R$ 5,00 ANO 3 Nº31 DEZEMBRO 1996

BOOKMAKERS

MACMANIA

A ÚNICA REVISTA DE MACINTOSH DO BRASIL

Que Mac eu compro?

Descubra as diferenças entre os vários modelos de Mac disponíveis no Brasil



Resenhas:
mTropolis
Vision 3.0

Como colorir seus desenhos no Photoshop

PageMill x Home Page: quem é o melhor?

AS CARTAS NÃO MENTEM

GET INFO

Editor de Texto: *Heinar Maracy*

Editores de Arte: *Tony de Marco e Mario AV*

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: *Francisco A. Zito*
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: *Osvaldo Pavanelli*
Illustrator 5.5

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

Redator: *Tomoyuki Honda*

Revisão: *Danae Stephan*

Colaboradores: *Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, João Velho, José Carlos França, Luciano Ramos, Luis Colombo, Luiz Fernando Dias, Mário Fuchs, Néria Dejulio, Rainer Brockerhoff, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, 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 7.0, Excel 4.0, Painter 4.0, Photoshop 4.0, QuarkXPress 3.31*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Minden*

Distribuição exclusiva para o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 577 CEP20560-000
Rio de Janeiro/RJ Fone: (021) 575-7766

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 Chui, 21 – Paraíso – CEP 04104-050 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.

PULANDO A CERCA

Sou (ainda) um usuário de PC, mas estou para comprar um Power Mac. Para isso fiz a assinatura da MACMANIA (lógico). Ainda tenho muito o que aprender a respeito dessa maravilha que é o Mac. :)
Acredito que, no máximo na próxima Fenasoft, serei mais um usuário macmaníaco. Hehehehe! A demora na compra do novo equipamento é devido ao valor do mesmo :(
Mas eu chego lá.

Mauricio Araujo
maraujo@openline.com.br

Pra que esperar tanto. Aproveite nossa matéria de capa, escolha o Mac dos seus sonhos (ou do seu bolso) e mande bala.

PC NO MAC

Gostaria de saber duas coisas sobre a edição 29:
1) Pelo que eu entendi, é possível colocar memórias RAM de PC em um Macintosh? Sem nenhum problema? Não vai aparecer nenhuma Barra de Tarefas no meu Desktop???
2) Com as impressoras é a mesma coisa? Que impressoras seriam as mais indicadas para serem usadas?

JSANTOS@vortex.ufrgs.br

1) É isso aí. O máximo que pode acontecer é o seu Macintosh HD se transformar em My Computer.
2) Existem impressoras que funcionam tanto em Mac quanto em PC, como as da linha Epson Stylus. Aquelas que só têm saída serial precisam do PowerPrint, como está escrito na referida matéria.

BOLETOS SEM COMPROMISSO

Com o final da edição da revista Macworld no Brasil, enviei em setembro à vossa empresa um fax no qual solicitava um exemplar da vossa revista MACMANIA para que pudesse apreciá-la a fim de estudar a assinatura da mesma.
No início de outubro, recebi pelo correio um exemplar da revista e com ela uma boleta com o pagamento no valor de R$ 40. É muito feio para uma editora, após receber de um cliente interessado em vossa edição, enviar uma boleta de pagamento da assinatura da revista, sem que o mesmo tenha solicitado a assinatura.
Isso não significa que eu não queira assinar a revista MACMANIA. Acho a revista muito interessante e está em meus planos assiná-la. Porém, no início do próximo ano.
Assim, venho solicitar à vossa empresa a gentileza de me enviar, imediatamente, via fax ou correio, um documento cancelando a respectiva boleta que cita acréscimos no pagamento em atraso.

Pedro Barbosa
Uberlândia - MG

Calma, seu Pedro. Os boletos (pois é, aqui em SP esses bichinhos são machos) enviados não significam qualquer compromisso comercial. Eles só são enviados para acelerar o processo de assinatura, para que você receba o quanto antes sua indispensável revista.

PÂNICO TOTAL

Desculpe o incômodo, mas é que simplesmente sumiram os folders de dentro do meu folder de clientes (justo esse!) e eu não sei o que fazer, pois se eu dou um Find File eu os acho. Só que tem mais coisas estranhas: se eu clico numa área em branco do meu folder Clientes, o Finder seleciona o meu Hard Disk. Eles se tornam visíveis depois do Find File, só que, se eu fechar e abrir o folder, eles desaparecem de novo. Já dei um rebuild no Desktop e um Zap na PRAM e não adiantou.

Alexandre Marsola
pixel@splicenet.com.br

Passe o Norton Disk Doctor em noite de lua cheia enquanto recita o mantra "eu acredito em becape" 666 vezes.

FAXMANIA ONLINE

Parabéns pela edição "O PC da Apple". Foi muito esclarecedora e de muita qualidade.
Gostaria que a MACMANIA me explicasse com mais calma como é possível usar a placa de fax do performa 6200 e o MegaPhone para receber a resposta do serviço FAXMANIA. Ou será que há um serviço equivalente por e-mail?
Fica a minha sugestão de que o site da MACMANIA também tenha um modo de navegação text-only para aquelas horas de consultas rápidas.
Nem sempre as conexões estão rápidas.
Há alguns meses eu escrevi para saber algo sobre o OpenDoc e também gostaria de saber se a MACMANIA tem alguma pauta a respeito dessa nova tecnologia.



AS CARTAS NÃO MENTEM

Ando curioso para testar o CyberDog, por exemplo, mas parece que o mais aconselhavel é ter algum tipo de mídia externa para usar como sistema do OpenDoc. É isso mesmo?

Wellington Saamrin
Brasília - DF

Mande um e-mail para editor@macmania.com.br *para receber uma cópia em PDF do FAXMANIA. É necessário ter o Adobe Acrobat para poder lê-la. Em breve faremos um artigo sobre o OpenDoc, que está começando a ganhar massa crítica. Instalar programas novos que mexem com o sistema em um disco externo é uma atitude saudável, mas não é fundamental, se você é daqueles que acreditam em becape.*

MONITOR PEQUENO

1 - Eu possuo o Performa 5215 com monitor de 15" grudado, e achei que a área de trabalho em relação ao espaço disponível do monitor é pequena. Existe uma faixa preta ao redor da área de trabalho, na tela do monitor do 5215, que não existe em modelos com monitor independente. Há alguma forma de aumentar o "campo visual" da área de trabalho no monitor do performa 5215?

2 - Sendo correntista do Banco Real, quando poderei usufruir do sistema de home banking, para poder administrar a minha conta corrente em minha própria casa?

3 - Em Belo Horizonte, Minas Gerais existe alguma associação, clube ou algo parecida para usuários de Mac trocar figurinhas?

Afonso Gonçalves
Belo Horizonte - MG

1 - Não, mas há uma placa opcional que permite a você acrescentar um segundo monitor. Aí você vai ficar com bastante espaço.

2 - Não há previsão de quando serão lançados novos programas de home banking para Mac. Maiores informações podem ser obtidas com o DRC, o centro de desenvolvedores da Apple. O telefone é (011) 886-8057.

3 - Que a gente saiba, não. Porque você não monta uma?

!MUDAMOS!

Para uma ladeira menos inclinada...
Agora a nossa sede fica neste endereço:

Rua Chuí, 21 – Paraíso
CEP 04104-050 – São Paulo/SP

Para colaborar com a *MACMANIA*, basta escrever para esse lugar 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

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

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

Notícias quentes na sua tela

Pointcast transforma screen-saver em jornal diário

Pointcast Network é uma mistura de browser de Web e screen-saver (protetor de tela) que liga seu computador a uma rede mundial de notícias. A versão do software para Mac estava prevista para sair neste final de ano, após um extenso programa de testes beta.

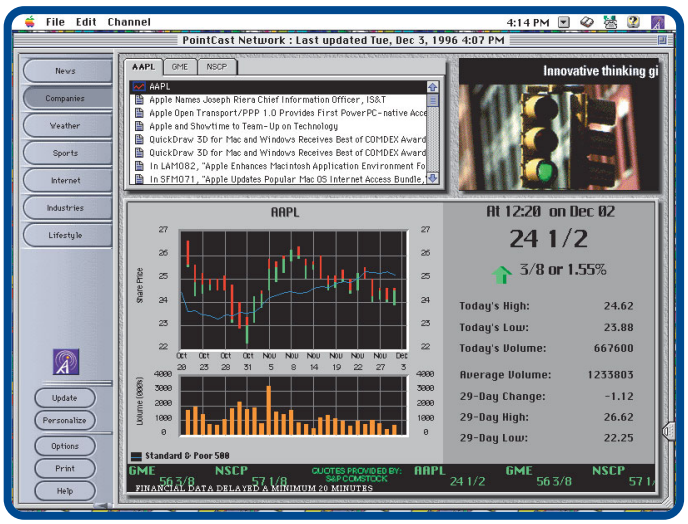
A idéia é colocar um jornal online dentro do seu computador, pondo você em dia com os principais acontecimentos mundiais, de acordo com sua área de interesse. Basta se conectar ao seu provedor de acesso e abrir o Pointcast que o programa começa a fazer o update das notícias do dia.

O browser do Pointcast é dividido em sete partes: News, com as últimas manchetes do que está acontecendo no mundo; Companies, com a cotação das ações das principais empresas americanas; Weather, com o tempo de diversas cidades dos EUA; Sports, com estatísticas e calendários dos campeonatos de basquete, basebol e outros esportes; Internet, um navegador de web simplesinho integrado; Industries, que traz informações sobre diversos setores econômicos, como informática, entretenimento e automóveis; e Lifestyle, com horóscopo e resultado de loterias dos EUA.

É possível configurar o Pointcast do jeito que você entender, filtrando os assuntos de acordo com as áreas que lhe interessam.

O único problema é o programa estar excessivamente centrado na cultura e economia norte-americanas. Um pouco mais de globalização o fariam uma opção bem mais atraente.

Mas o mais interessante é o Smartscreen, que coloca as principais manchetes do dia em sua tela como um screen-saver. Basta dar um clique em uma notícia para acionar o programa.



O Pointcast é um charme mesmo se não prestamos atenção nas informações

Para revidar, a Berkeley, fabricante do After Dark, o mais famoso screen-saver de todos os tempos, incluiu um sistema semelhante na versão 4.0 de seu programa, o módulo After Dark Online.

O Pointcast funciona apenas em PowerMacs com um mínimo de 16 Mb de RAM com o Open Transport 1.1. Ele pode ser retirado gratuitamente do site da empresa na Web.

http://www.pointcast.com

http://www.berkeley.com

BugBusters

CFM-68K Runtime Enabler

A Apple está recomendando que os usuários de Macs com chip 680x0 não usem essa extensão. A empresa descobriu um bug, que não afeta máquinas com PowerPC. Para desabilitá-la, use o Extensions Manager ou tire o CFM-68K da pasta Extensions.

Alguns aplicativos que usam esta extensão podem travar seu Mac e causar perda de dados e outros problemas, segundo a Apple. E não há maneira de saber quais aplicações são afetadas. Programas que acessam o CFM-68k incluem o OpenDoc, Cyberdog, Apple Media Tool, LaserWriter 8.4 e 8.4.1 e o Internet Explorer 3.0b1, da Microsoft. Se você tem algum desses programas, é melhor trocá-los por uma versão mais antiga ou evitar usá-los. Sem a extensão, verá apenas uma mensagem de erro.

A Apple deve lançar um bug fix do CFM-68K Runtime Enabler mas o prazo para isso ainda não está definido. não tem prazo para lançar a correção.

Um novo padrão gráfico

O PNG (ou Portable Network Graphics) é um formato de arquivo gráfico que está sendo adotado por diversos desenvolvedores e pode vir a ser um padrão na Internet, substituindo o GIF. Ele surgiu em 1995, logo após a Unisys anunciar que começaria a cobrar royalties de fabricantes de software que utilizam o formato GIF em seus programas.

As especificações do PNG oferecem recursos esperados pelos profissionais da área gráfica, como correção de cor e gama, cores de 48 bits, compressão de dados e canais alfa, que permite misturar imagens em fundos complexos. O formato é planejado para incluir novos recursos e manter compatibilidade com programas antigos.

Até o momento, a Adobe Photoshop 4.0, o Macromedia FreeHand 7 Graphics Studio e o DeBabelizer, da Equilibrium, já trabalham com o PNG mas, para se tornar padrão na Web, ainda precisa da adesão de fabricantes de browsers, como Netscape e Microsoft. O plug-in PNG Live pode ser usado para visualizar arquivos com esse formato no Netscape.

Updates à domicílio



O Verso é para quem não tem cabeça para ficar lembrando as URLs

Verso é um programa que leva às últimas consequências a febre de versões betas e updates que surgiu depois da explosão da Internet. Um utilitário que avisa o usuário de versões mais novas dos programas instalados no seu Mac e traz os updates via Net. Diga adeus ao tempo perdido procurando o BrokaMac 2.7 versão b57 update 5.

A coisa funciona assim: você roda um programa que escaneia seu disco e lhe dá uma lista do que está instalado. Piratas, paranóicos e fãs de Arquivo X podem suspeitar de um programa que procura coisas no disco. Mas não dá pra desconfiar de uma empresa chamada Panic Software.

Você então escolhe os programas que quer updatear (ou upgradear) e clica em um botão. O programa abre seu browser e te leva até uma página da empresa com uma lista dos updates para você baixar. Lindo não? E só roda em Macs! Ou melhor, em Power Macs (mas a versão 68k está a caminho).

A idéia é boa, mas ainda não pegou. O banco de dados que alimenta o Verso é atualizado diariamente com os desenvolvedores dos programas, comerciais ou sharewares. Mas ainda são poucos que utilizam o sistema. Além de poder baixar automaticamente os arquivos do servidor da Panic, o programa avisa se surgir uma nova versão que o usuário ainda não tem e divulga novidades e informações sobre Macintosh. Verso, como não podia deixar de ser, ainda está em versão beta.

Panic Software: http://www.panic.com

Vai uma torta de maçã pra acompanhar?

Quem disse que bebida não combina com computador? Com certeza não foi Gil Amelio. Depois de licenciar a marca Apple para um fabricante de brinquedos – a Toy Biz – agora chegou a vez dos restaurantes. A Apple licenciará o seu nome e logo para uma rede de Cybercafés.

Além de oferecer acesso à Internet, lanches e refeições, os botecos Apple serão verdadeiros centros de diversões, quase uma versão adulta de fliperamas, com jogos em rede (garçom, me vê um Marathon e uma porção de fritas!) e videoconferência entre as mesas. E é claro que não faltarão as tradicionais traquitanas Apple como camisetas, sacolas, broches e canetas, além de softwares para Mac à venda.

O primeiro Apple Cybercafé, em Los Angeles, terá uma área de 5 mil metros quadrados e deverá estrear no começo do ano que vem. Projetado pela mesma companhia que fez o passeio interativo "Terminator 3D", dos estúdios da Universal, na Florida, promete fazer jus ao desgastado prefixo "cyber".

Futuramente, Sidney, Nova Iorque, Tóquio, Paris e Londres poderão ter Apple Cybercafés. Quem sabe o Chico Recarey não se habilita a montar uma filial por aqui?

Fusion: um novo concorrente na Web

Com um belo apoio da Apple, mais um concorrente na guerra dos editores WYSIWYG (What You See Is What You Get, ou "O que você vê é o que você tem) de páginas de Web chega ao Macintosh. O Fusion, da NetObjects, é um concorrente peso pesado, com um enfoque inovador, voltado para quem quer montar, controlar e manter grandes projetos na Web. Já possui versões para Windows NT e 95.

Além de suportar tecnologias como QuickTime e QuickTime VR, o Fusion é o primeiro programa de design de Home Pages capaz de criar sites navegáveis em três dimensões, através do HotSauce Meta Content Format (MCF), da Apple (conhecido anteriormente como Project X).

