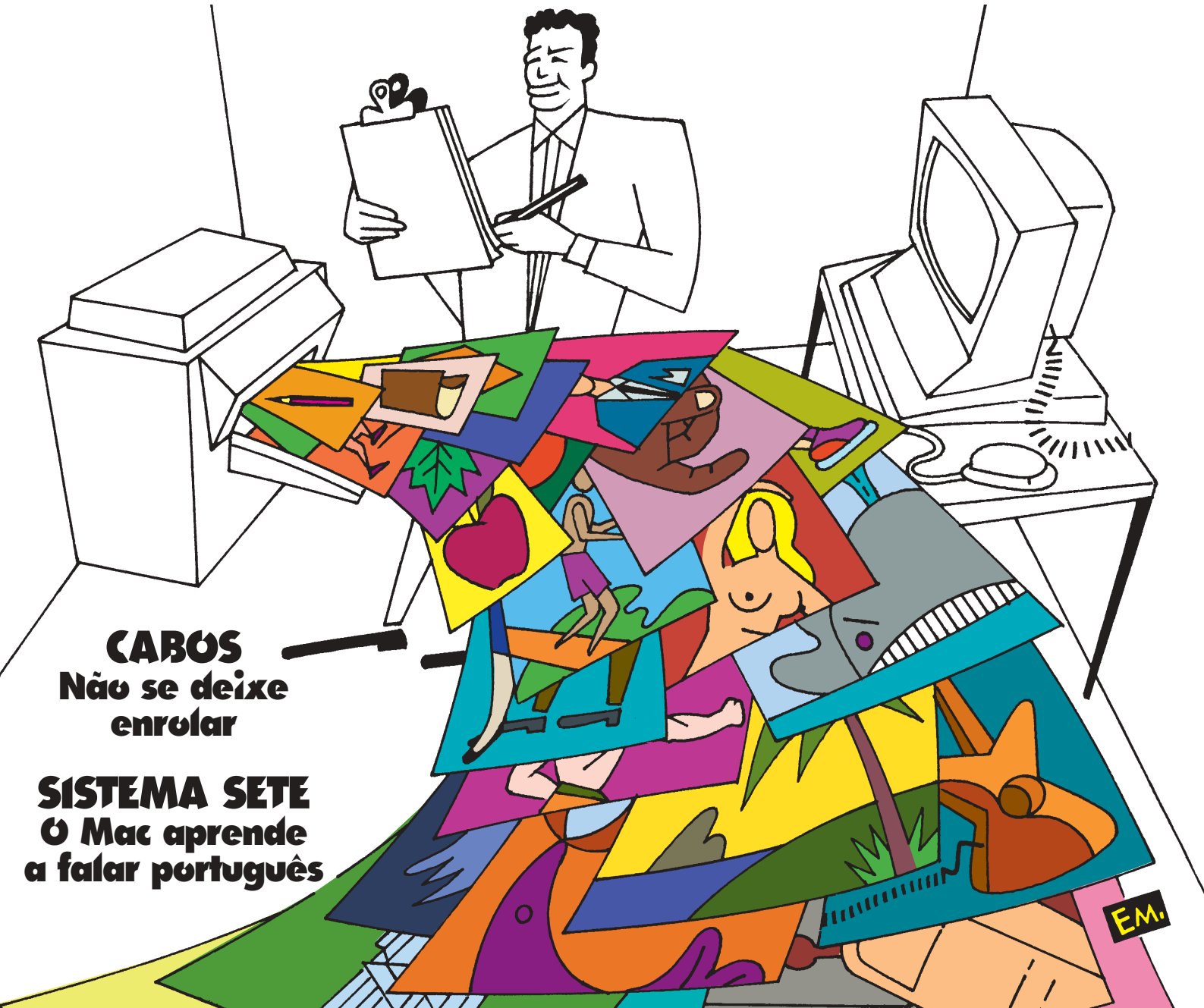
CR$ 3.500 ANO 1 Nº3 MARÇO 1994

MAC MANIA

BOOKMAKERS

6 RESENHAS:
GUIDE TO THE MAC UNDERGROUND
GUIA PRÁTICO DO QUICK TIME
SUPERDOUBLER
CRYSTAL CRAZY
IN TOUCH
FLO'

IMPRESSORAS COLORIDAS
TESTAMOS AS MELHORES DISPONÍVEIS NO BRASIL



CABOS
Não se deixe enrolar

SISTEMA SETE
O Mac aprende a falar português

AS CARTAS NÃO MENTEM



ESTOUROU NO NORTE

Parabéns pelo nascimento, com bom humor, criatividade, qualidade editorial e gráfica, de MACMANIA.

As dezenas de milhares de usuários Macintosh existentes no Brasil mereciam uma publicação assim.

Luiz Rubio
Diretor Apple Latin America
Cupertino - Califórnia

POUCA MEMÓRIA DÓI NA CABEÇA

Parabéns pela MACMANIA número dois, está muito melhor que a número um. Acabei de comprar um LC III com 4 Mb de RAM e 80 Mb de disco rígido. Estou tendo muita dor de cabeça por causa da falta de memória. Gostaria de saber como comprar o RAM Doubler no Brasil e se ele pode resolver o meu problema.

Agnaldo Silveira
Santos - SP

Infelizmente, ainda não há nenhum representante da Connectix no Brasil, Agnaldo. O jeito é entrar em contato com a empresa nos EUA ou tentar comprar pelo Correio com alguma empresa de lá. Só que o RAM Doubler não adianta muito para quem tem tão pouca RAM como você. No seu caso, o melhor mesmo é meter a mão no bolso e comprar mais umas plaquinhas.

MASQUEQUÉISSO!

É com grande surpresa que recebemos a revista MACMANIA. Seja pelo momento atual, onde o mercado editorial anda complicado, ainda mais pelo agravamento da situação econômica do país, como pela oportunidade imensa, que esta edição pode vir a ser a saída para as nossas angústias artísticas.

Acreditamos que esta oportunidade surge da conjunção de fatores comerciais e da dedicação, voluntária muitas vezes, de artistas e técnicos os quais contam com essa tênue chance, de afirmar seus conhecimentos em nome da edificação da cultura de nossa sociedade. Um verdadeiro ato de coragem.

Se esse movimento foi assumido, vamos em frente!!

Aonde está o receio??

Pô, cadê a arte??

A surpresa é, também, a fraca proposta artística oferecida pela revista, que já no seu primeiro número deveria arrebentar, eletrizar, encher os olhos da rapaziada, que clamam por algo menos padronizado. Faltou fôlego ou o negócio vai com esse estilo mesmo? Sabemos que a grana é de menos e isto é o que a gente sempre ouve por aí. Será que não vamos descobrir nossa fórmula que acomodem essas barreiras?

Como somos do ramo, entendemos, que o esforço de tal empreitada é grande, mas a comunidade está aí, é só abrir as portas que a qualidade "tupiniquim" aparece. Este país ainda vai virar moda!!

Por favor, vamos melhorar o estilo dessa revista, que está mais prá CPU dos MSX do que prá WIRED.

Pier Palumbo
São Paulo - SP

Façam como Palumbo, primeiro assinem a revista e depois desçam o pau.

DÉCIO PICININI, SUA NOTA!

Muito boa revista! Gostei do tom informal dos textos e das dicas de pé de página – será que devemos chamá-las de "ovos de páscoa" que nem os americanos? Uma coisa que precisa ser aprimorada são aqueles tijolinhos do Tetris que aparecem nas resenhas, parece que caíram meio ao acaso, às vezes o que eles indicam não tem a ver com o texto escrito; mas isto são detalhes, meros detalhes.

Paulo Barreto
São Paulo - SP

Para quem não entendeu, os tijolinhos são as notas dadas aos softwares pelos resenhadores. Desmembramos a avaliação em quatro critérios para tentar diminuir a subjetividade dos "cinco ratinhos" ou "quatro estrelinhas" que servem para julgar um programa em outras revistas, mas parece que não adiantou.

Escreva para a revista MACMANIA:
Rua do Paraíso, 706 Aclimação
CEP 04103-010 São Paulo SP

ACOMPANHE NOS PÉS DE PÁGINA DESTA EDIÇÃO: FATOS E BOATOS SOBRE A APPLE E SEUS PRODUTOS

GET INFO

EDITOR DE TEXTO
HEINAR MARACY

EDITOR DE ARTE
TONY DE MARCO

CONSELHO EDITORIAL
CAIO BARRA COSTA (Cabaret Voltaire)
CARLOS FRETAS (Tratoria Di Frame)
VALTER HARASAKI (Idea Visual)
OSWALDO BUENO (Carpintaria do Software)
MARCOS SMIRKOFF (Vetor Zero)
DIMITRI LEE (Sueden)

EDITORA EXECUTIVA
BELINDA SANTOS

EDITORAÇÃO
CRISTINA MILHEIRO

REVISÃO
BERNADETTE SOUZA

CORRESPONDENTE NA INGLATERRA
SUELY DADALTI FRAGOSO

CORRESPONDENTE NA ALEMANHA
TEREZA NUNES

CAPA
ILUSTRAÇÃO DE EMILIO DAMIANI
COLORIDA NO ALDUS FREEHAND 3.1

COLABORADORES
RICARDO TELES, RODRIGO SANTALIESTRA, NEDER ABDALLA, NEREU DA COSTA DIRCEU CARDOSO, MICHELLI DEJULIO, RODRIGO & RAFAEL

GERÊNCIA DE VENDAS
NELSON DEJULIO

GERÊNCIA DE ASSINATURAS
EGLY DEJULIO

SOFTWARE
QUARKXPRESS 3.1, FONTOGRAPHER 3.0, WORD 5.1, ILLUSTRATOR 5.0, FREEHAND 3.1, PAGEMAKER 5.0, MICROPHONE II 4.0, PHOTOSHOP 2.5, DESKPAINT 1.05, FILEMAKER PRO 2.0

HARDWARE
QUADRA 700, QUADRA 605, IISI, SE, SCANMAKER II, ABATON FAXMODEM, LASERJET 4, PERSONAL LASERWRITER

FOTOLITOS
POSTSCRIPT

IMPRESSÃO
PANCROM

DISTRIBUIÇÃO
BH DISTRIBUIDORA

EDITORA BOOKMAKERS
DIRETORES
BELINDA SANTOS
HEINAR MARACY

As fontes PostScript Futura Viátina, Futura Viátina Light, Futura Viátina Bold, Futura Viátina Extra Bold, Zine Fine, Zine Grosso e Pinups são marcas registradas da Zap Design. MacMania e Macintoshiza são marcas registradas da Editora Bookmakers.

