de uma imersão interativa na obra do escritor norte-americano Edgar Allan Poe (1809-1849), um dos pais da literatura de terror, suspense e mistério. Outro mito das letras americanas, William S. Burroughs, empresta a sua voz a um personagem e declama o mais famoso poema de Poe, "O Corvo". O músico inglês Thomas Dolby colabora na trilha sonora, que completa a atmosfera sombria de muitas cenas desse CD.

O centro do jogo é uma mansão. Em suas dependências presenciam-se acontecimentos que remetem a três contos de Poe. Tocando certos objetos dispostos nas salas, o jogador é transportado para dentro desses contos, ou "pesadelos", conforme são tratados no CD. São histórias que sempre envolvem dois personagens, sendo um, de alguma forma, vítima do outro. O explorador tem a chance de participar pelo ponto de vista de cada um dos atores, ou mesmo trocar de papel enquanto os dramas acontecem.

Os personagens são representados por bonecos de madeira, vestidos com roupas de época e animados em "stop motion" nos trechos em que há diálogos. Junto deles, sempre há dois objetos de cena, os "portais" para uma ou outra visão de cada conto. Esses objetos só se tornam úteis no "modo pesadelo". Ele é ativado depois do jogador acumular uma certa quantidade das informações que introduzem cada conto. Cada vez que um pesadelo vai começar, as figuras desaparecem e a imagem fica azulada. Então é o momento de procurar um dos "portais" e percorrer um pesadelo inteiro, sem o que é impossível abrir todas as portas da mansão e resolver o enigma final da casa.

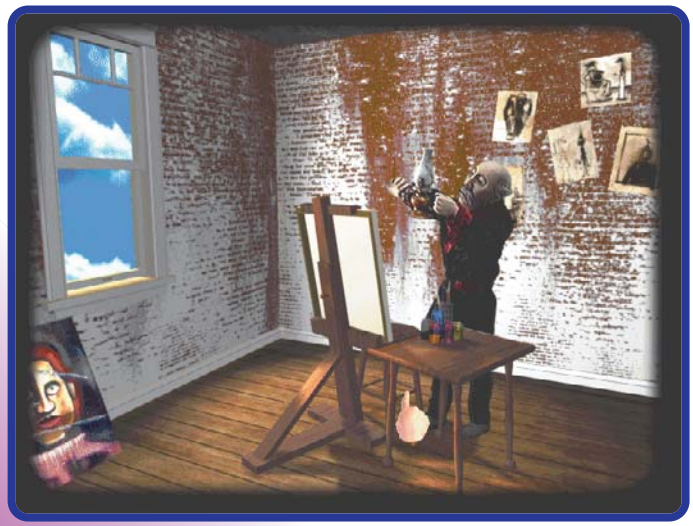


É bom ir se acostumando com visual estranhíssimo dos personagens

Os três pesadelos são "O Barril de Amontillado", "Berenice" e "O Coração Delator". Como eles seguem razoavelmente a estrutura dos contos, muitas situações se estendem por dias, e têm que ser repetidas várias vezes no jogo para que alguma coisa aconteça. Portanto, é preciso ficar sempre clicando em tudo duas ou três vezes, mesmo que seja apenas para um personagem completar sua fala. Durante cada pesadelo, quando os olhos de um dos bonecos cintilam estranhamente, é a deixa para o jogador "mudar de corpo" e conhecer o outro lado da história.

Mesmo considerando a esquisitice das figuras de alguns bonecos, o jogo tem um design muito interessante. Um mapa frenológico cumpre a função de guia para o jogador saber por quais partes da casa já passou. Uma mão serve como cursor, com a capacidade adicional de "ler" os pensamentos de uma pessoa ou revelar as memórias contidas em um objeto.

