ANO 5 Nº55 1998 R$ 4,50

BOOKMAKERS

MACMANIA

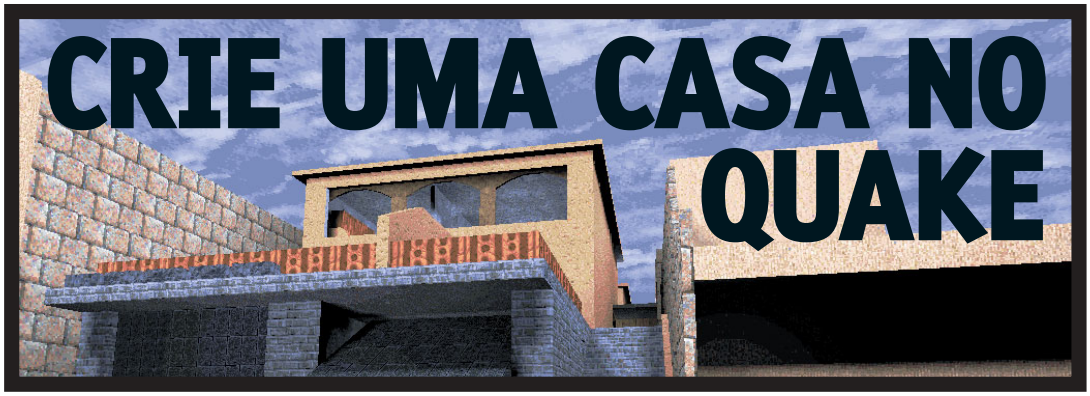
A REVISTA DO MACINTOSH

NOVA SEÇÃO: iMAC MANIA



111 DICAS

10 PROGRAMAS PARA TRANCAR SUAS PASTAS



CRIE UMA CASA NO QUAKE

COMO MANDAR ARQUIVOS POR EMAIL

IMAGESTYLER PHOTOFINISH CONFLICT CATCHER

ISSN 1414-4395

9 771414 439007 55

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*

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

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

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Francisco Zito*
Contato: *Bianca Quevedo*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

Fotógrafos: *Andréx, Hans Georg, Ricardo Teles*

Capa: *Tony de Marco*

Redator: *Márcio Nigro*

Revisora: *Danae Stephan*

Assistente de Arte: *Pavão*

Colaboradores: *Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos "Big" Brioschi, Carlos Ximenes, Daniel de Oliveira, David Drew Zingg, Douglas Fernandes, Everton Barbosa, Fargas, Gian Andrea Zelada, J. C. França, João Velho, Luiz F. Dias, Luiz Colombo, Mario Jorge Passos, Néria Dejulio, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Silvia Richner, Tom B.*

Fotolitos: *Postscript*

Impressão: *Prol*

Distribuição exclusiva para o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000
Rio de Janeiro – RJ – Fone: (021) 575-7766

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

Find...

MACMANIA é uma publicação mensal da
Editora Bookmakers Ltda.
Rua Itatins, 95 – Aclimação
CEP 01533-040 – São Paulo/SP

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
arte@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br

A MACMANIA surfa na Internet pela **U-Net** *(0800-146070).*
MACMANIA na Web: www.macmania.com.br

iMac Dia Feliz

Comprei um iMac com 64 MB de RAM, assinei a Macmania e ganhei uma camiseta (da qual minha esposa se apoderou). Meus amigos babam com o foguetinho azul e minha filha Mariana (um ano e cinco meses) amou o mouse. Está um final de ano bem azul para mim :-)). Espero que vocês lancem mais edições como a Macmania 27 (de 1996), a primeira com que tive contato, sem possuir um Mac, só adquirindo um no final de outubro passado. Usei todas as dicas. Faço votos para que a revista continue a nos proporcionar iMac Dias Felizes. Mas tenho uma dúvida: como faço para falar com alguém por telefone estando a linha conectada ao Mac? Consegui fazer a chamada e ouvir a pessoa, só não consegui falar.

Samuel Gomes de Souza
samgs@uol.co.br

Aqui o desejo do leitor é uma ordem. Aí vai mais uma megaedição de dicas da hora. Você pode plugar um telefone em um benjamim (mais prático) ou falar através do programa de telefonia pelo microfone do Mac, setando o sound in como Built-In Mic. Tem um módulo no Control Strip para isso.

Faltando homem

Venho por meio desta expressar minha solidariedade para com a leitora Nádia Gadelha, em sua carta para o número 53 (encabeçada pelo título *Homem na Capa!*), e perplexidade ante a resposta superficial dada a ela. O questionamento da leitora é bastante pertinente: afinal, é evidente que a revista explora a imagem feminina em suas capas e ilustrações de artigos e não faz uso de imagens masculinas para os mesmos fins. No entanto, não é tão evidente assim qual a intenção da Macmania, quando, para justificar tal utilização exclusiva da figura feminina, cita os exemplos das revistas Nova, Claudia e Capricho, como referências de conduta similar. É surpreendente tal explicação, pois tais publicações não são especializadas e são consideradas pouco sérias e de passatempo, até por suas leitoras mais assíduas.

Vejo apenas duas alternativas para tal justificativa. Ou vocês estão se comparando a tais revistas e, portanto, se autoconsideram também não-especializados, pouco sérios e de passatempo (fato do qual duvido), ou vocês estão presumindo que o universo de leitura das mulheres brasileiras se restringe àquele tipo de publicação.

Se a segunda alternativa for o caso, a Macmania, apesar da excelência dos conteúdos de seus artigos, trai aí um perigoso cacoete editorial. Trata-se do pressuposto ideológico, ainda em vigor na mídia mais conservadora no Brasil, de que as leitoras brasileiras não têm capacidade para ler artigos sérios, e muito menos para acompanhar avanços tecnológicos.

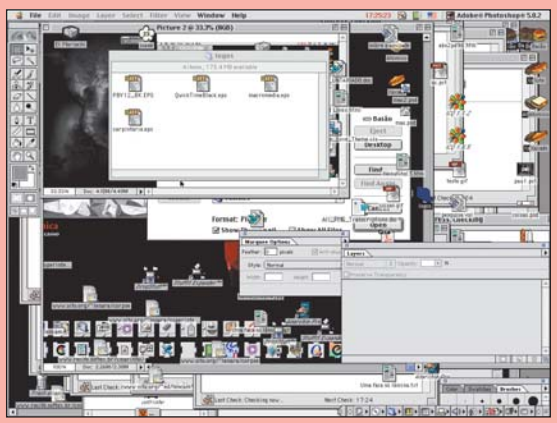
Segundo esse raciocínio, as mulheres não devem ser consideradas um público leitor de peso para os periódicos tidos como sérios e, portanto, não precisam ser levadas em conta na diretriz ética da publicação.

Seria aconselhável vocês reverem essa atitude, pois não só ela é antiquada como é prejudicial a vocês mesmos. Se a plataforma Mac ainda é bastante restrita e elitista no Brasil, suas usuárias (e leitoras da Macmania) pertencem ao também restrito círculo de profissionais de nível universitário em nosso país, no qual se incluem arquitetas, designers, programadoras visuais, professoras universitárias, escritoras e pós-gradua(n)das.

Vera Lima
verali@rio.nutecnet.com.br

Comparamos com orgulho a Macmania às revistas Cláudia, Nova e Capricho porque consideramos essas publicações muito bem feitas,

Bomba do Leitor



Tudo começou quando tentei instalar o 8.5.1 em um Mac com memória RAM bichada. De repente, nada mais saía da tela, a fila de extensões ficou no Desktop, janelas iam se sobrepondo umas às outras. Trabalhei dois dias com o Mac assim...

Jean Boëchat
jean@boechat.com.br

ao passo que a maioria das revistas de informática neste país é um horror sem comparação. Mas a verdade é que vivemos em um universo que obedece a uma regra imutável desde os tempos de Gutenberg: mulher na capa vende revista, homem não. Se vendesse, as tais revistas "femininas" trariam um bofe mais sarado que o outro a cada mês. Mas não se preocupe: assim como as mulheres, a Macmania é imprevisível. Tudo pode acontecer nestas 68 páginas.

Contraponto do colaborador

Minha musa inspiradora, feminista de carteirinha, Procuradora da Justiça do Trabalho, enfim, uma pessoa de alto nível (apesar dos 1,50 metros, ela não é baixinha, é concentrada!), concorda comigo: em capa de revista masculina, tem mulher bonita com pouca roupa; em capa de revista feminina, tem mulher bonita com pouca roupa; até em capa de revista infantil tem mulher bonita com (relativamente) pouca roupa! Só revista de adolescente tem homem bonito na capa, e por isso não parece séria. Agora, ela quer enfatizar que realmente existe este preconceito na sociedade brasileira, "de que as leitoras brasileiras não têm capacidade para lerem artigos sérios", mas acha que não é o caso da Macmania. Ela adora a revista, aliás. Com artigo meu, então, nem se fala! Ela vetou, porém, que eu me declarasse voluntário para aparecer na capa da Macmania... ;-) mas autorizou no interior da revista. Heinar, a foto segue depois, OK?

Rainer Brockerhoff
rainer@ez-bh.com.br

Atenção, garotas! Na próxima edição, fotos exclusivas do gato do mês, Rainer Brockerhoff. Não disse que a gente era imprevisível?

Fragmentar ou não

Tenho experimentado um problema em relação à velocidade de processamento do meu Performa 6230CD. Geralmente utilizo o ClarisWorks e, graças à Macmania 53, também utilizo o Nisus Writer, apesar de ter o Word, que é cheio de recursos mas muito lerdo em relação aos outros dois editores de textos. Tenho percebido, no entanto, que ambos estão lentos, assim como o processamento de um modo geral. Mesmo após reconstruir meu desktop e retirar alguns documentos dispensáveis, ele continuou lento. Gostaria de adquirir um desfragmentador e pensei no Norton Utilities, já que tenho o AntiVirus Deluxe 4.0. Pergunto: 1) Qual desfragmentador é melhor? 2) Resolve a lentidão? 3) Por que quando meu System 8.0 está iniciando os ícones de algumas extensões ficam sobre outros? Alguma incompatibilidade? 4) A Macmania pretende fazer carreira em neologia?

Rogério Martins
rmartins@u-net.com.br

1) Só recomendamos desfragmentar o disco se você trabalha com áudio ou vídeo digital, que necessitam de máximo desempenho no acesso a disco. Nenhum desfragmentador é totalmente seguro. Qualquer conflito durante o processo pode causar a perda de dados.
2) No seu caso, não. É mais provável que a lentidão seja causada por outro problema, como conflito de extensões, (toc-toc-toc) vírus, excesso de fontes ou o disk cache ajustado pequeno demais; enfim, praticamente qualquer coisa.
3) Algumas extensões mal-comportadas que não sabem o seu lugar embaralham a fila. Mas esse é um bug inofensivo.
4) Certabilíssimo, meu expensivo leitornauta.

Modem trocado?

Tenho um Performa 6300 com um modem Global Village Platinum Gold de 14,4 kbps e gostaria de saber como posso fazer o upgrade para 28,8 kbps. Já tentei com o Apple Telecom do Mac OS 8 e não deu certo, pois aparece uma mensagem de erro dizendo que não existe nenhum software GeoPort no meu HD.

Bruno
pinguin@openlink.com.br

O Global Village não é um GeoPort (que é meio modem, com parte de suas funções emuladas por software), mas uma placa de fax/modem comum. Portanto, não pode ser atualizado via software. O único jeito de fazer o upgrade é trocando por outro modem.

Trabalhando com PDF

Trabalho com fotolito e gostaria de saber como funcionam os arquivos salvos em PDF. Saiu essa informação em algum número da Macmania para que eu possa consultar com mais detalhes? Tem algum outro lugar em que eu possa me informar melhor, pois desconfio que a resposta pode ser bem extensa. Posso receber os arquivos em PDF com imagens em baixa resolução e substituir somente as imagens por outras de alta para dar saída? Os textos, fontes e desenhos feitos em FreeHand ou Illustrator terão algum problema?

Eliana e Elizete Chang
chen@zaz.com.br

Trabalhar com PDF é mais ou menos como trabalhar com um arquivo PostScript fechado, com a diferença que você pode ver o que está lá dentro através do Acrobat. Você não vai poder usar OPI, mas em compensação não terá problemas com fontes (se elas forem embutidas no arquivo). Vamos publicar uma série de artigos sobre o assunto para 99. Aguarde.

Windows Rules!

Achei o artigo sobre o novo sistema operacional da Apple muito completo. Sem dúvida que a Apple deu um bom passo à frente ao corrigir alguns dos pontos fracos do sistema. Também gostei de ver reconhecida a superioridade do Windows 95 em alguns pontos. Talvez sirva de resposta para aqueles macmaníacos que teimam em chamar o Windows de "Ruindows". Tenho que reconhecer que o Mac OS é, no mínimo, esteticamente superior ao Windows (pelo menos ao "default" do Windows). Espero que a

Índice

Cartas 4
Tid Bits 8
111 Dicas 12
Bê-A-Bá do Mac 28
@Mac 30
Workshop: Quiver 37
Sharewares de Segurança 42
iMacmania 46
MacPRO 49
ImageStyler 58
Tipografia Digital 59
Conflict Catcher 8 60
PhotoFinish 62
Ombudsmac 66

As Cartas Não Mentem

Microsoft, nas futuras versões, melhore a GUI, tornando-a mais agradável (talvez o Windows Chrome tenha uma interface melhor, embora o enfoque, pelo que li, está na performance em multimídia). Gostei bastante da MacPRO.

Nuno Domingues
nuno@guarany.cpd.unb.br

Windows Chrome? Se há uma coisa que você deveria aprender é a não confiar em anúncios de futuros programas da MS. Quanto ao reconhecimento da superioridade do Windows 95, aconselho você a pedir uma nova Macmania ao nosso departamento de assinaturas. A sua deve ter ido com um erro de impressão.

Mac em Belém

Estou interessado em adquirir um Power Mac 5500. Porém, eu moro em Belém, onde não existe assistência técnica, sendo isso um empecilho, apesar de ter informações de que os computadores da Apple não apresentam muitos problemas. Gostaria de uma opinião sobre meu problema e sobre o Power Mac 5500 (só uso editor de texto, planilhas e Internet).

Luiz Carlos
juliss@amazon.com.br

Com certeza o 5500 é o Mac mais barato que você vai encontrar no Brasil (enquanto durarem os estoques das revendas). Ele é rápido, estável, com 32 MB de RAM e um tempo de acesso a disco muito bom. Bom para games, graças ao chip ATI Rage embutido na placa. Dá até pra jogar Nanosaur e MDK no 5500; eles só ficam um pouco mais lentos que no iMac. Mas tem seus problemas. O microfone interno é ruim, capta o barulho da máquina (aliás, como o do iMac!). O pior: a CPU tem ventoinha que nem PC, que fica tampada se você põe uma placa PCI, o que pode trazer danos ao chip.
O 5500 está à venda com modem de 56 k Flex (Apple/Global Village), com update de ROM prometido para o meio deste ano e que não saiu até hoje. Você pode baixar o script apropriado para o modem interno em ftp.rio.com.br/pub/mac/updates. *O software de comunicação que vem com a máquina (tipo telefone) não funciona com o modem incluído. Mas a maquina é uma ótima opção pra quem não quer pagar mais R$ 500 em um iMac (fora a grana de adaptadores USB, drive Imation etc.).*

Mario Jorge Passos

Mac OS 8.5 no Performa

O sistema do meu Performa é o 7.5.1 e ele tem 32 MB de RAM. É possível instalar o Mac OS 8.5 nessa máquina?

João Paulo Schein Fontes
jparq@visualbyte.com.br

Se o seu Performa for um PowerPC, não só pode como deve.

Jarre na Macmania

Sou do Jarrefan-Brazil e gostaria que vocês publicassem uma matéria sobre um dos mais revolucionários músicos deste século, e também um macmaníaco assumido, Jean-Michel Jarre. Jarre, além de utilizar Macintosh para criar música, também já criou um filme publicitário para a Apple, o "Apple Movie", em 1992, e recentemente (18 de setembro de 98) fez um concerto na Apple Expo de Paris, que contou com a presença de mais de 6.000 pessoas no salão de exposições de Versalhes. Ainda deu uma palestra na mesma exposição no dia 20, sobre o futuro da música eletrônica.

Ricardo Alves de Melo
ramelo@ldc.com.br

Ei! O Prince e o Prodigy também usam Mac. E o Netinho (o favorito das macmaníacas), os Paralamas, a Fernanda Abreu, o Biquíni Cavadão e o Karnak. Aliás, músico que não usa Mac é ruim da cabeça ou confunde mouse com pedal delay. Nada contra o Jean-Michel, mas ele vai ter que entrar na fila.

Onde estão os sharewares

No Bê-A-Bá do Mac sobre fontes, vocês citam o TTConverter e o Font Clerk. Porém, não tenho a mínima noção de onde conseguir um sharewa-re para ver se realmente funciona para o meu escritório. Dava para vocês me ajudarem?

Tatiana Pitta
portiltp@domain.com.br

Se você mandou este email, já tem praticamente todo o necessário para conseguir sharewares na Internet. Basta ir a sites de download como www.versiontracker.com *ou* www.shareware.com, *que trazem milhares de programas organizados e comentados.*

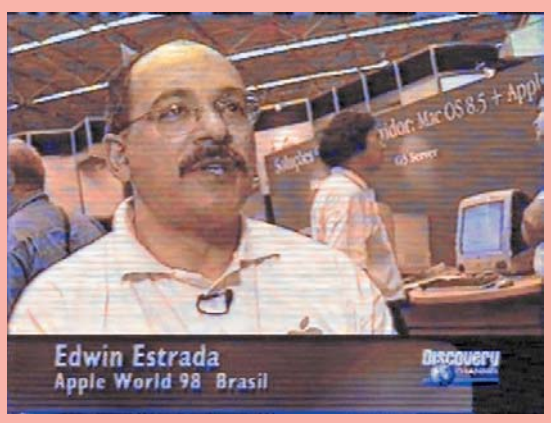
GeoPort no G3

Parabéns pela revista, realmente é sempre bom poder contar com tantas informações com bom humor. Gostaria de saber o que foi feito da tecnologia GeoPort. Há um bom tempo saiu a atualização para modem a 33,6 k e depois nunca mais ouvi falar nada. Com processadores tão poderosos como o G3, por que não continuar com o GeoPort, que às vezes tornava o computador mais lento? Tenho um Performa 6400 com processador 603/200 Mhz e ele suporta legal; imagina os G3!

Andre Quiroga
quiroga@metalink.com.br

O GeoPort parou nos 33,6 K e não há notícia de que a Apple venha a lançar um upgrade para 56 K. Entretanto, a tecnologia AltiVec (ver MacPRO nesta edição) pode trazer surpresas nesse sentido, já que a Motorola pretende desenvolver aplicações de telefonia para ela.