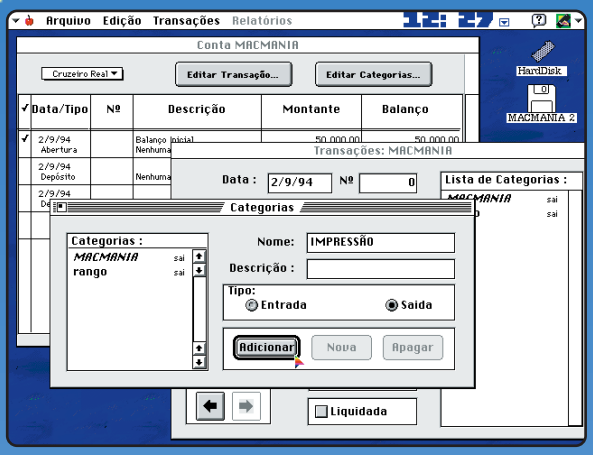
MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda. Rua do Paraíso, 706 – Aclimação
CEP 04103-010 – São Paulo SP
Tel: (011) 284 8590 – Tel/Fax: (011) 284 6597

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

TID BITS

BANCO FÁCIL

Qual é o primeiro software para Macintosh desenvolvido em terras brasileiras? Quem falou no Claris Works em português errou. Primeiro, porque esse é apenas a localização de um programa gringo e segundo, porque ele está sendo desenvolvido na Irlanda. O primeiro software brasileiro para Mac é o *Banco Fácil*, um programa para controle de saldo bancário, desenvolvido pela Carpintaria do Software (011-293-5798). Você anota seu saldo, cheques emitidos e, ao final do mês, ele emite um relatório dos seus gastos discriminados por categoria. A grande vantagem do *Banco Fácil* em relação aos seus concorrentes importados é que ele é totalmente aclimatado à economia nacional. Enquanto a maioria dos programas norte-americanos suporta até 10 milhões, o *Banco Fácil* aceita até 100 bilhões. Ele permite transferências de uma conta para outra e conversão de saldos em cruzeiros para dólar, UFIR, URV ou qualquer outro índice. Para provar sua compatibilidade com a economia local, o *Banco Fácil* traz no menu uma função muito útil: cortar imediatamente três zeros de todos os seus lançamentos.



Diga adeus aos cheques voadores

FLIPBOOK

Isto é que se pode chamar de um programinha bem bolado. *FlipBook*, da S.H. Pierce & Co., transforma filmes em QuickTime, animações de PICS e frames guardados no Scrapbook em um bloquinho tipo flipbook, aquele em que você vira as páginas rapidamente para simular os quadros de um filme. *FlipBook* é vendido com papel especial para fazer os bloquinhos. Funciona com impressoras QuickDraw e PostScript. Precisa de um Mac com 68020 ou maior.

S.H. Pierce & Co.
(001) 617-338-2222

OBJETO DO DESEJO



Tire o atraso folheando essas páginas

A revista Playboy dos anos 90 já existe e se chama **FUTURE SEX**. Nela, você encontra tudo o que queria saber sobre sexo virtual e tinha medo de perguntar: BBSs "só para maiores", CD-ROMs pornôs interativos e pequenos aparelhos eletrônicos para estímulo localizado. Tudo embalado em um design gráfico totalmente cyberpunk, feito em Mac. Altamente recomendável para aqueles que realmente passam tempo demais em frente ao computador.

Future Sex Magazine
P.O. Box 31353
San Francisco, CA
94131-9928

MORDA A MELHOR PARTE DA MAÇÃ NO ESTANDE DA **MACMANIA !** A REVISTA QUE FALA A SUA LÍNGUA.

TID BITS



Essa belezinha é o mais novo personagem nos sonhos de qualquer editora

OFFSET SEM FOTOLITO

A editoração eletrônica revolucionou a área gráfica ao eliminar a arte-final e o paste-up do processo editorial. Agora, uma nova tecnologia promete causar uma revolução ainda maior, acabando com a necessidade de fotolitos, chapas e ajustes de cor e registro na impressão offset. A *E-Print 1000*, desenvolvida por uma empresa israelense chamada Indigo, é a primeira impressora offset totalmente digital do mundo. Um operador dá um comando Print em um Macintosh ligado à impressora e, minutos depois, ela dá saída a um folheto colorido impresso em offset, cortado e dobrado.

A qualidade de impressão da *E-Print 1000* é bem próxima a de uma offset convencional, com a vantagem de que cada cópia pode ser personalizada. Linkando sua publicação a um programa de database, você pode fazer uma cópia diferente para cada cliente. Distribuidora exclusiva da Indigo no Brasil, a Do Prado Editores (011-581-1444) afirma que a *E-Print 1000* estará disponível no mercado nacional a partir de julho.

MAC NA TV

A TVA vai ser a primeira TV brasileira a colocar um Mac no ar 24 horas por dia. Todas as vinhetas e artes que serão vistas no canal de esportes da emissora serão geradas no Mac "ao vivo". No começo, vão ao ar apenas vinhetas estáticas, mas os planos para o futuro incluem a intervenção de animações e filmes em QuickTime no meio dos jogos.

MAC PARA O MAC

Paulo Barreto, macmaníaco frequentador do ateliê de gravura em metal de Evandro Carlos Jardim, no Museu de Arte Contemporânea (MAC) da Universidade de São Paulo, tanto fez que conseguiu. Convenceu o Consulado Americano a liberar US$ 4.000 para a compra de um Quadra 660 AV e uma impressora laser para o museu (que está dispensado dos impostos, por isso o preço tão baixo). A liberação da verba pelo governo americano demorou seis meses, mas a novela burocrática para que a USP possa avalizar a compra do equipamento pode chegar a um ano. A nova diretoria do MAC espera ansiosamente que o Quadra chegue em março, quando reabre o ateliê. Ele será usado na implantação de um núcleo experimental em arte digital.

QUICK ESCHER

A Apple está desenvolvendo uma extensão para o QuickDraw, seu sistema de gerenciamento gráfico, para melhorar a geração, manipulação e renderização de imagens 3D no Macintosh. Até agora a tecnologia é conhecida pelo nome código de *Escher* e será desenvolvida tanto para Macs quanto para computadores com chips Intel. Com o *Escher*, será possível salvar imagens 3D em um formato independente do programa que o criou, podendo vê-la ou imprimi-la em qualquer programa compatível com o *Escher*.

MAIS PALESTRAS

Devido ao estrondoso sucesso das palestras sobre o Mac, realizadas em fevereiro no seu show-room, a CompuSource (rua Rui Barbosa, 167, Bela Vista, São Paulo) resolveu institucionalizar o evento, que a partir de agora será mensal. Em março, serão abordados temas como Bancos de Dados, Macs em redes Novell, Claris Works em português, arquitetura, multimídia, educação, entre outros. No dia 16, será realizado no hotel Maksoud Plaza, em São Paulo, um seminário sobre o Macintosh na produção publicitária, voltado para o pessoal de criação e produção de pequenas e médias agências.

Para se inscrever, basta ligar para (011) 253-6780 e reservar sua vaga com Adriana. As palestras são gratuitas e limitadas a um tema por participante.

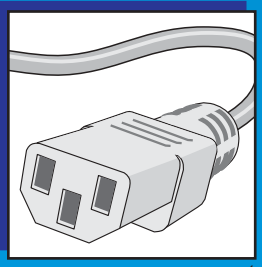
É SÓ PLUGAR E LIGAR...

Cabos são o mal necessário dos computadores. Enquanto a vida se resume a você e seu Mac, tudo corre às mil maravilhas. Tem o cabo de força, o cabo do monitor e o do mouse, só. No máximo, um microfonezinho pendurado ao lado do monitor. Mas logo chega a impressora, o fax-modem, o scanner, um SyQuest ou um disco externo. De uma hora para a outra, você está se debruçando por cima do seu Mac para mergulhar de cabeça em uma enorme macarronada cinzenta.

Infelizmente, não há muito o que fazer sobre isso – a não ser esperar pelo barateamento de tecnologias de transmissão de dados por raios infravermelhos (utilizada pelo Newton), que ainda é muito cara. Enquanto isso, o jeito é tomar alguns cuidados básicos e tentar manter seus cabos em ordem. As três regras principais são:

- nunca retire um cabo com o Mac ligado;
- ao retirar um cabo, segure-o pelo plugue, nunca pelo fio;
- nunca force um cabo, se ele não está entrando fácil, é a entrada errada.

Basicamente existem quatro tipos de cabos:

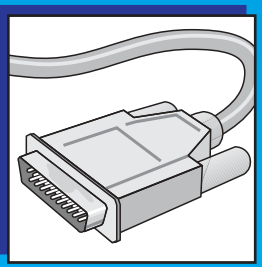


CABOS DE FORÇA

Ligam seu Mac à corrente elétrica. Têm um plugue de três pinos que deve ser conectado a uma tomada com um terra eficiente (se você não sabe o que é isso, procure o eletricista mais próximo).

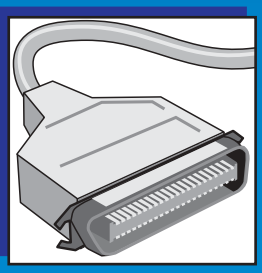
Por precaução, o ideal é que os cabos de força sejam ligados em um filtro de linha ou estabilizador e que estes sejam ligados na tomada. Alguns modelos de Mac permitem que você ligue o monitor na CPU, economizando uma tomada e fazendo com que os dois possam ser ligados ao mesmo tempo.

Lembre-se que nada – nem filtros, nem estabilizadores – podem proteger seu equipamento de um raio. Em caso de chuva com relâmpagos, pare o que estiver fazendo, desligue o Mac e tire os cabos da tomada. A probabilidade de um raio cair em sua cabeça – principalmente em grandes centros urbanos – é muito baixa. Mas não custa nada perder alguns minutos de trabalho para proteger seu investimento.

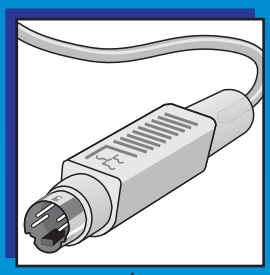


SCSI

Servem para ligar seu Mac a periféricos como scanners, hard disks externos, discos óticos e alguns tipos de impressoras. Você pode, inclusive, ligar vários periféricos em sequência (daisy-chain). Não se espante, no entanto, se o Mac não conseguir achar um dos aparelhos ligados em sequência. Tente mudar a ordem dos aparelhos. O último periférico da corrente tem que estar ligado a um terminador (um tipo de plugue sem cabo).