Mas o quente do Fusion são suas ferramentas para design e manutenção de sites. Com o PageDraw Editor você desenha suas páginas visualmente, de uma maneira semelhante à dos programas de editoração, como o QuarkXPress.

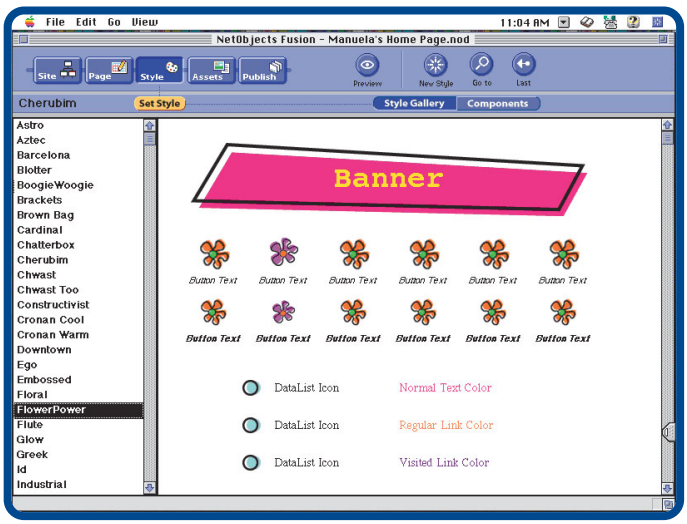
Você desenha uma caixa no editor do Fusion e importa imagens, textos, sons, applets ou arquivos Shockwave para ela. Depois rearranja os elementos para compor sua página. Terminado o trabalho, o Fusion converte todas as suas páginas para o formato HTML

Outra função interessante é o menu hierárquico que permite visualizar as páginas do seu site em forma de organograma ou em outline, com uma lista de todos os documentos e objetos incluidos nele. É possível inclusive mudar a posição e criar páginas através de Drag & Drop.

Um banco de imagens com banners, botões e estilos facilita a manutenção da consistência em sites com muitas páginas, além de agilizar consideravelmente a produção. Uma versão demo do programa (14 Mb!) pode ser baixada pela Internet do site da Apple ou no da própria NetObjects.

http://www.apple.media.masters.com

http://www.netobjects.com



O Fusion chegou prometendo o céu para quem trabalha com páginas de Web

Que Mac eu co

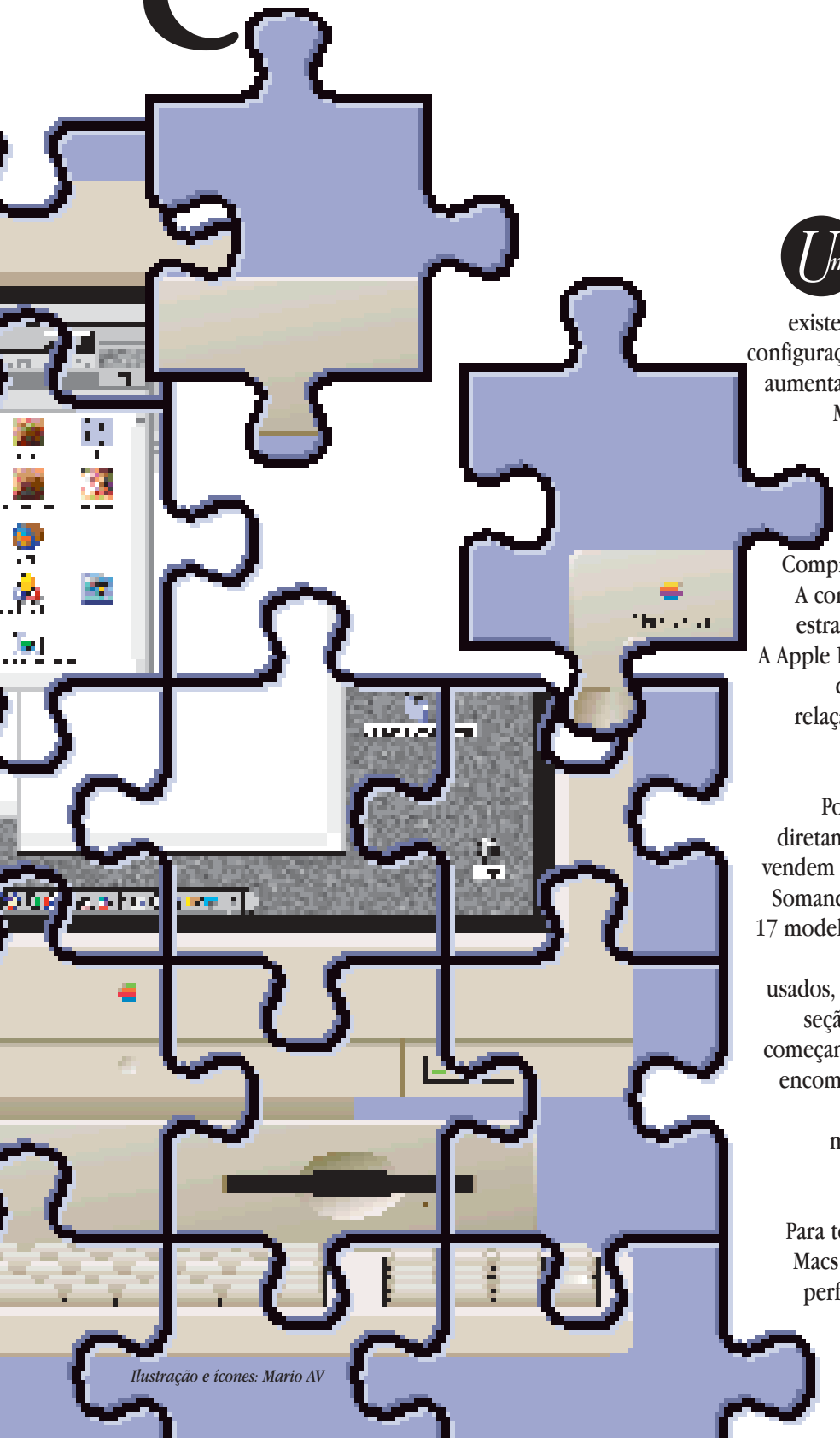


Ilustração e ícones: Mario AV

Um ano de Apple Brasil modificou radicalmente o panorama do mercado Mac brasileiro. Hoje existe uma disponibilidade muito maior de máquinas, configurações e formas de pagamento. Conseqüentemente, aumentaram também as dúvidas na hora de comprar um Mac novo, ou indicar um modelo para um amigo interessado em entrar na brincadeira da maçã. Que Mac comprar? Qual o melhor modelo para acessar a Web? E para artes gráficas? Qual a diferença entre um Performa 5360 e um 6320? Compro um Mac agora ou espero sair a nova linha 97? A confusão aumenta ainda mais quando se somam as estratégias da Apple mundial com sua filial brasileira. A Apple Brasil não importa a linha completa de produtos da matriz, apenas aqueles que considera ter uma relação custo/benefício vantajosa, depois de somados todos os impostos de importação e margens de revendas e distribuidoras.

Por outro lado, algumas revendas Apple importam diretamente dos EUA modelos recém-lançados e outras vendem modelos antigos que ainda possuem em estoque. Somando tudo isso, a MACMANIA chegou a um total de 17 modelos de Performas e Power Macs à venda no Brasil no final de novembro. Sem contar os Macs usados, mercado que vem crescendo, como atesta nossa seção Feira Livre. E sem falar nos clones de Mac que começam a aparecer timidamente no Brasil, trazidos por encomenda por algumas revendas. Nos EUA eles já são responsáveis por uma parcela considerável do mercado de Mac (lá são mais de 50 modelos para o usuário escolher) e a tendência para o ano que vem é essa fatia aumentar.

Para tentar pôr ordem na casa, damos aqui a ficha dos Macs disponíveis no país, com comentários sobre sua performance e utilização adequada. De quebra, uma olhada nos clones, um tabelão de Macs usados e alguns exercícios de futurologia.

ompro?

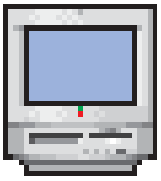
por *Heinar Maracy*

Vladimir Fernandes



O 6400 tem um som duca e agora vai ser vendido por aqui

Performas a granel



Performa 5215/75

Este modelo foi o carro-chefe da campanha de entrada da Apple no Brasil e até hoje se mantém como o Mac com chip PowerPC mais barato já vendido por aqui (apenas R$1.999). Já estava um pouco desatualizado na época de lançamento. Hoje, quase um ano depois, está abaixo do padrão de mercado. Seu chip, o 603, já foi descontinuado em prol do 603e (e de enhanced, ou melhorado) que vai de 100MHz de velocidade até estonteantes 240MHz (ainda não utilizado em nenhum modelo da Apple). Mesmo assim, continua uma pechincha para quem quer um Mac estritamente caseiro ou para trabalhos de escritório. E os fãs do design monobloco não precisam se desesperar: existem versões mais recentes baseadas no mesmo chassis, como o 5240 e o 5260. Existe até uma versão PCI, o 5400, que até o momento é vendido apenas no canal educacional americano da Apple. Isso demonstra que tão cedo a Apple não deve desistir do Mac estilo tudo-em-um.



Performa 6200/75

A mesmíssima configuração do 5215, com uma única diferença: CPU e monitor são separados. Também padece dos mesmos problemas do modelo monobloco e é indicado para as mesmas aplicações.



Performa 6230/75

Vendido por aqui durante a última Fenasoft, é o mesmo velho 6200 acrescido de uma placa MPEG que permite assistir a vídeos digitalizados nesse formato de compressão. O problema é que é muito difícil encontrar CDs com vídeos MPEG. Incluída também uma placa para captar vídeo de câmeras ou videocassetes, a Apple Video System.



Performa 6300/100

O primeiro da nova safra de Performas que a Apple começou a vender por aqui em novembro. Já é uma máquina mais respeitável, equivalente a um antigo Power Mac 7200/75, podendo ser utilizada em diversas aplicações profissionais, como editoração eletrônica, por exemplo. Seu preço no Brasil é uma verdadeira pechincha. Ponto fraco: o modem de 14,4 kbps, abaixo do atual padrão de mercado, de 28,8 kbps.



Performa 6320/120

Uma versão revista e melhorada do 6300, com um clock mais rápido (120MHz), modem de 28,8 kbps e a placa Apple Video System. Uma versão monobloco, o Performa 5320, pode ser encontrada em algumas revendas Apple, a um preço pouco convidativo.

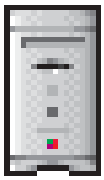
Atualmente o 6320 está sendo vendido no Brasil em bundle com o programa de ilustração CorelDraw 6.0, em uma tentativa da Apple Brasil de catequizar ilustradores pecezistas. Só o tempo dirá se essa estratégia vai ser bem sucedida. Ponto Fraco: o 6320 vem com 16 Mb de RAM, insuficientes para rodar o CorelDraw sem ter que apelar para a memória virtual. Ou seja, será preciso gastar mais alguns reais com mais um pente de RAM para fazer o bundle funcionar corretamente.



Performa 6360/160

Grande candidato a ser o primeiro Mac fabricado (quer dizer, montado) no Brasil. Usa a mesma placa-mãe do topo de linha 6400, só que com o chip 603e rodando a 160MHz. Traz um slot PCI de 7 polegadas, modem de 28,8 kbps, CD-ROM 8X, enfim, um Mac de dar inveja. Como seu chassis é baseado na velha caixa de Performa que nos acompanha desde o modelo 630, deve chegar aqui por um preço bem mais em conta que seu primo rico, o 6400. O slot PCI é compatível com a placa Apple PC Compatible basea-

da no chip Cyrix 586. Também permite utilizar as placas de edição de vídeo e rádio/TV do Performa 6400, além de compartilhar com este a nova tecnologia de som tridimensional SRS.



Performa 6400/180/200

O atual objeto de desejo dos macmaníacos. O primeiro de uma série de novos Macs de luxo com os quais a Apple quer conquistar aqueles usuários domésticos que simplesmente querem o melhor micro que o dinheiro pode comprar. Chegou oficialmente ao Brasil em dezembro de 1996.

Robusto, rápido e gigante (maior que um PM 8500), o 6400 é o primeiro Performa em formato torre. Em sua versão de 200 MHz ele consegue ser mais rápido que um Power Mac 7600. Tem HD de 1.6 ou 2.4 Gbytes, dois slots para placas PCI, CD-ROM 8X e modem de 28,8 kbps. O Performa 6400 traz embutido um sistema de som 3D com um alto-falante interno especial para sons graves (subwoofer). Com duas caixinhas extras é possível dar uma festa animada à base de Performa. O som é limpo e ele segura o volume no talo sem estourar.

Mas o grande charme do novo Performa são as placas adicionais: a Avid Cinema, para edição e saída de vídeo em formato VHS; a Apple TV/FM Radio System, que capta TV e rádio FM; e a PC Compatibility Card, que coloca um chip 586 AMD de 100MHz no Performa.

O bundle que acompanha o 6400 (e o 6360) é bastante atraente, com títulos como Descent e Adobe Photo DeLuxe.

Mas não se engane, ele ainda é um Performa. Apesar de sua placa-mãe sair facilmente, como já é padrão, o resto do chassis foi feito para desestimular o usuário a tentar abri-lo. É praticamente impossível para um usuário comum trocar o disco rígido do 6400.

Performa ou Power Mac?

A rigor, Performas são Macs para uso doméstico e Power Macs, para uso profissional. No Brasil, essa regra não é seguida muito à risca. Muitos profissionais compraram Performas nos últimos tempos devido às ofertas tentadoras. Afinal, um Mac é sempre um Mac. Mas às vezes, o que você economiza com um Mac menos potente não compensa o tempo perdido olhando barrinhas e reloginhos.

Em termos de preço, as coisas estão cada vez mais emboladas. Os novos Performas PCI estão mais caros que o 7200, o entry-level dos Power Macs, e até mais rápidos que ele. Mas velocidade nunca é demais. A partir de 97 a Apple vai finalmente conseguir simplificar a questão: Performas utilizarão o chip 603e e Power Macs serão baseados no 604e.

Existem vários motivos para não se usar um Performa profissionalmente. O 603e é um chip bem mais lento do que o 601 e o 604, devido ao seu pequeno cache de RAM nível 1. Em termos de desempenho, um Mac com chip 603e/120 equivale a um 601/75.

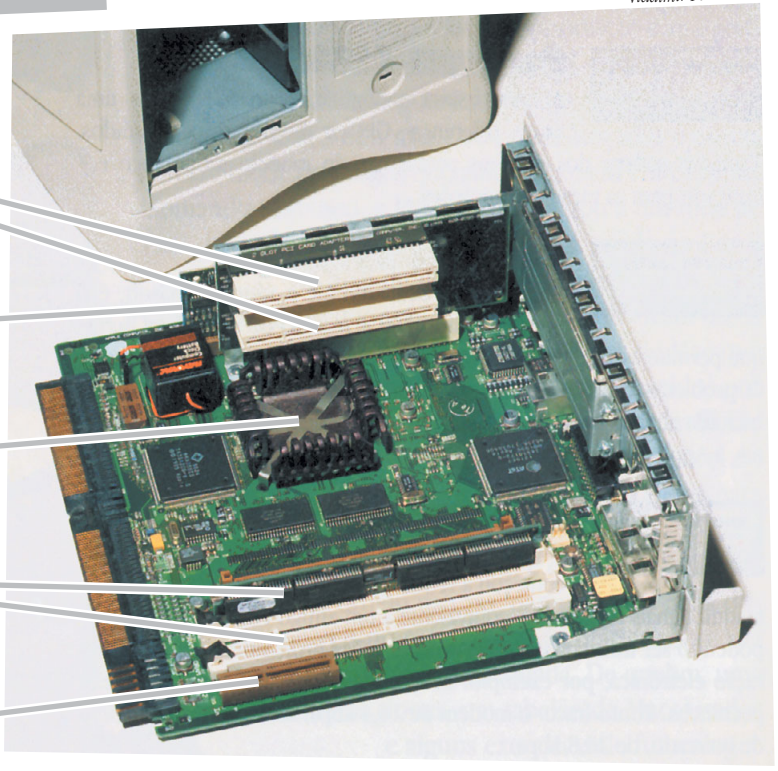
Além disso, há os discos internos padrão IDE, mais baratos que os SCSI dos Power Macs, mas que em compensação também têm um desempenho inferior.