O Mac na mídia

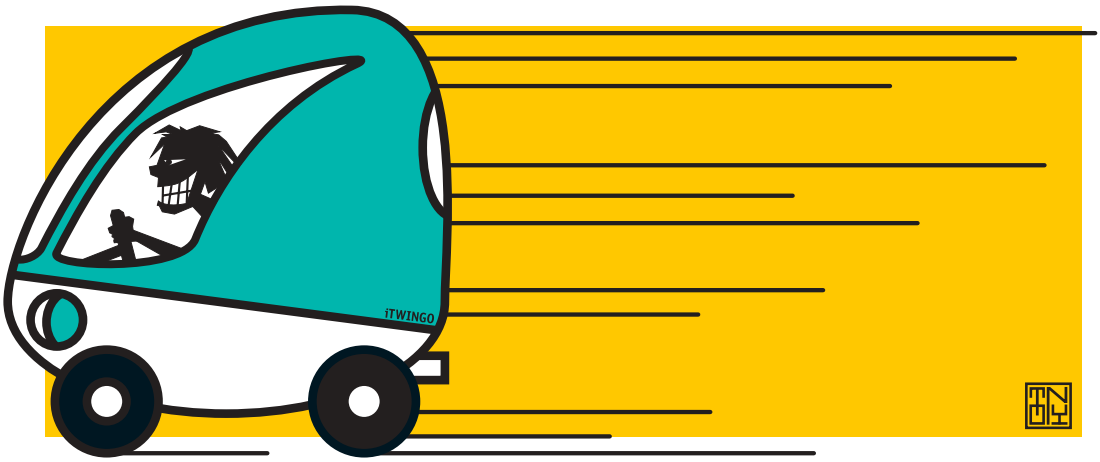


Milagre! A Apple na TV! O programa "Vida Online" dedicou todo um bloco à feira AppleWorld que aconteceu em São Paulo. Figurinhas carimbadas apareciam entre os iMacs enquanto o pessoal da Apple dava entrevista. Até o nosso estande apareceu (lá no fundo). Macmania, somente no Discovery Channel.



Tudo pronto para a Macworld de San Francisco

Boatos aumentam com a chegada do principal evento do mundo Mac

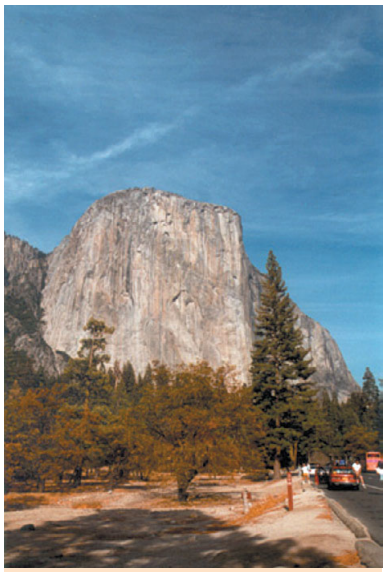


Janeiro está chegando e com ele, vem a Macworld de San Francisco e a temporada de caça ao boato sobre a Apple. Quem tem boa memória deve se lembrar das histórias que corriam na virada de 97/98 sobre o "Columbus", o Mac NC e tantos outros que acabaram não dando em nada (ou quase nada, já que no fundo havia um lançamento secreto em andamento, o iMac).

Hoje a coisa não é muito diferente. A imprensa mundial está cheia de notícias "segundo fontes seguras" ou notas de "bastidores" sobre os novos produtos da Apple. A verdade é que pouca coisa se sabe sobre o que estará atrás da cortina que será levantada por Jobs na abertura da Macworld.

Bege, nunca mais

Em termos concretos, o que se sabe é que o Mac não será mais o mesmo a partir de janeiro. Tanto que a Apple simplesmente parou de vender Power Macs G3 desde 14 de dezembro pela AppleStore, seu site de vendas nos EUA, prometendo voltar com a corda toda no início de janeiro. A parada serviu não só para permitir um upgrade do sistema de vendas da AppleStore, mas também para criar um certo suspense sobre o que vem por aí.



El Captain: a montanha do parque Yosemite que inspirou o design dos novos Power Macs G3

E o que vem por aí é a tal linha Yosemite, novos G3 com design feito pela mesma equipe que criou o iMac. Deverão ter tudo o que os profissionais sempre quiseram em um Mac G3 (ou quase tudo, já que não devem ter drive de disquete nem mais de três slots PCI). O G4 parece que só deve dar as caras no meio do ano, mas com chips G3 de até 450 MHz, e a linha Yosemite não deve deixar ninguém na mão. Boatos sobre como serão os novos Macs abundam. Gabinete transparente, gabinete azul, gabinete preto, FireWire, USB, SCSI Ultra2 na placa, aceleração 3D escandalosa, Zip (ou SuperDrive) embutido, interface infravermelho. Todos esses adereços podem estar inclusos na nova coleção 98/99 da Apple. Ou não.

De fato e de ficção

De concreto, a Apple deverá lançar na MacWorld o QuickTime 4.0, fato divulgado por Jobs em uma entrevista/bate-papo pela Internet no início de dezembro. A grande novidade do novo QuickTime é o streaming, tecnologia que permite ver transmissões de vídeo ao vivo pela Internet. Com a versão 4.0 instalada, qualquer programa compatível com o QuickTime poderá mostrar transmissões ao vivo puxadas da rede. Você poderá escrever sua tese de mestrado no Word 98 enquanto assiste à final do campeonato.

E o novo iMac portátil, também conhecido como P1 por alguns e WebMate por outros? Segundo Jobs, ele deve ficar para o meio do ano. Aqui a coisa também remete aos eventos que antecederam a chegada do iMac. Um buxixo na virada do ano, um lançamento espetacular no segundo trimestre, alguns meses de hype para deixar todo mundo de boca seca e vendas estrondosas no terceiro e quarto trimestres do ano.

A única certeza é que o tal "portátil doméstico", venha quando vier, fará um barulho maior que o iMac. Quem não vai querer um PowerBook de US$ 1.200 (ou menos)? Não precisa nem saber se tem DVD, USB, Ethernet ou acesso wireless à Internet. *Da me dos!*

E tem mais! Ainda tem o rumor sobre o sucessor do Newton, um aparelho tipo Pilot, colorido, com a interface do Mac OS, que viria em bundle com cada Macintosh vendido. Esse deve ser anunciado logo após Steve Jobs renunciar e ceder o posto de CEO da Apple para Papai Noel. De qualquer forma, é bom ver que a Apple continua sendo capaz de alvoroçar a mídia como nos velhos tempos. Já reservou um espaço comercial durante o SuperBowl. Jobs está sendo cotado para ser o Homem do Ano da revista Time. Mas o melhor de tudo é saber que os produtos que vêm por aí vão ser mais espantosos que qualquer boato.

Update do 8.5 traz poucas novidades

Acabam alguns bugs, mas aparecem outros

A Apple lançou o Mac OS 8.5.1. Nada de muito novo; basicamente o update conserta bugs menores (o Mac OS 8.5 realmente tem muitos poucos bugs), como algumas dificuldades de instalação a partir do CD-ROM, um problema do AppleScript ("memory leak") e melhor suporte a dispositivos ADB de terceiros. Também traz uma versão atualizada do Sherlock, incluindo dez novos plug-ins para sites como os da Amazon, Barnes and Noble e CNN Interactive, entre outros. No entanto, computadores com Apple PC Compatibility Cards continuam não sendo suportados. O update é gratuito e pode ser baixado diretamente do site da Apple. No entanto, tome cuidado ao instalar o update, pois alguns softwares têm apresentado problemas com o Mac OS 8.5.1. O Conflict Catcher 8.0.3, por exemplo, não é completamente compatível com o update do Mac OS.

Outro software que também apresentou problemas com o novo sistema foi o TechTool Pro. Os testes de arquivos do aplicativo não funcionam com o update do sistema. Esse é o recurso que checa a integridade dos arquivos do System e do Finder. Não chega a ser uma surpresa, pois isso acontece toda vez que a Apple lança uma nova versão do Mac OS.

Outro aplicativo que vem apresentando certas incompatibilidades é o Norton Antivirus, em relação ao recurso AutoProtect. De qualquer maneira, até agora não existe nenhum problema fatal. Mas cautela e caldo de galinha não fazem mal a ninguém.

Apple: www.apple.com/macos

Caça e caçador

O principal problema do Conflict Catcher com o 8.5.1 é que os sets do Mac OS 8.5 somem de sua lista. Para resolver o problema, siga os seguintes procedimentos:

1 *Abra o Conflict Catcher.*
2 *Escolha Edit Sets no menu Sets.*
3 *Selecione Import.*
4 *Vá em Conflict Catcher Reference na pasta Extensions, dentro do System Folder.*
5 *Selecione ambos os sets do Mac OS 8.5 e clique OK.*

Esse problema será corrigido na próxima versão do produto, segundo o pessoal da Casady & Greene, que faz o programa.



Essa mesa alien pode ser encomendada em bege, vermelho ou na cor do iMac

O Macintosh flutuante

Problemas em arranjar espaço para o seu Macintosh e periféricos? A Ellipsis, nova linha de racks para computador da Projeto Base, faz com que seu Macintosh e periféricos pareçam estar flutuando.

A partir de uma única haste central fixada na parede e apoiada no chão, é possível acoplar várias prateleiras para apoiar seu Mac, scanner, impressora ou qualquer outro equipamento. A haste ainda serve para esconder toda aquela montanha de cabos, que podem passar por dentro do suporte. O rack básico (*foto*) custa R$ 130 e inclui quatro tampos para teclado, monitor, impressora e scanner ou CPU torre.

Projeto Base: (011) 865-1232

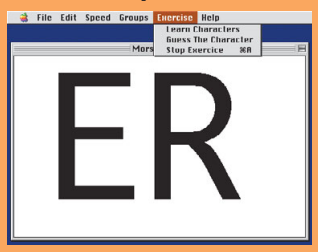
Matsushita licencia FireWire

A maior empresa de produtos eletrônicos de varejo, a japonesa Matsushita Electric Industrial, e sua subsidiária, Matsushita Electronics Corporation (mais conhecidas por aqui pela marca Panasonic), licenciaram a tecnologia FireWire, patenteada pela Apple, para usar em seus semicondutores, produtos domésticos e outras aplicações. A interface de comunicação FireWire foi inventada pela Apple no início da década e foi adotada por muitos fabricantes de câmeras de vídeo como padrão para transferir vídeo digital de uma câmera para um outro dispositivo, como um computador, por exemplo. A tecnologia também vem sendo fortemente adotada por uma crescente gama de produtos multimídia, tais como set-top boxes e videocassetes digitais. Além disso, a FireWire pode se tornar o próximo padrão de indústria para conectar micros com periféricos de alta velocidade, como impressoras, scanners e drivers de disco. Apple rules!

Aprenda Morse

Se você sempre teve vontade de aprender o código Morse mas não sabia por onde começar, o Morse Mania pode ser a solução. Apesar do nome um pouco exagerado, esse shareware ensina de modo prático qual o significado daquelas complexas e entediantes linhas de código. Ele mostra cada letra, número ou caracter e soa o código correspondente. Você pode também testar seu aprendizado e tentar adivinhar a letra correspondente ao código emitido pelo software. As velocidades variam de 5 a 20 por minuto. Depois é só encontrar um amigo que também conheça o código para ter conversas secretas.

Black Cat Systems:
www.blackcatsystems.com

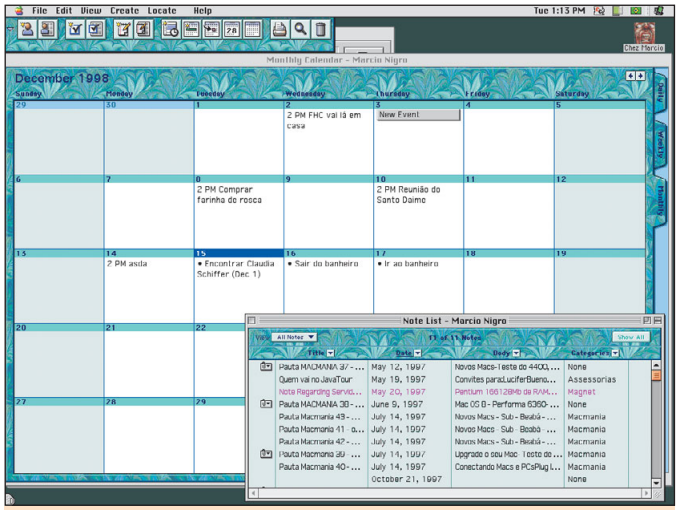


MacPac II em beta, finalmente

Novo programa de conexão traz de volta o Claris Organizer

Finalmente os macmaníacos que usam Pilot podem se considerar em pé de igualdade com seus colegas pecezistas. Saiu a versão beta do Palm MacPac 2, o novo sistema de conexão entre o PDA da 3Com e o Mac. Além de ser compatível com o Mac OS 8.5, ele traz o Palm Desktop 2.1, que nada mais é do que o velho e bom (bom não, excelente) Claris Organizer com um nome diferente. A incorporação do produto da Claris fez com que o novo Palm Desktop deixasse a versão anterior no chinelo. O software de HotSync também foi revisto e melhorado, permitindo a criação de "conduítes" que sincronizam programas do Pilot com correspondentes no Macintosh, como aplicativos de email e bancos de dados. O Palm Desktop traz uma série de recursos que a versão para Windows não tem, como customização da interface com temas visuais, autopreenchimento de endereços, formatação automática de números telefônicos e integração de compromissos e contatos, para citar algumas possibilidades. Um ícone é acrescentado na barra de menu, para acesso instantâneo aos compromissos do dia, além de permitir que você procure pelo telefone de alguém sem ter que iniciar a aplicação. A versão beta ainda apresenta alguns bugs. A final deve estar à venda no início de 1999.

3Com: http://palmpilot.3com.com/custsupp/downloads/macbeta.html

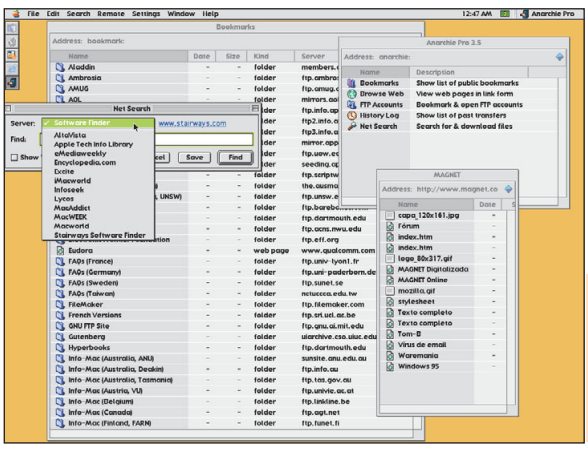


Sim. É o Claris Organizer de volta ao Mac, sem tirar nem pôr

Anarchie 3.5 pega carona no Sherlock

Nem bem lançou a versão 3.0 de seu conhecido software de FTP Anarchie Pro (US$ 35), a Stairways Shareware já ataca com a versão 3.5, que agora traz novos recursos para navegar e fazer pesquisas na Web. O aplicativo agora faz pesquisas na Web utilizando a máquina de busca do Sherlock (o novo Find do Mac OS 8.5, para quem está chegando agora). Ele possibilita ainda fazer download de sites inteiros para navegação offline. Digitando uma URL, você obtém uma listagem de todos os arquivos contidos naquele endereço. O Anarchie Pro 3.5 ainda permite a edição de arquivos diretamente em servidores FTP com o editor de textos BBEdit.

Stairways Shareware: www.stairways.com



O Anarchie 3.5 tem a cara do Finder

Palm VII: Internet sem fio

Mais uma boa novidade para os usuários e simpatizantes do Pilot é o anúncio da Palm Computing, divisão da 3Com, sobre o lançamento do Palm VII, que deve sair até o final de 99. A nova versão promete realizar o sonho de grande parte dos usuários de computador, oferecendo acesso wireless à Internet de qualquer lugar.

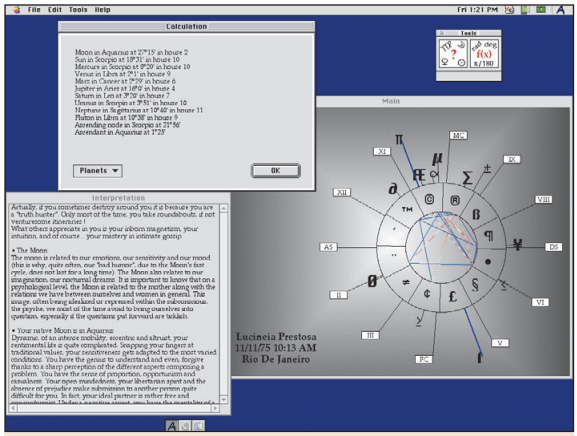
Com preço estimado em torno de US$ 800, o equipamento incluirá um visor colorido e um rádio de duas bandas com antena integrada – as únicas características que tornam o Palm VII visualmente diferente do Palm III. O software iMessenger, desenvolvido em conjunto pela 3Com e Netscape, será um cliente de e-mail com algumas características especiais elaboradas para comunicação sem fio. No entanto, o que decepciona um pouco é que o Palm VII não deverá suportar a navegação na Web como a conhecemos. Em vez disso, incluirá o aplicativo Web Clipping, no qual você precisará especificar a informação que procura e o site onde ela supostamente está (estranho, muito estranho) para acessar a Internet. Por outro lado, o produto ainda vai oferecer acesso a horários de vôos, manchetes de notícias e transações online (como compra de ingressos de cinema, teatro ou até mesmo negociações da Bolsa de Valores). Para tornar isso viável, a Palm Computing também anunciou um provedor de acesso à Internet especialmente voltado para os futuros usuários de Palm IV: a Palm.Net. Isso tudo, é claro, só nos EUA. Mas a empresa garante que versões do produto serão desenvolvidas para outros mercados. Ano 2000, aqui vamos nós...

Palm Computing: www.palm.com

Mapa astral em segundos

Quem se liga em mapa astral pode dar uma conferida no Astrology, um shareware francês (não confundir com o programa comercial homônimo) que faz e interpreta seu mapa astral, bastando para isso dar sua hora, data e local de nascimento. Na listagem de cidades que acompanha o produto, já vêm algumas das principais cidades brasileiras, mas você também pode digitar as coordenadas longitude e latitudinais. A interpretação é meio chavão, mas você pode saber a posição exata de cada planeta, casa e a conjunção entre astros. O sistema de tranca do shareware é totalmente esotérico. Só quem nasceu em ano terminado em 5 pode ter acesso a todos os recursos do Astrology. Os outros terão que pagar US$ 39 para ver seu mapa astral.

Astrology: http://members.xoom.com/esoterism



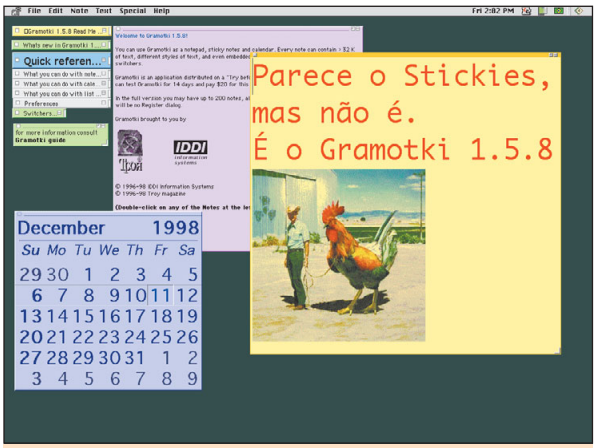
Com o Astrology dá para fazer o mapa astral de graça, mas só se você nasceu em 1965, 1975, 1985...