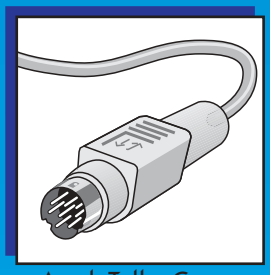


Os cabos SCSI são os mais difíceis de plugar, com um sistema irritante de colchetes e parafusinhos que acabam com a calma de qualquer um. Os heavy users mais experientes têm o costume de ligar os cabos SCSI sem aparafusá-los. Não é uma prática muito recomendável, porque, se o cabo estiver mal plugado, seu Mac pode sofrer uma crise de identidade e você verá o nefando ícone do disquetinho com interrogação no lugar do Mac feliz da tela de abertura.



ADB

É o cabo que liga o teclado na CPU e o mouse no teclado. Tudo muito simples. Até você querer utilizar um joystick ou um tablet para desenhar com uma caneta sensível à pressão. Para evitar o pluga/despluga que seria inevitável nesses casos, foi inventado um conector que divide a entrada ADB em duas. Custa baratinho e pode ser encontrado em empresas de assistência técnica.



SERIAL

É o cabo que liga a impressora, o modem e a rede AppleTalk (rede local, geralmente com poucos computadores, capaz de ligar vários Macs sem hardware adicional). Se você tem dois Macs, já tem uma rede: basta ligá-los com um cabo AppleTalk. Como a rede AppleTalk utiliza a entrada da impressora, você vai precisar de cabos PhoneNet, que terminam em uma caixinha com duas saídas. Com um PhoneNet para cada equipamento a ser ligado em rede e cabos semelhantes a fios de telefone, a rede está pronta.

E esse é só o começo. Para cada aplicação específica (vídeo, música etc), existem novos cabos. Cada nova tecnologia adicionada – como o GeoPort dos Quadra AV – traz mais um cabo e uma conexão diferente com características próprias. Comenta-se que os Macs com chip Power PC não vão usar o SCSI, mas outro tipo de conexão mais avançada. Mas ainda existirão cabos e plugues. O jeito é se conformar e procurar não se enrolar neles.

Ilustrações: Marcos Smirkoff

O CORELDRAW PARA O MAC DEVE SER LANÇADO EM JUNHO

USERS & GROUPS

POEMACINTOSH

NOME:
Augusto de Campos

HARDWARE:
Centris 650, Scanner Microtek XE, Impressora Apple LaserWriter NT

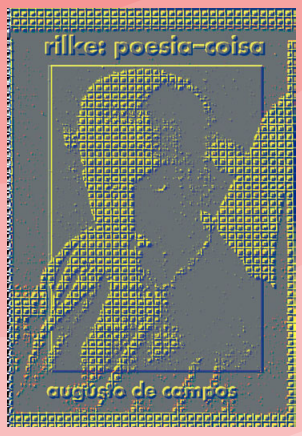
SOFTWARE:
FreeHand 3.1, Word 5.1, Photoshop 2.5



Foto: Ricardo Teles

Augusto: "Computer is beautiful"

"O movimento da poesia concreta, desde seu início, sempre procurou lidar com imagens verbais e não-verbais, com o aspecto visual das palavras, com o ícone, enfim. O que me agradou muito no Macintosh foi exatamente isso, a utilização do ícone como forma de comunicação com a pessoa."
O poeta Augusto de Campos sempre se interessou pelas novas tecnologias e pelo que elas poderiam contribuir na criação de seus poemas. Ele conta como ficou fascinado, ainda na década de 50, quando descobriu a existência de papel carbono colorido. "Eu fazia poemas em seis cores diferentes, pondo e tirando folhas de carbono da máquina de escrever." Depois vieram as experiências com tipografia, catálogos de Letraset, holografia e, finalmente, o Macintosh. Augusto comprou seu primeiro Mac – um Classic – há dois anos. Recentemente, ele adquiriu um Centris, "mas não conseguia me desligar emocionalmente do Classic, por isso eu o passei para meu filho ao invés de vender". Além de escrever todos os textos, traduções e artigos no Mac, Augusto está "recriando" suas poesias no computador. Ele escaneia e retrabalha as imagens no Photoshop e no FreeHand. O Macintosh deu a Augusto o controle total sobre a produção de uma obra. Ele agora é capaz de criar a poesia – muitas vezes direto no computador –, montar as páginas e produzir as capas de seus livros. Seu objeto de desejo, no momento, é o assunto de capa desta edição: uma impressora colorida.



Capa de livro feita por Campos no Photoshop



Poema inédito: "Espelho"

SIMPATIPS



COMMAND-SHIFT-3

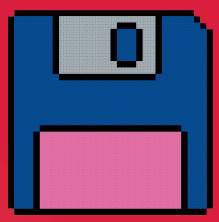
Está no manual, mas quem lê manual? Para "tirar uma foto" (screen shot) do seu Desktop em qualquer Mac, basta apertar ⌘-*Shift-3*. Você ouvirá um barulho de disparador de máquina fotográfica e um documento chamado Picture 1 aparecerá no seu hard disk. Para modificar esse desenho, abra-o em um programa paint, como o Photoshop. Você pode "fotografar" praticamente qualquer coisa que esteja na tela com esse truque. Ele só não dá certo em programas (geralmente games de ação) que não utilizam o QuickDraw, o sistema de desenho de tela nativo do Mac. Se não conseguir fotografar um determinado programa, passe para o Finder, tire as janelas da frente e dê ⌘-*Shift-3* com o programa aberto no fundo.

PAGEMAKER DIET

Terminou seu trabalho no PageMaker e ele ficou grande demais para caber em um disquete? No problemo! Há uma maneira para reduzí-lo em pelo menos 30% sem utilizar nenhum compressor ou coisa parecida. Basta dar um Save As no documento. O arquivo do PageMaker guarda a última mudança realizada, caso você decida dar um Undo de última hora. Quando é feito uma cópia utilizando o Save As, ele descarta essa informação e, consequentemente, o arquivo fica menor.



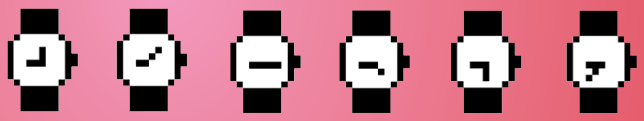
ORGANIZE SEUS BECAPES



Uma forma bacaninha de fazer uma lista de tudo que você tem em seu discão, discos, SyQuests ou outras unidades de becape é imprimir uma janela pelo menu Find *(⌘-F)*. Clique em More Choices e mude o menu pop-up para "Kind Contains Folder". Marque o quadrado "All at Once", escolha o volume a ser listado e clique em Find. Vai demorar um pouco, mas todos os folders do disco serão listados. Para expandir todos os níveis do disco, aperte ⌘-*A* e ⌘-→. Para fechar todos os folders, selecione-os e aperte ⌘-←.

ADIANTANDO O RELÓGIO

Situação comum: você está pintando um desenho no Photoshop com o baldinho e percebe que o reloginho está demorando demais. Você começa a desconfiar que aquele pequeno espaço fechado não está muito bem fechado e você está repintando todo o fundo do desenho. Lembre-se: em caso de dúvida, dê Comando-ponto *(⌘-.)*. Com esse comando, você consegue parar a maioria das ações e filtros no Photoshop e em diversos programas. Caso o reloginho demore muito a rodar, fazendo você desconfiar que o seu Mac deu pau, faça o teste da janela. Faça aparecer a janela de Force Quit *(⌘-Option-Esc)* e aperte Cancel. Se a tela congelar é porque deu pau mesmo e aí, só restartando.



ILLUSTRATOR SEM FPU

Uma das maiores inovações do Illustrator 5.0 são os filtros Pathfinder. Com eles você pode criar novos desenhos, escolhendo os pontos de união, intersecção ou a diferença entre dois ou mais objetos sobrepostos. Infelizmente, seu Mac precisa ter uma FPU (unidade de ponto flutuante ou co-processador matemático) para poder utilizá-los. Um jeito para os donos de Macs da linha LC ou IIsi usufruírem dos Pathfinders é instalar o programa shareware Software FPU *(incluído no disquete de brinde para assinantes da MACMANIA)*. Ele emula uma FPU de verdade e permite trabalhar com os filtros que ficam mais lentos, mas funcionam. O Software FPU não funciona em Macs que utilizam o chip 68LC040, como o Quadra 605 e o LC 475.



DISQUETE PRESO

Se você estiver dentro de um programa e quiser ejetar um disquete sem sair dele, aperte ⌘-*Shift-1* (se o disquete estiver em um drive externo o comando é ⌘-*Shift-2*). Esse comando é a melhor saída para o clássico problema de disquetes presos no drive. Funciona até quando o Mac não acusa a presença do disquete. Se não funcionar, restarte e mantenha o botão do mouse apertado até o disquete sair. Se ainda assim o disquete não ejetar, o jeito é apelar para o velho truque do clip de papel. Desentorte um clip e introduza-o muito cuidadosamente no pequeno orifício ao lado do drive.

DESAGRUPAR PARA IMPRIMIR



Caso você esteja recebendo mensagens estranhas da sua impressora, como PS Error: Undefined Offending Command, um tanto frequentemente demais quando imprime desenhos do FreeHand, tente desagrupar os elementos do desenho. Isso geralmente facilita o trabalho de interpretação do PostScript pela impressora.

IMPRESSORAS COLORIDAS

Uma das maiores frustrações de qualquer usuário de Macintosh é quando ele ouve de um amigo leigo em computadores o comentário decepcionado: "Ah, quer dizer que a sua impressora não é colorida?" Pois é, a dura realidade é que uma impressora colorida ainda é um artigo supérfluo na lista de compras de um usuário particular ou mesmo de uma pequena empresa. Sempre há algo mais prioritário para comprar, como mais memória RAM, uma unidade de back-up ou mesmo uma confiável e relativamente barata impressora monocromática de 600 dpi.

A boa notícia é que hoje as impressoras coloridas não estão tão longe do bolso dos usuários, como estavam há alguns anos atrás. Por pouco mais de US$ 1 mil é possível comprar uma jato de tinta de um representante oficial no Brasil, com direito a garantia e assistência técnica. O mais importante é definir qual a função que a impressora terá no seu processo de trabalho e qual a sua necessidade de definição de imagem, fidelidade de cores, compartilhamento em rede e velocidade de impressão.