Mas visual bonito realmente não é tudo. Se os CDs de aventura são recomendados para pessoas pacientes, The Dark Eye exige, além disso, um interesse extra na obra de Edgar Allan Poe. Mesmo não sendo longo (o CD é híbrido) e não contendo enigmas muito cabeludos, o jogo é bastante monótono. M



Navegar pelo Dark Eye é fácil, jogo duro é entender o que o velhinho fala

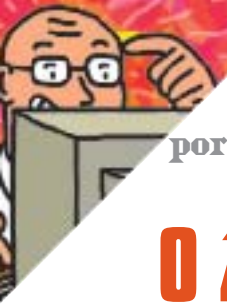
MARCOS SMIRKOFF

Conselheiro editorial da MACMANIA, pilota uma Silicon, mas não vê a hora de comprar um Macintosh só para ele.

THE DARK EYE
Inscape
Tomorrow: (011) 852-4466
Configuração: System 7.1 ou posterior, Mac 68030/33 MHz com 8MB RAM
Preço: R$ 90,00

Intuitividade:
Interface:
Diversão:
Custo/Benefício:

KAGI SHAREWARE (OS MAIS BADALADOS SHAREWARES DE MAC) http://www.kagi.com/



TOOLBOX

por Rainer Brockerhoff

O ZEN E A ARTE DE PROGRAMAR PARA MAC

Inauguramos aqui um espaço para quem quer fazer seu próprio software



Kipper

Muitos leitores assíduos de romances têm um desejo secreto de, um dia, escrever seu próprio romance. Do mesmo modo, você que usa com desenvoltura dúzias de softwares no seu Mac sem dúvida, já pensou em escrever um programa para suas finalidades específicas.

Antigamente, na era jurássica da computação pessoal, todo micrinho que se prezava vinha com um interpretador BASIC na ROM e 90% da documentação se dedicava a ensinar o usuário a fazer um gamezinho fajuto. Poucos ainda se lembram que em 1983 o IBM-PC original vinha com 16K de RAM, porta para gravador de áudio e BASIC.

Em 1984, nosso querido Macintosh foi o pioneiro em abandonar essa filosofia. Não só dispensava o BASIC como nem incluía manual de programação. Ou melhor, o manual não era entregue aos mortais comuns. Quando comprei meu primeiro Mac 128K, em maio de 84, apressei-me a preencher esse vácuo pedindo imediatamente a primeira edição da Bíblia do programador Mac: uma pilha de 5 cm de folhas soltas, chamada Inside Macintosh – First Draft. Custou US$ 250, se não me falha a RAM. Na época, o compilador Pascal da Apple rodava em um Lisa (o pouco lamentado precursor do Mac) e era bastante limitado.

Pouco depois, surgiu a edição encadernada do "IM", como é chamado, em três volumes, que nos próximos anos seriam complementados por 3 calhamaços adicionais. Estes seriam substituídos na década de 90 pela série "New IM", que anda lá pelo volume 28 ou 29... A maioria está disponível a um preço mais barato em CD-ROM, ou no website da Apple.

A própria contagem dos volumes já revela o que vou dizer agora: não é nada fácil desenvolver software para Mac. OK, quem conhece rudimentos de C ou C++ (ou mesmo de Pascal) faz um programa de meia dúzia de linhas que lê teclado e "imprime" na tela (ou seja, entende quando você aperta uma tecla e mostra a letra no monitor). Mas isso não basta.

Todos esses volumes são necessários para que seu programa tenha o famoso "Mac look & feel". Você que é usuário de Mac sabe: se você pega um software que se comporta um pouco diferente, que não usa -Q para sair, -W para fechar janela, que usa nomes diferentes para os menus... é lixo na certa.