Outro problema é o CD de instalação do sistema, que para o usuário doméstico pode ser uma maravilha de simplicidade, mas pode dar dor de cabeça a um usuário profissional. Ele tem apenas dois comandos, que só permitem reinstalar o sistema ou todos os softwares de uma vez só. Não há opção para instalação customizada ou para instalar um sistema mínimo com o qual seria possível criar um novo disco de Startup. Em compensação, os Performas vêm com uma penca de softwares, enquanto os Power Macs não.

Raio X - Performa 6400

O Performa 6400 possui o mesmo modelo de motherboard de fácil acesso dos outros Performas. Basta tirar dois parafusos e puxar para a placa sair na sua mão. Excetuando os slots PCI montados em um suporte transversal para aproveitar espaço, não há diferenças em relação ao design original baseado no Performa 630.

Vladimir Fernandes



Power Macs a dar com pau

Comprar um Power Mac exige menos cálculos que os necessários para entender as diferenças entre os Performas. Existem quatro modelos (cinco, se considerarmos o 9500 MP como um caso a parte), cada um com seu público-alvo bem definido.

Já foi decretado que o 7200/120 será o último modelo baseado no chip PowerPC 601. No momento, é o Power Mac mais barato do mercado. Se você está em dúvida se deve ou não comprar um Performa para uso profissional, considere o 7200. Ele é um Mac PCI, com mais possibilidades de expansão e segura melhor programas como Photoshop. Ponto fraco: não tem a arquitetura baseada em daughtercard (placa-filha), que torna o upgrade mais barato, como os outros Power Macs.

Hoje é possível encontrar o Power Mac 7600 em sua atual versão de 132MHz ou na antiga, de 120MHz. É o modelo com melhor relação custo/benefício, servindo a uma vasta gama de aplicações, seja DTP, arquitetura, multimídia ou design de Web.

Conseguimos encontrar nas últimas semanas de 96 nada menos que três versões diferentes à venda dos Power Macs 8500 (com 120, 150 e 180MHz) e 9500 (com 132, 150 e 200MHz). Esses são os modelos high-end destinados a quem tem muita grana e/ou precisa de muito poder de processamento. Se você quer trabalhar com imagens de alta resolução, vídeo digital ou modelagem e animação 3D, meu amigo, vai ter que escolher um desses aí. Ou partir para um clone.

Ah, sim, e ainda temos o novo Power Mac 9500/180MP. MP significa MultiProcessado, ou seja, dois chips 604e de 180MHz na mesma caixa, resultando, a grosso modo, no dobro da velocidade de processamento. Atualmente apenas os programas Adobe Photoshop, After Effects, Premiere e Strata Studio Pro tiram proveito dos Macs multiprocessados, mas essa lista deve aumentar.

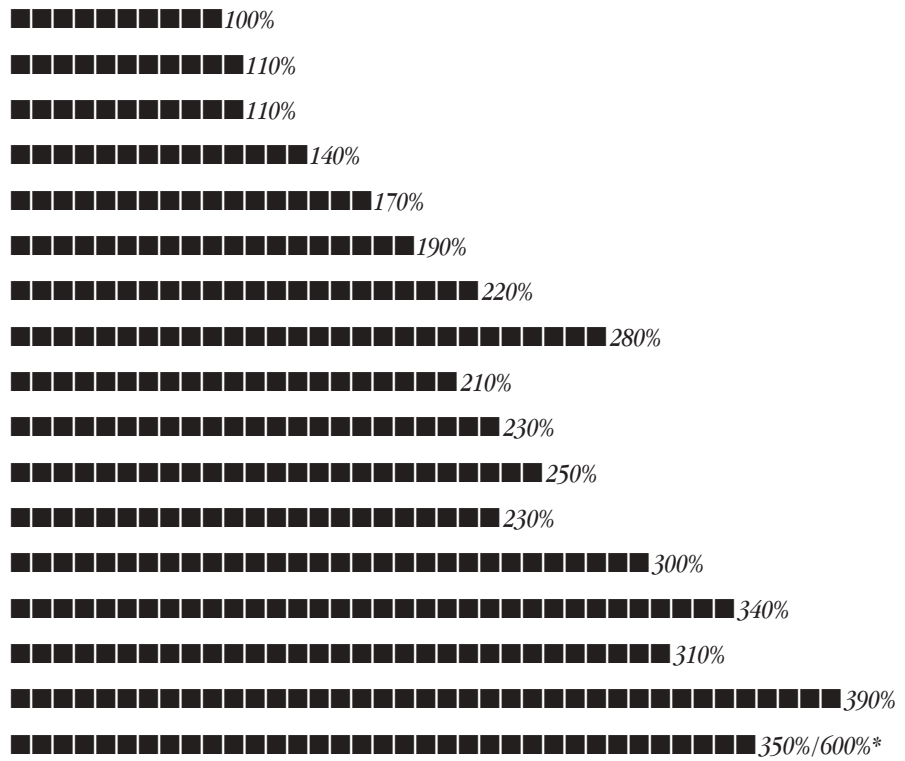
O futuro

Menos é mais. Essa é a estratégia da Apple pra o ano que vem. Reduzir o número de motherboards para dois modelos: um para os modelos low-end outro para os de alto desempenho. Isso não quer dizer que a confusão e o número de modelos vai diminuir. Pelo contrário, pode aumentar. A idéia é diversificar máquinas com o mesmo chassis e carroceria através de bundles com placas PCI e softwares específicos, vendendo soluções focadas em determinadas aplicações, como, por exemplo, um Mac com placa de aceleração 3D para computação gráfica. O PowerPC 604e deverá chegar aos 300MHz e vão aumentar os modelos multiprocessados. Novas tecnologias, como o FireWire, capaz de transmitir dados a taxas de 50Mb por segundo, e o DVD deverão ser embutidos nos novos Macs.

A Apple deve lançar no início do ano um modelo comemorativo de seus 20 anos. Com codinome Spartacus, ela deverá ser um modelo desktop com monitor de cristal líquido e um design totalmente diferenciado.

Quem corre mais?

Compare a velocidade entre Performas e Power Macs



Teste utilizando o software MacBench 3.0, da Ziff-Davis. Performa 5215 utilizado como base de cálculo igual a 10. O resultado é a somatória dos resultados do desempenho de cada modelo em relação à velocidade do processador, de cálculos matemáticos (FPU), acesso à disco e velocidade de vídeo
**valor relativo a softwares que utilizam o multiprocessamento*

Performas x Power Macs

Modelo	Chip (PowerPC)	Clock (MHz)	Bus (MHz)	RAM (min/max) em Mb	VRAM (min/max) em Mb
Performa 5215/75	603	75	37,5	8/64	1/1
Performa 6200/75	603	75	37,5	8/64	1/1
Performa 6230/75	603	75	37,5	16/64	1/1
Performa 6300/100*	603e	100	40	16/64	1/1
Performa 6320/120*	603e	120	40	16/64	1/1
Performa 6360/160	603e	160	40	16/136	1/1
Performa 6400/180/200*	603e	180/200	40/40	16/136	1/1
Power Mac 7200/120*	601	120	40	16/256	1/4
Power Mac 7600/132*	604	132	44	16/512	2/4
Power Mac 8500/120	604	120	40	16/512	2/4
Power Mac 8500/150	604	150	50	16/512	2/4
Power Mac 8500/180*	604e	180	45	32/512	2/4
Power Mac 9500/150	604	150	50	32/768	2/4
Power Mac 9500/200*	604e	200	50	32/768	2/4
Power Mac 9500/180MP*	604e (2)	180	45	32/768	2/4

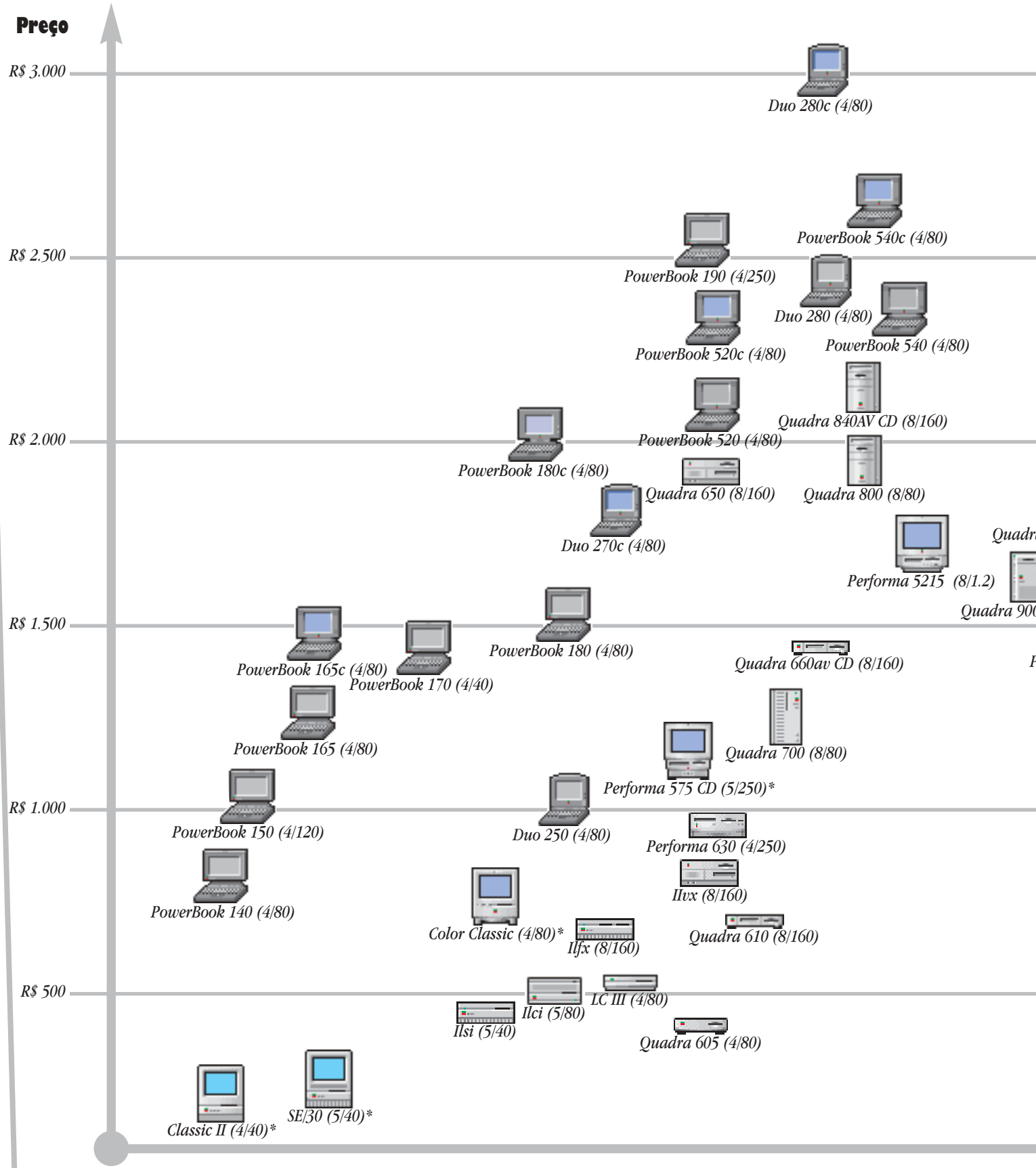
*Modelos importados atualmente pela Apple Brasil

Baias livres	HD (Gb)	CD-ROM	Slots	Modem (kbps)	Ethernet	Preço
0	1	4x	LC, modem*, TV, vídeo in/out	14,4	-	R$ 1.999
0	1	4x	LC, modem**, TV, vídeo in/out	14,4	-	R$ 2.399
0	1	4x	LC, modem**, TV, vídeo in/out	14,4	-	R$ 2.599
0	1,2	4x	LC, modem**, TV, video in/out	14,4	-	R$ 2.199
0	1,2	4x	LC, modem**, TV, vídeo in/out	28,8	-	R$ 3.299
0	1,2	8x	1 PCI, 1 modem** e TV/vídeo	28,8	-	preço não disponível no Brasil
1	1,6/2,4	8x	2 PCIs (7"), 1 modem** e TV/vídeo	28,8	-	R$ 2.900/3.990 (não inclui monitor)
1	1,2	8x	3 PCIs	-	Sim	R$ 4.400
1	1,2	8x	3 PCIs	-	Sim	R$ 5.700
1	1,2	4x	3 PCIs	-	Sim	R$ 5.990
1	1,2	8x	3 PCIs	-	Sim	R$ 6.400
1	2,0	8x	3 PCIs	-	Sim	R$ 8.480
2	2,0	4x	6 PCIs	-	Sim	R$ 7.970
2	2,0	8x	6 PCIs	-	Sim	R$ 8.990
2	2,0	8x	6 PCIs	-	Sim	R$ 10.580

**o slot de modem também serve para conectar uma placa Ethernet

Preços de Macs usados

Os valores neste gráfico são apenas indicativos, baseados em pesquisa feita pela MACMANIA com usuários e empresas que vendem equipamentos usados. Os
(+ R$ 300, um de 14"), apenas a CPU. Para saber o preço exato do seu equipamento, some R$ 0,30 para cada megabyte a mais de espaço em disco e R$ 10,



preços (exceto os modelos integrados) não incluem teclado (+ R$ 100) e monitor
00 para cada megabyte a mais de RAM.



PowerBook 5300 (4/500)



Power Mac 8100/100 (8/500)



Power Mac 7100/80 (8/500)



a 950 (8/230)



Power Mac 7200/75 (8/500)

0 (8/160)

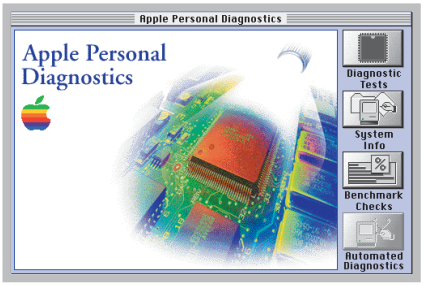


Performa 6200 (8/1.2)



Power Mac 6100/66 (8/350)

Comprar um Mac usado vale a pena?



Evite roubadas usando o APD

Comprar um Mac usado também pode ser uma boa opção se a grana está curta. Macs são famosos por sua durabilidade e confiabilidade (tem gente que até hoje trabalha em Mac Plus). Às vezes vale mais a pena investir em um Power Mac fora de linha com pouco uso do que comprar um Performinha em promoção.

Só existem alguns senões. Pouco a pouco os desenvolvedores estão parando de fazer programas para Macs com chip Motorola 68k. Em breve o próprio sistema operacional só vai rodar em Macs com PowerPC. Mas isso não é problema se você está atrás de uma máquina para escrever textos ou fazer contabilidade.

E sempre há o risco de comprar uma máquina bichada. É raro mas acontece. Tente checar as portas de modem e impressora e rodar alguns programas antes de comprar um Mac usado. Procure rodar também um utilitário como o TechTool, MacOdometer ou o Apple Diagnostics, que dizem, entre outras coisas, quanto tempo a máquina tem de uso e checam a integridade do hardware.