Se você trabalha com confecção ou produção gráfica e precisa de uma cópia colorida apenas para dar uma idéia ao seu cliente da disposição das cores em uma estampa ou em uma capa de livro, talvez uma jato de tinta baratinha já resolva seu problema.

Se o seu trabalho inclui a produção de transparências para utilização em retroprojetor, pode ser melhor gastar um pouco mais em uma impressora de transferência térmica para obter um produto de maior qualidade.

Mas, se você trabalha com editoração eletrônica ou publicidade e está interessado em comprar uma impressora para eventualmente substituir o prelo e o Cromalin como prova para impressão, sua única alternativa é partir para uma dye-sublimation de alta qualidade, cara, mas confiável.

Na verdade, os fabricantes de impressoras coloridas têm um longo caminho pela frente até conseguirem convencer as gráficas a aceitarem uma cópia colorida como prova pré-impressão. Hoje, dificilmente, você encontrará uma gráfica que aceite realizar seu trabalho e prometa atingir o resultado apresentado em uma dye-sublimation. Os fabricantes de impressoras dizem que isso é apenas uma questão de tempo e adaptação. Segundo eles, a mesma coisa ocorreu com as provas químicas – como o Cromalin e o MatchPrint – que encontraram resistência, mas acabaram sendo aceitas pelos gráficos.

A grande vantagem da prova dye-sublimation – o fato de poder ser



Heinar Maracy

tirada antes do fotolito – também é o principal motivo de sua rejeição como prova pré-impressão. Como todos sabem, bureau é um lugar onde tudo pode acontecer e o fotolito pode ter erros que a dye-sublimation não acusa. Mas isso não é nada que um relacionamento estreito entre cliente, bureau e gráfica não possa resolver.

Felizmente para todos, 1994 promete ser o ano em que a cor no Desktop Publishing vai se consolidar (pelo menos para quem usa Macintosh). Novos sistemas de gerenciamento de cores – como o ColorSync, da Apple, e o Eficolor, da Electronics for Imaging – prometem finalmente transportar com fidelidade as cores



DeskWriter C (papel comum)

que você vê na tela de seu Mac para o papel impresso. As dye-sublimation devem se firmar no mercado, as vendas de impressoras coloridas devem aumentar e, em consequência, os preços podem baixar consideravelmente.

UMA IMPRESSORA PARA CADA BOLSO

A Apple tem razões que a própria razão desconhece. Uma prova disso foi a inesperada retirada do mercado de sua Color Printer, uma impressora que, mesmo não causando espécie por sua qualidade e performance, chegava ao Brasil pelo preço bastante acessível de US$ 2.500.

Com a saída da Apple, o mercado



Imagem Original

1994 vai ser o ano da consolidação da cor no DTP. Novos sistemas de gerenciamento de cores prometem trazer para o papel aquilo que você vê na tela.



DeskJet 1200C/PS

de impressoras a jato de tinta de baixo custo é hoje dominado pelas HP (Hewlett-Packard). As mais baratas são as **DeskWriter C** e a **DeskWriter 550C**. A principal diferença entre elas é que a segunda possui, além do cartucho com as cores básicas (ciano-magenta-amarelo), um cartucho extra para impressão de preto. No outro modelo, o preto é obtido pela mistura das três cores, resultando em algo mais para o marrom escuro. Ambas funcionam com papel comum, mas apresentam resultados bem melhores quando utilizadas com papel especial.

Sem dúvida, a jato de tinta que apresenta a melhor relação custo/benefício é a **DeskJet 1200C/PS**.



DeskWriter 550 C

Sua qualidade de impressão chega a superar algumas impressoras de transferência térmica. É a jato de tinta mais indicada para quem trabalha com ilustrações PostScript coloridas.

Por ter sido a primeira empresa a lançar uma impressora de transferência térmica e ser facilmente integrada em redes multiplataformas, a QMS atualmente domina esse mercado no Brasil, principalmente em agências de publicidade e editoras. Uma das melhores características das QMS é o seu sistema operacional interno, chamado Crown, que a torna ideal para ambientes multiusuários e redes complexas. Quando comparada com os modelos da

ESCOLHA A SUA IMPRESSORA

(configuração mínima/preços com impostos incluídos)

Modelo	Tecnologia	Fabricante	Preço (US$/BR)	Memória	Postscript	Papel
DeskWriter C	Jato de Tinta	Hewlett-Packard	1.050	ND	não	A4
DeskWriter 550C	Jato de Tinta	Hewlett-Packard	1.370	ND	não	A4
DeskJet 1200C/PS	Jato de Tinta	Hewlett-Packard	3.420	2 Mb	sim	A4
Phaser III PXi	Jato de Cera	Tektronix	12.990	10 Mb	sim	*
ColorScript 210	Transferência Térmica	QMS	7.280	8 Mb	sim	A4
ColorScript 230	Transferência Térmica	QMS	11.640	13 Mb	sim	A3
Phaser 220e**	Transferência Térmica	Tektronix	7.930	4 Mb	sim	A4
Phaser 220i**	Transferência Térmica	Tektronix	11.830	6 Mb	sim	A4
Phaser 480	Transferência Térmica	Tektronix	27.790	32 Mb	sim	A3
Spectra Star GT	Transferência Térmica	General Parametrics	10.710	6 Mb	sim	A4
CHC-745****	Transferência Térmica	Shinko	14.310	3 Mb	sim	A4
CHC-445****	Transferência Térmica	Shinko	7.460	ND	sim	A3
Primera	T.Térmica/Dye-Sub.	Fargo	3.100***	ND	não	A4
Phaser IISDX	Dye-Sublimation	Tektronix	13.900	16 Mb	sim	A4
CorrectPrint 300i	Dye-Sublimation	RasterOps	9.500	16 Mb	sim	A4
ColorStream/DS****	Dye-Sublimation	Shinko	16.810	14 Mb	sim	A4
ColorScript Laser 1000	Laser	QMS	18.930	12 Mb	sim	A4

ND: Não disponível. * A Phaser III PXi imprime em papel de qualquer tamanho, de 10 X 15 cm a 30,5 X 45,7 cm. ** As Phaser 220 são as únicas impressoras coloridas de 600 dpi do mercado, estão substituindo as Phaser 200 que saem de linha. *** Inclui interface para Mac e kit para transformação em dye-sublimation. **** A MACMANIA não teve a oportunidade de testar as impressoras Shinko.

UMA TECNOLOGIA PARA CADA TIPO DE TRABALHO

Existem quatro tipos básicos de tecnologia para impressão colorida, cada uma com suas vantagens e desvantagens.

JATO DE TINTA

Existem dois tipos de impressora a jato de tinta (ink-jet): a líquida e a sólida, também conhecida como jato de cera. Na líquida, uma tinta solúvel em água armazenada em cartuchos é espirrada através de microfuros no papel, resultando em uma imagem brilhante e de cores saturadas, mas que borra facilmente. É o tipo mais barato de impressora, ideal para quem quer fazer transparências simples ou trabalhos que não necessitam de grande definição de imagem ou fidelidade de cor. Para se obter resultados de maior qualidade, é necessário utilizar papel especial.

Na sólida, a tinta é armazenada em bastões de cera que, durante o processo de impressão, são derretidos. Gotas de cera líquida são espirradas no papel e se solidificam imediatamente. Consequentemente, a tinta não borra, mas pode "quebrar" se o papel for dobrado. Não precisa de papel especial. É imprópria para transparências.

TRANSFERÊNCIA TÉRMICA

Impressoras de transferência térmica (thermal-wax) funcionam com um rolo de filme plástico coberto com pigmentos para cada cor básica (ciano, magenta, amarelo e, eventualmente, preto). Um cabeçote de impressão com milhares de pontinhos aquece esse filme e o pressiona contra o papel, transferindo as cores, uma de cada vez. O papel passa quatro vezes pelo cabeçote, até ser liberado pela máquina, com todas as cores impressas. Como regra geral, as impressoras de transferência térmica têm definição e fidelidade de cor maiores que as jatos de tinta. Graças a isso, hoje elas são o equipamento padrão em agências de publicidade e editoras que necessitam de uma prova pré-impressão. Sua maior desvantagem é que para imprimir uma página totalmente colorida ou com apenas um ponto de cor você gasta a mesma quantidade de filme.

DYE-SUBLIMATION

Basicamente, o funcionamento de uma impressora dye-sublimation é o mesmo de uma de transferência térmica. A diferença, como o nome já diz, é que ela funciona por sublimação. Enquanto nas outras tecnologias a tinta é opaca – necessitando ser impressa em padrões de retícula para dar a ilusão de cores variadas –, na dye-sublimation ela é transparente. Variando o calor a impressora aumenta ou diminui a intensidade de uma cor, que pode ser impressa diretamente sobre outra cor. O resultado é uma impressão em tom contínuo, semelhante a uma fotografia (alguns fabricantes dizem que é melhor que fotografia). Sua maior desvantagem é o preço do equipamento e a necessidade de papel especial, que eleva o custo de impressão.

LASER

O laser é o Santo Graal das tecnologias de impressão coloridas. Todas as empresas do mercado estão procurando uma maneira de fabricar um modelo por um preço acessível. Você poderia imprimir grandes quantidades (5 mil páginas por mês) em papel comum, tirando cópias que não borram e duram um bom tempo sem perder qualidade. Até agora só existe uma impressora laser colorida no mercado, a **ColorScript Laser 1000**, da QMS. Ela funciona da mesma forma que uma impressora laser monocromática, só que tem quatro toners ao invés de um. O problema é que, sendo o primeiro modelo, deixa muito a desejar nos quesitos qualidade e, principalmente, preço.



ColorScript 210 (papel especial)

Tektronix, as impressoras QMS perdem em qualidade de imagem e velocidade, mas ganham em preço.
Tanto a QMS quanto a Tektronix possuem modelos que imprimem em formato A3 (tablóide), tamanho ideal para quem trabalha com publicidade ou design e não quer ter que recorrer ao paste-up para montar sua prova (não confunda tamanho do papel com área de impressão, as impressoras coloridas geralmente deixam uma generosa margem branca tanto na altura quanto na largura do papel).
A tecnologia TekColor, utilizada pela Tektronix para melhorar a qualidade de saída de suas impressoras realmente funciona. Um sistema de reticulagem estocástica faz com que as imagens escaneadas apresentem uma definição melhor que outras impressoras do mesmo nível e preço. O FinePrint faz com que mesmo o texto em corpos pequenos fique legível, delineando fielmente o contorno de fontes PostScript. A Tektronix é a única fabricante de impressoras de transferência térmica com filial e centro de assistência técnica no país. Consequentemente, é a que oferece o melhor apoio ao usuário.
A **Spectra Star GT**, da General Parametrics, é rápida, tem uma boa fidelidade de cores e imprime em papel comum. Ela pode imprimir também em um *paper transfer* especial que pode transferir imagens para camisetas. Isso a torna bastante atraente para empresas que queiram fazer promoções ou brindes ocasionais. Outra característica inovadora são os plug-ins. A Spectra Star GT pode ser expandida com módulos externos de memória RAM e, em breve, terá um módulo para impressão de slides 35mm.