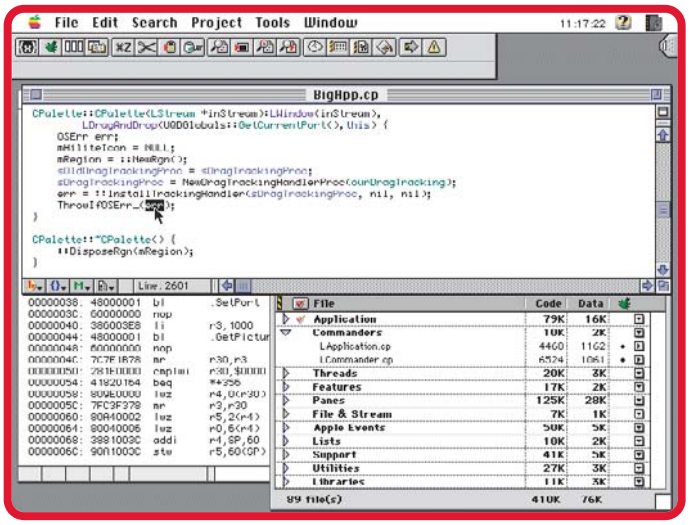
PADRÃO DE QUALIDADE

Para garantir essa padronização, há uma publicação especial, a Mac Human Interface Design e várias dúzias de interfaces padronizadas chamadas Managers ou APIs. Usando as APIs, você não precisa se preocupar demais com o visual dos seus menus e janelas: o sistema cuida disso para você, desde que conheça os encantos e palavras-chaves apropriadas.

Ou seja, não basta conhecer, mesmo que profundamente, C ou C++ (ou outra linguagem). Você tem que ler todos os volumes do New IM para saber como convencer o sistema a ter o comportamento padrão que os usuários esperam.

Isso é uma faca de dois gumes: por um lado, obedecendo todas as regras seu aplicativo fica lindo e redondinho. Por outro lado, para cada coisa que você quer fazer tem que estudar adoidado. Quer

INFO-MAC HYPERARCHIVE DO MIT (O MAIS COMPLETO SITE DE SHAREWARE) http://hyperarchive.lcs.mit.edu/HyperArchive.html



Se o seu negócio é C++, compre o CodeWarrior e arrebente com os bugs

gravar e ler arquivos? Leia sobre o File Manager. São só 300 páginas. Epa, mas este arquivo contém dados do QuickDraw 3D? Mais 200 páginas explicando o formato 3DMF. E este arquivo pode ser arrastado para cima da sua janela? Tome lá 100 páginas do Drag Manager. E por aí vai. O programador de hoje tem que ter leitura dinâmica!

Nossos primos pobres, usuários do mundo PC, não são tão exigentes. Já conversei com muitos desenvolvedores de softwares para Windows que nem se preocupam em padronizar menus e teclas de controle, quanto mais com design gráfico. Em contraste, o bom desenvolvedor Mac passa mais da metade do seu tempo preocupado com padronização, layout das janelas, desenho dos ícones e acerto daquelas sombrinhas sutis que arredondam botões e janelas.

O QUE VOCÊ PRECISA

Com essa introdução, vou apresentar o que deve ter um bom desenvolvedor de software para Mac:

- *Perfeccionismo gráfico*
- *Ferramentas de programação ($)*
- *Humildade e persistência*
- *Mais ferramentas de programação ($$)*
- *Documentação ($$) e conexão Internet ($)*
- *Bom equipamento ($$$)*
- *Visão do mercado*
- *Os $$$$$$$$ acima*

Acho que é auto-explicativo, certo? Como assim, não é? Então lá vai. O perfeccionismo gráfico realmente ajuda. Lembre-se de que o usuário Mac é muito exigente e já conhece dúzias de softwares de primeira linha. Qualquer aresta vai destoar e fazer seu programa encalhar na prateleira, acredite.

Ainda vou falar mais das ferramentas, mas creia que não vale a pena fazer economia porca. Você precisa de um compilador de primeira linha na linguagem da sua escolha (mas sugiro o C++), programas auxiliares para editar ícones, fazer desenhos etc. E para qualquer software mais complexo, um bom debugador de baixo nível (isso é um elogio, OK?).