E nunca, em hipótese alguma, pague um centavo a mais por softwares instalados no hard disk.

Desempenho

E os clones?

O mercado de clones no Brasil está na mesma situação do Macintosh há alguns anos atrás. Algumas empresas trazem máquinas sob encomendas específicas de clientes, mas não existem estoques locais, pronta-entrega ou suporte técnico.

Conversamos com vários usuários que compraram clones de Macs de importadores ou mesmo diretamente do fabricante e todos se declararam satisfeitos com o suporte dado por empresas como Power Computing e Daystar. Por outro lado, sabemos que um produto só se torna confiável quando existe um distribuidor autorizado local.

Hoje os principais compradores de clones de Macs são aqueles usuários profissionais que estão sempre atrás do Mac mais rápido disponível. Neste aspecto, os fabricantes de clones estão alguns passos tecnológicos à frente da Apple.

Por ter uma produção bem menor que a Apple, empresas como Power Computing, Umax e Daystar podem adotar mais rapidamente os novos chips PowerPC fabricados pela IBM e Motorola, antes que eles atinjam uma escala de produção suficiente para atender a demanda da Apple. Hoje estas empresas já vendem Macs com chips 603e de 240MHz. A Apple só deverá lançar Performas com essa velocidade no começo de 97.

Os fabricantes de clones também foram pioneiros em adotar tecnologias como memórias EDO, multiprocessamento e aceleração de gráficos 3D.

Atualmente existem cinco fabricantes de clones: Power Computing, Umax, DayStar, Motorola e APS. Atualmente os clones estão centrados em máquinas de alto desempenho. Mas isso deve mudar já no começo de 97, quando estarão disponíveis clones entry-level. Dos cinco concorrentes, somente a DayStar não vai lançar um modelo baseado no PowerPC 603e, com preços começando em R$ 1.400 (EUA). Como os clones tem tradicionalmente produzidos bundles mais interessantes que os da própria Apple, tudo indica que os Performas vão ganhar uma concorrência acirrada.

Maiores Informações:

APS: http://www.apstech.com
DayStar: http://www.daystar.com
Motorola: http://www.mot.com
Power Computing: http://www.powercc.com
Umax: http://www.supermac.com

Onde Comprar:

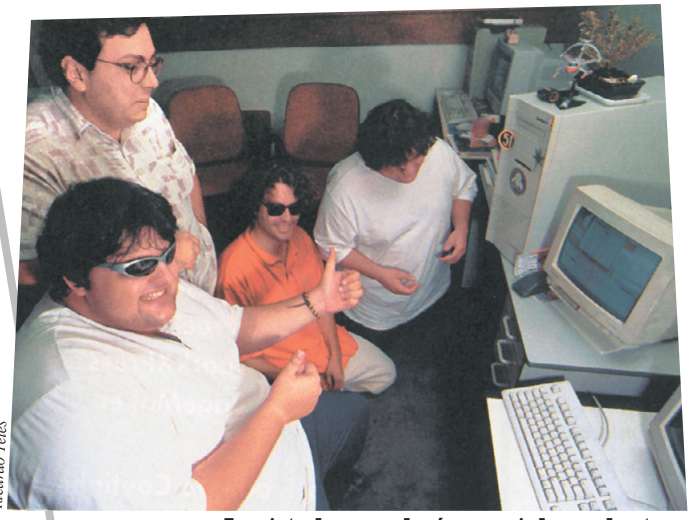
Help Plus: (011) 533-0786
Arte & Imagem: (011) 684-3770

A política de licenciamento da Apple conseguiu pelo menos atingir dois de seus objetivos: a variedade de sistemas oferecidos ao mercado aumentou e os preços de Mac baixaram, equiparando-se a máquinas equivalentes do mundo Wintel. Hoje os preços de clones costumam ser de 20 a 30% mais baixos que os de Macs da mesma velocidade.

As coisas devem esquentar no ano que vem, quando a Power Computing deve lançar finalmente seu clone de PowerBook e chegarem ao mercado as primeiras máquinas com arquitetura PPCP (PowerPC Platform) capazes de rodar o Mac OS e o Windows NT, entre outros sistemas. Será nesse momento que entrarão na brincadeira alguns pesos pesados da indústria de informática como a IBM, que já vem demonstrando em feiras um protótipo seu rodando o Mac OS.

Heinar Maracy
Editor da MACMANIA, pagou US$ 4.000 por um Mac que hoje vale menos de US$ 500, mas não se arrependeu.

PLANETA MULTIMÍDIA



Ricardo Teles

Aqui todo mundo é magrinho, a lente grande-angular é que distorce muito

Especializada na produção digital de filmes e multimídia, a Planeta Multimídia adquiriu recentemente uma estação Daystar Genesis MP, com dois chips PowerPC de 180 MHz, 128 Mb de RAM e dois discos de 4 Gb. A Genesis está sendo utilizada para aplicar efeitos em vídeo com o Adobe After Effects e edição com o Media 100.

"É mais rápido que qualquer outra máquina que eu já vi", diz Alexandre Boëchat, diretor da Planeta. "Comparamos o desempenho do Photoshop nela com o de outras máquinas, como um Power Mac 8500 e um Pentium 166 MHz e o resultado foi, no mínimo, duas vezes mais rápido".

"O rendering no After Effects se tornou uma coisa civilizada e o Photoshop 4.0 está voando baixo. Jogar Marathon, então, é uma maravilha". A única restrição feita pelo pessoal da Planeta à máquina da Daystar é em relação à estabilidade do sistema operacional. "O Mac OS na Genesis dá uns paus inexplicáveis. O sistema ainda não está totalmente redondo para trabalhar com multiprocessadores".

BUREAU EPS

O bureau de pré-impressão EPS decidiu investir em máquinas da Power Computing por considerar que elas possuíam uma relação preço/performance melhor que as da Apple.

"Compramos um PowerTower 225 porque era o topo de linha na época, quando o Mac chegava no máximo a 180MHz", diz Marck Nakahara, sócio-gerente da EPS.

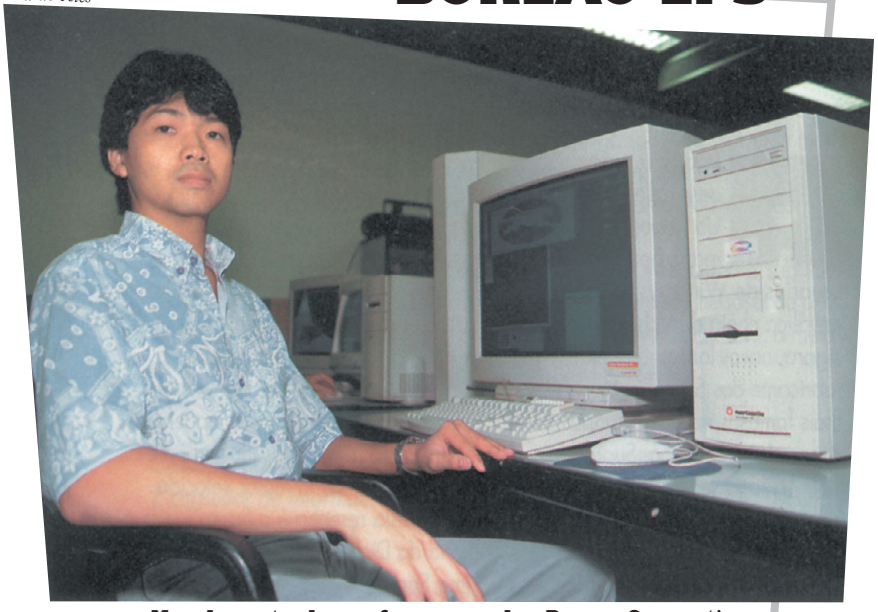
A princípio, o PowerTower foi utilizado como RIP de uma imagesetter. Mas como ele acabava ficando com tempo ocioso, acabou sendo passado para a área de tratamento de imagens.

"Acompanhamos testes e vimos demonstração das máquinas multiprocessadas em feiras e chegamos à conclusão de que elas ainda não estão rendendo o que deveriam", diz Marck.

Quanto ao suporte, Marck se diz satisfeito com a Power Computing, de quem comprou diretamente seu computador e pretende comprar mais dois.

"Tivemos um único problema, com a placa de vídeo, mas a Power Computing nos enviou uma nova em duas semanas depois do primeiro contato, antes mesmo de enviarmos a peça defeituosa para eles".

Ricardo Teles



Marck gosta da performance dos Power Computing mas não bota muita fé no multiprocessamento

PROGRAMAR EM HTML É PRECISO?

Softwares para a produção visual de páginas de Web chegam à maioridade

É possível editar HTML sem precisar conhecer HTML, mas isso todo mundo já sabe. Hoje, já estamos na segunda etapa, a de decidir entre qual dos produtos existentes é o melhor para se investir. E a dúvida fica entre o Adobe PageMill e o Claris Home Page, agora que ambos ganharam força com suas versões 2.0.

Os dois programas já estão bem maduros, mas não podem ser considerados completos para quem quer produzir HTML profissionalmente. Porém, mesmo para esse público, com certeza os dois são uma mão na roda. Para quem quiser conhecer, é possível fazer um donwload de versões demo na própria Internet.

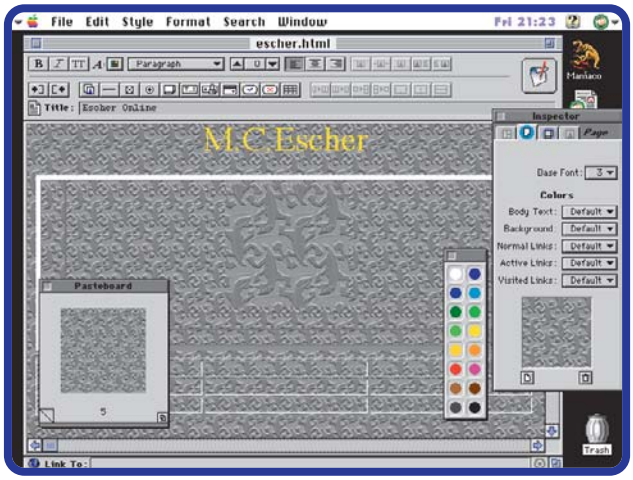
Os dois são muito parecidos, o que um tem de melhor de um lado o outro ganha do outro. Falando sobre Drag & Drop por exemplo, o PageMill aceita links vindos diretamente do Netscape e também aceita Drag & Drop em seu editor HTML. Em compensação, qualquer texto delimitado por tabs, ao ser jogado no Claris (via Drag & Drop ou Copy/Paste), automaticamente vira uma tabela, enquanto no PageMill isso só funciona com Copy/Paste vindos do Excel.

Se você é um usuário que não quer saber de nada, mas nada mesmo, não vai precisar aprender a mexer em outros programas para fazer um site básico. Mas, se você quer fazer algo um pouco mais organizado, é melhor tomar alguns cuidados.

CONVERSÃO DE IMAGENS

Um deles é em relação às imagens. Os dois programas convertem automaticamente PICTs em um formato aceito na Web (GIF ou JPEG). Mas, como já era de se esperar, a conversão não é aquela coisa. Se você quer ter imagens boas e pequenas, vai precisar usar programas próprios para isso. Assim, você vai poder extrair os resources e cores desnecessárias que tornam suas imagens gigantescas.

Apesar dos dois estarem preparados para aceitar os já tradicionais plug-ins do Netscape, ainda não se comportam como deveriam. A melhor maneira ainda é deixar os plug-ins para o final, esperando algumas bombas e congelamentos tanto no PageMill quanto no Home Page. Mesmo HTMListas profissionais também podem se beneficiar dos dois produtos. Existem muitas tarefas que eles fazem com mais facilidade do que qualquer outro programa.



O PageMill foi o primeiro, mudou bastante mas continua fácil de usar

Fazer algumas coisas em HTML na mão pode ser chato e trabalhoso. Nada o impede de usar um programa WYSIWYG para criar alguns Tags e depois finalizá-lo em um editor de HTML como o BBEdit ou mesmo em um processador de texto, digitando linha por linha o seu código.

Fazer tabelas, por exemplo, não é uma tarefa muito digna, principalmente se a sua vai ter especificações de tamanho, alinhamento ou cores.

Tanto o PageMill quanto o Home Page tornam essa tarefa bem fácil, possibilitando criar com facilidade tags imprescindíveis para a diagramação como ROWSPAN e COLSPAN (para criar tabelas onde os campos se agrupam com outros).

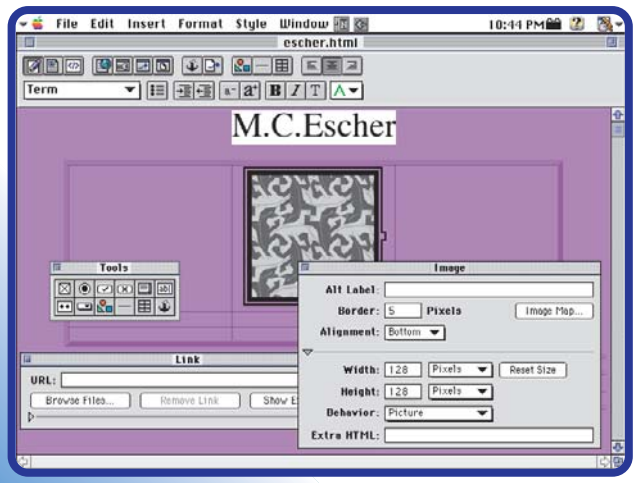
Os dois também possuem ferramentas para criar botões, box de texto e outros comandos necessários para a confecção de formulários.

Criar Frames também não é uma tarefa divertida. Apesar do Claris Home Page dar conta do recado, é muito mais agradável lidar com Frames no PageMill. É só dar um Split na página e sair editando em frames. Depois, salve os frames e use o comando "Save Frameset" para salvar a diagramação dos frames.

Os dois criam ImageMaps client-side, o que poupa o trabalho de usar outros programas, como o WebMap, para conseguir as coordenadas corretas. Apesar do Home Page precisar abrir uma nova janela para editar as coordenadas, seu campo para editar a URL é mais prático que o do PageMill. Tudo isso sem contar com o fator acentuação, a pior tarefa para quem pretende fazer um site inteiramente na mão. Com o PageMill e o Claris Home Page, é só dar um Copy/Paste vindo do seu editor de texto que toda a acentuação será convertida para HTML.

Em ambos os programas, é possível escolher qual o LineBreak a ser salvo, assim você não vai precisar converter o seu texto para ser aceito sem problemas em servidores Mac, Unix ou Windows.

O PageMill faz ainda uma estatística de download que, apesar do velocímetro não estar aferido para os valores de quem mora no Brasil, ajuda a descobrir rapidamente o tamanho da sua página em Kbytes.



O HomePage é bom mas não mostra o background no modo preview

EMPATE TÉCNICO

Resumindo, os dois são ótimas alternativas para quem produz sites para Web. Agora na versão 2, já estão maduros o bastante para ajudar o mais exigente dos profissionais.

Da mesma forma que FreeHand e Illustrator (ou QuarkXPress e PageMaker) têm seus ardorosos defensores, esta dupla de editores de Web deve gerar também suas torcidas. Cada qual tem suas características próprias, vantagens e desvantagens, mas, na hora de usar mesmo, a gente pega o que simpatiza ou acha mais prático. A vantagem é que você pode retirar ambos da Internet para experimentar e ver qual se adapta melhor ao seu trabalho. M

RICARDO REIS CAVALLINI
Consultor de computação gráfica nas áreas de DTP e Interactivity.
e-mail: ricardo_cavallini@caps.com.br

UMA IMAGEM VALE MIL DISQUETES

Um bom macmaníaco se conhece pelo modo que ele copia disquetes

Você acabou de comprar seu primeiro software comercial. O manual diz que, para sua proteção, você deve fazer uma cópia dos disquetes e guardar os originais. Mas como fazer essas cópias?