Stickies russos invadem o Ocidente

O shareware russo Gramotki 1.5.8 (US$ 20) parece e cheira como o Stickies, mas não é. É melhor. Com ele você pode ter calendários formatados com tabulações (podendo exportá-los para outro programa), importar documentos de texto, linkar diferentes notas e até acrescentar imagens a elas. O programa oferece a opção de incluir hora e data automaticamente em uma nova nota, que ainda podem ser protegidas por senha.

Curiosidade: Gramotki era o nome dado à casca de vidoeiro (espécie de árvore) que os russos do século XII usavam para fazer anotações e escrever cartas. Macmania também é cultura!

Kagi: www.kagi.com



Gramotki é um programovsky do balacobatski, tovarish

Logic Audio 3.6 é dez

Usuários de Logic Audio, congratulações. Valeu a pena esperar pela versão 3.6, que está disponível para download gratuito na Web (é preciso ter o LA 3.5.x). A Emagic foi extremamente feliz nesse update, incluindo diversos recursos que devem agradar principalmente quem possui uma Audiomedia III ou Pro Tools Project II. Agora eles podem ter acesso a todos os plug-ins VST e outros efeitos a partir da interface Direct I/O. No caso da Project II, o LA 3.6 possibilita 16 entradas e saídas de áudio e resolução de 24 bits. Já a AM III pode ter até 32 canais e você pode fazer uso de suas saídas e entradas analógicas e digitais ao mesmo tempo. Também foi introduzido o suporte a drivers ASIO, tecnologia que a Emagic licenciou da Steinberg e que oferece melhor desempenho para vários modelos de placas do mercado. A partir de agora, passa a ser possível optar por fazer Bounces otimizados para 24, 16 ou 8 bits, e os arquivos estéreo não necessitam mais ser gravados ou tocados como dois arquivos mono. Outra mudança interessante é a inclusão de medidores de nível nos Bus e no Output estéreo. Ainda tem uns pequenos bugs para resolver, mas tudo isso quase justificava uma versão 4.0.

Emagic: www.emagic.de

Usuários da Macromedia já têm onde mostrar seu Lingo

O MUG é o primeiro grupo de usuários Macromedia do Brasil. Além de promover reuniões em São Paulo, também possui um site. Lá você pode encontrar fóruns de discussão, publicação de scripts em Lingo, FAQs, sugestões de livros, tradução do LUJ (Lingo User Journal) e mais um monte de serviços. Tudo isso em português e de graça! Um bom lugar para os usuários de programas como Director, Flash, Shockwave e Dreamweaver se encontrar para compartilhar dúvidas e propor soluções. Atualmente o MUG conta com mais de 700 pessoas cadastradas.

MUG:
www.mamutemidia.com.br/mug

Holandeses têm Xtension para hifenizar no Quark 4

A falta de um hifenizador em português decente para o QuarkXPress 4.0 é um fato que já deixou muitos diagramadores irritados. Procurando solucionar isso, a empresa holandesa Van Gennep lançou o DiHyphXT 4.0 (US$ 200), que tem versões para várias línguas, incluindo o português brasileiro.

A Xtension faz todo o seu trabalho em background enquanto você usa o Quark, hifenizando automaticamente o documento. Se preferir, o processo também pode ser feito manualmente para proporcionar um resultado mais preciso.

Trabalhando em conjunto com as especificações H&J (Hyphenation & Justification) do Quark, o DiHyphXT está disponível em versões para uma máquina e para servidores de rede. Nesta, é possível fazer uma configuração só para todos os Macs conectados à rede, com a extensão protegida por uma senha para evitar qualquer alteração em seus settings. O DiHyphXT oferece ainda de uma a cinco classes de hifenização (configuradas pelo usuário) e um dicionário de exceções. Uma demo pode ser solicitada por email no site da empresa.

Van Gennep:
www.vangennep.nlz


CERTO MANO
111
SÓ
tomB

111 DICAS
para todos os níveis de usuários

Uma boa dica pode salvar vidas. Quando você está naqueles momentos em que o prazo já foi pro espaço e o relógio teima em seguir contando os segundos, conhecer aquele pulo do gato que faz o trabalho ficar mais rápido pode ser a salvação. Por isso, colecionamos aqui as melhores dicas para os principais programas de DTP, ilustração, multimídia, Internet, produtividade e (por que não?) games. Dicas para cabeções, pokaprátikas, mac-maníacos de carteirinha e novatos. Com certeza, uma delas é aquela que você precisava.

PHOTOSHOP

1

Filtros com pouca RAM – Não há nada pior que trabalhar com o Photoshop em Macs com pouca RAM e pouco HD. Em casos de emergência, quando um filtro não funciona por falta de memória, aplique o filtro em um canal (R, G, B ou C, M, Y, K) por vez.
Outra maneira de livrar memória é dando o comando Edit ▸ Purge.

2

Jogando o balde – A maneira mais rápida de pintar vários itens selecionados no Photoshop ao mesmo tempo não é dando o comando Edit ▸ Fill. Em vez disso, experimente ⌘Option Delete, que preenche a seleção com a cor do foreground (⌘Delete preenche com a cor do background).

3

Faça-se o layer – Para transformar um background em layer, dê um duplo clique no seu nome na palete Layers e dê Return.

4

Movendo caminhos – Se você precisa rotacionar, ampliar ou dar outros efeitos nos paths do Photoshop 4, leve-os para o Illustrator. Um simples Copy/Paste vai resolver o assunto muito mais rápido que um Resize ou Rotate na imagem inteira.
No Photoshop 5, basta ir em Edit ▸ Transform Points ou apertar ⌘T para aplicar rapidamente qualquer efeito em paths.
Claro que, se você quiser aplicar um efeito mais complexo, como um filtro de distorção, isso terá que ser feito no Illustrator.

5

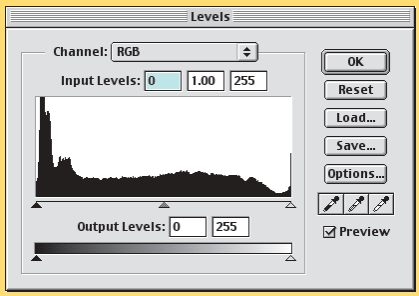
Carregando máscaras instantaneamente – Se você clicar no nome de um layer com ⌘ pressionado, o conteúdo do layer será automaticamente selecionado. Se você tiver dois layers no arquivo, pode selecionar um deles com ⌘ e, com ⌘Option, subtrair a máscara do segundo layer da seleção obtida do primeiro layer.
Com ⌘Shift pode-se adicionar seleções, e com ⌘Option Shift reduzir um pouco a seleção a partir da borda.

6

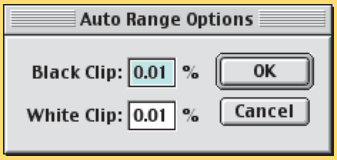
Maquiando a máscara – Se você quer fazer uma montagem onde uma imagem se sobrepõe a outra com certa transparência ao longo da borda do objeto, selecione o conteúdo do layer (⌘A), dê Select ▸ Inverse (⌘Shift I) e Feather (⌘Option D). O valor do feather (suavização) dependerá do tamanho e resolução do objeto. Aí, simplesmente delete

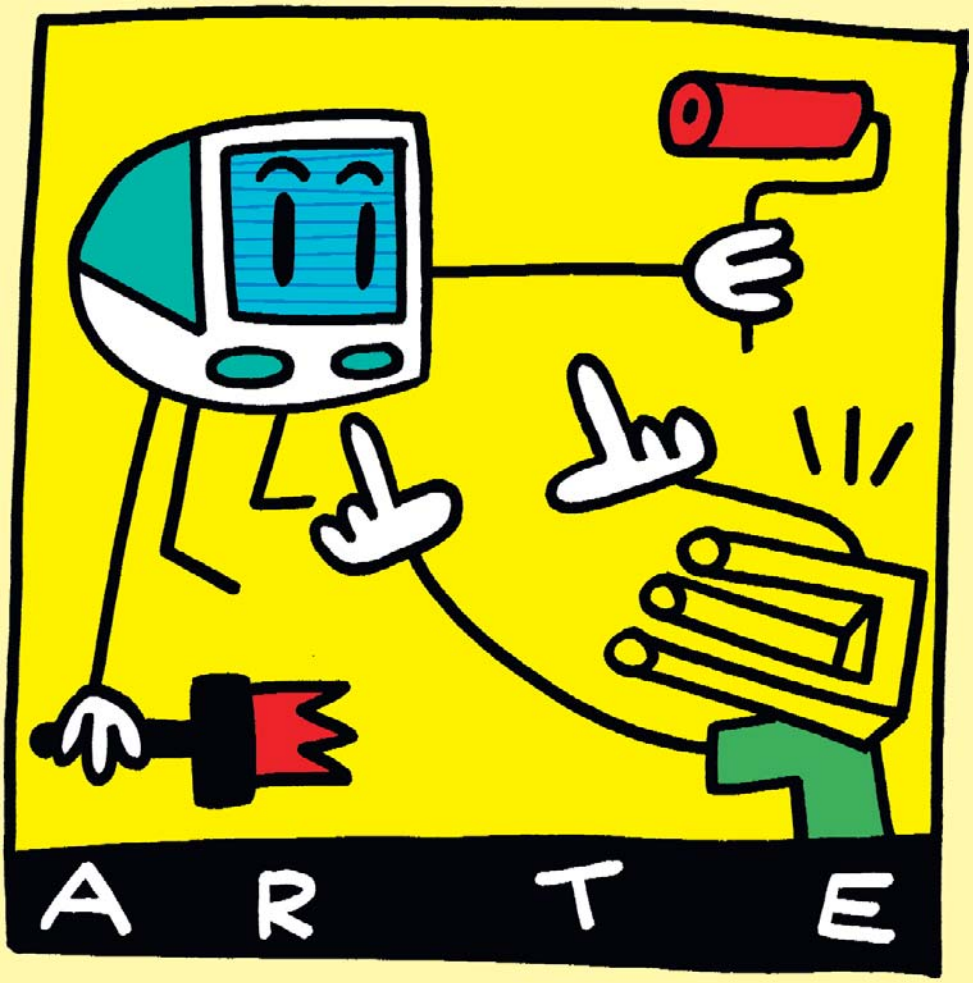
7

Option nas Curvas – Nas caixas de diálogo Levels e Curves, caso queira apagar o ajuste corrente e começar de novo, pressione Option; o botão Cancel vira Reset. Invoque Levels ou Curves com a tecla Option apertada para repetir o último ajuste utilizado.



Nas mesmas caixas, ao pressionar Option o botão Auto vira Options. Clicando nele, você pode entrar com porcentagens de corte mínimo e máximo para o Curves ou Levels automático; quanto menor o valor, menor a intervenção do programa nos extremos claro e escuro da imagem.

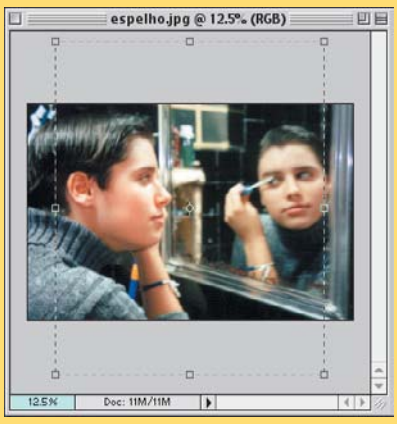




seleção alterada. Usando valores de feather (suavização) pequenos, é possível eliminar contornos duros ou defeituosos dos recortes.

8

Outra maneira de aumentar o Canvas – Para aumentar a área útil (Canvas), você não está mais restrito ao comando Image ▸ Canvas Size.
No Photoshop 5, a ferramenta de Crop (C) permite que o recorte exceda o limite original da imagem, criando área útil para fora dela.



9

Para não ter que usar a palete Layers – No Photoshop 4 ou 5, selecione a ferramenta de mover (V) e cheque Auto Select Layer na palete Options. Agora você pode selecionar qualquer layer clicando com ⌘ Option diretamente em um objeto dentro dele.

10

Revertendo parcialmente uma imagem – No Photoshop 5, você pode usar o History Brush para pintar partes da imagem com estados anteriores dela mesma, mas não está restrito a usar somente essa ferramenta. Selecione de uma só vez a área a ser revertida, dê o comando Edit ▸ Fill e, no campo Contents, use History.

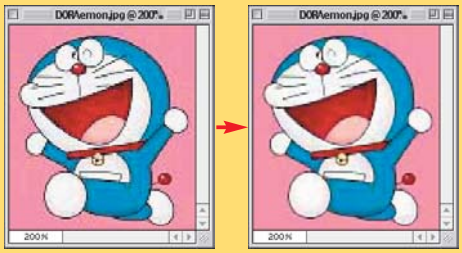
11

A História nem sempre se repete
No Photoshop 5, você só pode usar o History Brush para pintar uma área com um estado anterior da imagem se ela não tiver sofrido uma alteração de tamanho via Crop, Rotate Canvas, Image Size ou Canvas Size.

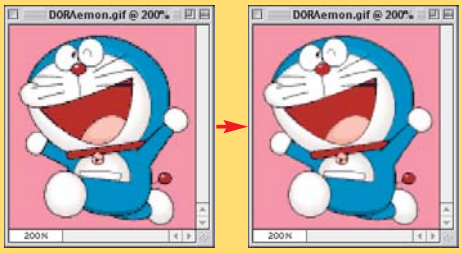
12

A mágica da ressurreição do GIF – Eis um grande truque para sumir com os serrilhados de imagens colhidas na Internet (GIF e JPEG) com resolução muito baixa. Mude o modo de cores da imagem para RGB. Chame Image ▸ Image Size e aumente o tamanho da imagem para 200% com interpolação Nearest Neighbor. A seguir, aplique o filtro Filter ▸ Noise ▸ Median, com um valor de 1 ou 2. As serrilhas duras serão consideravelmente suavizadas, sem perda aparente no foco da imagem.

JPEG



GIF



13

Desgrudando o Crop – Se você usa muito a ferramenta de Crop e detesta a maneira como ela gruda ("snap") na beirada da janela no Photoshop 5, sossegue. A Adobe esqueceu de avisar que é possível desativar temporariamente o efeito. Basta pressionar ⌘ durante o uso da ferramenta.

FREEHAND

14

Simplificando os pontos – Quando quiser usar o comando "Simplify" (Arrange ▸ Path Operations ▸ Simplify), dê um Copy no objeto e, em seguida, um Paste Behind. Agora é só mudar a visualização para Keyline e aplicar o Simplify. Com o item original por trás do alterado, fica mais fácil enxergar se o comando estragou ou não o desenho.

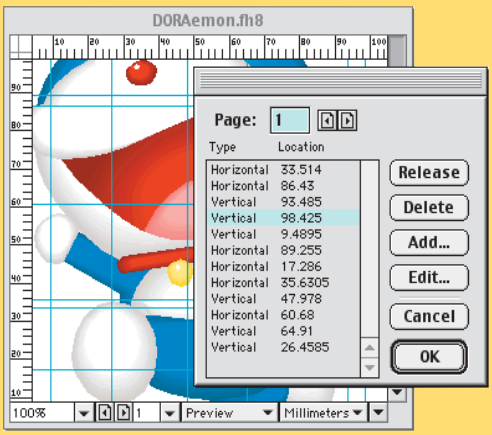
15
Para rasterizar uma imagem – Para rasterizar uma imagem no FreeHand ou usá-la de fundo para ajudar no posicionamento da ilustração, salve-a no formato PICT ou TIFF, importe-a no FreeHand e clique no layer Background. A imagem vai ficar numa espécie de transparência. Agora tranque o layer Background (clique no cadeado ao lado do nome do layer) para trabalhar livremente sem selecionar a imagem acidentalmente.

16
Direto para o Clipboard – Segurar a tecla Shift enquanto usa a ferramenta Create PICT (palete Operations) fará com que o FreeHand jogue o PICT criado no Clipboard.

17
Outros formatos – Para fazer as guias em qualquer formato diferente dos normais horizontal e vertical, é só criar uma curva e, com ela selecionada, clicar em "Guides" na palete Layers. Sua curva se transforma em uma guia.

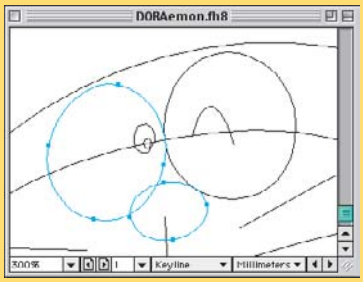
18
Degradê radial num path – Para aplicar um degradê radial a um objeto no FreeHand 7 ou 8, pressione Option enquanto arrasta a cor da palete de cores ou do Color Mixer para o path. O FreeHand posiciona o centro do degradê no ponto onde você solta a cor. Para aplicar um degradê gradual, repita o procedimento segurando a tecla Control. Para realizar um fill básico num objeto em degradê, pressione a tecla Shift.

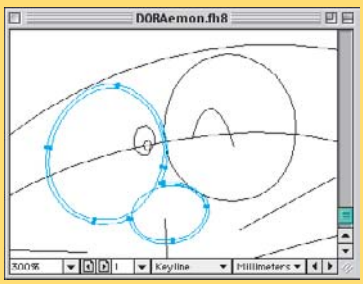
19
Editando as guias – Para deletar todas as guias, normalmente você precisa selecionar View ▸ Guides ▸ Edit. Um atalho é clicar duas vezes em qualquer guia, que aparecerá a caixa de diálogo com a lista de todas as guias e suas coordenadas.



20
Do ponto ao path – O que você pode fazer quando já selecionou um ponto no FreeHand mas quer selecionar o path inteiro? Pressione ` (crase) e o programa selecionará todo o path. Essa técnica também funciona em outras situações: quando quiser selecionar um objeto dentro de um grupo, pressione `. Quando selecionar um único path dentro de um composite path (curvas unidas com Join), pressione ` para selecionar o composite path inteiro. Também funciona para selecionar um grupo dentro de outro grupo.

21
Path Operations como Intersect – Para usar em linhas as Path Operations (como o Intersect ou o Union), você precisa transformá-las em objetos sólidos. Para isso, use o comando Expand Stroke ou feche o objeto com a ferramenta Pen, manualmente mesmo. Use o Path Operation desejado e depois a ferramenta Knife para transformar novamente o objeto em curva aberta. Para isso, clique com a "faca" nas duas extremidades da linha e depois delete o resto do objeto.





22
Arraste por todos os lados – Odeia ajustar controles Bézier para mudar as curvas no FreeHand? Arraste qualquer ponto da curva pressionando Option. Enquanto arrasta, o programa muda a curvatura do segmento.

23
Palete de navegação fácil – Pode haver um longo caminho entre a posição do cursor e um campo em uma das várias paletes do FreeHand. Pressione ⌘` quantas vezes forem necessárias para pular entre os campos de edição de texto nas paletes até que você encontre o campo que quer editar. Isso é interessante principalmente quando você está trabalhando com texto e não quer tirar a mão do teclado.

QUARKXPRESS

24
Sombra e água fresca – Fazer títulos com sombrinha no QuarkXPress é bico! Digite o texto, copie (⌘C) e cole (⌘V) uma linha abaixo. Depois pinte a segunda linha e chame a janela de Formats (⌘F). Coloque 1 ponto como valor do Left Indent e do Leading. Altere os valores desses campos para obter sombras de volume variado.