Documentação: a Apple facilitou bem as coisas. Antigamente, a documentação só era disponível através do programa oficial Apple Developers. Isso continua sendo indispensável para softwares mais sérios, mas 95% do material também está disponível pela Internet. De resto, a Internet é básica para se manter em dia com updates das ferramentas, e mesmo para obter ajuda de outros desenvolvedores. Humildade e persistência são fundamentais. Se você não conseguir, de 2 em 2 minutos, engolir demonstrações óbvias da própria imbecilidade, não tente desenvolver softwares para Mac. Aquela facilidade toda para o usuário é obtida às custas de toneladas de fosfato do lado do desenvolvedor. Não é à toa que os especialistas acreditam que programação é a atividade humana em que a maioria dos nossos pobres neurônios estão dando tudo de si, pedindo arrego. Portanto, não se impressione. Tudo vai dar errado. O importante é insistir até funcionar.



Quanto ao equipamento, pense bem. Se você está fadado a fazer besteira centenas de vezes até o programa funcionar, o melhor é reduzir o tempo médio entre besteiras, certo? Então, invista sua grana num PowerPC bem rapidinho, para não gastar muitos centímetros de unha entre uma compilada e outra.

E O MERCADO?

Visão de mercado... Aí é que a coisa complica. O tamanho do mercado de software para Mac, especialmente para quem se limitar ao mercado brasileiro, é muito controvertido.

Vamos analisar primeiro mundialmente. A Apple está com pouco menos de 10% do mercado geral. Muitos já vão parar por aqui, achando que não vale a pena. Vamos desenvolver pra Windows! Ledo engano. Em primeiro lugar, a Microsoft ocupa tanto espaço no mercado Windows que a proporção das vagas para "outros" desenvolvedores não é de 9 para 1, e sim de 4 para 1.

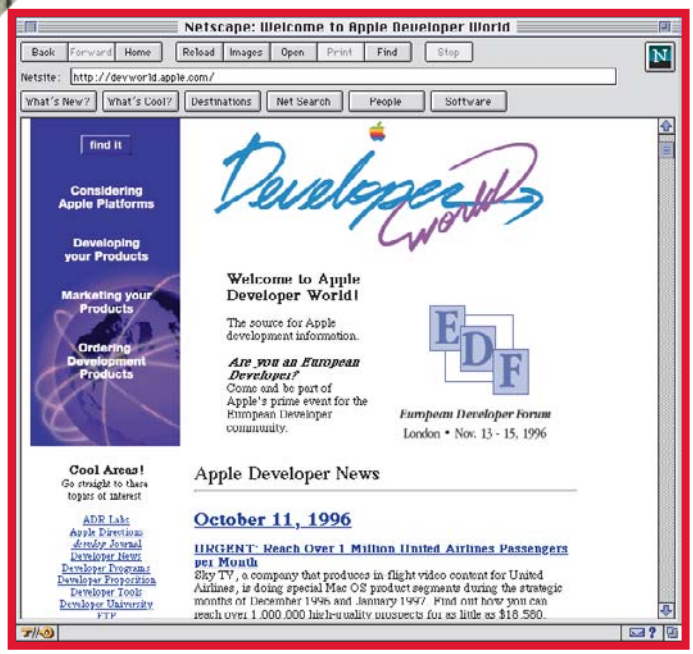
Em segundo lugar, os 10% do mercado do Mac são os melhores 10% do mercado. Se você analizar o mercado de automóveis, por exemplo, e somar as percentagens de mercado dos 15 maiores fabricantes de automóveis "topo de linha" do mundo – Mercedes, BMW, Porsche etc. – será menos de 10%. Nem por isso esses fabricantes estão passando a fazer apenas carros populares. Ou seja, o usuário de Mac compra mais software, tem mais grana para gastar e é um usuário de alto nível.