Um macmaníaco inexperiente arrastaria o conteúdo do disquete para o HD e depois copiaria tudo de novo para outro disquete. Não é uma forma muito elegante de fazer isso. Como tudo na vida e no Mac, existe uma maneira certa e uma errada de se fazer as coisas. E a maneira certa de se copiar disquetes se chama disk image.



O DiskCopy vem com o sistema operacional

IMAGENS EM AÇÃO

Um disk image (imagem de disco) é um documento contendo a cópia exata de cada setor de um disquete. Uma espécie de disquete virtual. Normalmente, o formato de arquivo image é utilizado quando se quer duplicar um disco e assegurar que o conteúdo da cópia será idêntico ao original. Alguns programas de instalação só funcionam se rodados a partir do disquete original. Ou seja, se você copiá-lo à maneira dos pokaprátikas, ele não vai funcionar.

Para utilizar imagens de disquete, é preciso ter o programinha que cria arquivos nesse formato. Existe um grande número de utilitários que permitem criar, ler e manipular imagens de disco.

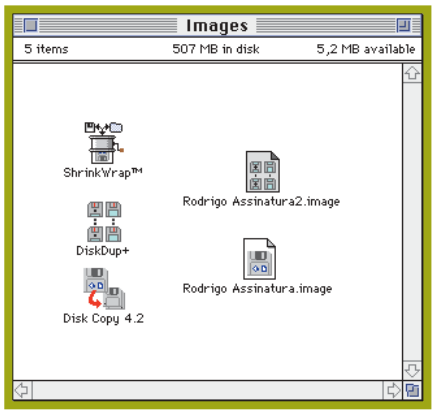
O processo é o seguinte: você põe o disquete no drive e o programa de imagens lê o que está dentro dele e guarda na memória RAM. Aí você tem duas opções:

1 - Cuspir o disquete original, enfiar outro no drive e fazer uma cópia idêntica;

2 - Criar um documento no seu disco



O DiskDup permite automatizar cópias múltiplas



Alguns ícones de programas e arquivos image

CONHEÇA OS PRINCIPAIS PROGRAMAS DUPLICADORES DE DISCO

DiskCopy 4.2 - No momento, o único utilitário de disk image com suporte oficial da Apple. Vem no CD do sistema operacional. Existe também uma versão 5.0 não oficial do programa, ainda em desenvolvimento. Ela reconhece dois novos formatos de image, o disk image compactado e o auto-expansível, que pode descomprimir e salvar arquivos em disquete automaticamente. O uso dessa versão não é encorajado pela Apple.

DART 1.5.3 - Versão melhorada do DiskCopy 4.2, que traz interface Drag & Drop e novos formatos de imagem, compressão RLE e LZH.

ftp://ftp.support.apple.com/pub/apple_sw_updates/US/mac/utils/dart_1.5.3.hqx

Shrink Wrap 2.1 - O melhor programa shareware para criar imagens disponível no momento, com suporte total ao Drag & Drop. Criado pelo programador Chad Magendanz monta e converte uma variedade de images para volumes de todos os tamanhos, incluindo o novo formato auto-expansível. Reconhece inclusive imagens de discos de PC no formato *.ima*. Comprado pela Aladdin Systems, deverá ser transformado em programa comercial no ano que vem.

http://www.halcyon.com/shrinkwrap/download.html

Norton Floppier 3.2 - Duplicador e formatador do Norton Utilities 3.2, não suporta o formato da Apple, apenas seu formato proprietário.

DiskDup+ 2.7 - Shareware que cria imagens em formato próprio e conta com opção de ignorar parte do disco danificado ou sem uso e copiar image de disco de dupla densidade (800Kb) em mídia de 1,4Mb. Há a versão comercial, o DiskCopy Pro, que funciona em mídias removíveis de espaços maiores que disquetes.

ftp://mirror.aol.com/pub/info-mac/disk/disk-dup-plus-27.hqx

MacTools FastCopy 4.0 - Tem as mesmas funções do Norton Floppier, mas suporta image files do DiskCopy, além de seu próprio formato image.

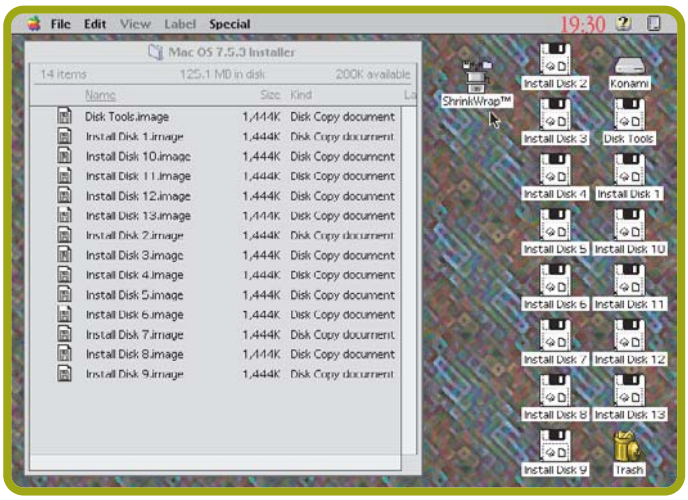
rígido que guarda uma representação do disquete para ser utilizada posteriormente, a tal disk image.

Com o mesmo programa você pode pegar uma imagem de disquete e montá-la no Desktop. Ela vai aparacer e funcionar como se um disquete estivesse inserido no drive. Você pode inclusive montar quantos disquetes virtuais quiser no Desktop, desde que tenha memória RAM suficiente. Imagens de disquetes de 1,4Mb são mais comuns, mas o conceito vale para discos de qualquer tipo e capacidade.

OUTRAS VANTAGENS

Imagens montadas oferecem diversas vantagens, menos óbvias mas igualmente importantes. É possível usar um disquete virtual como drive temporário – uma espécie de RAM Disk (disco de RAM) instantâneo. Ao contrário dos RAM Disks, volumes montados por utilitários de imagens podem ser criados e destruídos a qualquer momento, sem precisar restartar a máquina.

É bom lembrar que alguns instaladores não funcionam com disk images. Eles são espertos o bastante para descobrir se estão sendo rodados a partir de um disquete real e, se não, forçam o fim do programa, provavelmente para tentar impedir pirataria. Mas alguns desses instaladores funcionam se você copiar as imagens para disquetes de verdade.



Um Mac com treze drives de disquete? Não, apenas o poder das disk images

Images são também o meio mais prático de copiar disquetes e para transferir aqueles antigos becapes em disquete guardados em caixinhas para uma mídia mais moderna. Um bom utilitário de disk image pode reduzir uma montanha de disquetes a arquivos em mídias removíveis, como cartuchos Zip, SyQuest ou CD-ROM. Com isso, você ganha tempo, eficiência e um monte de porta-copos pretos quadradinhos. **M**



MODEM SUPRASONIC 336V+

O melhor modem que o seu dinheiro pode comprar

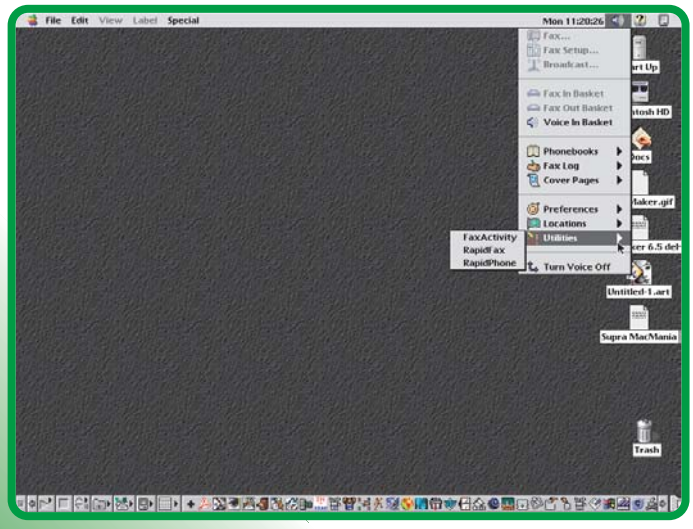
Até pouco tempo atrás, os modems de Macs deixavam muito a desejar em relação aos seus equivalentes de PC. Enquanto a US Robotics e outras empresas produziam modems cada vez mais rápidos e eficientes para nossos opressores concorrentes usuários de Windows, o pessoal do Mac continuava na base da caixinha metálica cheia de leds a baixas velocidades e qualidade discutível.

Agora, novos lançamentos trazem uma nova perspectiva. A Diamond-Supra, fabricante dos SupraFaxModem para Macintosh, provavelmente os modems mais famosos entre os usuários de Mac, lançou recentemente novos modelos de modems: a linha SupraSonic. Primeiramente, os modelos SupraSonic 288V+, logo seguidos pelos modelos Sonic de 33,6 kbps, a maior velocidade de modems atualmente. O modelo testado nesta resenha é o SupraSonic 336V+, o modem convencional topo de linha da Diamond-Supra.

O SupraSonic, à primeira vista, é o mesmo SupraFaxModem que nos persegue desde as versões de 14,4 kbps, como a famosa 144LC. A mesma caixinha metálica, só que agora pintada em um preto fosco mais elegante e apropriado, ganhou também uma pequena tela de cristal líquido de 32 caracteres e duas linhas de texto. A vantagem dessa tela é principalmente a facilidade de leitura. Quem se lembra dos primeiros modems da Supra, como o já citado SupraFaxModem 144LC, sabe o quanto é difícil a leitura e interpretação daqueles ledzinhos que ficam acendendo e apagando a todo momento. Com o novo LCD, é possível ler claramente sobre o status do modem. A telinha mostra o protocolo de conexão (V32, V34 etc.); a velocidade de recebimento e transmissão de dados, se a correção de erro está ativada (LAP-M) e também a compressão de dados (V.42 bis).

Há somente dois leds bem grandes (parece que ouviraram nossas preces): RD (Receiving Data), que acusa quando o modem está recebendo dados, e SD (Sending Data), quando o modem está enviando dados. Está tudo ai, como nos modems antigos. Só que a leitura ficou muito mais fácil e adequada. Você não se confunde com aquele monte de luzinhas piscando e consegue determinar exatamente como está sua conexão em uma breve leitura.

O Supra funciona em Macs a partir do chip 68020 até PowerMacs.



Um providencial ícone na barra de menu do Finder põe telefonia no seu Mac

Ricardo Teles



O Supra vem com um lindo telefone de telemarketing para liberar suas mãos

SINOS E APITOS

Além disso, não podemos esquecer os frufrus. O SupraSonic 336V+ traz três softwares com ele: o MicroPhone LT; um programa de conexão entre computadores em modo terminal (texto); o FAXcilitate, para envio e recebimento de fax; e o Supra VoiceMail, que gerencia quase tudo, mas também permite enviar voice-mails (alguns softwares de e-mail para Internet suportam voice-mails), fazer ligações telefônicas comuns e, como conseqüência, serve também como secretária eletrônica.

Para usar a parte de telefonia do modem, a Supra ainda te dá de brinde um headset muito legal. Para quem não sabe, headset é essencialmente um fone de ouvido que tem uma haste flexível com um microfone na ponta, o que permite fazer ligações telefônicas e manter as mãos livres para apalpar o que bem entender.

O Supra VoiceMail aparece no seu Mac na forma de um ícone de autofalante no topo direito da tela do Mac na barra de menu, entre a hora e o ícone do Apple Guide, como você pode ver na foto da tela. Por ele, você controla toda a parte de fax e telefonia, sendo possível acionar todos esses comandos pelo programa que você está usando, como por exemplo o Claris Works ou o Word.

Não podemos deixar de comentar o fator principal no mundo da Internet: velocidade. 33,6 kbps pode não ser exatamente "instantâneo", mas é o mais rápido que um modem pode chegar atualmente. Se você tem um bom provedor e uma linha com discagem tone vai notar a diferença. Nos testes consegui velocidades de transferência de dados no Netscape de até 4 k/segundo bastante estáveis, com uma média de 3.2 a 3.5 k/s com relativa facilidade.

Entretanto, quando se trata de Internet, você vai ver que não é raro estar conectado a 28,8 kbps ou mais e mesmo assim carregar páginas na Web a passos de tartaruga. Daí vem a vantagem dos dois leds SD e RD acima citados – embora conectado a uma alta velocidade, você pode não estar recebendo dados, o que evidencia um servidor ou um link sobrecarregado (ou com problemas de roteamento).

Obviamente que, para obter o máximo de seu modem, você vai precisar de um provedor que possua modems de 33,6, o que não é tão comum assim.



A qualidade das linhas também não ajuda. Dificilmente consegui estar recebendo e enviando dados a 33,6 kbps reais por mais de 5 minutos. A velocidade costuma cair e estabilizar-se entre 28,8 e 31,2 kbps. É comum em altas velocidades a linha cair e perder a conexão. É bem verdade também que os modems mais rápidos e mais modernos também são mais confiáveis em velocidades mais baixas. O SupraSonic 336 mostrou-se perfeitamente estável em conexões a 19,2 kbps, dando inveja aos modems mais antigos de 14,4.

E tem mais: os novos modems, a partir dos modelos de 28,8 kbps possuem a tecnologia "Flash ROM", que permite upgrades de seus comandos básicos, ou "seu sistema operacional". Vez por outra, a Supra disponibiliza em seu site na Internet um programinha de update de Flash ROM que otimiza os comandos do modem, aumentando a estabilidade, melhorando as conexões e eventualmente até aumentando a velocidade real do modem. Recentemente, a Supra disponibilizou um update que permitia aos modems de 28.8 kbps atingir 33,6 kbps. Consulte o site da Supra http://www.supra.com para maiores informações sobre modelos.

A PALAVRA FINAL

Parece que dessa vez o salto qualitativo foi grande. E tudo isso por apenas US$ 399 (preço no Brasil, sem a fonte de força; US$ 289 nos EUA), mais barato do que os modems similares de outras empresas. Saímos na frente de novo até dos malditos PCs, que não têm a facilidade de um menu na tela como o Supra VoiceMail.

Para usuários do GeoPort, nem se fala. Muita gente se mantinha nesta solução por causa do Megaphone, que também tinha características de telefonia exclusivas, porém limitadas na versão não registrada. O modem da Supra já traz tudo isso, por um preço razoável.

Além disso, é preciso lembrar que o GeoPort não é exatamente um modem, mas um adaptador que utiliza as capacidades internas dos PowerMacs e Macs AV para emular as funções de um modem via software. Por esse motivo, ele arrebata uma boa fatia de processamento e dificilmente chega à velocidade prometida, ficando sempre um pouco abaixo. Mais um ponto a favor do SupraSonic.

Enquanto você não liga seu Mac direto à TV a cabo a velocidades supersônicas, pelo menos vai poder brincar de aviãozinho com seu headset de piloto de avião a bordo de seu Supra preto fosco. E se serve de consolo, à metade da velocidade teórica de um link de 64k da Embratel.

Já é alguma coisa. **M**

CARLOS EDUARDO WITTE

É consultor de informática na área de computação gráfica.

witte@alphanet.com.br

witte@uol.com.br

http://www.geocities.com/SiliconValley/Park/4849/witte.html

ONDE ENCONTRAR:

Caps: (011) 5505-1699

MacZone: 0800-13-0003

MTROPOLIS 1.1

Programa de autoria multimídia é o mais novo concorrente do Director

Até alguns meses atrás, quem quisesse desenvolver um título multimídia com padrão profissional não teria muitas opções, ou utilizava o Authorware, um software muito caro para um simples desenvolvimento multimídia, ou o Director, o mais recomendado na razão custo/benefício. É claro que existiam outros softwares, outras plataformas, mas estamos falando dos autores profiças, em uma plataforma idem.