Phaser 200i (papel especial)



Phaser III PXi (papel comum)

Ao comparar os preços de impressoras dye-sublimation, o leitor pode estranhar o preço da **CorrectPrint 300i**, de apenas US$ 9.500. A RasterOps simplesmente cortou pela metade o preço de sua dye-sublimation, o que gerou uma série de comentários sobre a possibilidade da empresa estar abandonando o mercado de impressoras coloridas e estar realizando uma queima de estoque. O fato é que, apesar de ser



Phaser IISDX (papel especial)

uma boa impressora por um preço que representa uma boa oportunidade, é preciso cautela. Os usuários de impressoras RasterOps vêm reclamando há algum tempo da falta de insumos e componentes para seus equipamentos. O jeito é ter uma longa conversa com o revendedor e ver que garantias ele pode lhe oferecer. Ou, então, não arriscar e comprar uma Tektronix, seguramente a melhor dye-sublimation disponível hoje no Brasil, com uma boa fidelidade de cores e excelente apresentação de texto.

Uma impressora que foge completamente das categorias estabelecidas é a **Primera**, da Fargo, distribuída no Brasil pela Apolo. É uma impressora de transferência térmica de US$ 2.129 que pode ser transformada em dye-sublimation com um kit (contendo um software e um rolo de impressão) de US$ 529.



Primera/trans.térmica (pap. especial)

A Primera é uma impressora enxuta. Para garantir seu preço baixo, a Fargo teve que reduzir ao máximo sua configuração. Ela não tem memória interna, ou seja, o computador comanda a impressão e não pode ser utilizado enquanto algo estiver sendo impresso. Ela também não é PostScript, o que reduz consideravelmente a qualidade do texto impresso. Mesmo assim, sua qualidade de impressão em dye-sublimation e a imbatível relação custo/benefício a torna ideal para o usuário particular ou pequenas empresas interessadas em utilizar a dye-sublimation para layouts.

A MACMANIA só não teve a oportunidade de testar as impressoras



Primera/dye-sublimation (pap. especial)

Shinko, distribuídas no Brasil pela Dechichi. A Shinko é fabricada pela Mitsubishi japonesa. Seu modelo dye-sublimation, a **ColorStream/DS** apresenta uma interessante inovação tecnológica. Ela tem dois slots para Function Cards, cartões de memória ROM, que servem, entre outras coisas, para upgrades de linguagem. Por exemplo, caso a Adobe venha a desenvolver um PostScript Level 3, você não vai precisar comprar uma nova impressora compatível, bastará trocar o Function Card.

Como última recomendação, é necessário antes de optar pela compra de uma impressora, analisar também os custos de impressão. Enquanto uma cópia jato de tinta pode custar entre US$ 0,30 e US$ 0,50, uma cópia em dye-sublimation chega a US$ 7. Mas não se deixe enganar pelo custo por cópia aparentemente mais baixo das jatos de tinta. Trabalhos com páginas totalmente coloridas (como as páginas de MACMANIA) têm um custo bem maior que cópias com texto preto sobre branco, onde a cor entra apenas para dar destaque em eventuais ilustrações ou logotipos. Algumas impressoras de transferência térmica imprimem em papel laser comum, o que barateia bastante o custo de impressão.

TENDÊNCIAS PARA 94

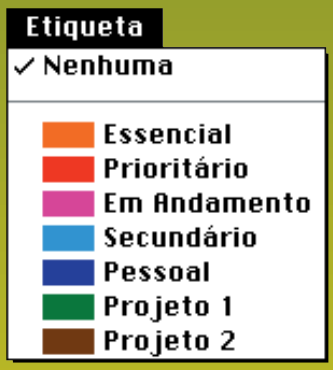
1994 promete ser um ano agitado na área de impressoras coloridas. Vários fabricantes prometem grandes novidades que devem esquentar o mercado. Veja abaixo um pequeno preview:

- A HP deve lançar no meio do ano uma impressora laser colorida pela metade do preço da vendida atualmente pela QMS. A laser da HP deve chegar ao Brasil custando cerca de US$ 9.500.
- Além das novas Phaser 220, as primeiras impressoras de transferência térmica de 600 x 300 dpi, a Tektronix está lançando uma nova jato de cera que irá substituir a Phaser III PXi. A **Phaser 300i** é cinco vezes mais rápida que sua antecessora e chegará no mercado brasileiro por US$ 18.490. Os preços dos modelos antigos ficarão de 15 a 30% mais baixos.
- A RasterOps vai abandonar estrategicamente o mercado de impressoras coloridas, porque a empresa que fornece a parte mecânica de suas máquinas vai lançar um modelo próprio.
- Chegarão ao mercado nacional as impressoras da Newgen, incluindo um modelo jato de tinta que imprime em tamanho A0.

SYSTEM SEVEN OU SISTEMA SETE?



Primeiro pressione ⌘-*Maiúscula-3* para fotografar sua mesa de trabalho. Abra o documento no Photoshop, recorte o que interessa, cole no Álbum de Recortes ou deixe na Área de Transferência. Depois selecione o documento e acesse Obter Informação no menu Arquivo e cole o desenho recortado sobre o ícone original. Se quiser, faça uma réplica virtual e coloque-a na pasta Itens de Inicialização. Ele abrirá sempre que você reinicializar seu Mac. Entendeu tudo? Provavelmente não. Pode parecer estranho para quem usa o Mac há algum tempo achar que um sistema em português ajuda alguma coisa na operação do computador. De que adianta poder ler na tela Arquivo, Editar, Visualizar, Etiqueta e Especial ao invés de File, Edit, View, Label e Special se quando você abre um programa, todos os comandos são em inglês?



Mas a verdade é que, para quem nunca mexeu com Macintosh, um menu (e, principalmente, um manual) em português é reconfortante. Tem também a turma do Windows, acostumada com menus em português, que pode ficar menos suscetível à mudança de plataforma. Pelo menos parece que foi pensando neles que a CompuSource – distribuidora da Apple no Brasil – idealizou a versão nacional do System 7. Qualquer windowzista se sente em casa com o novo Sistema Sete. A partir de abril, todos os Macs vendidos no país virão com o sistema operacional em português.

Quem acha que agora vai ser obrigado a "Obter Informação" sobre o "Gabarito" ao invés de dar um "Get Info" na "Template" pode ficar tranquilo. Os Macs vendidos no Brasil virão com dois conjuntos de disquetes de instalação: em inglês e em português. Como opcional, você poderá comprar um teclado português (literalmente português – os teclados serão importados de Portugal) igualzinho a uma máquina de escrever nacional, com acentos, cedilhas e crases no lugar certo. Quem trabalha com digitação intensiva pode imaginar o que é dar adeus aos *Option-E* e *Option-N*.

Se ver o menu do Mac em português lembra a você uma versão de Chitãozinho e Xororó para uma música dos Beatles, esqueça. Se o seu pragmatismo é maior que o preconceito linguístico, vá em frente. O sistema operacional é o mesmo, não vai dar mais ou menos pau por estar em português.

A CompuSource não divulgou quanto foi gasto na localização do sistema, apenas afirma vagamente que "foi algo entre 35 e 50 mil dólares". Evidentemente, o alvo principal não são os usuários particulares – geralmente pessoas esclarecidas que optam pelo Mac por saber que ele vai lhes oferecer algo a mais e que não estão nem aí para a língua em que o sistema está escrito. O objetivo é atrair para o Mac o mercado corporativo. Pequenas ou até grandes empresas interessadas em uma máquina que exija menos manutenção e menor treinamento que um PC. Esse "menor treinamento" – vantagem clássica do Mac, sempre alardeada por seus defensores – só agora é verdade no Brasil, com o sistema em português. Agora qualquer funcionário que saiba ler pode operar um Mac.





Esta é a cara do system folder made in Brasil

CLARIS WORKS

Um computador que funciona em português não adianta nada sem programas em português. Grandes empresas de software não fazem versões em português, porque o mercado de Macintosh no Brasil é pequeno. E o mercado de Macintosh no Brasil é pequeno, porque não existem softwares em português para o Mac. Alguém tinha que quebrar esse círculo vicioso e não iria ser a Microsoft. Coube à Apple, através de sua subsidiária Claris, fazer a primeira versão brasileira de um software para Mac.

Mais do que o próprio sistema em português, o Claris Works (por que não traduzir para Claris Trampos?) promete ser o grande impulsionador da venda de Macs no Brasil. Basta que a revenda coloque o cliente em potencial durante 15 minutos em frente a um PC 486 com o Microsoft Works e outros 15 em frente a um Mac com o Claris Works. Isto sim é um programa integrado!

O Claris Works 2.0 une um processador de texto, uma planilha, um banco de dados, um programa de desenho e um de comunicação. Works faz de tudo e até que faz bem direitinho. O processador de texto tem funções de programas de DTP como rotação, definição de estilos e text wrap (perdão, fluxo de texto) em volta de gráficos. O programa de desenho suporta cores de 24 bits e o banco de dados é uma versão diet do FileMaker.

Tudo isso em um programa compacto (pouco mais de 600k) que permite uma integração plena entre os módulos. Você pode escrever um relatório no processador de texto e abrir uma janela para encaixar uma planilha, entrar com os dados da planilha e continuar digitando o texto. Ao final, você coloca o logotipo da empresa e envia o documento por modem. Sem nenhum Quit nem nada. A CompuSource afimou que irá comercializar o Claris Works a partir de abril por um preço ainda indefinido, mas que deverá ficar abaixo de US$ 150.

DESKTOP PUBLISHING



Valter Harasaki

Se você leu o número anterior de MACMANIA, já sabe que não adianta escanear uma imagem em trocentas mil dpis para depois dar saída em uma impressora ou imagesetter com baixa linhagem (lpi). Já deu pra ver também que a reticulagem (halftone screen) é um fator determinante para melhorar a qualidade. Porém, maior linhagem significa também menor capacidade de gerar meios-tons ou cinzas *(veja box)*. Por isso, antes de enviar um trabalho com fotos para o bureau, é preciso tomar alguns cuidados. Conhecer os formatos de imagens *(leia na MACMANIA nº 1)* e ter noções básicas sobre resolução já é o suficiente para se aventurar no maravilhoso mundo da digitalização de imagens. Então, vamos à prática!