Em terceiro lugar, a proporção é bem mais favorável para mercados específicos. As pesquisas mostram que usuários Mac têm grande peso (e às vezes são maioria) nas áreas gráficas, na produção de material multimídia e para a Internet, na educação... Basta analisar os nichos de mercado. Ou seja, esqueça de fazer concorrência ao Microsoft Word; já tem gente fazendo isso.

E no Brasil? Há um clamor generalizado por aplicativos específicos: contabilidade, controle de consultórios médicos, videolocadoras etc. Tudo que não vem de fora do jeito certo. Mas há muitas oportunidades com o estouro da indústra de multimídia e da Internet. Eu, pelo menos, agora me dedico 100% ao desenvolvimento para Mac. E há espaço para muita gente.

A FERRAMENTA CERTA

Quanto às ferramentas, vou fazer uma análise mais detalhada no próximo mês. Mas vamos adiantar alguns comentários. Muitos me perguntam: "Em que linguagem devo programar?"



É aqui onde você encontra e "puxa" os programas-para-programadores

BASIC está praticamente morto para o Mac. Parece que ainda há um no mercado, mas não serve para aplicativos mais pesados. A Microsoft declarou não se interessar em fazer um Visual BASIC para o Macintosh.

Das outras clássicas – COBOL, LISP, FORTRAN, SmallTalk – há bons compiladores, mas são difíceis de encontrar e fatalmente não suportariam as novas tecnologias, como QuickDraw 3D e QuickTime. A menos que você tenha algo muito específico que exija uma dessas linguagens, esqueça.

Pascal: ainda existe, mas está perdendo campo rapidinho. Compiladores Pascal vêm de brinde com quase todos os compiladores C e C++.

C: 90% dos aplicativos comerciais no mercado são escritos em C ou seu derivado, C++. Toda a documentação, exemplos, bibliotecas e APIs da Apple supõem o uso de C ou C++. A conclusão é óbvia. Tecnologias mais modernas, como o OpenDoc, praticamente forçam o uso do C++.

Outras: há ferramentas que usam linguagens visuais, como o HyperCard e o ProGraph, e ferramentas específicas para bancos de dados, como o 4D e o FoxPro. Todas essas se destinam a mercados específicos e podem ser interessantes.

O Java, por exemplo, tem merecido bastante atenção, mas ainda é difícil avaliar se vingará fora do ambiente Internet.

Em outras palavras, para desenvolvedores genéricos eu recomendo um bom compilador C++. Para Mac, há duas grandes alternativas: o CodeWarrior, da MetroWerks, e o Symantec C++. Há ainda o Visual C++, da Microsoft, caro e ruim.

Vamos comparar os dois primeiros no mês que vem. Até lá!

RAINER BROCKERHOFF
Desenvolvedor de software para Macintosh e consultor sobre Internet/Intranet.
e-mail: rainer@ez-bh.com.br
Home Page: http://www.machome.com.br/delta/

DRC ENTRA EM AÇÃO

Programa de apoio traz cursos de Internet, programação e multimídia

Desde o dia 15 de outubro, o Developers Resource Center da Apple Brasil está funcionando a pleno vapor. O DRC é o programa de apoio ao desenvolvedor da Apple, que tem o objetivo de incentivar a produção de software para Mac no Brasil.

A novidade é que, além de dar suporte a seus filiados, o DRC vai promover cursos intensivos sobre programação, autoria de multimídia, desenvolvimento para Internet e Intranet e produção de software para Newton. Os cursos terão a duração de dois dias em horário integral e deverão custar cerca de R$ 150.