25
Impressão sem problemas – Caixas de imagem com fundo None no Quark podem estragar seus TIFFs (as imagens ficam com contornos serrilhados) na hora de imprimir. Deixe sempre as caixas com fundo branco ou de outra cor, para evitar o problema. Também evite a todo custo aplicar atributos de estilo de texto, como Bold, Italic e outros: selecione sempre a fonte (crie estilos de caractere com as fontes certas para facilitar). Ao criar fios finos, em vez de Hairline use medidas reais em pontos ou milímetros, para que não haja diferença na espessura do fio em impressoras diferentes.

26
Eliminado estilos – Existe uma maneira fácil para eliminar estilos secundários no QuarkXPress. Estilo secundário é aquele que é assinalado a um parágrafo depois que ele foi formatado pela Style Sheet e teve algum parâmetro tipográfico alterado. A palete de estilos mostra isso colocando um sinal de mais

(+) após o nome do estilo para esse parágrafo. No Quark, se você muda o estilo de um parágrafo, os estilos secundários são mantidos. Mas se você segurar a tecla Option enquanto escolhe um novo estilo, eles serão eliminados.

27
Mostrando tudo – Esta é para quem acha que o comando ⌘0 não é suficiente. Tente o mesmo comando com a tecla Option junto. Em vez de Fit in Window ele vira Fit in Pasteboard, mostrando todo o Pasteboard.

28
Acertando o tamanho – Para ajustar sua imagem para o tamanho do box, dê ⌘Shift F (comando Fit in Box). Você tem que estar com a ferramenta de conteúdo selecionada.

29
Conservando a proporção – Ao redimensionar um box com as teclas ⌘Option Shift apertadas, você conserva a proporção da imagem que está dentro. Se não quiser aumentar na proporção, não use a tecla Shift.

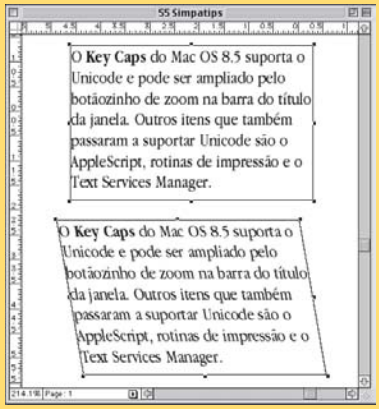
30
Centralizando a imagem – Outro comando interessante é o Fit in Middle. Clique ⌘Shift M para centralizar sua imagem no box.

31
Copiando páginas – A maneira mais rápida de copiar uma página do Quark para outro documento é deixar os dois documentos na tela na visão em Thumbnail e arrastar a página de uma para a outra. Se quiser transferir estilos de texto, copie um ou mais boxes que contenham textos nos respectivos estilos. As páginas devem ser do mesmo formato e não podem ter texto linkado.

32
Empilhe suas janelas – O que fazer quando você tem vários documentos de QuarkXPress abertos uns por cima dos outros? Clique com Shift na barra de título de um documento para ver um menu pop-up com algumas opções para organizar as janelas. A opção Tile coloca as janelas lado a lado e Stack as organiza em "escadinha".



33
Itálico ao contrário – Confira como "italicizar para a esquerda" no QuarkXPress: selecione um box de texto, dê Item ▸ Modify e digite um valor negativo em Box Skew.



34
PPD e PDF – O Quark usa PPDs e PDFs para configurar as impressoras. Se eles tiverem parâmetros diferentes, o Quark vai mostrar ambos no Page Setup, senão, somente o PDF. Para saber quais settings são de PPD (PostScript Description Files) ou de PDF (Printer Description Files), clique com Shift no quadro Printer type: os que aparecerem em itálico são PPDs. Caso deseje apagar alguns que não usa, os PPDs normalmente ficam em uma pasta chamada Printer Descriptions, dentro da pasta Extensions, e os PDFs ficam na pasta do Quark.

35
Preview instantâneo – Para movimentar objetos no Quark com preview instantâneo, clique no objeto e não o arraste por um breve instante. Nas preferências do Quark 4.0 existe um ajuste para o tempo de espera necessário para acionar o preview instantâneo (Delayed Item Dragging na seção Interactive).

36
Numeração automática – Para numerar sua publicação automaticamente, vá até sua master page, crie um box de texto e digite ⌘3. Você pode formatar o numeral em qualquer fonte ou tamanho, inclusive colocando alguma palavra junto com a numeração.

37
Apagando guias e tabulações – Para apagar todas as guias horizontais ou verticais do Quark de uma só vez, clique com a tecla Option na régua desejada (a página precisa estar encostada na régua). Para apagar todas as tabulações de um texto no Quark de uma só vez, clique com a tecla Option na régua da tabulação.

38
De trás para frente – Se você tem vários itens sobrepostos e deseja mudar a posição de um deles para cima de outro sem movê-lo para a frente de todos, aperte a tecla Option enquanto escolhe Send to Back ou Bring to Front no menu Item.

39
Para reimportar imagens – Se você quiser reimportar suas imagens no Quark, pressione as teclas ⌘Option ao apertar OK na janela de Open. Muito útil para quando os previews das imagens estão danificados.

40
Uso repetido de ferramentas – Se você for usar a mesma ferramenta repetidamente, como por exemplo ao criar boxes de imagem, clique na ferramenta com a tecla Option; o Quark irá manter a mesma ferramenta até a escolha de outra.

41
Como esconder guias – Se você usa muitas guias, há um jeito de escondê-las automaticamente. Se você pressionar a tecla Shift enquanto coloca uma guia, o Quark irá escondê-la toda vez que der um Zoom Out maior do que a visão corrente. Por exemplo, se usar Shift para colocar uma guia usando um View de 75%, toda vez que der um zoom igual ou menor que 74% não irá mais ver a guia.

42

O Quark que calculava – O Quark pode fazer cálculos em qualquer célula onde se colocam números. Por exemplo, se você digitar 9x9 na célula de ângulo, ele automaticamente vai rotacionar seu objeto em 81 graus. Assim é possível, por exemplo, aproveitar e deslocar todos os objetos 5 cm. Para isso, adicione +5 à especificação de posicionamento. Para dividir, use o sinal / e, para multiplicar, use *.
Para dimensões fracionárias, não pegue sua calculadora. O Quark 4.0 pode calcular para você. Por exemplo, se você quiser uma largura de página de 7 7/8 polegadas, digite 7+7/8 em vez de 7,875. Note o sinal de mais: ele é essencial. O Quark lê 7 7/8 como 77/8 ou 9,625.

43

Item sobre item – Se você tem um item em cima do outro, pode selecionar o de baixo pressionando ⌘ Option Shift.

44

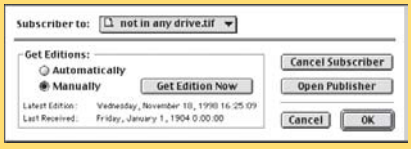
Como cortar pelo pé – Há uma maneira fácil de selecionar todo o texto que estourou em uma caixa de texto no QuarkXPress para deletá-lo. Basta dar o comando ⌘ Shift ↓ que ele seleciona tudo até o final do texto. Depois é só apertar Delete.

45

Mude os pontos – No Quark 4.0 é possível mudar os segmentos ou pontos em uma curva duplo-clicando a curva e então escolhendo outro tipo de segmento na palete Measurements. A curva inteira será modificada de acordo.

46

Atualização fácil de imagens – Se você alterou alguma imagem importada no QuarkXPress, existe uma maneira rápida de atualizar sua publicação sem ir até o comando Usage. Com a ferramenta de conteúdo, dê um duplo clique na imagem. No box Get Editions, clique em Get Edition Now e dê OK. Se você está atualizando muito freqüentemente sua publicação, clique na opção Automatically para que, toda vez que a imagem mudar, o Quark faça a atualização automática.





47

Troca rápida de ferramentas – Pressione ⌘ Tab para mudar para a próxima ferramenta e ⌘ Shift Tab para voltar uma ferramenta. No Mac OS 8.5, esse é o mesmo atalho que muda de programa: use o control panel Prestissimo (shareware) para mudá-lo e evitar conflito com o Quark.

PAGEMAKER

48

Roubando estilos – Para criar um estilo de texto utilizando a formatação de uma palavra, selecione a palavra e clique com a tecla ⌘ apertada no estilo No Style. Depois é só colocar o nome do novo estilo.

49

Impressão de intervalos de páginas Para imprimir páginas no PageMaker, você pode utilizar hífens e vírgulas. Por exemplo, colocar 1-4,8,10-12 no quadro Ranges significa imprimir da página 1 até a 4, imprimir a 8 e da 10 à 12, tudo de uma só vez. Essa dica também funciona no QuarkXPress 4.0.

50

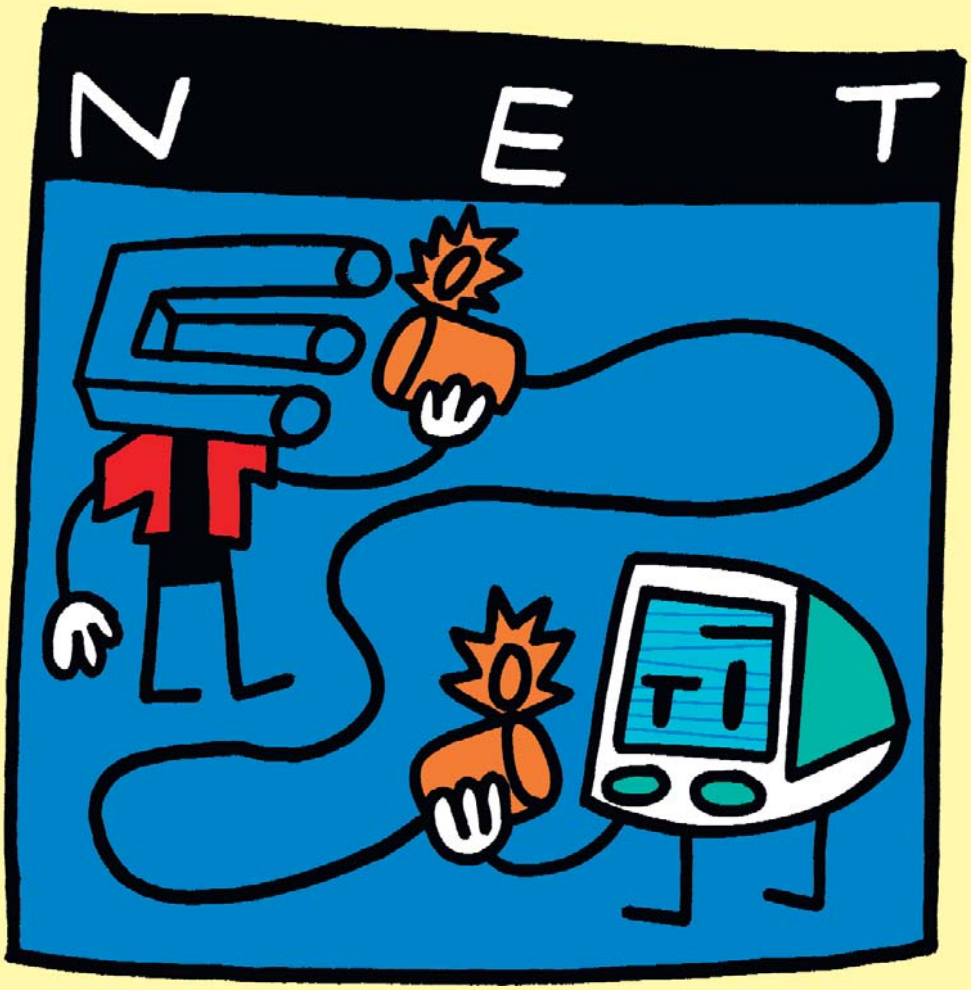
Hifenizando texto no braço – Ao hifenar o seu texto, nunca coloque o caractere de hífen no meio das palavras; se o texto correr, você vai ficar com uma porção de hífens no meio da frase. Use ⌘ -: assim, o hífen só aparecerá se estiver na quebra de linha. Essa dica também funciona no QuarkXPress.

51

Fit in Window automático – Ao mudar de página, mantenha a tecla Shift pressionada para dar um Fit in Window automático.

52

Numeração sem estresse – Para numerar sua publicação automaticamente, vá até sua master page, escolha o local e dê ⌘ Option P. Você pode formatar o numeral em qualquer fonte ou corpo, inclusive colocando alguma palavra junto com a numeração.



53

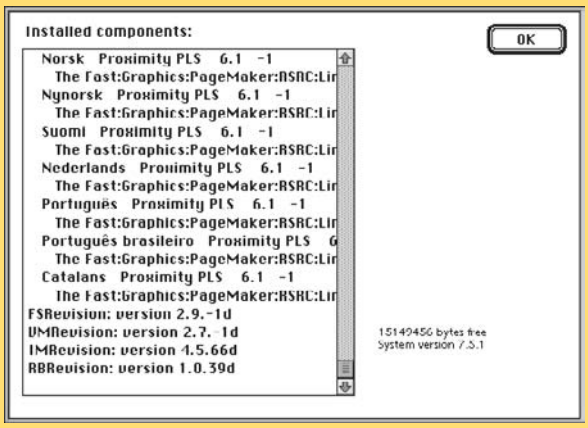
Paste poderoso – Quando precisar copiar um objeto para a mesma posição em uma ou mais páginas sem usar a master page, use o comando Power Paste. Para isso, aperte a tecla Option quando for dar o Paste. Se após dar o Paste você mover o novo objeto, o próximo Power Paste irá repetir a mudança. Por exemplo, se copiar um objeto, colar e depois mudar o segundo 2 cm para baixo, o próximo Power Paste colocará o terceiro objeto 2 cm abaixo do segundo (ou a 4 cm do primeiro). É um atalho para o comando Multiple Paste do menu Edit.

55

Os limites de uma fonte – O PageMaker tem uma limitação de corpo de 650 pontos, mas é possível chegar ao dobro desse tamanho. Para isso, ajuste o tamanho da fonte para a metade do desejado. Em Type Specs (menu Type), ajuste o Position para Superscript. Clique no botão Option e mude o Super/Superscript Size para 200%.

54

Check-up geral – O PageMaker 6.5 tem um atalho para o About no topo da caixa de ferramentas; clique nesse item segurando ⌘ e pronto! Verifique os plug-ins, filtros de exportação e importação e dicionários (idiomas) instalados em seu programa. Confira também o número de série, a versão do Mac OS e a quantidade de memória livre da máquina.



56

Atalho para alta resolução – Ir até o Preferences para pedir que o PageMaker mostre as imagens em alta resolução acaba com a paciência de qualquer um. Há um atalho simples para isso. É só segurar as teclas ⌘Control enquanto o programa redesenha a tela.

57

Consertos de documentos – O PageMaker 6 tem uma função bastante útil que checa a integridade de seus documentos e conserta algumas falhas, chamada Diagnostic Recompose. Para executá-la, primeiro clique na ferramenta de cursor para se certificar de que nada da página está selecionado. Depois segure Shift Option enquanto escolhe Hyphenation no menu Type. Quando a recomposição terminar, dê Save As e salve o documento com um nome diferente. Esse procedimento diminui a ocorrência de erros do tipo Bad Record Index.

58

Passeando pelas páginas – Os comandos New, Go Back e Go Forward (no menu Layout do PageMaker 6.5) são maneiras mais rápidas para você refazer seu percurso dentro de um trabalho.

59

Rodando em volta de um objeto Normalmente, a ferramenta Rotate do PM 6.5 rotaciona objetos em torno do ponto do qual você começou a arrastar. Para rotacionar o objeto em volta de seu centro geométrico, segure a tecla Control enquanto o arrasta.

60

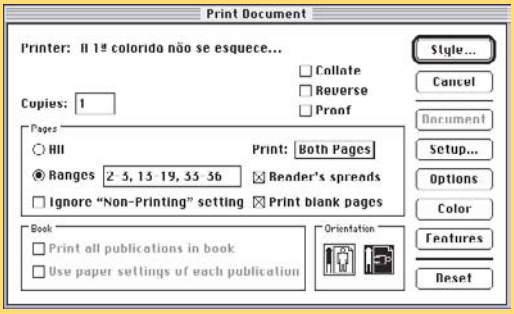
Linkando e deslinkando frames – Para criar uma série de frames de textos linkados no PageMaker, pressione ⌘ enquanto desenha os frames. Cada novo frame criado estará linkado com o frame criado anteriormente. Para deslinká-los, segure ⌘Shift enquanto clica nas abinhas de um frame.

61

Usando Plug-ins – O PageMaker 6 pode usar filtros do Photoshop para aplicar efeitos

62

Atalhos para estilos de impressão – Os estilos de impressão do PageMaker oferecem um jeito fácil de salvar e aplicar diferentes configurações de impressão. Você pode criar um estilo para imprimir páginas compostas coloridas na sua impressora laser local, outro para uma impressora colorida e outro para páginas finais a serem geradas num birô. Faça as mudanças que quiser nas caixas de diálogo de Print e então pressione ⌘. O PageMaker muda o botão Print para Style. Clique nele, digite o nome do novo estilo e dê Return.



variados em imagens P&B, grayscale ou TIFF RGB (mas não em TIFF CMYK). O PM já vem com alguns efeitos, mas pode também usar plug-ins de terceiros compatíveis com o Photoshop. A melhor maneira para utilizá-los é criar um alias da pasta Photoshop Effects e colocá-lo no lugar da pasta PageMaker's Effects. No entanto, seja cauteloso com plug-ins de terceiros, pois o PM pode não ser compatível com algum deles. Sempre teste um efeito primeiro em algo sem importância. Aplicar efeitos no PM pode consumir muita memória. Se a imagem tiver mais de 1 MB, o mais recomendado é aplicar os efeitos no Photoshop e depois importá-la para o PM.

63

Selecionando através de objetos – Para selecionar um objeto num documento do PageMaker que está atrás de outro objeto, não é necessário arrastar os itens da frente. Pressione ⌘ e clique sobre o objeto que está em cima. Clique de novo e o programa seleciona o próximo objeto. Continue clicando até pegar o que deseja.

64

Deletando cores – Para remover rapidamente todas as cores não utilizadas num documento do PageMaker 6.x, clique Remove Unused na caixa de diálogo Define Colors ou escolha Remove Unused Colors no menu da palete Colors. Mas antes, cheque se você realmente já utilizou todas as cores que pretende manter.

65

Alterações de preferências – Para mudar as preferências do PageMaker para qualquer documento, selecione as opções desejadas sem nenhum documento aberto. Essa dica serve para o Quark também.

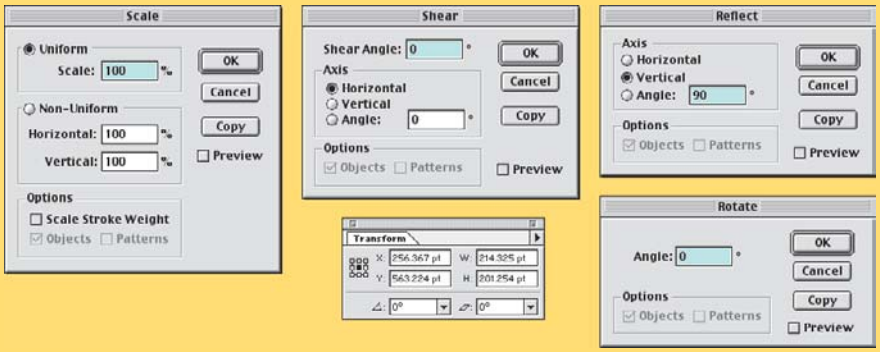
66

Stickies no documento – Com o recurso de Layers do PageMaker, você pode criar notas tipo Stickies em seus documentos, para passar para alguém que vá trabalhar no mesmo arquivo. Crie um layer chamado Notas. Escreva suas notas e associe-as com este layer.
Lembre-se de deletar o layer quanto for dar a saída final do documento.