Nunca aumente uma foto puxando no cantinho para preencher o espaço desejado no programa de layout. Sempre que precisar ampliar uma foto, utilize os recursos do scanner, capturando a imagem no seu tamanho final. Se seu scanner não for capaz de fazer grandes ampliações, faça uma cópia fotográfica maior da foto original. Normalmente uma foto 15x18 cm e um scanner de 300 dpi é capaz de resolver 90% dos problemas de paginação. Não tenha preguiça, se necessário faça um novo scan. Se isso não for possível, use um programa de manipulação de imagens (como o Photoshop), para fazer um "resize". Esses programas criam matematicamente novos pontos intermediários (interpolação), evitando o aparecimento de "jags" (ser-



OS MEIOS NÃO JUSTIFICAM OS FINS

Note as diferenças dos resultados finais a partir do original ao lado. A imagem foi ampliada 200% de três maneiras diferentes. Veja como vale a pena ter o trabalho de reescanear no tamanho certo.



Foto ampliada diretamente no QuarkXPress...



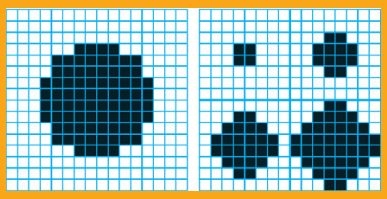
...ampliada no Photoshop usando Image Size

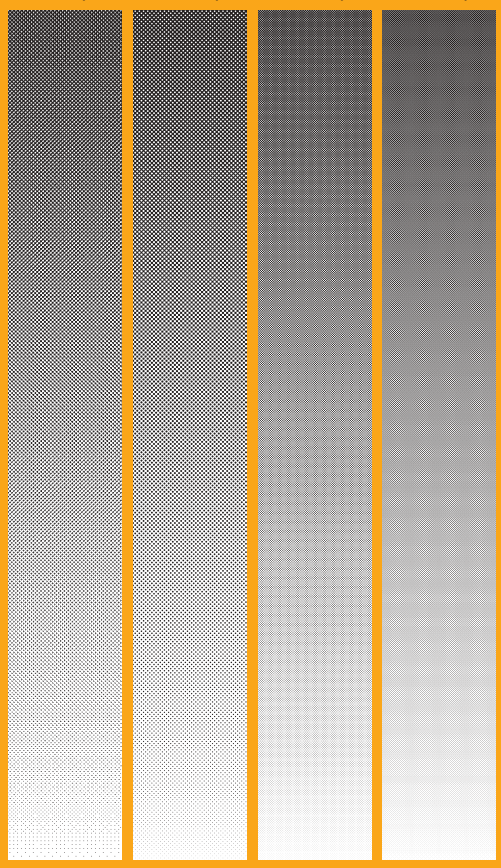


...e reescaneada no tamanho correto

rilhados) na foto. Porém, este recurso é limitado. Ampliações exageradas fazem a foto ficar meio desfocada.
No caso de redução, praticamente não existem restrições, exceto que você pode criar um arquivo com mais informações que a imagesetter pode processar. Não se esqueça que informação extra não significa maior qualidade (veja exemplo). Sempre que possível, faça o corte da foto mais próximo do tamanho final e usando a resolução adequada. É muito comum ver imagens com mais de 300 dpi ou fotos com áreas muito grandes, onde só entrará um detalhe, sendo enviados para processar em bureau. Quanto maior o arquivo, mais disquetes ou espaço de disco são necessários para armazenar sua foto e, pior, mais cálculos serão necessários para a imagesetter processar a imagem, gastando tempo extra que pode ser cobrado de você.
Tomando estes pequenos cuidados, com certeza você evitará muitas surpresas desagradáveis.

Se o degradê que fiz na impressora a laser ficou ótimo, então por que, em alta resolução, apareceram faixas?
Isto ocorre, porque os cinzas gerados por computador são feitos a partir de pontos formados por uma grade de pixels. No processo de reticulagem tradicional, a ilusão de tons de cinza é obtida por pontos pretos que diminuem nas áreas mais claras e aumentam nas mais escuras. No processo eletrônico, o tamanho dos pontos varia dentro de uma grade fixa. Cada quadradinho que forma o ponto pode ser desligado ou ligado (preto ou branco), aumentando ou diminuindo o ponto.
Dessa forma, as impressoras PostScript têm que optar entre uma maior definição de imagem (mais pontos dentro da malha) ou mais tons de cinza (pontos maiores, que permitem uma maior subdivisão).
O desenho abaixo à esquerda mostra um ponto em uma malha (ou matriz) com 256 possibilidades de graduação. O da direita mostra a mesma matriz, com um número maior de pontos menores. Se aumentarmos o número de pontos – aumentando a linhagem (lpi) –, cada ponto terá menos subdivisões para gerar meios-tons ou gradações de cinzas.





RESENHAS

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE SOFTWARES

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

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

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

DIVERSÃO- Só para games, dispensa explicações.

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

FLO'

The Valis Group
Preço: US$ 199
Configuração: Mac colorido com co-processador matemático, System 6.05
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

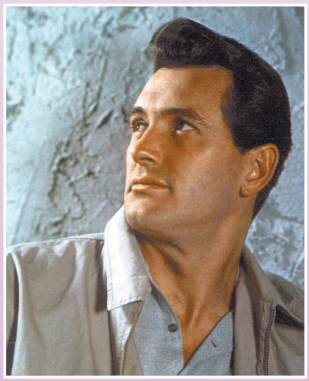
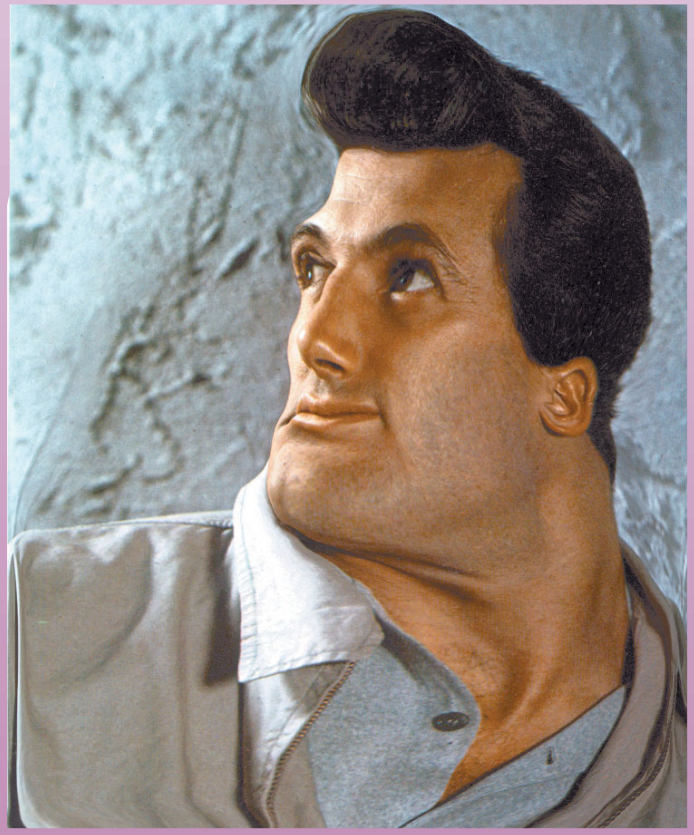


Foto original



Divirta-se esculhambando bonitões como Rock Hudson

Flo' é o pesadelo de qualquer caricaturista. Um programa que pega qualquer imagem PICT e a transforma radicalmente. Você pode esticar orelhas, aumentar narizes, saltar os olhos, achatar a cabeça e outras mil operações plásticas, das mais sutis às mais radicais. Dá para brincar de Salvador Dali, derretendo relógios e distorcendo objetos instantaneamente. Flo' não é um Morph, nem um programa de edição de imagens, como o Photoshop, mas se situa em algum ponto entre esses dois. Para realizar as distorções, você usa uma toolbox com ferramentas para escalar, rodar e distorcer bastante intuitivas. Nada de marcar limites ponto a ponto para realizar uma distorção. Você só precisa desenhar com um lápis para delimitar a área a ser "flozada" e até que ponto a imagem deve ser alterada para acomodar a distorção. Aliás, este é o ponto alto do Flo'. A área ao redor da distorção é modificada de forma a produzir um efeito extremamente realista, sem necessidade de retoques finais.

Entre as possíveis utilizações comerciais do Flo', a Valis cita a visualização de operações plásticas cosméticas e a identificação de criminosos. Mas para o usuário comum o uso principal é a diversão. A facilidade de uso e a rapidez das alterações garantem horas de boas risadas.

O Flo' utiliza um sistema de cálculo (um algoritmo de interpolação subsampleada bicúbica, para ser mais preciso) para mapear as distorções realizadas, sem modificar a imagem original até você renderizar o arquivo em TIFF ou PICT. Assim é possível salvar as alterações feitas em uma imagem e depois aplicá-las em outra, simplesmente dando o comando Replace. Você pode, por exemplo, trabalhar em uma imagem em baixa resolução e depois dar um replace com a mesma imagem em alta. Você pode salvar o resultado final em PICT ou TIFF ou salvar as transformações realizadas em filmes QuickTime ou animações quadro a quadro. Infelizmente, o Flo' não é para qualquer um. Ele funciona apenas em Mac com um co-processador matemático (ou seja, proprietários de IIsi, LCs e Quadras 605 estão fora), mas em um IIci ele começa a se arrastar. Fazer um filme QuickTime de 5 segundos e 60 frames em um Quadra 700 pode demorar 40 minutos.

A The Valis Group comercializa também uma versão high end do Flo', chamada MetaFlo', ideal para produção de vídeo e animações, mais rápida e com mais possibilidades, como o uso de máscaras e layers, morph entre layers, suporte para imagens em CMYK e um catálogo editável de imagens e distorções programadas.