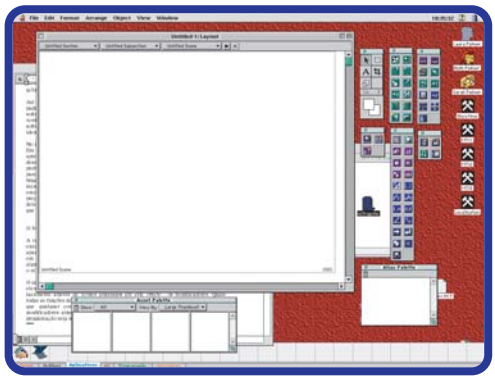


Figura 1

No início desse ano, foi lançado no mercado o mTropolis (lê-se Metropolis), versão 1.0. Era um software que, como todos outros que se encontram em uma versão inicial, apresentava muitos bugs, mas tinha uma idéia revolucionária para o desenvolvimento de títulos: o desenvolvimento orientado a objeto. O único problema deste software era o preço: mais de US$ 4 mil. Com esse preço, parecia que eles estavam buscando o mercado corporativo e desejavam somente brigar com o Authorware.

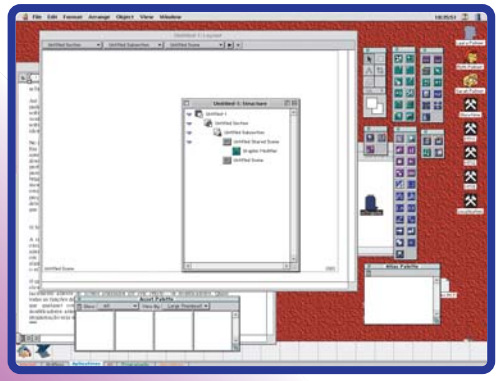


Figura 2

Mas em outubro passado uma nova versão apareceu no mercado. Com ela os bugs foram corrigidos, novas funções acrescentadas (poucas empresas acrescentam tantas coisas em uma versão de correção de erros) e o preço despencou para pouco mais de US$ 1 mil, mostrando que agora o alvo era o Director. Com tudo isso, quem ganhou foi o desenvolvedor, que agora tem dois softwares brigando pelo mercado de autoria.

O SOFTWARE

A interface do mTropolis consiste em uma barra de ferramentas, o banco de objetos (Asset), algumas barras de comandos – os chamados modificadores – e uma janela principal, onde os objetos executam suas ações. Esses objetos podem ser vistos de três formas diferentes: como irão aparecer em uma janela (figura 1), em forma de listagem de elementos (figura 2) e em layers (figura 3). Há também o editor de animações, o mToon, que veremos melhor abaixo.

Os objetos são arrumados de uma forma bem interessante. As telas podem ser divididas em Projeto, Seção, Subseção e Cenas. Dentro de Cenas, temos ainda mais uma divisão que pode conter elementos que são usados em todas as Cenas de uma determinada Subseção. Para entender melhor essa divisão, poderíamos falar que o Projeto, por exemplo, seria um CD sobre o universo, as seções seriam os sistemas solares conhecidos, as Subseção, os Planetas, e as cenas, o material referente a cada um deles. Isso faz com que nossos projetos fiquem bem organizados. (figura 4).

Podemos trabalhar com até 999 objetos ao mesmo tempo em uma cena. Eles são dispostos em layers, sendo que o layer 2 sobressai ao 1, o 3 ao 2 e assim por diante, conforme podemos ver na figura 3. Além desses objetos serem colocados em layers, eles ainda podem ficar contidos estruturalmente dentro de outro objeto. Isso faz com que um objeto se torne um "filho" deste objeto e como tal, pode carregar todas as características do "pai". O que significa que, se o pai se movimenta pela tela, seu filho vai se movimentar junto.

O que mais impressiona no mTropolis é sua facilidade de autoria. Cada elemento que

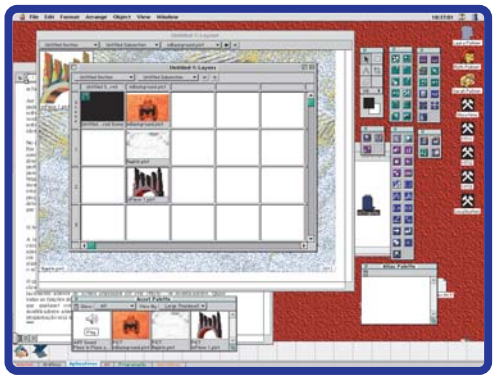


Figura 3

aparece na tela tem seu próprio comportamento (que pode ser um comportamento único, um comportamento compartilhado com vários ou somente com seus pais), que pode ser criado facilmente através de ícones arrastados até este objeto – os modificadores. Estes modificadores não são nada mais do que comandos pré-definidos para determinadas funções, como, por exemplo, tocar um som ao click do mouse, mudar a cor de um botão quando passamos o mouse por cima, comparações de atributos etc.

Todos os comandos desejados se encontram em paletes de modificadores, e podem ser agrupados em um determinado objeto (figura 5), ou até mesmo criar um novo comportamento através da junção de vários modificadores. Esse comportamento pode ser utilizado em diferentes objetos, agindo conforme a situação deste objeto (figura 6). Todas as funções necessárias à execução do comando de um modificador são apresentadas em uma janela. É possível modificar esses parâmetros

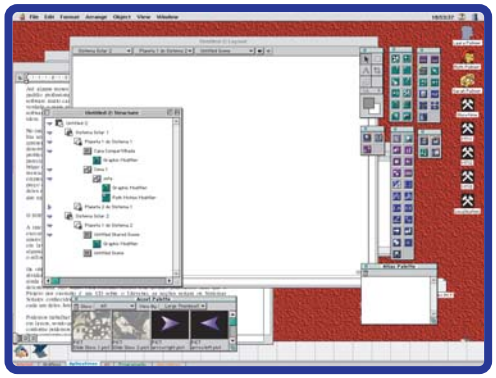


Figura 4

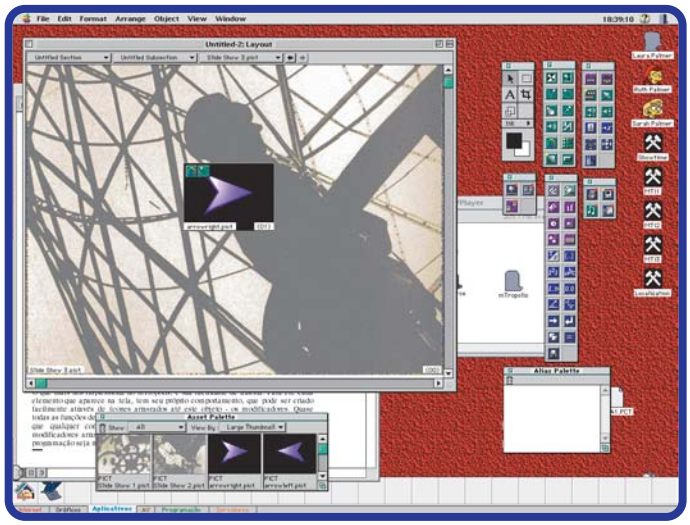


Figura 5

(figura 7) de uma forma muitos simples.
Quem pensa que com isso está livre dos comandos e programações está enganado. O "mini script" é um modificador para editar uma linguagem muito parecida com o Lingo do Director. Calma, não precisa se assustar. Esses comandos estão restritos a algumas funções matemáticas e um ou outro comando, nenhum deles muito utilizado com freqüência em trabalhos comuns.
Para aqueles que acham que esses modificadores ainda são poucos para toda a sua capacidade de desenvolvimento, o mTropolis ainda traz toda a documentação necessária para que você possa gerar seus próprios modificadores utilizando, por exemplo, o CodeWarrior em C++.

MTOON

Muitos conceitos têm que mudar na cabeça daqueles que estão acostumados com o estilo linear de trabalho do Director. Um dos principais conceitos é o de animação de objetos. O

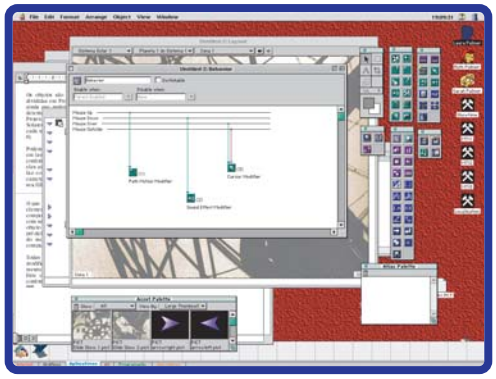


Figura 6

mTropolis apresenta um editor de animações conhecido como mToon. Com ele você pode pegar qualquer seqüência de objetos e transformá-los numa animação. A vantagem de se trabalhar com uma animação é que ela se comporta como se fosse um objeto, e, como tal, temos o controle do elemento que desejamos mostrar, ou que faixa de elementos, que velocidade, quando, onde, como etc.
Por exemplo: você quer que um botão roxo fique amarelo quando o mouse passar por cima dele, volte a ficar roxo quando ele sair, fique branco quando for apertado e fique verde ao soltar. Para isso, poderíamos ter um mToon com quatro objetos – um verde, um roxo, um branco e um amarelo, que em determinadas situações muda o objeto a ser visualizado.
Como é permitido trabalhar com faixas de visualização de um objeto, é possível dar nomes a estas. Exemplo: executar uma faixa de áudio quando o objeto estiver em um determinado ponto da tela e outra faixa para outro local da tela – ótimo para animação de objeto sobre uma determinada linha com várias direções.

A PALAVRA FINAL

Além dessas inovações, o mTropolis ainda apresenta funções que facilitam nosso trabalho. Uma das principais é a possibilidade de abrir vários documentos ao mesmo tempo e poder utilizar, no trabalho "B" o mesmo comando gerado para um determinado objeto do trabalho "A". Só é preciso arrastar o comando para o novo objeto e ele se incumbe de fazer os acertos.
Existem várias funções muito úteis no mTropolis. É possível gerar um "executável" tanto para Macintosh como para Windows, sem precisar trabalhar no PC. O mesmo software no Mac, permite gerar players para outras plataformas. A facilidade de trabalho com o QuckTime VR: não é preciso saber trabalhar com Xobjects para desenvolver um título que contenha filmes neste padrão. O tempo ganho no desenvolvimento de projetos é de mais ou menos 25% do tempo necessário para o mesmo projeto no Director. Como no Shockwave do Director, há a possibilidade de converter os filmes para Internet, através do plug-in mPire.
Mas existem alguns pontos negativos, que acredito que estarão resolvidos em uma próxima versão. A parte de impressão é muito fraca, não é possível executar um software externo, faltam funções para acessar bancos de dados e – um dos principais – os players finais são gerados em cima do projeto total. Com exceção dos filmes QuickTime, todos os outros elementos são agrupados dentro do projeto, fazendo com que o player de cada plataforma fique muito grande, quase impossibilitando que se gere um CD híbrido, por falta de espaço.

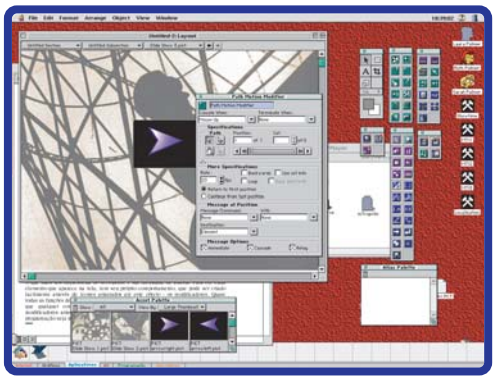


Figura 7

No contexto geral, os pontos negativos são pequenos perto dos pontos positivos. É um software que promete muito e muita gente ficará tentada a mudar de software. Ou seja, a velha e boa concorrência, que sempre existiu entre os softwares de DTP, finalmente chegou ao terreno da multimídia. M

LUIZ FERNANDO DANIELLO DIAS
Trabalha na Ciclo Graphics e desistiu de ficar rico, pois não tem novas tecnologias a explorar.

MTROPOLIS 1.1
mFactory
Cad Tecnology: (011) 829-8257.
Configuração: Power Mac ou 68040, 7.1 ou superior, drive de CD, 8Mb de RAM.
Preço: US$ 1.195. Upgrade para usuários de Director: US$ 695.

Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

MÚSICA NO SIMPLETEXT

Existe uma maneira de colocar uma faixa de música para tocar sempre que inicializar seu Mac, mesmo sem ter um CD de áudio no drive, utilizando apenas o SimpleText. Siga os passos abaixo.

1- Coloque o CD de áudio no drive de CD-ROM. Abra o SimpleText, dê Open e navegue até encontrar o CD.

2- Escolha a faixa desejada e clique em Convert.

3- O SimpleText abrirá o arquivo como Track # Movie. Mude o nome para *Intro* ou qualquer outro e clique no botão Options.



Salve como "Intro", "Baianagem" ou outro nome

4- Altere os Settings de acordo com a qualidade de som que você deseja (quanto maior a qualidade, maior o tamanho do arquivo). Mexa nos slides da faixa Audio Selection para alterar o início e o fim da faixa, se você não quiser que ela toque inteira. Você pode também alterar os valores dos campos Start e End. Clique OK.

5- Clique no botão Desktop e depois no Save.

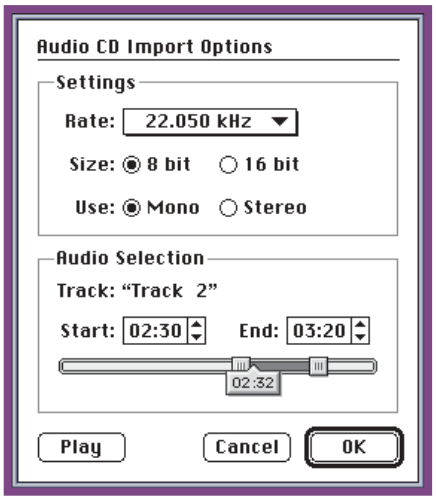
6- Clique em Save e, se quiser ouvir a faixa, execute-a apertando o botão de Play na barra de QuickTime Movie que surgirá no SimpleText.

7- Arraste o arquivo do seu desktop para a pasta Startup Items em seu System Folder. Agindo assim, você ouvirá a faixa após a inicialização. Se você quiser ouvi-la durante a inicialização, renomeie o arquivo como Startup Movie e deixe-o solto dentro do System Folder (desta vez não o coloque na pasta Startup Items). Pronto! Sua música favorita será executada toda vez que inicializar seu Mac.

Alexandre Fontoura/Manaus-AM



Escolha qual faixa você quer converter



Essa dica é simplesmente do balacobaco

DISTORCENDO PINTURAS



Para aplicar efeitos de distorção com qualquer ferramenta do Painter 4.0, selecione a ferramenta, mude o Method Category em Drip (menu flutuante Brushes) e arraste o slider de Opacity para zero e o de grain para 100% (menu flutuante Controls/Brushes).

Ricardo Cavallini

EXPRESSO QUEBRADO



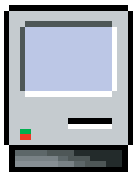
Situação comum: você abre seu Expresso para consultar sua agenda de telefones ou lista de tarefas e o programa não consegue abri-la de jeito nenhum. O que fazer? Depois de um pau federal com o Expresso aberto, alguns documentos do programa podem ficar corrompidos. Para consertá-los, você precisa selecionar a opção Rebuild no menu File. Na janela de Open, escolha Show All e tente abrir o arquivo corrompido. São boas as chances de que o programa conserte o arquivo e tudo volte ao normal.