ILLUSTRATOR

67

Comandos numéricos – Para usar as ferramentas Rotate (girar), Scale (redimensionar), Reflect (espelhar) e Shear (inclinar) numericamente, é só selecionar o objeto e dar um duplo-clique na ferramenta: surge uma caixa de diálogo a ser preenchida com os valores desejados. Caso precise usar a ferramenta numericamente, mas não usando como base da transformação o ponto central do objeto, selecione a ferramenta e clique com Option no lugar onde quer posicionar o novo ponto base do objeto.
A palete Transform do Illustrator 8 tem versões simplificadas das transformações de rotação e inclinação, incluindo um quadradinho para escolher o ponto central da transformação.



68

Acesso rápido a guias travadas – No Illustrator 7, com AI 6 Tool Shortcuts habilitado no General Preferences, segure Shift Control e clique e arraste uma guia travada. Pressionando Shift Control e duplo-clicando sobre uma guia, você a transforma num objeto de desenho que pode ser deletado.

69

Seleção avançada de texto – Por default, as versões 7 e 8 do Illustrator usam uma opção que afeta a tipologia: Type Area Select. Ela permite que você clique em qualquer parte de um bloco de texto para selecioná-lo. Infelizmente, isso pode dificultar a seleção de objetos próximos.
É possível desligar esse recurso na seção Type & Auto Tracking, em Preferences.

70

Efeitos especiais – Para usar cores especiais no Illustrator, selecione Import Styles no menu File e importe sistemas de cor como Pantone e Focoltone a partir do folder Color Systems, instalado junto com o programa.

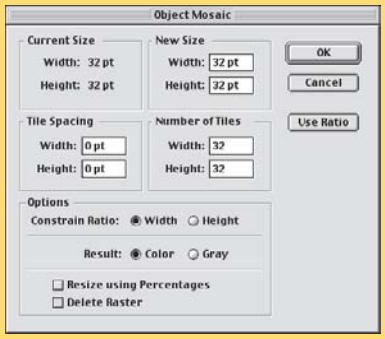
71

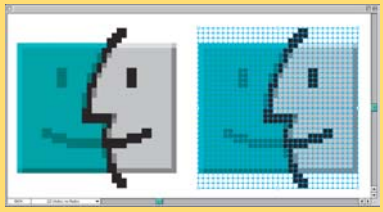
Para imprimir no Quark ou PM – Para evitar problemas de impressão com EPS

do Illustrator no Quark ou no PageMaker, mantenha sua arte dentro da margem de impressão. Para aumentar a área, é só selecionar uma página maior no item Page Setup do menu File.

PAINTER

72
Importando ícones – Para transformar um ícone ou outro pequeno bitmap em curvas, importe-o via Copy/Paste. No Illustrator, aplique o filtro Mosaic (Filter ▸ Create ▸ Object Mosaic): digite as dimensões corretas da imagem, em pixels, na janela Number of Tiles (no caso de ícones grandes, 32 por 32). Agora é só apagar os quadrados brancos: para facilitar, selecione um deles e use o filtro Select Same Fill Color.

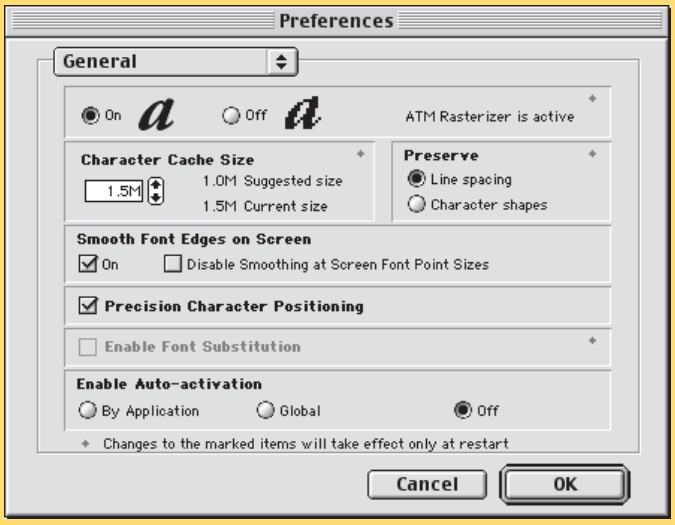




73
Rápido e rasterizado – Para rasterizar uma imagem no Illustrator ou usá-la como fundo para ajudar no posicionamento de uma ilustração, salve-a no formato PICT e utilize o item Open no menu File com a opção Illustrator Template. Para melhor visualização da imagem, aumente o seu contraste e transforme-a em grayscale no Photoshop antes de importá-la.

ATM

74
ATM Cache – Se você já tentou de tudo e não consegue fazer com que determinada fonte saia na sua impressora laser, experimente aumentar o cache de fontes do control panel Adobe Type Manager (seção Character Cache Size em File ▸ Preferences).



75
Máscaras fáceis – Para facilitar o uso das máscaras no Painter, utilize os atalhos Shift 1 para não usar a máscara, Shift 2 para desenhar somente onde não existe máscara e Shift 3 para desenhar onde existe a máscara. Experimente também Shift 4, Shift 5 e Shift 6.

76
Aumente seu pincel – No Painter 4.0, use as teclas ⌘ Option ao clicar com o mouse para aumentar o tamanho do brush.

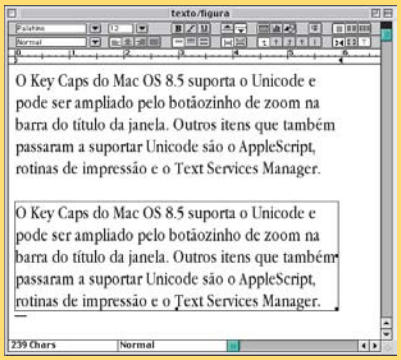
77
Canais alfa – Para criar um canal alfa automaticamente no Painter, facilitando sua vida no Photoshop, clique na opção Render Background Alpha Channel no item Environment Effects do menu Rendering.

78
Distorcendo pinturas – Para aplicar efeitos de distorção com qualquer ferramenta do Painter 4.0, selecione a ferramenta, mude o Method Category em Drip (palete Brushes) e arraste o slider Opacity para zero e o Grain para 100% (palete Controls:Brushes).

MS OFFICE

79
Atalhos de Excel – Para inserir células tanto em linhas quanto em colunas, há um jeito melhor que recorrer ao comando Insert. Apenas arraste as células que você deseja inserir enquanto aperta a tecla Option.
Para colocar os mesmos dados ou fórmulas em várias células simultaneamente, selecione as células requeridas, digite os dados na célula ativa e pressione Option Enter. Todas as células selecionadas vão imediatamente mostrar os dados que você colocou.
Para selecionar uma coluna inteira (ou linha) de células sem ter que arrastar o mouse por elas, selecione a primeira célula da coluna e depois pressione ⌘ Shift ↓ para selecionar todas as células numa coluna (⌘ Shift → para selecionar uma linha inteira).

80
Texto imexível – Quer fazer um texto no Word que ninguém possa alterar? Selecione o texto e aperte ⌘ Option D. O Word vai copiar o texto como figura. Depois é só dar Paste (⌘ V).



81
Convertendo arquivos – Quando você usa o Word 98 para converter arquivos de versões anteriores abrindo e salvando-os, o tamanho dobra. No entanto, se for criado um novo arquivo com o comando Save As, o arquivo terá quase o mesmo tamanho do original.

82

Tabulações navegáveis – Para navegar nas janelas tabuladas do Office 98 sem o mouse, segure Control e depois aperte Tab. Para reverter essa direção, pressione Control Shift e então Tab.

FILEMAKER PRO

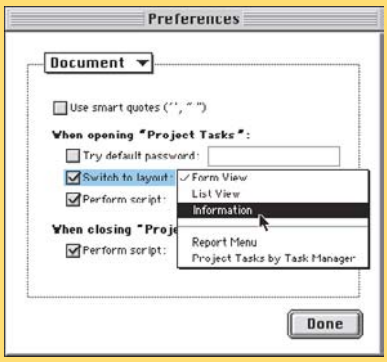
83

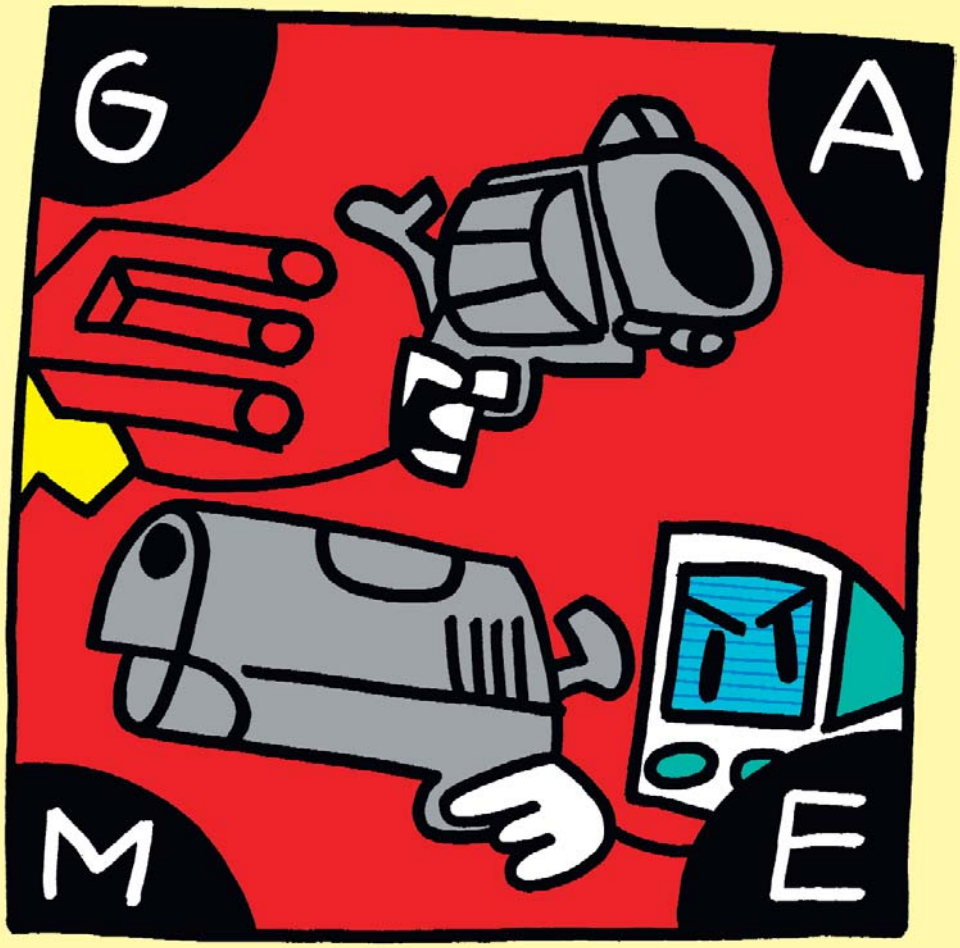
Adicione elementos similares – No FileMaker é fácil acrescentar um campo ou botão que compartilha características (como tamanho, forma, fonte ou estilo) com campos ou botões já inseridos em sua base de dados.
No modo Layout, clique no elemento e dê Copy e Paste. Duplo-clique na cópia para trazer a caixa de diálogo Specify Button e mudar o campo ou botão.



84

Use o layout certo – Para fazer com que o FileMaker Pro sempre abra com um layout específico, clique no menu pull-down no topo da caixa de diálogo Preferences e selecione Document. Na janela que aparece, clique no quadrado perto de Switch To Layout e escolha um layout no menu pop-up.





85

Hora certa – Esta é para quem está no FileMaker Pro e quer saber as horas (ou colocar a hora certa em um campo determinado). Clique no campo e dê ⌘;.

MOVIEPLAYER

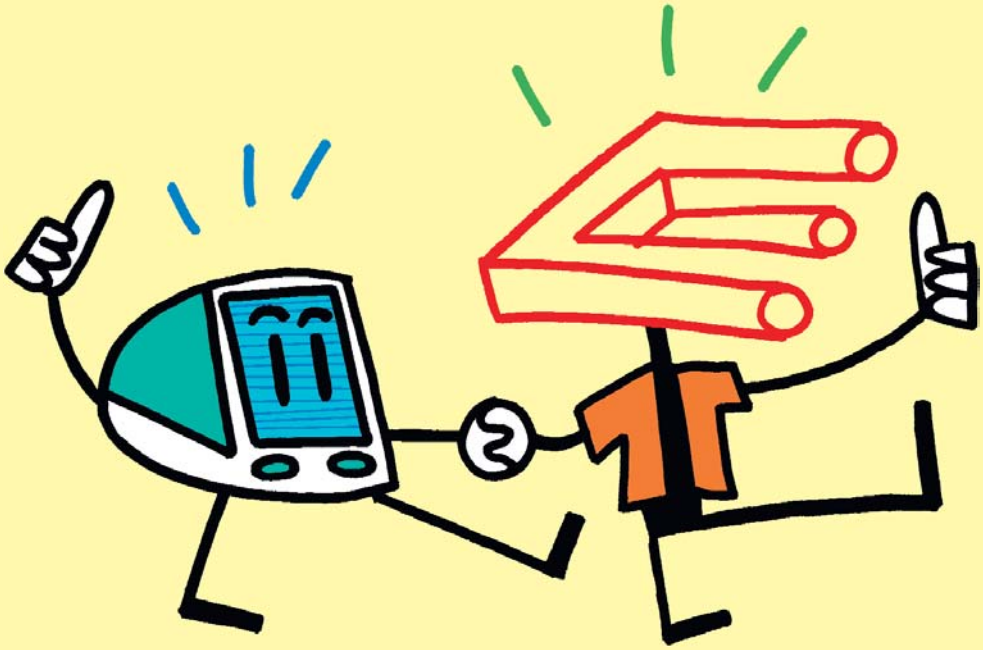
86

Caminhos do QuickTime – Algumas dicas para aumentar o controle sobre os filmes:
- Para rodar um filme, basta dar um clique duplo na imagem ou apertar barra de espaço ou Return.
- Para parar o filme, clique uma vez nele ou aperte novamente barra de espaço ou Return.
- Clique duas vezes com Shift para o filme rodar de trás para frente.
- Use as setas horizontais do teclado (←→) para avançar ou retroceder quadro a quadro.
- As setas verticais (↑↓)aumentam ou diminuem o som.
- Clique no controle de volume com [Shift] para aumentar o volume do som além do máximo default do filme.
- Clique nos botões do lado direito do filme para controlar a velocidade com que ele passa.
- Com o QuickTime 2.5 ou superior instalado, é possível abrir vários formatos de imagem (GIF, JPEG, PICT, TIFF e Photoshop) em programas que tenham conversor de QuickTime, como o SimpleText. Experimente.

STUFFIT DELUXE

87

Estufando certo – Aqui vão algumas dicas para usar o StuffIt de modo mais eficiente:
- Se você mantiver a tecla Control pressionada enquanto joga arquivos sobre o ícone do DropStuff, ele irá deletar o arquivo original depois de comprimi-lo. Atenção, porque ele não joga o arquivo no lixo, mas some completamente com ele.
- Se você pressionar a tecla Option quando arrastar os arquivos para o StuffIt, ou quando selecionar o menu Expand no programa, você terá a opção de escolher as preferências que ele irá aplicar no arquivo em expansão. Depois ele volta às preferências normais.
- Se você pressionar a tecla ⌘ escolhendo Expand no menu File, poderá habilitar a seleção de uma pasta (ou do disco inteiro) para expansão, em vez de um único arquivo.



INTERNET

88
Explore o Explorer – Cheque aqui alguns atalhos de teclado para o Internet Explorer 4.0:
F5 renova a página
⌘↑ leva você ao topo da página
⌘↓ mostra o fim da página ou vai até a próxima página
⌘← volta à página anterior
Option↑ sobe a página em uma tela
Option↓ desce a página em uma tela

89
Abra mais janelas – No Explorer e no Navigator, clique num link enquanto aperta ⌘ para abrir o link em uma janela nova.

90
Use mais janelas – Esta dica funciona apenas nas versões 4.x do Netscape Navigator. Se você trabalha muito na Internet e costuma abrir mais de uma janela para navegar em vários sites simultaneamente, eis uma dica para facilitar o seu trabalho. Pressione ⌘1 para alternar entre as janelas abertas, trazendo a que está mais embaixo para a frente.

91
Segredos do Hotline – Existe um comando secreto no Hotline: aperte as teclas Control F12. Aparecerá a janela Secrets. Experimente com as palavras porkgrinder, fogmaker:, blabbermouth e hammeregg.

Toda janela de listas (trackers, users ou files) do Hotline têm um comando Find embutido. Experimente digitar MP3 com a janela de tracker ativa. O programa vai achar o primeiro servidor cuja definição contenha a palavra.

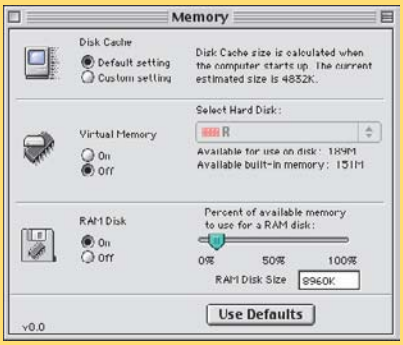
92
Não se perca no ICQ – Ao puxar uma nova versão do ICQ, você acaba perdendo seus contatos. A dica para isso não acontecer é arrastar a pasta Settings do ICQ velho para a pasta da nova versão. Isso manterá todos os seus contatos quando fizer o upgrade.

93
Busca rápida na Web – Não é preciso ir a uma página de busca para achar algo na Internet: você pode fazer isso direto no campo de endereço do browser. Tanto no Explorer 4.0 quanto no Navigator 4.0, digite um ponto de interrogação (?), um espaço e o termo para pesquisa. Se você usar o Navigator para procurar múltiplos termos, pode omitir a interrogação. No Explorer, substitua a interrogação por go.

94
Um site atrás – No Navigator, clique no botão Back enquanto segura Option para voltar para o último site visitado em vez de ir para a página anterior.

95
Selecione mensagens similares
Um modo rápido de selecionar mensagens similares no Eudora Pro é clicar enquanto pressiona Option numa célula que seja igual em

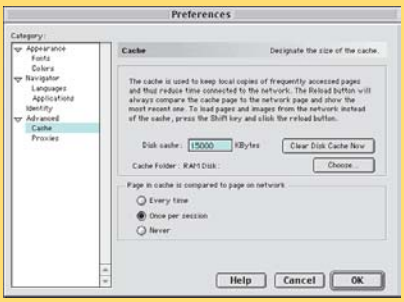
96
Acelere seu browser – Aí vai uma dica para aumentar a velocidade do seu browser quando ele pega imagens no cache (essa dica é para quem tem muita memória RAM):
• Crie no painel de controle Memory um RAM Disk de tamanho razoável: algo em torno de 5 MB.



• Restarte. O Mac vai perdir permissão para "formatar" o RAM Disk.