The Valis Group: 2270 Paradise Dr. Tiburon, CA 94920
(001) 510-236-4124

VEM AÍ A QUICKTAKE, NOVA CÂMERA DIGITAL DA APPLE QUE PODE CAPTURAR ATÉ CEM FOTOS 640X480 PIXELS (24 BITS) LIGADA DIRETAMENTE NO MAC

CRYSTAL CRAZY

CASADY & GREENE

Preço: US$ 31 (EUA)

Configuração: Mac Plus, System 6.07 ou superior

Intuitividade:

Interface:

Diversão:

Custo/Benefício:



A vaca louca volta para exterminar os inimigos e acabar com seu tempo livre

Aos veteranos, fãs do Crystal Quest, cuidado! Uma nova encarnação desta ferramenta da improdutividade está no mercado. Se você precisa usar seu Mac em algum serviço nos próximos meses, pare de ler esta resenha e não compre este programa, pois após 15 minutos você já estará viciado e depois de uma hora de jogo, poderá ser considerado paciente terminal, pois não há retorno.

No Crystal Quest, você controlava uma pequena nave que coletava cristais e tentava desviar de minas e fugir dos inimigos. Parece pouca coisa, mas, com o passar das fases, o desafio ia ficando cada vez mais cabeludo. No fundo, o jogo não passava de um teste psicomotor que podia irritar, se você não tivesse um mouse limpo e em bom funcionamento. Em Crystal Crazy, a variedade do jogo aumentou e, consequentemente, a diversão também. Além da coleta dos cristais, você possui outras missões, como quebrar vários objetos (jogando-os na parede), montar um quebra-cabeças e até tirar uma partida de sinuca.

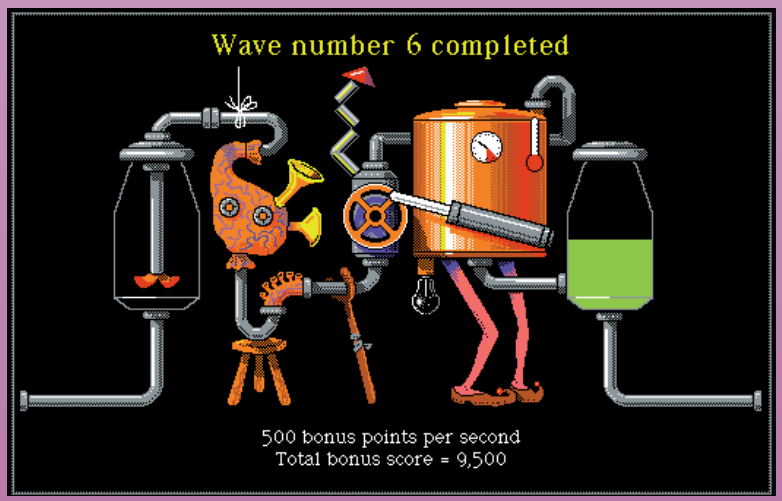
Nesta nova versão, além da bomba inteligente que destrói tudo na tela, você pode pegar novas armas e escudos. Entre as armas, estão os capturadores – que aprisionam seus inimigos –, mísseis teleguiados e armas que atiram para todos os lados. Já nas opções de escudos, há o escudo de borracha, que faz você quicar nas minas, e um com facas afiadas que destrói quem chega perto da sua nave. O mais original é o que produz um odor que espanta todos os inimigos. Crystal Crazy permite que você salve o jogo onde parou, o que garante horas de diversão e pouca frustração por ter que passar sempre pelas mesmas fases.

Oswaldo V.C. Bueno

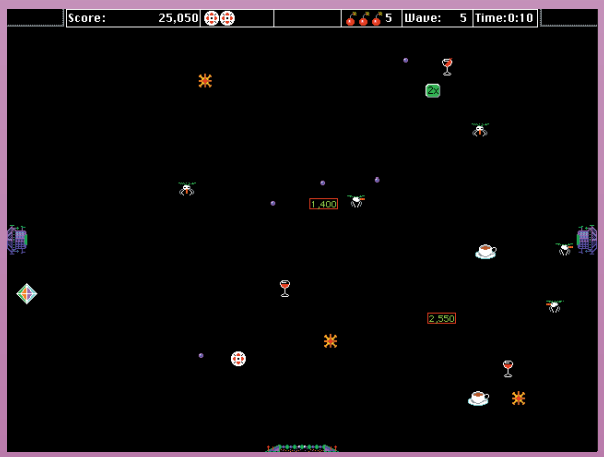
Casady & Greene:
(001) 408-484-9228



Apague as figuras e corra para a saída



A hilariante engenhoca acima calcula quanto você ganhou de bônus



É preciso muita força para arrebentar essas xícaras

SABE ONDE VOCÊ COMPRA UM MAC E GANHA UMA ASSINATURA DA MACMANIA?

AQUI

• PROFESSIONAL DATA •
(0162) 82-1765
• MULTISOLUÇÕES •
(011) 816-6355
• INTERALPHA •
(011) 531-6977
• SÓ SOFTWARE •
(011) 883-6583
(021) 552-9994
• COMPUGRAFIA •
(011) 822-3200
• CAPS •
(011) 240-3831

RESENHAS

IN TOUCH 2.0

Advanced Software
Preço: US$ 99,95
Configuração: System 6.05 ou superior
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

O Macintosh é a máquina da produtividade e pessoas produtivas sempre acabam perdendo oportunidades por não terem tempo de anotar na agenda um telefone para contato ou um compromisso. Por isso, é grande o sucesso dos PIM (Personal-Information Managers ou gerenciadores de informações pessoais) entre os macmaníacos. Os PIMs são programas destinados a organizar toda a sua vida pessoal e colocá-la ao alcance de um comando de tecla. Meio banco de dados, meio agenda, meio calendário, eles são uma mão na roda para quem tem muito o que fazer e pouco tempo para se organizar.

O In Touch 2.0 é um bom programa para quem quer começar a se aventurar no universo dos PIMs. Pequeno e barato, ele não tem todas as possibilidades de programas mais robustos, mas dá para o gasto. É uma boa opção para quem já tem um PowerBook e precisa de uma agenda eletrônica no Mac. É o programa perfeito para contatos publicitários, vendedores, jornalistas, enfim, para quem precisa falar com muita gente e precisa monitorar o retorno das ligações. Acessando o programa pelo menu Apple, você abre uma agenda de endereços e telefones e sua lista de compromissos e tarefas diárias. Se o seu Mac estiver ligado a um telefone, via modem, basta clicar em um número que o In Touch disca para você. Se a pessoa com quem você quer falar não estiver no momento, você cria um lembrete (ligar para o Dráusio às 7:35). No horário marcado, seu lembrete aparece na tela.

O In Touch permite também que você imprima etiquetas, envelopes, páginas para agendas e páginas de abertura para fax. Você tem vários formatos pré-estabelecidos e pode personalizá-los à vontade.

Mas a maior inovação do In Touch é um programinha chamado Snap*. Com ele, você pode acessar o In Touch de dentro de outros programas. Basta selecionar um nome digitado em um processador de texto e dar um comando de tecla para o Snap* buscar o endereço da pessoa no banco de dados do In Touch e inseri-lo no texto. E ele ainda pergunta se você quer imprimir uma etiqueta ou um envelope com o endereço da pessoa.

Advanced Software: 1095 E. Duane Av, Suite 103, Sunnyvale CA 94086
(001) 408-733-0745

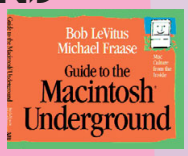


O In Touch é uma mão-na-roda para quem tem memória fraca

RESENHAS

GUIDE TO THE MACINTOSH UNDERGROUND

Bob LeVitus
Michael Fraase



Hayden Books
226 pgs.
201 West 103rd Street
Indianapolis, IN 46290

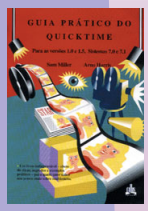
De dez em dez anos aparece um livro que pode ser considerado indispensável na biblioteca de qualquer macmaníaco (na verdade, você não pode ser considerado um macmaníaco se não o leu). O primeiro foi *The Macintosh Way*, de Guy Kawasaki, lançado no Brasil pela editora Callis como *O Jeito Macintosh*. O segundo é *Guide to the Macintosh Underground*, de Bob LeVitus e Michael Fraase.

Com capítulos intitulados "Como a Multimídia Quase Matou o Macintosh", "Why IBM Sucks" e "Steve e o Incrível Campo Multicolorido de Distorção da Realidade", este livro não traz um histórico dos "dez anos do computador que mudou o mundo", nem dá dicas sobre como operar o Mac ou qualquer programa. É um livro escrito por dois fanáticos por Mac para ser lido por outros fanáticos por Mac. Onde mais você iria saber que Steve Jobs queria originalmente chamar o Mac de "Bicicleta"? Ou como se comportar, não ser enganado e ainda sair lucrando de uma Macworld Expo? Ou que o DOS é uma versão pirata de outro sistema operacional, comprado por baixo do pano e a preço de banana por Bill Gates?

E então, está convencido? Não responda! Nas páginas ímpares de *Guide to the Macintosh Underground*, você ainda leva inteiramente grátis um flipbook com o famoso comercial "1984", o filme que deu origem a tudo.

GUIA PRÁTICO DO QUICKTIME

Sam Miller
Arno Harris



Callis Editora
360 pgs.
Rua Afonso Brás, 203
São Paulo-SP CEP 04511-010
Tel: (011) 822-2066

Para muita gente, a multimídia ainda é uma solução em busca de um problema. Para outros, ela é o futuro, a nona arte, a mídia que irá acabar com todas as outras mídias. Independente do posicionamento, em uma coisa todos concordam, se a multimídia emplacar no coração das massas, isto será possível graças a um programinha chamado QuickTime.

Lançado em 1991, o QuickTime colocou pela primeira vez em um computador imagens em tempo real sem a necessidade de placas ou hardware adicionais. Além de dar noções técnicas e possíveis utilizações comerciais do QuickTime, este livro faz um apanhado dos softwares e hardwares para multimídia – como placas de digitalização e câmeras digitais – disponíveis no mercado. Ele explica passo-a-passo como utilizar o Adobe Premiere e apresenta os principais programas de multimídia.

O livro sugere também três configurações de equipamento para se trabalhar com multimídia, caso você seja um amador, um profissional ou um verdadeiro expert.

Infelizmente, o livro não vem com um disquete junto, como na versão original americana. Para obtê-lo, você deve entrar em contato com a Callis Editora, através de um cupom que se encontra no final do livro. Enviando esse cupom você receberá um disquete HD com filmes QuickTime e imagens PICT para serem utilizados nos exercícios práticos.