DANÇA DAS TECLAS



Talvez a mudança mais inesperada do Photoshop 3.0 para o 4.0 tenha sido a inexplicável troca de vários comandos de teclado. Na versão 3, para mover uma seleção sem mover o conteúdo, arrasta-se com a tecla ⌘ pressionada; na versão 4, basta arrastar. Em compensação, para mover a seleção normalmente na versão 4, é obrigatório apertar ⌘ ou clicar a nova ferramenta de setinha. Em ambas as versões, para copiar uma seleção pressiona-se Option no momento de começar a arrastar.

ATUALIZANDO O SISTEMA



Eis aqui a melhor maneira de instalar o Update 2.0 no seu Mac:

1- Antes de instalar o Update 2.0, faça um Clean Install do seu system presente – System 7.5 ou 7.5.2. O 7.5.1 não possui Clean Install, portanto, faça a partir do System 7.5.

2- Instale pelo Custom Install qualquer componente que você use que não foi incluído durante o Clean Install.

3- Agora o Update 2.0: com as "Extensions On", rode o Easy Install do 7.5.3.

4- Use a instalação Custom se você ainda necessitar de outros componentes que não foram instalados.

5- Ache os arquivos preferences que você quer manter e mova-os do velho System Folder para o novo.

6- Restarte o Mac.

André Luiz/Goiânia- GO

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

VISION 3.01

Um bom programa para os arquitetos musicais

Certa vez, o grande filósofo alemão Arthur Schopenhauer afirmou que arquitetura é música congelada. Invertendo a ordem dos fatores, podemos dizer que música é arquitetura no estado líquido. E não foram poucos os arquitetos que puseram o pé numa roda de samba para fazer um sonzinho, como Yanis Xenaquis e Herbert Viana, entre outros.

A analogia com a arquitetura é para introduzir a família de softwares que podemos chamar de "o CAD da música": os seqüenciadores (sequencers). Desde as primeiras versões que rodavam num velho e fiel Apple II até os dias de hoje, muita coisa aconteceu. Para começar, a limitação de quatro trilhas de eventos passou para infinitas. A edição dos eventos MIDI se tornou cada vez mais intuitiva, incorporando o auxílio de recursos gráficos. E entre tantas outras coisas, a possibilidade de incorporar gravação e edição de áudio digital no mesmo ambiente dos eventos MIDI. Dessa grande família que compõe os sequenciadores, o Vision 3.01 da Opcode chega falando alto para ocupar o seu lugar. E como todos os outros, utiliza a metáfora da régua de tempo horizontal com os canais de eventos dispostos na vertical. Os eventos podem ser de dois tipos: MIDI e de áudio digital.

Nunca é demais lembrar que os eventos MIDI são informações codificadas que irão acionar sintetizadores, em geral externos ao Mac, conectados a ele através de uma interface MIDI. Para inserir os eventos MIDI, são utilizados teclados, guitarras, microfones e todo tipo de instrumentos equipados com MIDI controlers. Também dá pra trabalhar MIDI sem instrumentos, de forma mais limitada, com o QuickTime Music, uma extensão que coloca timbres do padrão General MIDI dentro do seu Mac.

Outro meio de inserção de eventos é utilizar a janela de edição de trilhas que o Vision apresenta em duas formas: uma com a notação musical convencional (o pentagrama conhecido de todos os músicos) e outra utilizando uma representação gráfica. Nessa janela escolhe-se o valor de tempo da nota (de uma semibreve a um quarto de fusa) e, com uma ferramenta semelhante a um lápis, desenha-se a nota no valor de altura e posição do compasso desejado. Esse mesmo recurso pode ser utilizado para eventuais ajustes em notas que precisam de edição. Se houver necessidade, é possível imprimir as trilhas em notação musical.

Na janela de edição de trilhas se encontra o chamado "strip chart". É um recurso para edição e visualização de uma série de parâmetros dos eventos MIDI que ficam escondidos tanto na notação convencional quanto na representação gráfica citada acima. São eles: velocidade de ataque e de release (que em geral é convertido no volume e na ressonância da uma determinada nota), duração, automação da troca de timbre dos sintetizadores controlados, modulação, inserção de textos para comentários, entre outros. A ferramenta para operar essas alterações pode assumir diversos aspectos (como retas, parábolas, editor livre e randômico), cada um com características adequadas para certo tipo de alteração.

Existe ainda a opção da List Windows, que mostra todos os eventos MIDI na ordem cronológica em que ocorreram numa determinada trilha. Lá são apresentados no formato de texto e valores numéricos. Este tipo de display favorece as edições em que é preciso visualizar vários parâmetros ao mesmo tempo.

DENTRO DO COMPASSO

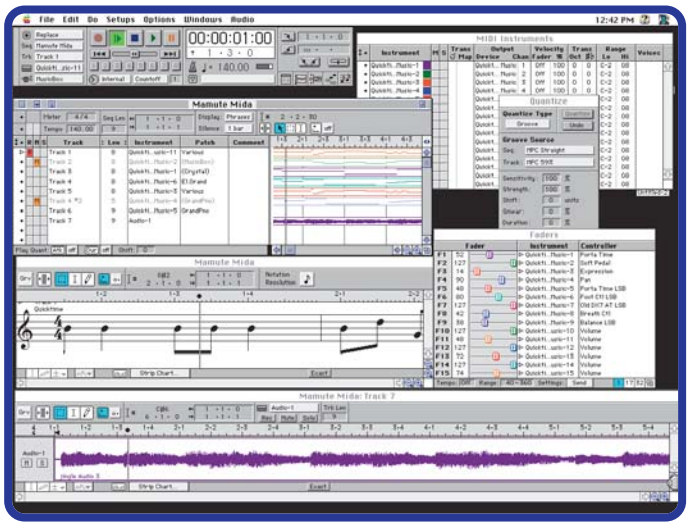
Tanto para aquele músico "mão dura" quanto para os virtuoses, a ferramenta de quantize é indispensável para se atingir precisão de tempo, fundamental quando a trilha necessita estar em sincronia com um filme, por exemplo. O quantize é um dos grandes baratos dos seqüenciadores. Através desse recurso de edição, é possível ajustar a posição das notas para a divisão de compasso mais próxima (de acordo com um valor preestabelecido). Isso quer dizer que se você não tocar uma levada de chimbau exatamente em cima do tempo, o quantize ajusta as notas para o local correto. Mas não se iluda, quantizar nem sempre é tão fácil. Para estabelecer corretamente os valores que as notas devem ser quantizadas, é preciso ter o conhecimento da fórmula de compasso em que a música está e também o valor que as notas devem assumir dentro deste compasso (valores inteiros, pontuados ou tercinados).

No Vision, existem várias formas de quantize, como o quantize destrutivo, o não destrutivo, o input quantize – que quantiza os eventos MIDI enquanto eles são gravados – e o groove quantize. Ao invés de mover as notas para intervalos regulares, o groove quantize possibilita escolher uma trilha guia que fornecerá os parâmetros de posição e velocidade que servirão de referência para o quantize de outras trilhas. Com esse recurso, cria-se levadas diferentes daquelas ajustadas nos tempos exatos do compasso, simulando um tipo de suingue. O Vision já vem com um banco de grooves que são editáveis, além de permitir que você crie os seus.

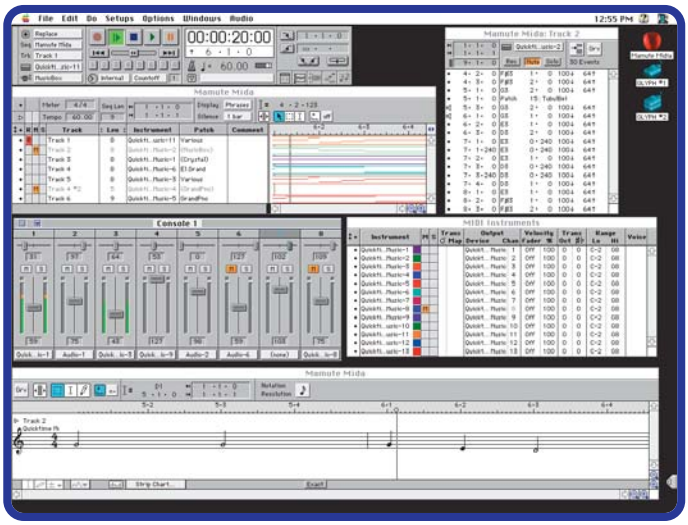
Isso tudo é muito bonito. Mas fica melhor ainda quando juntamos áudio digital com as seqüências MIDI. Uma boa maneira de quebrar a dureza dos timbres MIDI é adicionar um ou mais instrumentos acústicos (ou voz) na execução da música. Os resultados são surpreendentes. Normalmente, primeiro grava-se parte ou toda a base MIDI para em seguida adicionar o áudio digital.

No Vision, isso é muito fácil e tem inúmeras vantagens. É possível gravar e reproduzir várias pistas simultâneas, em conjunto ou separadas com as trilhas MIDI. Tem também a visualização das trilhas de áudio com acesso e edição randômica (é possível ir diretamente até um ponto específico da música sem ter de percorrer todo o caminho até lá). E a gravação de trilhas virtuais com a possibilidade para mixagem das trilhas diretamente para o hard disk, caso ultrapasse o limite de trilhas reais (trilhas que podem ser executadas simultaneamente).

Para a entrada de áudio, pode-se tanto utilizar a placa de som do seu Mac quanto o sistema Yamaha CBX (no Studio Vision Pro, pode-se utilizar as placas da Digidesign, como o Pro Tools III). No primeiro caso, os requisitos mínimos são um Mac com capacidade de built-in audio ou qualquer placa compatível com o Sound Manager, além de um hard disk relativamente



É uma pena que a revista não contenha um chipinho para tocar essa trilha



O Vision é um daqueles programas que pedem um monitor beeem grande

rápido. A configuração da entrada de áudio se dá através do control panels áudio.

BANCO DE DADOS

Além da capacidade de gravar, você pode importar arquivos de áudio já prontos e editados. Um bom parceiro para isso é o SoundEdit, que possibilita normalizar, equalizar e colocar efeitos sobre arquivos de áudio (inclusive aqueles gravados através do Vision). Caso o instrumentista ou cantor desafine ou prolongue um pouco naquela nota, com uma certa habilidade é possível fazer o reparo adequado no SoundEdit e importar de volta para o Vision.

Isso quer dizer que com o Vision você tem nas mãos um sistema de áudio completo para sonorizar filmes, utilizando um sistema de sincronia SMPTE. Para tanto, basta usar os módulos MIDI e o QTMusic para fazer parte da trilha e os efeitos sonoros. As trilhas de áudio, além da gravação de instrumentos acústicos, permitem colocar mais efeitos e também a locução. Mas nem tudo é perfeito. Se você estiver utilizando o Vision com o Sound Manager, recomenda-se gravar somente pequenos trechos de áudio ou dividir trechos maiores em porções menores, caso contrário não haverá fidelidade na sincronia.

O Vision vem acompanhado do Galaxy, que é uma biblioteca de patchs (ou "timbres" dos sintetizadores) universal. Quem trabalha com mais de 4 sintetizadores sabe o trampo que dá procurar aquele timbre especial que ninguém sabe o nome ou achar todos os timbres parecidos com trombone. Nessas horas, o Galaxy funciona como um banco de dados, facilitando o processo de busca e armazenamento de timbres de sintetizadores diferentes. Se os timbres do seu sintetizador não constarem no banco do Galaxy, é só passá-los via MIDI.

Com o preço girando em torno de R$ 600, o Vision é uma boa alternativa para a produção de áudio no Mac, seja para músicos profissionais ou para produção de trilhas para multimídia. M

GIAN ZELADA

Também chamado de Gianandrea Zelada, é produtor de multimídia na Mamute Mídia.

VISION 3.0

Opcode: http://www.opcode.com

Novamente: (031) 225-7800.

Configuração: Mac 68020 ou superior, 8Mb RAM, System 7 ou superior.

Preço: R$ 600.

Intuitividade:

Interface:

Poder:

Custo/Benefício:

COMO COLORIR DESENHOS NO PHOTOSHOP

Se a eficiência é crucial, não perca tempo com lápis, aguadas e aerógrafos

Para quem ganha a vida desenhando e pintando com métodos tradicionais, a idéia pode ser um despropósito. Mas, visto que as editoras estão habituadas a receber os trabalhos via modem ou em disco e os prazos são cada vez mais apertados, o ilustrador pode substituir a pintura tradicional pelo computador para ganhar rapidez. De quebra, obtém flexibilidade para experimentação e maior controle de qualidade sobre o resultado final.

Ao contrário da crença popular, o desenhista tradicional não é obrigado a mudar ou adaptar o seu estilo pessoal por causa do computador. Para provar esse ponto, vou demonstrar aqui alguns procedimentos da tarefa mais universal e básica possível: digitalizar e pintar no Photoshop uma ilustração a traço (por exemplo, uma história em quadrinhos).

Nota: antes que o colega catedrático em Fotoxopologia sinta o irresistível impulso de me mandar um flame, entenda que eu sei que as técnicas mencionadas não são as únicas possíveis, apenas as mais práticas.

ESCANEAR E LIMPAR O ORIGINAL

Inicialmente, é necessário escanear o desenho em grayscale (cinza). Deve-se levar em conta desde já a resolução final do trabalho, pois não queremos fazer o Mac perder tempo processando detalhes que não irão aparecer na arte-final. Para trabalhos impressos, a resolução máxima necessária é igual a 2,5 vezes a linhatura (freqüência da retícula de impressão). Resoluções finais típicas para revistas vão de 240 a 360 dpi e, para jornais, de 150 a 240 dpi. Se a arte se destina a CD-ROM ou Internet, a resolução é a mesma do monitor: 72 dpi.

Uma vez escaneada e posta a imagem na resolução certa, o contraste deve ser calibrado. Mesmo quando o scanner faz calibração automática de cor, amplas áreas do desenho permanecem "sujas", o que pode ser comprovado usando-se a palete Info para medir a luminosidade dos pixels da imagem.

O jeito mais direto de acertar a gama de tons é pela função Adjust Levels (⌘-L). Quando invocada, ela mostra um histograma, que é um gráfico da quantidade de pixels presente na imagem em cada meio-tom, desde o preto até o branco (figura 1).

O histograma do scan em preto e branco contém dois "picos" nas extremidades, que representam as concentrações de pixels claros e escuros. O que você tem a fazer é arrastar as duas setinhas nos cantos do gráfico até que coincidam exatamente com os respectivos "picos". Isso faz a imagem ficar com contraste máximo, sem precisar apelar para o velho método de tentativa e erro.

Nessa hora é interessante aplicar um Unsharp Mask para fazer saltar os detalhes finos, caso contrário ficará mais difícil usar o balde de tinta depois. Também é o momento de fazer qualquer correção no traço.



Figura 1. Um jeito mais profiça de ajeitar o preto e o branco

CONVERTER MODOS DE CORES

As opções de modos de cores estão no submenu Mode do menu Image do Photoshop 4.0. Nas versões anteriores, ficam no menu Mode.

Se a sua arte for para CD-ROM ou Internet, basta passar para o modo de cores RGB. Porém, se o objetivo for uma revista ou outro material impresso, você deverá trabalhar em CMYK.

Não estranhe o fato de que o CMYK tem uma gama de cores mais restrita que o RGB, especialmente na área dos verdes e azuis brilhantes.

Além disso, quando você transforma uma imagem grayscale em CMYK, o preto, passa a corresponder a 100% de preto, mais uma certa porcentagem das outras cores como "reforço". É o que se chama preto calçado. Se a sua ilustração contiver hachuras finas, você poderá não desejar que o preto seja calçado, já que os detalhes finos e o texto borram com o inevitável erro de registro da impressão. Nesse caso, selecione tudo (⌘-A), invoque a palete Channels e delete o conteúdo dos canais Cyan, Magenta e Yellow.