• Ajuste a localização do cache do seu browser para que seja no RAM Disk.

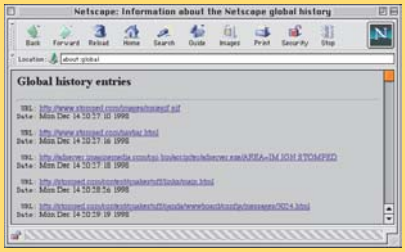


• Crie no Desktop um folder com o nome Cache ƒ. Quando for desligar o computador, copie o conteúdo do RAM Disk para a pasta Cache ƒ, e após ligar o computador faça o inverso. Não precisa fazer isso se for apenas restartar o Mac.
Uma variação da dica: crie o RAM Disk na forma de uma imagem de disco do Disk Copy, deixe-o na pasta Startup Items e acione a opção do Disk Copy de carregar as imagens de discos para a RAM.
O Disk Copy monta o cache (ao ligar o Mac) e o salva (ao desligá-lo), tudo de forma automática.

97

Caçando bookmarks – Perdeu um bookmark do Netscape ou esqueceu de marcar uma página interessante?
Você pode ver o conteúdo do cache ou listar o histórico global do Netscape digitando na linha de endereços `about:cache` ou `about:global`.





todas as mensagens. Por exemplo, um clique com Option no nome de alguém na coluna Who faz com que o Eudora selecione todas as mensagens enviadas por essa pessoa.

98

Attach em um passo – Para anexar um arquivo a uma mensagem no Claris Emailer, não é necessário clicar no ícone do clip de papel. É só arrastar o arquivo para a área cinza de Attachments. Essa dica vale para o Eudora Pro também.

99

Mudando de endereço – Quando você precisa mandar um email com endereço de origem diferente do configurado nos settings do Eudora Pro, basta dar um Redirect em qualquer mensagem, clicar na linha From: e colocar o endereço que você quiser.

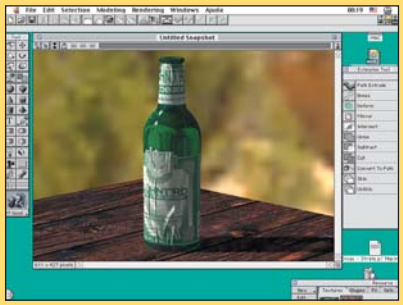
100

BBEdit simplificado – Diminua a complicação do BBEdit, personalizando a palete de ferramentas HTML do programa. Clique na setinha lilás no canto superior esquerdo da palete e cheque apenas os comandos que costuma usar mais freqüentemente.

STUDIOPRO

101

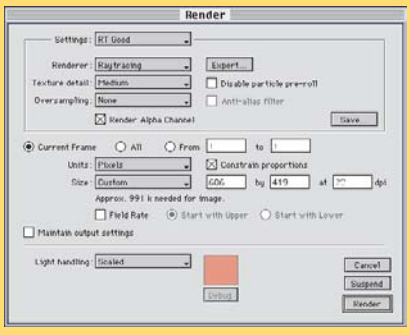
Fazendo o Strata render – Em qualquer versão do StudioPro ou Vision, mantenha sempre o cadeado de feedback de tela aberto durante o render. Assim, o Strata não terá que ficar atualizando a tela o tempo todo durante o render. O resultado é um render até 40% mais rápido.



102

Gerando render com canal alpha – Para criar um canal Alpha automático no fundo da imagem renderizada:
- No Vision 3D 4.0 e 5.0 e Strata StudioPro 1.75: ative Render Background Alpha Channel no menu Environment Effects.
- No StudioPro 2.0 ou superior: ative Render Alpha Channel na janela de parâmetros de render (Rendering ▸ Render).

Importante: quando usar Alpha Channel, deixe a imagem sempre em 32 bits de cor e não a salve no formato JPEG.

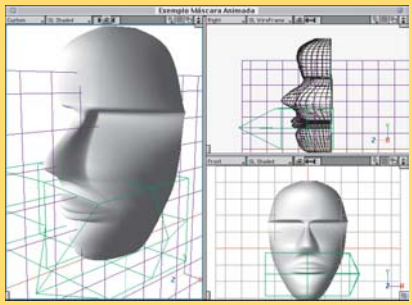


103

Editando vértices em perfil 2D – Estas três dicas são válidas tanto para o StudioPro 2.0 ou superior (quando estiver dentro do Reshape com um elemento tipo Bézier 2D Region) como para o StudioPro 1.75 ou Vision 3D (quando estiver dentro do 2D Sculpter com um perfil 2D qualquer).
- Para adicionar um novo vértice, mantenha a tecla Option pressionada e clique nas bordas do perfil (no ponto onde você deseja adicionar o novo vértice).
- Para "puxar" as alças (handles) escondidas de um vértice, pressione Command.
- Para "quebrar" a curvatura manipulando os handles de um vértice separadamente, pressione Option enquanto arrastar o handle.

104

Dividindo a janela do Strata em vários View Ports – Um duplo-clique no canto inferior esquerdo da janela do Strata irá dividir a janela na horizontal e um duplo-clique no canto superior direito irá dividir a janela na vertical. Uma vez divida a janela, cada divisão poderá ter uma vista diferente (Frontal, Topo, Isométrica etc.) ou ainda ter um modo de visualização diferente (Wireframe, Shaded etc.). Para eliminar os View Ports, basta arrastar as divisões para as laterais, desfazendo uma a uma as subdivisões.



GAMES

105

Duke em 84 – Lembra do famoso comercial do Mac de 1984? Ele está escondido no Duke Nukem 3D.
Quando você chegar ao projetor no cinema, digite `YN 1984` antes de rodar o filme.

106

Níveis do Marathon 2 e Infinity – Aperte ⌘Option quando clicar no botão para começar um novo jogo, para ter a opção de começar em qualquer nível.

107

MDK mais fácil – Quem tem uma cópia do MDK provavelmente está louco por um cheat para facilitar as coisas. Pois aí vai.
Durante o jogo, pressione F1 e digite os seguintes códigos de cheat enquanto pressiona a tecla Esc:
`Makemefull` – saúde total
`Masterblaster` – arma Gain Chain
`Twistandshout` – Tornado Power-Up
`Biggrenade` – Sniper Grenade
Você também pode digitar `kill`, mas isso acarretará efeitos ruins sobre o seu personagem.

108

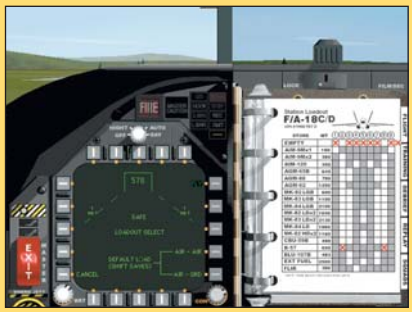
Pule níveis no Myth – Se você acha o Myth: The Fallen Lords um pouco desafiador demais, aprenda este truque para pular direto para qualquer fase. Segure a barra de espaço enquanto seleciona `New Game` e verá uma lista com o nome de todos os níveis do jogo. Clique no nível que quiser e dê OK para começar.

109

Para roubar no Quake – Varar as fases do Quake no modo individual pode ser tedioso. Divirta-se digitando esses cheats no console:
`god` – invencibilidade
`fly` – flutuabilidade
`noclip` – atravessa paredes
`notarget` – os monstros não atacam, exceto quando provocados
`give s <número>` – Dá cartuchos de escopeta
`give n <número>` – Dá pregos (“nails”)
`give r <número>` – Dá foguetes (granadas)
`give c <número>` – Dá baterias (“cells”)
`give h <número>` – Dá pontos de saúde
`give <número>` – Dá uma arma (2 é o rifle, 3 é a escopeta de cano duplo, 4 é a metralhadora, 5 é a metralhadora giratória, 6 é o lança-granadas, 7 é o lança-foguetes e 8 é o relâmpago)
`impulse 9` – Dá todas as armas
`impulse 11` – Dá uma runa
`impulse 255` – Dá o Quad Damage
Nenhum dos códigos de cheats funciona no jogo em rede; só no individual.

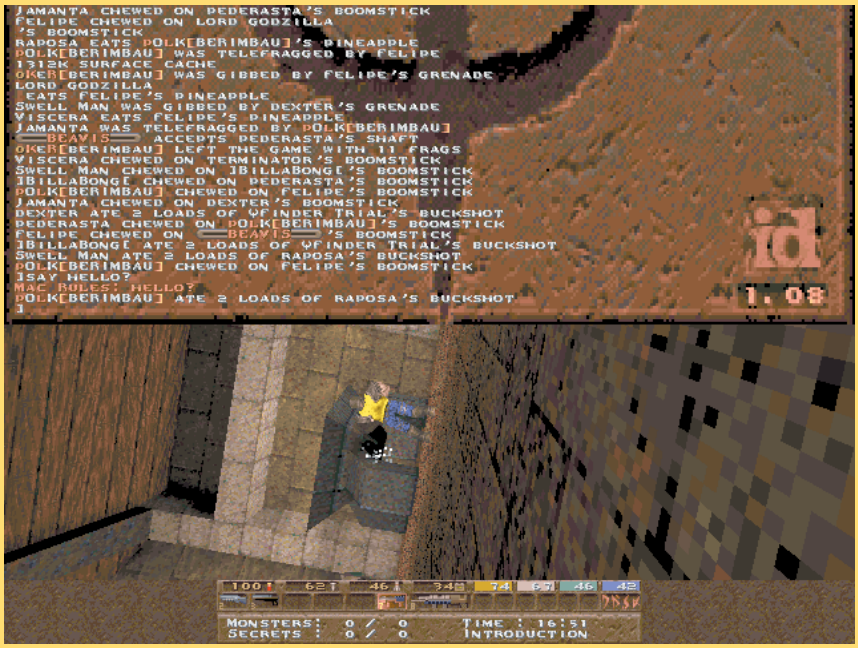
110

Armas nucleares a qualquer hora – o F/A-18 Hornet e o F/A-18 Korea têm armas nucleares só para algumas missões. Para tornar isso mais habitual, siga os passos: na lista de carga (Station Loadout), deixe vazia cada uma das seleções de armas. Clique à direita do último X da linha `Empty` e não solte o dedo do mouse até aparecer mais um X na margem. Agora você pode pôr bombas B-57 nas áreas 2 e 8.



111

Controlando o Quake pelo console – O console é a tela que você puxa para baixo teclando ` (crase). Além de mostrar as últimas ocorrências durante a partida, ele permite digitar comandos para o jogo. Eis os mais úteis dentre os mais de 200 comandos existentes:
`bgmvolume <número>` – volume da música do CD
`cd on` – toca o CD
`cd off` – pára o CD
`cd play <número>` – toca determinada faixa
`cd stop` – pausa
`cd resume` – volta a tocar de onde parou
`color <número> <número>` – altera a cor do seu uniforme. O primeiro número é da camisa e o segundo, da calça. Um só número muda ambos para a mesma cor
`kick <nome>` – expulsa um jogador do jogo em rede (disponível somente para o servidor do jogo)
`kill` – suicídio; pode não funcionar em alguns servidores de jogo
`say <mensagem>` – envia mensagem para todos os jogadores
`say_team <mensagem>` – envia mensagem para os jogadores do mesmo clã (com as mesmas cores de uniforme)
`tell <nome>` – manda mensagem para um jogador em particular
`status` – mostra a estatística geral do jogo
`ping` – mede a latência de cada jogador em rede
`reconnect` – reconecta ao último servidor acessado
`+mlook` – faz o mouse controlar a direção para a qual você olha
`+klook` – faz o teclado controlar a direção para a qual você olha
`fov <número>` – muda a amplitude da visão; o default é 90



`scr_conspeed <número>` – regula a velocidade de deslizamento do console sobre a tela; o default é 300
Os comandos a seguir usam `0` para desligar e `1` para ligar alguma coisa:
`r_drawflat 0` – desliga as texturas nos objetos
`r_fullbright 1` – elimina as sombras do cenário
`r_drawviewmodel 0` – oculta a arma que você está segurando
`r_timegraph 1` – dá um gráfico de desempenho
`r_waterwarp 0` – desativa/ativa a ondulação da visão sob a água
`crosshair 1` – coloca uma mira no centro do campo de visão
`showram 1` – liga o ícone que indica escassez de RAM
Nenhum desses comandos é cheat; portanto, todos eles podem ser usados livremente.

Os tendões se rebelam

Uma postura adequada e exercícios regulares podem prevenir a LER

Um dia você acorda, vai trabalhar, senta-se ao computador, sai digitando um texto e, de repente, sente uma dorzinha esquisita no braço direito. Mas ela logo passa, e você continua a trabalhar tranqüilo. Alguns dias depois, a mesma sensação surge no outro braço, mas ela some rapidamente, de novo. "Deve ter sido no boliche", você pensa. Mais uns dias e a dor volta, agora mais forte. E nos dois braços! Depois de algum tempo você não consegue mais ignorar a dor e, pior, não consegue mais trabalhar com o micro. O médico o examina e diagnostica rapidamente: tendinite. Ou, genericamente, Lesão por Esforço Repetitivo (LER) – DORT (Distúrbios Osteomusculares Relacionados ao Trabalho), se quiser ser mais formal –, inflamação relacionada ao trabalho que afeta principalmente punhos, mãos, costas e ombros.

Antes de o computador invadir nossas vidas, a LER era algo que acontecia mais com pianistas, tenistas, estivadores etc. Hoje, a LER é carne de vaca. Cerca de 12% da populacão ativa no Brasil sofre de algum trauma relacionado ao caso. E ninguém está livre dela, a menos que sejam tomados os devidos cuidados para evitar que isso aconteça.

Prevenindo a LER

A tal da LER está, em tese, comumente associada à má postura do usuário diante do micro. Um digitador, por exemplo, fica horas e horas na mesma posição, repetindo os mesmos movimentos, seja enquanto escreve, seja enquanto inclina a cabeça para olhar para a tela. O resultado desse esforço repetido pode ser uma lesão nos músculos que movimentam o braço ou o pescoço. Os tipos mais comuns de LER são a tendinite (inflamação do tendão, músculo que se liga ao osso) e a tenossinovite (inflamação da membrana sinovial, película que recobre os tendões). A origem das lesões está nos tendões que raspam nos ossos e neles mesmos, prejudicando a circulação do sangue e causando inflamação. Com isso, vêm dores no pescoço, ombros, punhos e costas, além de inchaço, irritabilidade e perda de movimento nas articulações.

No entanto, não há um consenso entre os médicos de que a movimentação repetitiva seja a única causa da LER. Um estudo da Fundação de Pesquisas de Doenças do Coração, dos EUA, contesta a origem da "doença causada pelos computadores". Segundo o documento, os campos eletromagnéticos – presentes no computador e no telefone, entre outros equipamentos usados no trabalho – são também os vilões da doença, e não só os movimentos repetitivos e a postura inadequada.

Controvérsias à parte, o melhor caminho para evitar a LER ainda é a prevenção.

O teclado

O inimigo número um de seus tendões é o teclado. Um bom posicionamento das mãos e braços em relação a ele é um bom começo para evitar problemas. Na hora de digitar, muitos usuários apóiam apenas os punhos na mesa, inclinado a mão para cima e forçando excessivamente o chamado túnel carpal, por onde passam os tendões que movimentam os dedos. O panorama ainda é pior se você costuma deixar os pezinhos traseiros de seu teclado levantados, forçando sua mão a inclinar ainda mais. A posição ideal é colocar o braço apoiado sobre a mesa até o cotovelo, permitindo que suas mãos flutuem sobre as teclas e deixando seus dedos relaxados e ligeiramente arqueados sobre o teclado. Assim, você permite que os músculos mais fortes de seu braço movimentem suas mãos.

Algumas combinações de teclas comuns no Mac também são torcedores de punhos potenciais. O comando ⌘Y, comum em alguns programas, força uma posição de mão nada natural quando você tenta pressionar as duas teclas com a mesma mão. Na hora de realizar esses atalhos de teclado pouco anatômicos, utilize as duas mãos para facilitar as coisas para seu corpo.

Relaxe, meu filho

Uma palavra-chave nesse assunto é "relaxar". Os tendões de seus dedos passam por lugares um pouco apertados, de modo que quanto mais tenso você estiver, pior será.

Por isso, procure a posição mais confortável que o ambiente onde você se encontra permitir. Teclados ergonômicos que dividem as teclas em duas metades separadas, como o pioneiro que era fabricado pela Apple há alguns anos, são uma boa idéia para deixar seu trabalho mais confortável. Um dos poucos teclados ergonômicos que podem ser encontrados hoje é o da MacAlly, que custa em torno de R$ 150.

Muitas pessoas gostam de usar almofadinhas próximas ao teclado para descansar melhor os punhos. Isso pode ser uma coisa interessante, desde que suas mãos não fiquem inclinadas. Para isso, o suporte para o punho tem que estar na altura da barra de espaço. Se a almofada for mais baixa ou mais alta do que o recomendado, o risco de se ter uma LER pode ser ainda maior, pois seu punho estará inclinado e uma pressão estará sendo exercida sobre ele, o que não é bom. Deixar suas mãos flutuarem sobre os teclados é bem mais eficiente. O mesmo vale para as talas de punhos, muito comuns hoje em dia. Elas conseguem evitar que suas mãos fiquem inclinadas, é



Ricardo Teles

Um dos poucos teclados ergonômicos para Mac no Brasil é o da MacAlly

claro, mas se for um produto mal projetado ou de má qualidade, pode até piorar o problema. Para isso, é melhor saber a opinião de seu ortopedista antes.

O mouse

Se você é daqueles clicadores compulsivos que não soltam o mouse nem para ir ao banheiro, cuidado. O mouse também pode ser um causador de dores ingratas. Pergunta: mouse ou trackball, qual é o melhor? Não dá para dizer categoricamente qual é o mais ergonômico.
A escolha de um ou outro depende de sua preferência. Use aquele com o qual se sentir mais confortável. Independentemente de qual você usa, evite segurar o mouse com muita força (lembre-se: é preciso relaxar, relaxar, relaxar...). Caso contrário, seus músculos vão se cansar rapidamente. Um mouse que não responde bem aos movimentos também é problemático, pois exige esforços desnecessários. Assim, abra o mouse e limpe a bolinha e os rolamentos freqüentemente.
Dispositivos pequenos ou grandes demais para sua mão podem ser prejudiciais. O mouse que vem com o iMac, por exemplo, possui dimensões bem diferentes dos modelos que vêm com os outros Macs. Se você achar que ele é inadequado (delicado demais), substitua-o por um trackball. Aliás, não é preciso ficar preso à tradição. Um tablet pode ser uma ótima escolha. Como escrever com uma caneta tradicionalmente não tende a causar tantas lesões nos tendões, o tablet pode ser o dispositivo ideal para quem tem problemas em se adaptar ao mouse e ao trackball.

Tem que alongar

Em qualquer atividade, seja trabalho ou jogo de computador, uma pausa para alongamento de vez em quando é fundamental para evitar a LER. A cada hora, levante, vá tomar um café, alongue as pernas e os braços, ande um pouco, ou qualquer coisa que tire você da posição em que estava (uns dez minutos são suficientes).
No caso de trabalhar muito com o teclado, é especialmente importante que você mexa bem as mãos e os punhos. Para isso, faça movimentos circulares com ambas as mãos nos sentidos horário e anti-horário. Outra técnica legal é juntar as palmas da mãos como se fosse rezar e movimentá-las para frente e para trás (se quiser orar, não tem problema, pode ser até mais eficiente).
Digitar é quase como malhar e é, inclusive, recomendado alongar antes de começar a trabalhar. Porém, se você já estiver com algum sintoma, o alongamento pode piorar ainda mais a lesão. Procure o médico imediatamente, nesse caso.