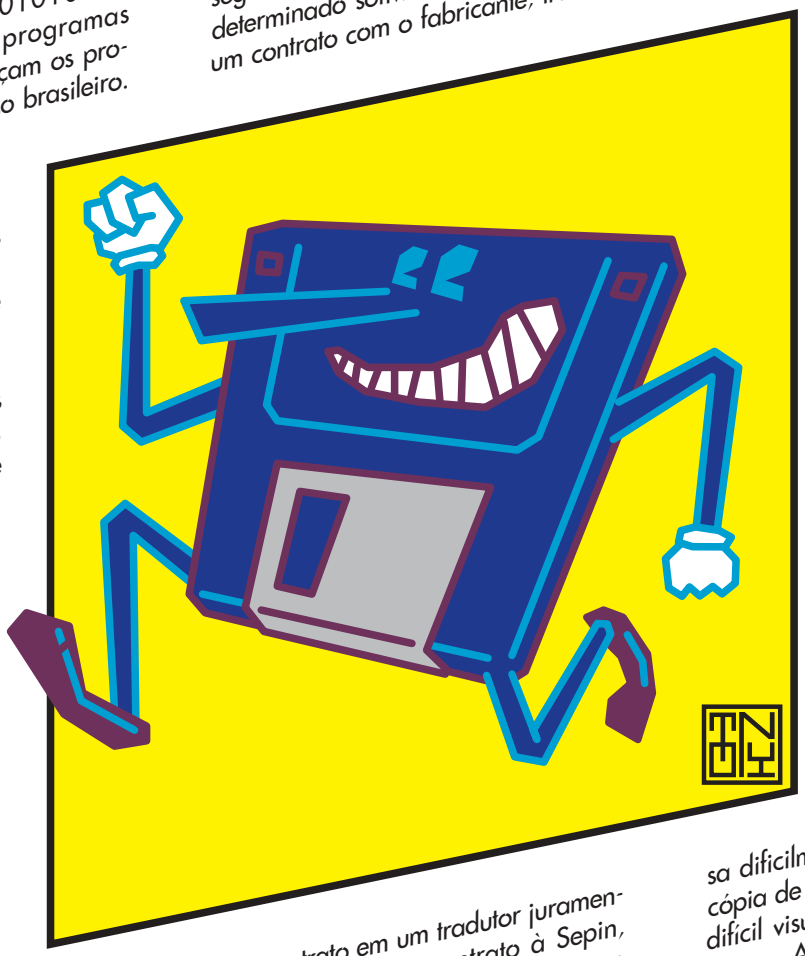
PROCURA-SE SOFTWARE DESESPERADAMENTE

Você acabou de gastar alguns milhares de dólares em um belo computador, com uma bela interface gráfica. Só que um computador sozinho não faz verão. Ele precisa daqueles pequenos amontoados de 0101010101 chamados softwares ou programas aplicativos. É aí que começam os problemas para o macmaníaco brasileiro. Ele lê em revistas importadas (ou mesmo nacionais, como esta humilde publicação) sobre fabricantes incríveis e seus softwares maravilhosos. Mas, onde comprar, como encomendar?

No caso de softwares populares, desenvolvidos por grandes empresas de renome mundial, a coisa até que é fácil. Adobe, Aldus, Quark, todas têm representantes autorizados no Brasil que vendem e dão suporte técnico a seus produtos. O problema surge quando é lançada uma nova versão do programa. Devido aos trâmites burocráticos necessários, uma importação no Brasil pode demorar até três meses. Provavelmente, quando você receber seu upgrade já estará sendo lançada uma nova versão nos Estados Unidos.

Em várias áreas de atuação, uma nova versão de um software representa um grande diferencial na qualidade e produtividade do trabalho. Um atraso de três meses pode significar perda de tempo e dinheiro. Fora a frustração de saber que há um jeito melhor e mais fácil de fazer o seu trabalho ao qual você não tem acesso apenas por morar no país errado.

Há uma dita Lei de Software rodando pelos corredores do Congresso há alguns anos, sempre na pauta, mas nunca votada. Caso seja aprovada, a coisa deve melhorar para os representantes autorizados. Hoje, para se conseguir uma licença para importar um determinado software é preciso firmar um contrato com o fabricante, traduzir



esse contrato em um tradutor juramentado, remeter esse contrato à Sepin, cadastrar todos os produtos e suas respectivas versões e esperar pela licença de importação. Um processo simples, como qualquer um pode ver. Se aprovada em sua redação atual, a Lei de Software simplificaria muito esse calvário.

O que fazer? Se estivéssemos em uma democracia liberal de inspiração protestante poderíamos dizer para você: "pressione seu congressista". Como aqui o buraco é mais em baixo, o único conselho possível é "reze para o seu santo".

Mas o Mac não vive apenas de grandes softwares. Seu grande diferencial é a infinidade de programinhas e Inits que interagem com o sistema e tornam o Macintosh um computador realmente pessoal – a ponto de um usuário se perder quando opera o Mac de outro. A situação atual torna impraticável a uma empresa nacional firmar um contrato de representação para importar softwares em pequenas quantidades.

Se você é pessoa física, você pode importar pelo correio uma cópia única de um software (desde que ele não ultrapasse o limite de US$ 500). O problema é que comprando pelo correio – ou por uma importadora não autorizada ou comprando nos EUA e trazendo para cá – você não poderá se registrar como consumidor e, consequentemente, não terá direito a receber os upgrades do software. Toda vez que sair uma nova versão você será obrigado a comprar novamente o programa. Para pessoas jurídicas a situação é ainda pior, principalmente, porque uma empresa dificilmente necessita apenas de uma cópia de um programa. A curto prazo é difícil visualizar uma solução para essa sinuca. A única certeza é que se surgir uma solução, ela não virá do governo ou dos representantes das grandes empresas de software. Ambos não têm o menor interesse que o mercado se abra totalmente e que qualquer um possa importar e vender programas livremente no mercado interno. A solução virá do mercado e da organização dos macmaníacos em grupos de usuários. Quando alguém descobrir que é possível ganhar dinheiro trazendo softwares baratos dos EUA e prestando um bom serviço de assistência e suporte ao usuário, a coisa pode começar a mudar de figura.

RESENHAS

SUPERDOUBLER

Fifth Generation Systems
Preço: US$ 69 (EUA)
Configuração: Mac Plus, System 7
Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

Se no seu Hard Disk não cabe mais nenhum byte e você precisa abrir espaço, a melhor solução é o conjunto SuperDoubler, que contêm as últimas versões do DiskDoubler, AutoDoubler e CopyDoubler.
Existem outras soluções como os compressores que são drivers: Stacker ou TimesTwo. Cheguei a testar esses dois. O primeiro comprimia muito pouco. Já o segundo, com o tempo, foi corrompendo meus arquivos até que um dia liguei o Mac e encontrei um lindo ícone de disquete com uma interrogação no meio. Nunca mais.

DISKDOUBLER (4.0)

O DiskDoubler é uma extension que comprime seus arquivos quando você ordena, através do menu DD, que é instalado no Finder. Para comprimir, você seleciona os arquivos e pastas que deseja comprimir e pede *Compress* no menu DD.
O DiskDoubler possui vários métodos de compactação, onde são dosados diversos níveis de compactação e velocidade de compressão e descompressão. Mesmo no método de maior compressão, a velocidade é muito aceitável em qualquer máquina com 68030 e quase instantânea nos 040.
O DiskDoubler é muito seguro, pois mesmo que ocorra algum erro na gravação, como por exemplo acabar a luz, você ainda conseguirá recuperar seu arquivo original. A única incompatibilidade é com programas que acessam diretamente os arquivos, sem usar as rotinas do sistema operacional do Mac, o que é muito raro atualmente. Outro aspecto muito importante é que o DiskDoubler funciona em background, ou seja, você pode comprimir alguns arquivos enquanto continua trabalhando em um outro programa.
Quando você dá um duplo clique em algum arquivo comprimido, o DiskDoubler entra, descomprime e abre o arquivo, após você fazer suas modificações e gravar este mesmo arquivo, ele o comprime de novo automaticamente.
O DiskDoubler também pode criar um arquivo que agrupa vários arquivos comprimidos e grupos de arquivos que se auto-descomprimem (self-extracting), o que permite que você passe adiante uma cópia de um documento sem haver a necessidade de incluir o DD Expander, que é de domínio público e serve para expandir os arquivos de DiskDoubler.
A mudança mais significativa no novo DiskDoubler foi a inclusão de uma janela que permite que você visualize melhor seus arquivos, a única vantagem do NowCompress, o atual concorrente do DiskDoubler. Outra opção é a seleção do método de compressão direto do menu DD.

AUTODOUBLER

O AutoDoubler se diferencia do DiskDoubler em três aspectos principais, que tornam interessante seu uso em conjunto.
Primeiro: o AutoDoubler consegue rodar seus aplicativos comprimidos, ou seja, ele não perde tempo descomprimindo antes e recomprimindo depois de usá-lo, isto otimiza e acelera a velocidade na abertura de programas e documentos.
Segundo: ele torna o uso do AutoDoubler e/ou do DiskDoubler transparente. Os ícones dos aplicativos e dos documentos não mudam, sendo opcional a inserção de um "DD" no canto esquerdo inferior nos ícones dos arquivos comprimidos.
A terceira e última característica é a compressão automática, onde seus arquivos mais antigos que não estão sendo modificados são comprimidos automaticamente. Particularmente não gosto deste último recurso, pois o AutoDoubler acaba comprimindo arquivos e aplicações que não são muito modificados, mas são muito usados. Para sanar isto, basta desligar a compressão automática.
Um outro utilitário do AutoDoubler é o AutoDoubler Internal Compressor. Permite que você comprima seus arquivos de uma forma que não seja necessário a utilização da extension do DiskDoubler ou do AutoDoubler para usá-los.

COPYDOUBLER

A principal vantagem de se usar o CopyDoubler junto do AutoDoubler é que ele permite que os arquivos comprimidos continuem comprimidos, pois o AutoDoubler, para facilitar a vida do usuário, copiava os arquivos expandindo-os.
O CopyDoubler foi quem mais sofreu modificações de sua versão anterior para a atual. Agora você pode fazer várias cópias no background, sendo que as cópias com o CopyDoubler são muito mais rápidas do que as do Finder. Uma outra modificação são as cópias pré-programadas, onde o CopyDoubler becapa arquivos automaticamente numa determinada hora. Outras modificações incluem um menu mais completo de opções na hora da cópia.
A conclusão é que o SuperDoubler é a melhor opção de compressor atualmente. Após pouco tempo de uso, ele se torna muito intuitivo. É o mais fácil de operar e o que oferece maior segurança aos arquivos comprimidos.

Oswaldo V.C. Bueno

Fifth Generation Systems:
10049 N. Reiger Road, Baton Rouge, LA 70809
(001) 504-291-7221