Se você tem o Photoshop 3.0 ou 4.0, pode aplicar cor num layer separado, em modo transparente (Darken ou Multiply). A vantagem desse método é que o preto não será afetado se você quiser alterar uma área já pintada, além de poder experimentar várias opções de acabamento.

SELECIONAR E PINTAR

Agora já se pode acionar as paletes Color e Swatches e sair pintando. Embora pareça simples, há vários modos de fazer isso, dependendo do estilo do desenho. No exemplo ao lado, pintar é uma moleza, pois todas as áreas são fechadas. É só clicar o balde de tinta (ou teclar K), habilitar a opção Anti-Alias da ferramenta, para evitar que fiquem beiradinhas sem cor, e mandar bala.

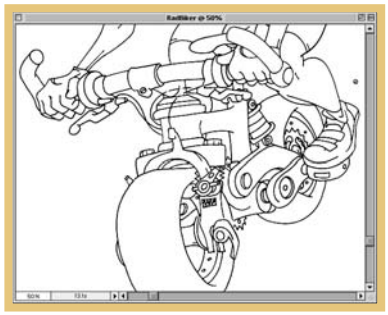


Figura 2. Imagem bico de pintar com balde

No caso do traço estar num layer separado da cor, conforme sugerido há pouco, selecione primeiro cada área com a varinha mágica (tecla W), também com a opção Anti-Alias habilitada.
Na figura 3 a coisa complicou, pois as áreas a colorir não têm contornos fechados. Você vai gastar quase todo o seu tempo selecionando cada parte do desenho "no braço", antes de aplicar a cor.

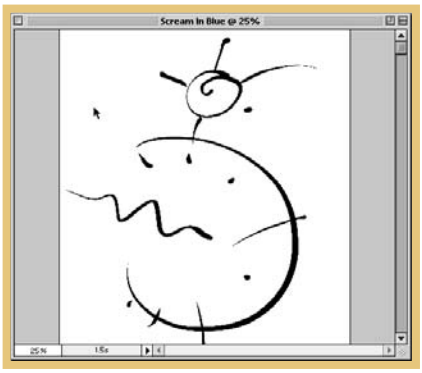


Figura 3. Pintar isto, sim, é que é broca

Para selecionar áreas de qualquer formato, clique o laço (ou tecle L) e delimite a área com segmentos de reta: mantenha a tecla Option pressionada e vá clicando.
Para desselecionar parte de uma seleção existente, faça a anti-seleção mantendo pressionada a tecla Option (no Photoshop 4.0) ou ⌘ (nas versões anteriores).
Se você quer colorir uma área com o balde, mas a cor "vaza" por algum lugar, não se dê ao trabalho de selecionar tudo por causa disso. Clique a ferramenta de lápis (ou pressione a tecla P) e selecione Multiply no mini-menu da palete Options. Agora, escolha um tamanho de Brush adequado e a cor desejada, e feche a fresta a mão livre. Agora é só usar o balde sem receio.
Você também pode usar a ferramenta de pincel (tecla B) para pintar detalhes coloridos à mão livre, mas quase certamente precisará usar um tablet em vez do mouse para conseguir resultados realmente bons com essa técnica.
Para aplicar degradês e texturas, sempre é requerido ter de antemão a seleção da área desejada. Porém, você pode precisar mexer na mesma área várias vezes, e não vai querer repetir a tediosa tarefa de ressselecioná-la. Deixe as seleções mais cabeludas prontas para reutilização, usando as funções Save Selection e Load Selection do menu Select.

APLICAR EFEITOS DE LUZ

Agora que sua arte está com as cores bem definidas (como na graciosa figura 4), você pretende criar áreas de luz e sombra para destacar os vários planos do desenho. Como fazer?
Selecione de uma só vez toda a superfície do desenho que corresponde à área que ficará sombreada ou clareada. O brilho pode ser alterado de várias maneiras, mas a mais imediata e fácil é pelo controle de Brightness & Contrast (⌘-B, exceto no Photoshop 4.0 – muito obrigado, Adobe). Ou então, por meio do controle de Lightness (luminosidade) da função Hue & Saturation (⌘-U em todas as versões), que é exatamente o que está sendo feito na figura 5.
Experimente também selecionar um objeto já colorido, escolher um Brush grande e passar nele as ferramentas Burn (escurecer) e Dodge (clarear). O efeito de sombreado resultante é mais natural que o simples degradê e bastante similar ao de um aerógrafo. Dodge e Burn são acessíveis pressionando-se a tecla O.
Se estiver arrependido de ter usado determinada cor, você pode trocá-la facilmente, selecionando com a função Color Range e usando o controle Hue da função Hue & Saturation. Isso já é mais fácil de entender experimentando no ato do que lendo estas áridas instruções.

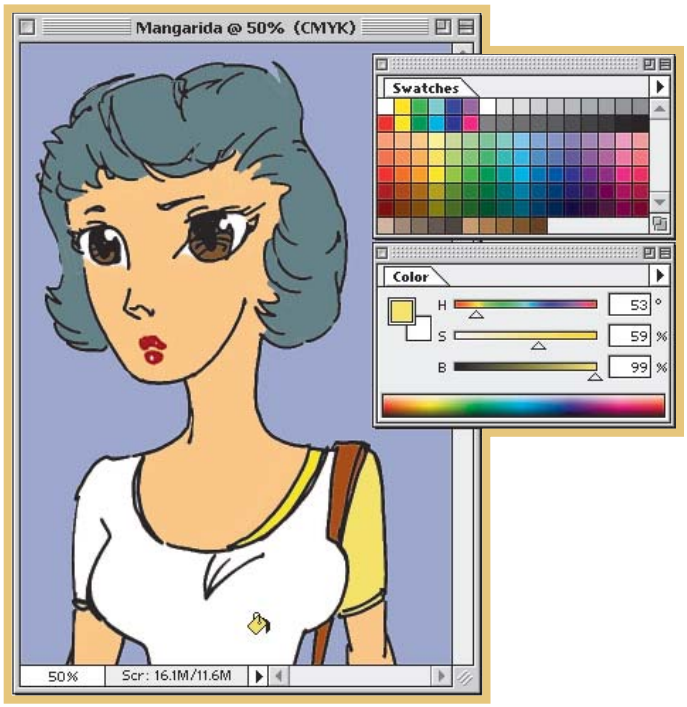


Figura 4. Como pintar uma blusinha amarelinha com o baldinho

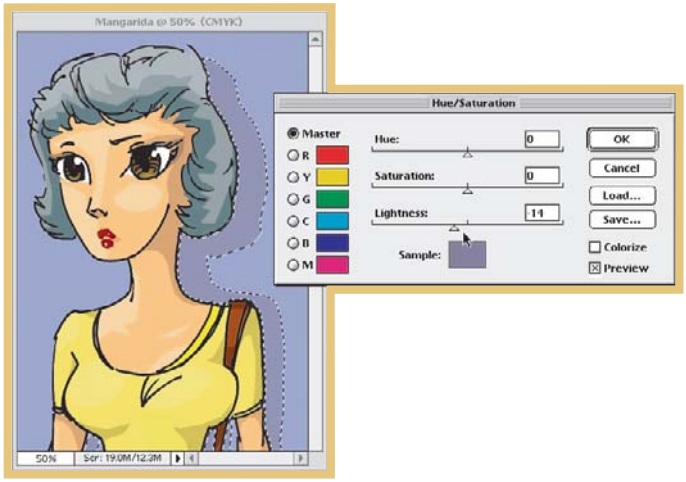


Figura 5. Criando efeitos de iluminação sem complicação

APLICAR TEXTURAS DE FORA

Você pode fugir um pouquinho da desconfortável secura visual da arte pintada no Photoshop por meio da aplicação de texturas em áreas estratégicas, como o fundo da ilustração ou a roupa de um personagem. O jeito mais fácil é copiar para o Clipboard a imagem de textura desejada, jogar alguma cor na área do desenho que receberá a textura, selecioná-la imediatamente em seguida com a varinha mágica (tecla W) e dar Paste Into (menu Edit). A figura 6 pode não ser o exemplo ideal, mas ilustra esse procedimento.
No momento em que você ainda estiver acomodando a textura dentro da área selecionada, experimente apertar as teclas numéricas para variar a sua opacidade: 0 é 100%, 1 é 10%, 2 é 20% e assim por diante. Com um mínimo de experimentação, você consegue efeitos impressionantes.
Nada o impede também de usar um bom filtro gerador de texturas como

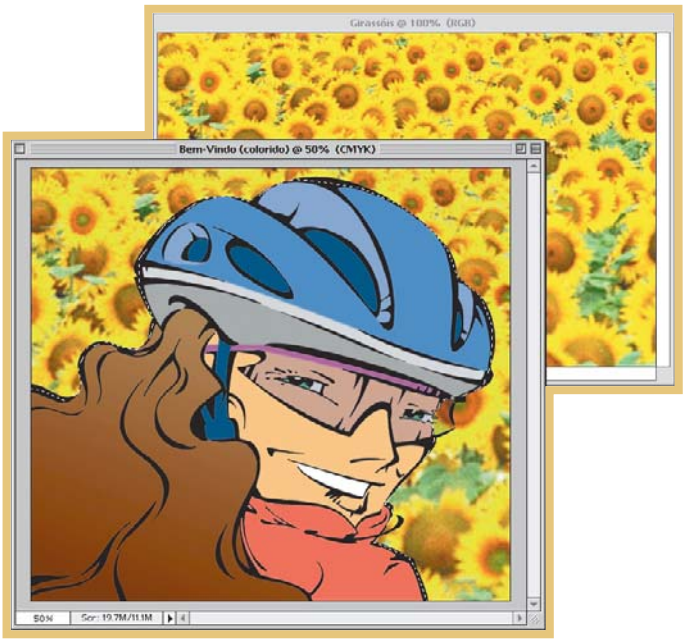


Figura 6. A moça está assistindo à Volta da França, daí a razão dos girassóis

o que vem no KPT, desde que se tenha o bom senso de não exagerar na dose e embonecar desnecessariamente o desenho.

SALVAR A ILUSTRAÇÃO

Enquanto estiver trabalhando na imagem, salve-a no formato Photoshop para preservar a informação dos layers e seleções. Para arquivar, você pode usar o formato TIFF de Mac com compressão LZW, que reduz o tamanho do documento pela metade sem qualquer perda de qualidade. Não recomendo JPEG, exceto em tamanhos bem grandes, porque degrada a qualidade das cores chapadas (texturas e degradês sofrem menos). Se o formato pretendido não estiver acessível na lista ao salvar a versão final em EPS ou JPEG, é que você se esqueceu de eliminar as seleções salvas e os layers. Chame a palete Channels e jogue fora todos os canais a partir do número 5. Agora chame a palete Layers e dê um comando Flatten Image. Salve.

Para diminuir o tamanho do documento em alguns K na hora de salvar, clique o botão Cancel quando aparecer a mensagem "Writing Preview".

EFEITOS DE AQUARELA, LÁPIS E ÓLEO

Sinto muito, mas isso já seria assunto para um outro Workshop, dedicado especificamente ao Painter. M

MARIO AV

É, de certa forma, editor de arte da MACMANIA.
Na "Folha de S. Paulo", ensinou o cartunista Glauco a usar o baldinho.
e-mail: mav@uol.com.br

MACMANIA - ANO 4

Contra tudo e contra todos, resistimos bravamente. Agora, o que vier é lucro

Dezembro de 1993. Um grupo de usuários de Mac se une para lançar a primeira revista de Macintosh do Brasil. Tempos bicudos, quem não se lembra? Não havia o menor sinal no horizonte de que a Apple iria se instalar no país. O número de revendas oficiais não chegava a uma dúzia, mas o mercado Macintosh dava sinais que iria crescer consideravelmente no ano seguinte. Só que não cresceu. 1994 foi um ano difícil para todos, mas principalmente para os usuários, revendas e defensores do Macintosh. Mas eis que no final do ano, uma surpresa: a Apple anuncia que finalmente instalará sua filial no Brasil. Agora vai, pensamos todos em coro.



Não foi. 1995 foi um ano marcado pela indecisão, com a única distribuidora oficial tirando de suas costas o fardo da implantação, fomento e suporte local da plataforma, mas sem ninguém ainda disponível para segurar o andor. A diretoria da Apple Brasil só tomou posse em outubro. Mas as promessas eram grandes. O Brasil era um mercado estratégico para a Apple mundial e por isso seria instalada uma fábrica no país. Iêba! Tudo estava pronto para o Mac alçar vôo pelos céus brasileiros.

Decolou, mas quase caiu no Jabaquara. O preju da Apple matriz deu uma bela chamuscada na imagem da plataforma. O sistema-operacional-para-acabar-com-todos-os-outros-sistemas não deu o ar da graça. A fábrica, prometida para o primeiro semestre de 96, foi adiada para o início de 97. Um erro com a versão brasileira do sistema quase põe por terra a mais decantada vantagem do Mac em relação aos PCs: sua facilidade de uso. O ano passou e continuamos sem preemptive multitasking, sem o fim dos erros tipo 11 e sem Quake.

Mas nem tudo foram pedras no meio do caminho. A Apple Brasil cumpriu muito bem sua principal missão: colocou o Mac na rua. Preços competitivos para o entry-level, financiamento para os modelos mais caros, disponibilidade e pronta-entrega; coisas com que os macmaníacos sempre sonharam. Hoje até o Mappin vende Macintosh.

O mercado brasileiro cresceu, mas não tanto como esperávamos. Grandes distribuidores de software, fabricantes de periféricos e desenvolvedores importantes ainda não consideram o Macintosh como um mercado significativo.

Uma maneira de avaliar o desempenho de um mercado é avaliar sua exposição na mídia. A Apple não teve cacife para patrocinar o computador da Dara, em Explode Coração, mas esteve presente nas principais revistas e jornais do país. Mas a Apple perdeu grande parte de sua exposição na mídia com o fim da versão brasileira da revista Macworld. Sou suspeitíssimo para dizer isso, mas não há publicidade que tenha o mesmo impacto de uma revista de 52 páginas sobre qualquer usuário ou potencial usuário.

Como era de se esperar, a MACMANIA também não cresceu tanto como gostaríamos. Devemos a sobrevivência da revista durante estes três anos exclusivamente ao apoio recebido por seus leitores.

Em 97 pretendemos cruzar a barreira dos 5 mil assinantes, o que coloca a MACMANIA como um dos principais polos de difusão de cultura Mac no Brasil. Mas ainda há muito a melhorar. Nosso site é um lixo. Não damos CD-ROM e a revista não tem lombada quadrada. Mas tem Macintóshico, que é sempre bom lembrar, nasceu antes da revista.

Nossa linha editorial continua a mesma desde o primeiro número. Fazer uma revista graficamente ousada, com texto descontraído e bem-humorado, com artigos que falam desde os primeiros passos para se usar um Mac até tecnologias consideradas "high-end".

Com isso tentamos agradar tanto o usuário doméstico quanto o mais nerd dos geeks. Porque, para nós, essa é a idéia por trás do Macintosh. Um computador capaz de colocar tecnologia de ponta como vídeo digital, computação gráfica ou programação orientada por objeto na mão de crianças. Poder para as massas.

Para terminar, aos nossos colaboradores, aquele abraço. São eles que fizeram essa revista ser o que é hoje, entregando o ouro de técnicas e dicas que muita gente cobra os tubos para fazer ou ensinar. Tudo por apenas R$ 5 por mês.

Aos nossos assinantes, só nos resta pedir desculpas pelos erros passados ("cadê minha revista" foi o subject de 90% dos meus e-mails este ano) decorrentes quase sempre de motivos alheios à nossa vontade. Prometemos continuar nos esforçando para fazer a maior, a melhor, a primeira e a única (os maldosos dizem a última) revista de Macintosh do Brasil.

Feliz 97! M

HEINAR MARACY
Editor da MACMANIA há três anos e acredita sinceramente que o pior já passou.