Alarmes

Se você é do tipo que fica tão compenetrado no que está fazendo no Mac que esquece que há vida sobre a Terra, talvez seja interessante arrumar algum alarme que o acorde para as necessidades mundanas. Um relógio pode servir bem, mas existem softwares que também podem ajudar. O ErgoMinder (US$ 25), da Sapiens Software, faz com que apareça uma janela- lembrete que ilustra um dos vários exercícios de relaxamento. Já o Coffee Break é um shareware de US$ 5 que incentiva você a fazer pausas em intervalos regulares. Um outro programa interessante é o MouseWorks, da Kensington, que acompanha mouses, trackballs e dispositivos do gênero da empresa. Ele monitora por quanto tempo você está utilizando o teclado e o mouse e mostra lembretes periódicos de descanso baseado nessas estatísticas.

Da cabeça aos pés

As dicas dessa matéria não são os únicos procedimentos de prevenção da LER. Afinal, lesões musculares oriundas do uso prolongado do computador podem acontecer em outras partes do corpo que não apenas os braços. A posição da cabeça em relação ao monitor é extremamente importante. A tela do Mac deve estar posicionada à altura dos olhos, de modo que sua cabeça fique alinhada com o tronco. E o monitor deve estar entre 30 e 40 centímetros de seus olhos. Se tiver dificuldade de ler o texto, aumente o tamanho da fonte ou mude a resolução de tela. Verificar se sua visão está boa também pode ajudar.
Uma cadeira confortável é fundamental, uma vez que você provavelmente passa mais tempo sentado do que em pé. O assento deve acomodar bem suas costas e precisa ter regulagem de altura para que suas pernas dobrem a um ângulo de 90º. Se a cadeira não for regulável, a mesa muito alta ou suas pernas muito curtas, arranje um apoio para o pé, como listas telefônicas ou aquele PC que você aposentou há muito tempo e não sabia o que fazer com ele.
Esses são alguns segredos da vida saudável na sociedade cibernética. É claro que também é importante comer fibras, ingerir uma boa quatidade de vitamina C diariamente, tomar um café da manhã reforçado, não fumar... M

Onde encontrar

Sapiens Software:
www.vision.net.au/~macsol/ergo.htm
Coffee Break: www.macdownload.com
MouseWorks: www.kensington.com
MGI: *(011) 287-0448*

Atarrachando no email

Descubra o que acontece com seus arquivos em attachment

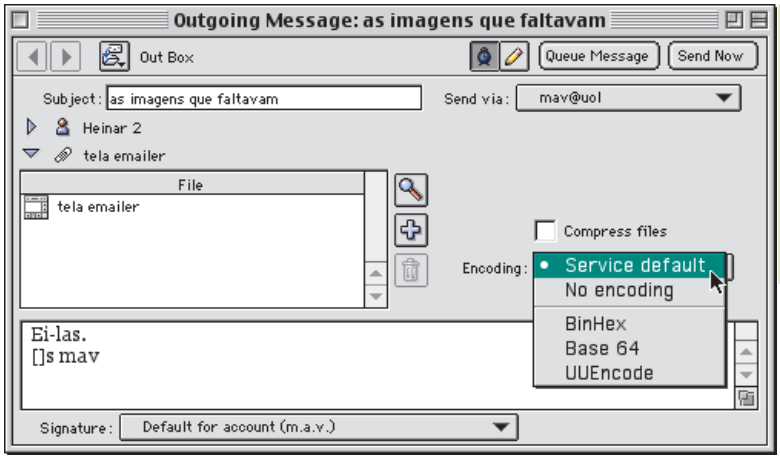
Uma dúvida que incomoda muitos usuários de programas de email é sobre qual a maneira correta de atachar arquivos a uma mensagem de modo que eles cheguem intactos ao receptor. Volta e meia você manda uma linda foto para um amigo e descobre que ele recebeu apenas um documento de texto incompreensível. A resposta para esse problema, infelizmente, não é simples.

A raiz do problema está justamente na hora em que o e-mail é enviado. A maioria dos servidores de email só consegue trabalhar com um tipo de arquivo: texto ASCII puro. Como é impossível saber quais servidores estarão envolvidos no transporte de uma mensagem, é preciso converter arquivos binários como sons, imagens e programas, em texto para que eles possam ser enviados.

A solução definitiva para esse problema só apareceu em 1996, com a definição do padrão MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions), que estabeleceu regras para a inclusão de caracteres acentuados e attachments binários. Infelizmente, o padrão MIME ainda não é universalmente aceito.

Entre outras coisas, o MIME adotou um mecanismo de codificação (encoding) para transformar binários em texto chamado base64. O RFC-2045, documento oficial que descreve o MIME, desencoraja enfaticamente a proliferação de diferentes codificações. Mas o problema é que cada plataforma já havia adotado seus próprios encondings, e o resultado é uma razoável Babel de formatos.

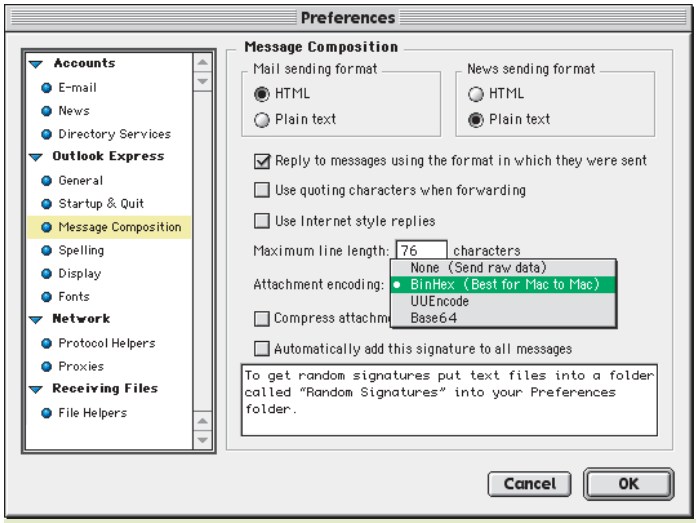
Para começar, existe uma confusão de termos, porque alguns programas de email se referem à codificação padrão como MIME e outros como base64, dando a impressão de que são coisas diferentes. Além do base64/MIME, outras codificações populares são o BinHex, e o UUEncode.



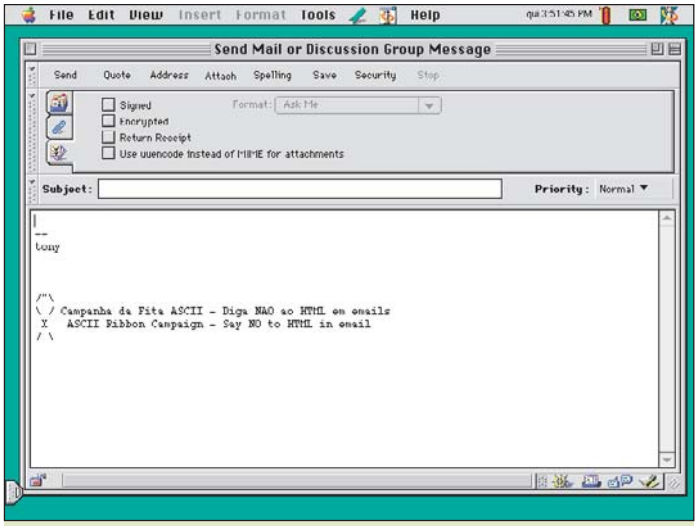
No Emailer as opções de codificação e compressão estão bem na cara, na janela da mensagem que vai ser enviada

BinHex

Formato originário do Macintosh, normalmente não deve ser utilizado para mandar arquivos para usuários de PC (somente o Eudora suporta esse formato no Windows). É facilmente reconhecido pela extensão .hqx, O Netscape Communicator e o Claris Emailer decodificam automaticamente arquivos .hqx utilizando para isso o StuffIt. O Eudora decodifica internamente. Quando um arquivo .hqx é recebido sem decodificação, tudo o que você vê é um texto enorme que começa com a frase "This file must be converted with BinHex" (este arquivo tem que ser convertido com BinHex). Se você salvar

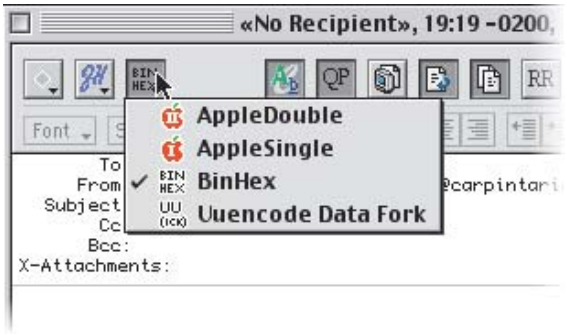


No Outlook, é aqui que você escolhe entre BinHex (Mac) e UUEncode (PC)



O Netscape é meio burro, você só pode trocar de MIME pra UUEncode

esse arquivo texto no seu Desktop e jogá-lo sobre o ícone do StuffIt Expander, ele irá ser convertido para o formato original.



No Eudora você escolhe os decodificadores aqui

UUEncode

Formato comum no universo Unix, identificado pela extensão .uu. Alguns programas, como o Claris Emailer e o Outlook Express, codificam arquivos em UUEncode, o que pode ser uma boa pedida na hora de mandar arquivos para usuários de Windows.

Você pode encontrar também pela frente programas com opção de mandar arquivos em AppleSingle ou AppleDouble. Estes são formatos que a Apple criou na época do A/UX, mas que não são mais usados hoje em dia. O MacBinary III veio para substituí-los.

Comprimir ou não?

Na hora de enviar attachments, é sempre bom usar algum tipo de compressão para acelerar o envio e o recebimento da mensagem. Uns poucos tipos de arquivos, como GIF, JPG, e installers, já são comprimidos internamente e não se ganha quase nada tentando comprimi-los de novo. Mas a vasta maioria dos documenos pode ser encolhida drasticamente com um compressor como o StuffIt ou o ZipIt. Aqui mora outro perigo: o destinatário precisa ter o programa apropriado para descomprimir os arquivos que você enviou. Infelizmente, o formato .SIT, tão popular entre os macmaníacos, é desconhecido para a maioria dos pecezistas (embora já exista o Alladin Expander para Windows). Para se comunicar com o outro lado, o ideal é usar o formato .ZIP.

A recomendação para solucionar de vez o problema é criar um arquivo teste de attach e enviá-lo usando diferentes métodos para um amigo seu (ou até para você mesmo, caso possua vários clientes de e-mail) e pedir pra ele reportar quais arquivos chegaram com sucesso. Uma idéia interessante é nomear os arquivos com o nome formato de codificação utilizado, para facilitar o processo. Para facilitar um pouco esse trabalho, publicamos uma tabela que ajuda a esclarecer algumas dúvidas.

Na verdade, transferir arquivos se resume em escolher BinHex, quando for mandar para um Macintosh, e UUencode (ou MIME), quando for mandar para um PC. M

Mandar o quê, para quem e como

Descubra o melhor método para seu attachment chegar bonitinho nas mãos de seu amigo.

Remetente \ Receptor	Eudora Pro	Outlook Express 4	Communicator	Claris Emailer
Eudora Pro (Mac/Win)	BinHex (Mac) UUEncode (PC)	BinHex (Mac) Base64 (PC)	MIME	BinHex para Mac Base64 sem compressão para PC
Outlook Express 4	BinHex (Mac) UUEncode (PC)	BinHex (Mac) Base64 (PC)	MIME	BinHex para Mac Base64 sem compressão para PC
Communicator 4	BinHex (Mac) UUEncode (PC)	BinHex (Mac) Base64 (PC)	MIME	BinHex para Mac Base64 sem compressão para PC
Claris Emailer	BinHex	BinHex	MIME	Service Default

Arquitetura virtual com Quake

Já pensou em criar uma fase de videogame com a planta da sua casa?

Você quer criar um passeio virtual 3D da sua casa, mas não tem paciência para aprender CAD nem entende de arquitetura. Além disso, gostaria que o arquivo fosse multiplataforma e pequeno o suficiente para disponibilizar na Internet. Surpresa: a sua solução pode ser um videogame!

A idéia de criar uma casa virtual "jogável" me veio em janeiro de 1997, logo após uma mudança de endereço da Editora Bookmakers. Na época, Marathon 2 e Marathon Infinity eram os principais jogos de matança para o Mac. Embora tivessem versões para PC, elas foram ignoradas pelos gamers pecezistas, devido ao lançamento, na mesma época (e com muito mais publicidade), de um novo paradigma de jogo 3D: Quake, da id Software.



O Quake foi um dos primeiros jogos de ação para computador a introduzir ambientes 3D com geometria consistente em todas as direções (horizontal e vertical) e personagens inteiramente animados com polígonos (jogos como Marathon e Doom usam figuras animadas planas sobre ambientes com geometria limitada), de uma forma que já existia nos jogos de arcade e consoles. Tornou-se possível a criação de mundos convincentes e novos tipos de armas e personagens, com senso de escala correto e movimentos fluidos, o que não existia nos jogos anteriores.

Como o Quake saiu numa época sombria para o Mac, achava que nunca chegariam a fazer uma versão do jogo para a plataforma da Apple. Resignei-me então a usar o editor de fases do Marathon Infinity *(ver box)* para construir uma sede virtual, onde fosse possível jogar Deathmatch ("todos contra todos") em rede. A fase nunca ficou inteiramente pronta e, devido a algumas limitações do jogo, a casa virtual nem se parecia muito com a real.

Dois anos depois, nova mudança, para um espaço ainda mais inspirador: uma casa com corredores, terraços, salões amplos, escadas, janelas altas, esconderijos apertados... enfim, tudo o que caracteriza uma boa fase de game de matança. Agora temos o Quake para Mac; melhor ainda, já existe um excelente editor de fases de Quake que roda no Mac!

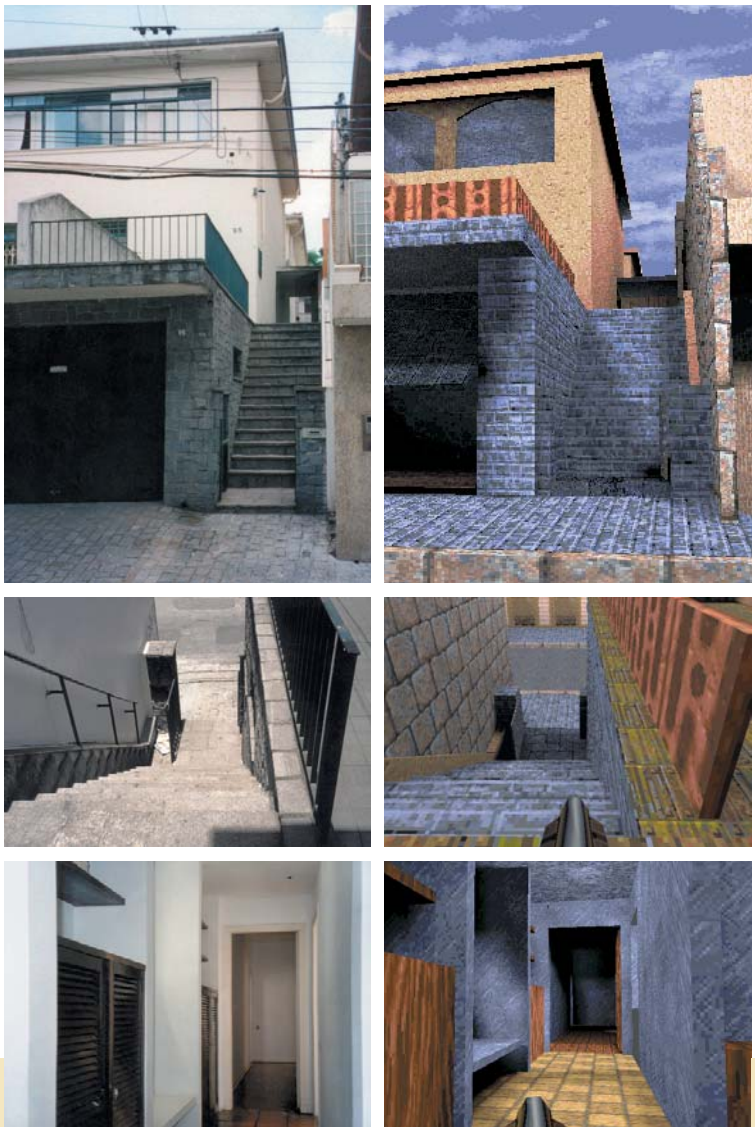
Desta vez é possível criar um walkthrough "sério" e detalhado da nova sede, atendendo a todas as características desejadas no primeiro parágrafo. Também é possível criar uma infernal fase de Quake que pode ser jogada via rede local ou Internet, por PCs e Macs.

Como funciona

O editor de Quake para Mac chama-se **Quiver,** é shareware (US$ 20) e tem só umas poucas opções desabilitadas para os usuários não-registrados, permitindo pegar bem o gostinho da coisa. Funciona baseado no QuickDraw 3D, o qual vem instalado em todos os Power Macs como item default do sistema.

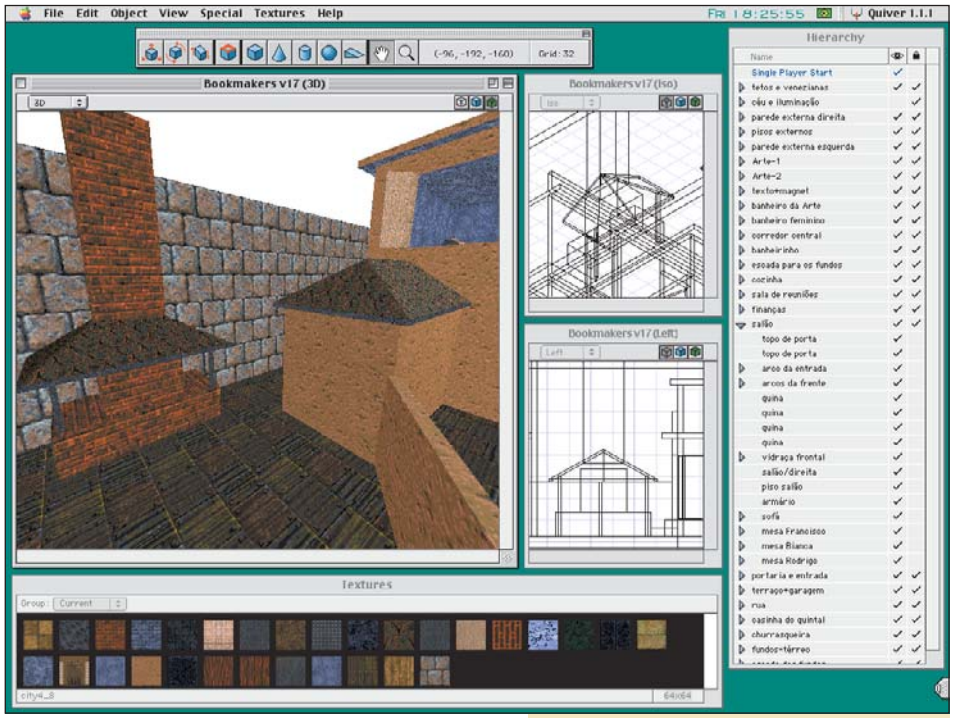
As texturas originais do Quake são excelentes para decorar um castelo medieval, mas ficam estranhas numa casa. Felizmente, o mais importante para garantir o realismo é que o seu cenário tenha formas e proporções bem próximas às do mundo real; as texturas "oficiais" podem ser usadas como quebra-galho. Se você almeja a perfeição absoluta, existe o **Wadtool**, um editor de texturas shareware para Mac, que permite criar o seu próprio arquivo de texturas em cooperação com o Photoshop. Infelizmente, a versão 1.0 do Wadtool tem bugs sérios que desaconselham o seu uso.