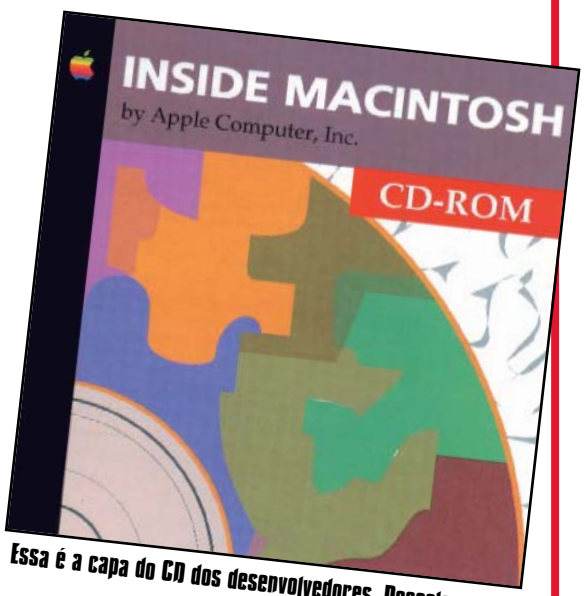
Além dos cursos, o DRC oferece uma série de vantagens a desenvolvedores interessados em se filiar ao programa.

O programa atualmente está sendo reformulado mundialmente, por isso não há informações sobre as categorias e as taxas de filiação.

"A Apple decidiu reformular seu programa de desenvolvedores porque percebeu que haviam esforços dispersos nas áreas de multimídia, Internet e Newton que podiam ser concentrados em um programa único", diz Luciano Kubrusly, gerente de desenvolvimento de mercado da Apple.

O que já está certo é que o filiado ao DRC terá direito à suporte e material técnico, além de descontos na compra de hardware e software.

Interessados em participar do DRC devem entrar em contato com Alessandra no telefone (011) 886-8057.



Essa é a capa do CD dos desenvolvedores. Descole o seu!

POWERBOOK ARMY (O NOME JAH DIZ TUDO) http://www.net-army.com/pba/



APPLE BRASIL - ANO 1

Sidnei Brandão faz um balanço do primeiro ano da empresa no país

Antes de mais nada, gostaria de agradecer à MACMANIA pela oportunidade de podermos nos comunicar com nossos usuários. Sabemos que nossos clientes são especiais e exigentes, por isso escolheram Macintosh. É muito importante que eles saibam o que a Apple Brasil tem feito e quais os planos para o futuro no país.



Desde que inauguramos nossa sede no Ibirapuera, o telefone não parou mais de tocar e as pessoas, quando viam a maçã na fachada do prédio, paravam para comprar, solicitar suporte ou serviços, indicando que a visibilidade era de fato mais do que necessária. Naquela época, realmente, o número de reclamações e cartas que recebíamos também era grande.

O fato de termos tido no Brasil a reserva de mercado, que começou justamente em 1984, quando foi lançado o Macintosh, e se estendeu até outubro de 1992, prejudicou muito a atuação da Apple, que chegou ao Brasil através de uma rede de revendas, depois um distribuidor e, finalmente, a subsidiária brasileira. A demanda por suporte e serviços era muito grande, pois estava represada por muitos anos.

Sabíamos que tínhamos um grande desafio à nossa frente, mas um bonito desafio, pois havia a consciência da superioridade tecnológica e facilidade de uso de nossa plataforma. E o que fizemos até agora? Muitos usuários talvez não tenham percebido ainda tudo o que a Apple Brasil realizou neste primeiro ano.

Há um ano, a percepção do mercado brasileiro era de que Macintosh era o melhor computador do mundo, mas aqui no Brasil ainda era caro e a disponibilidade precária para entregas e serviços.

Podemos dizer que o cenário mudou bastante e que já quebramos estes paradigmas. De imediato criamos o AppleLine, nosso telefone para atendimento a todas as solicitações de clientes para informações comerciais, suporte e serviços. Ao mesmo tempo, aumentamos a disponibilidade de partes e peças e hoje 87% das solicitações são atendidas, em média, em 48 horas.

Desde abril, a Apple Brasil está importando diretamente os produtos para o Brasil, garantindo disponibilidade com entrega imediata.

Ao mesmo tempo, credenciamos 3 novos distribuidores, OffShore, Officer e Supriserv, que, somados à CompuSource, passaram a representar um canal de distribuição com mais de 250 pontos de venda. Hoje o Mac está à venda em lojas e magazines como Zarty, Mappin e Extra Supermercados, entre outras.

Com relação aos preços, nosso grande sucesso na Fenasoft provou que estamos muito competitivos também no Brasil. Nossas promoções têm resultado no melhor custo benefício para aqueles que querem comprar um bom computador. Vendemos 2.200 equipamentos só na semana da Feira, mais do que qualquer outro fabricante e tínhamos em nosso stand mais de 60 títulos para Mac à venda.

Nossa maior dedicação, neste instante, é de aumentar a disponibilidade de aplicações e produtos para a plataforma Mac. Estamos trabalhando para que mais e mais pontos de venda disponham também de títulos para Macintosh e, aliás, muitos deles já em português.

No segmento educacional implantamos recentemente no Brasil o Staff Development Program, ou Programa de Capacitação de Professores, como parte do projeto ACOT (Apple Classroom of Tomorrow) – Salas de Aula do Amanhã – projeto este de grande sucesso nos EUA, onde a Apple já é líder absoluta com 65% do mercado de educação. No Brasil, o segmento educacional é ainda muito carente de soluções e serviços e representa uma grande oportunidade para a Apple, pois somos a única empresa do setor com uma proposta diferenciada nesta área.

E, é claro, continuaremos a nos empenhar para consolidar nossa liderança no mercado DTP e multimídia.

E o que projetamos para 97?

Bem, começamos nosso ano fiscal de 1997 em outubro de um modo muito diferente. Reconhecemos que há muito a ser feito, mas estamos trabalhando para implantar a fabricação no país. Ainda este ano teremos Macintosh "made in Brazil", melhorando ainda mais a disponibilidade e qualidade dos serviços e assistência técnica.

Continuaremos a investir no Brasil, localizando produtos e as novas versões do Mac OS que virão. Os trabalhos de localização da próxima versão – chamada internamente de Harmony, ou Mac OS 7.6. – serão iniciados antes mesmo de ser lançado mundialmente. O Harmony proporcionará aos usuários Mac grandes inovações, incluindo o conceito "Internet Everywhere", ou seja, o novo Mac OS integrará o Cyberdog proporcionando um acesso simples e unificado para qualquer tipo de conexão à Internet.

Esta facilidade consolidará nossa liderança no mundo onde mais home pages são desenvolvidas em Mac do que em qualquer outra plataforma.

Em breve teremos a Home Page da Apple Computer Brasil, onde todos poderão ter acesso não só a um grande número de serviços e informações, mas também a um canal direto de comunicação entre a Apple e seus clientes no Brasil.

Vender Macs não é como vender PCs; para vender PCs, basta anunciar a configuração e preço. Mas o Macintosh tem de ser "vendido", ou seja, não é somente uma questão de características e preço, mas sim todo um conceito diferenciado de produto. E os melhores vendedores são nossos clientes, os verdadeiros evangelistas.

O que mais nos estimula é que a cada dia mais e novos usuários no Brasil estão optando por Macintosh e muitos inclusive são usuários de PC que se converteram.

Com todo este trabalho realizado este ano, creio que agora estamos de fato "prontos para começar". Não estamos satisfeitos. Reconhecemos que há muito ainda por ser aperfeiçoado, mas iniciaremos 97 já com uma grande bagagem, novos parceiros nos canais de distribuição e serviços e fabricação local.

Agradeço em nome de toda nossa equipe a compreensão e apoio que temos recebido dos "Macmaníacos", como carinhosamente somos todos chamados, e agradeço também por todas as sugestões recebidas. Continuem nos fornecendo seu "feed-back". Com este espaço aberto pela MACMANIA, estaremos divulgando novos produtos, tecnologias e nossos planos para o Brasil. M

SIDNEI BRANDÃO
É presidente da Apple Computer Brasil.