A interface do Quiver é muito similar à de um programa de ilustração tridimensional como o Infini-D ou Ray Dream 3D. É possível ter várias vistas simultâneas da fase em construção: superior, inferior, lateral, perspectiva isométrica e perspectiva 3D "navegável" pelo mouse. É possível trabalhar tanto em wireframe (contornos vazados) co-

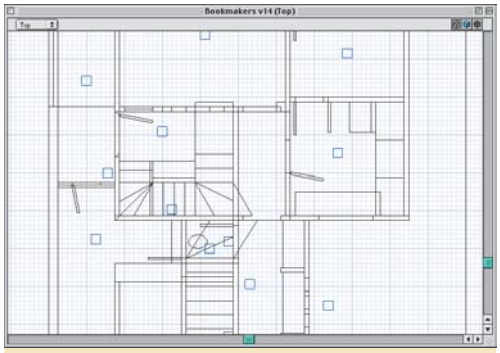


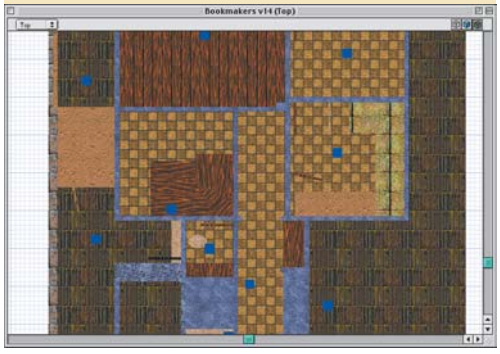
Comparação entre o aspecto da casa de verdade...

...e da virtual, feita com as texturas originais do Quake

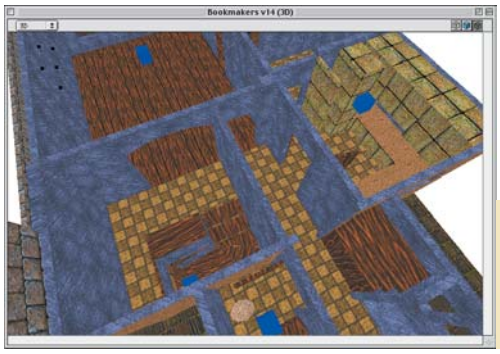


A interface do Quiver é similar à de outros programas de desenho em 3D, permitindo trabalhar na construção em várias vistas simultâneas e com uma lista hierárquica de objetos para você pôr ordem na sua criação





Você pode visualizar a construção de duas maneiras em cada vista: como wireframe (acima) ou com as texturas visíveis (abaixo)



A vista em 3D é mais lenta e não mostra o aspecto da iluminação, mas permite achar e corrigir erros sem a necessidade de se fazer a demorada compilação da fase

mo com as texturas visíveis. Outro item básico da interface é a janela de hierarquia, onde você agrupa os objetos por setor ou por qualquer outro critério, podendo tornar alguns deles invisíveis para trabalhar mais facilmente.

Os blocos de construção fundamentais (chamados no Quake de "brushes") são: paralelepípedo (que pode ser inclinado em todas as direções ou distorcido como um paralelogramo), cilindro, cunha, cone e esfera (os dois últimos devem ser usados com parcimônia, pois são matematicamente complexos). Esses elementos podem ficar encostados ou atravessados um pelo outro. Combinando vários deles, é possível criar elementos arquitetônicos básicos e simular razoavelmente itens complexos como mobília. Porém, para o jogo rodar bem, é aconselhável refrear-se na quantidade de elementos; fases muito detalhadas podem ser bonitas, mas dão problema para compilar e rodar.

Não existe ferramenta para cortar um bloco, mas há um poderoso comando de intersecção entre blocos (Carve), além de Duplicate e ferramentas de rotação e distorção, aplicáveis a objetos ou a grupos de objetos.

Atributos como luzes, posições de reencarnação de jogadores, munição e monstros são chamados de "entidades". O Quake vem com uma grande variedade de entidades bem elaboradas. Há programas específicos para criar novos personagens e armas, mas o processo é incrivelmente trabalhoso e descrevê-lo foge do nosso propósito neste artigo.

Quando você quiser ver como a fase fica no jogo, dê o comando Special ▸ Play Level: o programa compila (Build) a fase e abre o Quake com ela. A compilação é necessária porque o Quake não usa a planta da fase diretamente, mas sim uma versão interpretada. Esse arquivo (.bsp) é o que você vai distribuir para o público. Ele é bastante pequeno: a nova sede da Bookmakers, com três andares, mais de 20 cômodos e requintes como computadores em cima das mesas, cabe num disquete.

O passo-a-passo

Vejamos então como é o processo de criar uma fase de Quake por etapas:

1 Se você for recriar uma casa real como no nosso exemplo, desenhe uma planta de referência num papel, com as posições de todas as portas, janelas e mesas. Não é preciso diploma de arquiteto para desenhar uma planta passável, e tomar essa providência evitará que você largue o Mac a cada cinco minutos para ir checar se está desenhando a fachada direito.

Na comparação entre as fotos e telas do Quake, você pode notar que os corredores e portas são mais largos e que as janelas são mais baixas. A idéia é permitir que os jogadores andem mais facilmente e possam saltar das janelas.

2 Para criar a sua primeira sala no Quiver, desenhe um paralelepípedo, clique na textura desejada e dê o comando Special ▸ Hollow Out. O objeto é transformado em seis "paredes". Você pode mudar a textura de qualquer uma independentemente, bastando simplesmente selecioná-la e clicar num ícone de textura na palete. Para pintar apenas um lado da parede de cada vez, use a ferramenta Face.

Para selecionar um objeto tendo outro na frente, existem dois jeitos: clique com Control apertado para fazer aparecer um menu contextual listando os objetos sob o cursor, ou trave o objeto da frente clicando na coluna do cadeado na palete de hierarquia.

A ferramenta de movimento serve também para selecionar e alterar o tamanho de um item. Tecle Tab para tornar visível um objeto sem precisar dar scroll.

3 Crie um ponto de entrada no jogo. Dê o comando Special ▸ Create Entity, dê OK na entidade `info_player_start` e arraste-a até ficar num lugar do seu agrado.

Forje uma alternativa

*Se você é um macmaníaco com vontade de criar mundos virtuais em 3D mas ficou intimidado com o Quiver, pode experimentar fazer uma fase de Marathon. As ferramentas são menos poderosas, porém muito mais simples. O Marathon é mais antigo e melhor difundido no mundo Mac que o Quake, rodando bem em qualquer Power Mac. Além disso, os programas para criar fases (**Forge**) e personagens e armas (**Anvil**) vêm no CD do Marathon Infinity.*

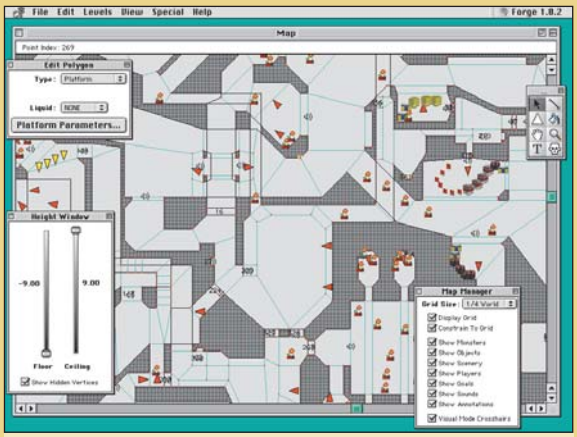
Para começar a criar a fase no Forge, você tem que escolher o tipo de ambiente (o que determina as texturas e os tipos de líquidos disponíveis) e o objetivo do jogo (individual, cooperativo etc.). A janela de desenho 2D (ao lado) mostra uma vista de cima do terreno, onde você desenha segmentos de reta que irão formar as paredes. A princípio, você deve desenhar uma porção de contornos de salas, corredores e portas. A seguir, aplica o "baldinho" para transformar as áreas desenhadas em objetos e usa a palete de propriedades para definir se cada área é uma sala, porta, elevador, plataforma de teleporte, área inundada etc.

O esquema de visualização 3D (graphics engine) é muito mais simples que o do Quake. No Marathon, todas as áreas são prismas cujo chanfro superior é o teto e o inferior é o piso. Assim, uma sala é composta de um desenho fechado com até oito vértices, mais as coordenadas de altitude do piso e do teto e as especificações de iluminação. Os corredores, túneis etc. são construídos acrescentando-se esses blocos básicos contiguamente. O jogador sempre anda dentro dos prismas assim definidos; para simular um lugar ao ar livre, existe um atributo especial de textura que "vaza" o topo do prisma para um céu infinito. Cada uma das "paredes" pode ter textura própria.

Na hora de texturizar a fase e ver o resultado, não há necessidade de abrir o Marathon: com um atalho de teclado você pula da vista 2D para uma vista 3D do cenário (ao lado), igual à do jogo, onde pode se deslocar livremente. Para aplicar as texturas, é só selecioná-las na palete e clicar apontando a mira para a superfície desejada. A textura pode ser alinhada e alterada à vontade com o mouse, diretamente no ambiente 3D. Diversão pura.

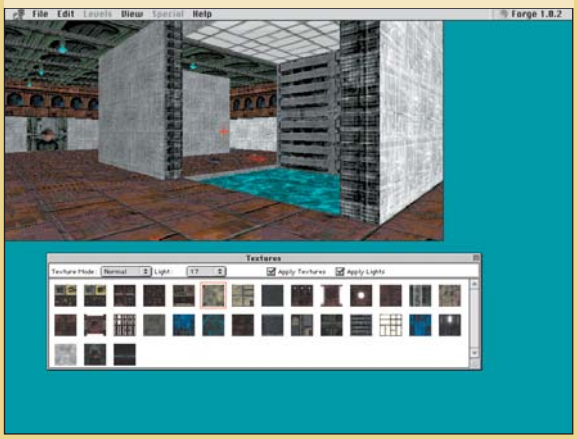
A etapa final da preparação da fase é a colocação de efeitos sonoros adicionais, armas e munições, monstros e os lugares por onde os jogadores entram na fase.

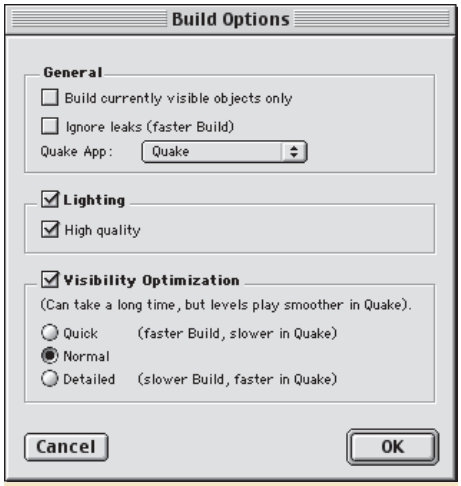
O graphics engine do Marathon tem deficiências que o desaconselham para a aplicação de arquitetura virtual sugerida para o Quake. Ao desenhar um edifício com vários andares, simplesmente não é possível colocar janelas diretamente umas sobre as outras. A janela de desenho é sempre em vista superior; em fases com áreas sobrepostas, não se pode trabalhar visualizando apenas uma delas para maior clareza. Também não dá para criar superfícies inclinadas nem objetos vazados ou suspensos no ar, do modo como é possível no Quake, e trabalhar com líquidos é mais difícil. Além disso, há uma falha na interface: o programa não permite Cut e Paste, impossibilitando duplicar uma parte pronta da construção.



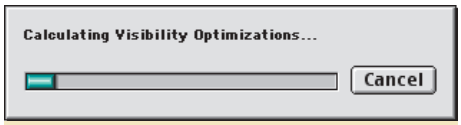
Vista de construção do Forge com uma fase completa

Vista 3D, na qual você pode aplicar texturas diretamente





Para a fase rodar bem no Quake, é preciso usar uma das opções de otimização de visibilidade, o que aumenta muito os cálculos do Quiver...



...e resulta numa das barras de progresso mais demoradas da história do Mac

4 Crie uma fonte de luz. Dê novamente Create Entity e selecione um tipo de luz.

5 Salve a fase e dê o comando Special ▸ Play Level. O Quiver compilará a fase (Build) e fará o Quake abrir com ela. Para evitar que o Mac tente conectar-se automaticamente à Internet, desligue a opção Enable TCP/IP na seção Options/Multiplayer do jogo.

6 Para criar as outras salas é só ir acrescentando paredes e fontes de luz (pode-se dar Duplicate em objetos existentes). Os objetos não têm ponto de apoio; o desenho inteiro fica flutuando no espaço 3D e pode ser ampliado em qualquer direção.

7 Uma vantagem de mudar para a ferramenta de mãozinha em vez de simplesmente apertar a barra de espaço é que, pressionando ⌘, você pode mudar o ponto de vista na visão em 3D, o que permite inspecionar partes da fase sem ter que abrir o Quake. Você só não vai poder ver como está ficando a iluminação.

8 Dê nomes para os itens na lista de hierarquia, para poder distinguir uns dos outros quando o seu número ficar muito grande (certamente ficará). Ao completar uma sala, selecione os itens e dê o comando Object ▸ Group para reuni-los. Um grupo fechado na lista pode ser selecionado e editado em conjunto.

9 As luzes podem ser reguladas: clique numa delas, dê File ▸ Get Info e mude a sua intensidade. Experimente com tochas, lâmpadas fluorescentes piscantes etc. Como as fontes de luz não são visíveis no jogo, você pode criar pequenos objetos representando as lâmpadas.

10 Em vez de criar um piso por sala, estique um piso existente conforme necessário. O mesmo vale para o teto. Se um objeto esticado deixar de encaixar nos vizinhos, dê o comando Object ▸ Fit to Grid. Se a textura ficar esticada, dê Object ▸ Reset Textures.

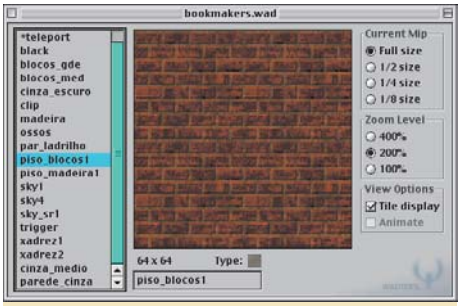
11 Para criar uma janela, você tem que interromper a parede no espaço correspondente à largura da abertura e completá-la com um trecho de parede em cima e outro embaixo. Outro jeito é criar uma parede sólida e um bloco que a atravesse, formando os limites exatos da janela, e dar o comando Special ▸ Carve. O Quiver cria a intersecção na parede, subdividindo-a; o bloco usado para "escavar" pode ser deletado em seguida ou reutilizado como "fôrma" para outra janela. Para fazer a janela em arco, é só completar os cantos com cunhas de tamanho apropriado.

12 A escada é feita desenhando-se um degrau, duplicando-o (⌘D), deslocando-o para a próxima posição e dando mais Duplicate até obter o número necessário de degraus. Agrupe-os. Selecione o grupo fechado e deforme-o até que encaixe no seu espaço. Pronto!

13 Depois do cenário construído, crie uma enorme caixa envolvendo-o, aplique uma textura de céu e dê Hollow Out.
O resultado é um horizonte infinito falso, como no mundo de faz-de-conta de "Truman's Show".
Crie paredes adicionais cercando a fase para evitar que algum jogador dê de cara com esse céu falso. Aliás, selar a fase com paredes em todas as direções é uma exigência básica do graphics engine do Quake.



Planta da casa virtual, 23 compilações depois. Os quadrados azuis são as entidades (luzes, armas e munições). Vários estão propositalmente escondidos em lugares de difícil acesso



O Wadtool permite organizar coleções de texturas personalizadas, criadas no Photoshop

14 Para transformar um objeto em plataforma, chave etc., use o comando Special ▸ Convert to Entity. A distribuição das demais entidades (armas e munições) depende do que você pretende fazer com a fase e requer experimentação com várias pessoas jogando até se chegar ao ideal.
É possível colocar no mesmo mapa de fase itens prontos para todos os tipos de jogo: individual, Deathmatch, cooperativo e rouba-bandeira. Um jogo de Quake em rede difere do individual por ter munições que reaparecem periodicamente no mesmo lugar, vários lugares diferentes para a reencarnação de jogadores e ausência de monstros. As entidades também incluem sons adicionais (vento, rumores de máquinas, sapos coaxando) que você pode colocar onde quiser para aumentar o "clima" de um lugar.

15 Para os usuários registrados, as opções de Build incluem três modos de "otimização de visibilidade", nos quais o Mac pré-calcula os polígonos que serão vistos simultaneamente de cada ponto da fase no Quake. O jogo tem uma limitação na quantidade de polígonos que pode exibir na tela ao mesmo tempo; as áreas não-preenchidas aparecem em cinza. Esse defeito some se você usar a otimização normal ou a detalhada.
O único senão é que a compilação final com otimização é inacreditavelmente demorada, podendo levar um dia inteiro. M

Onde encontrar

Quiver: http://quiver.telefragged.com
Quake: www.wizworks.com/macsoft/quake/quak_01.html
Mais links de Quake para Mac: http://mac.telefragged.com/links.shtml
Mais dicas de Quiver: http://quakeitecture.quakeintosh.com
Marathon Infinity e Forge: www.bungie.com/products/infinity/MapTool.html#forge

MARIO AV
É artista gráfico, mas descobriu tarde demais que gostaria de ter virado arquiteto.

O seguro morreu de velho

Conheça alguns sharewares que protegem seus dados confidenciais



Nesses dias tumultuados em que vivemos, onde só se fala em grampo, hackers, roubo de dados e espionagens em geral, nada mais adequado do que falar sobre alguns programinhas que podem dar alguma segurança aos seus dados valiosos, aqueles que você não gostaria que o seu chefe visse ou em que a sua irmãzinha mexesse. É claro que nenhuma forma de segurança é 100% a prova de falhas, e com os softwares de proteção não é diferente. O ideal é sempre proteger seus dados com um nível de cautela equivalente ao seu valor e a sua ameaça. Se o caso é proteger dados de valor pessoal de pessoas que não são do tipo "hacker", então você pode começar escolhendo um dos programas aqui mencionados. Agora, se o teor dos dados envolve informações valiosas (como as de uma empresa, por exemplo) e a ameaça pode ser de qualquer um que esteja por perto ou mesmo de quem esteja longe (se o seu Mac estiver ligado a uma rede remota ou à Internet), então o ideal é investir em softwares comerciais de confiança e, se necessário, em segurança física também (cadeados, portas com senhas etc.). Vale lembrar que o Mac não tem um sistema com opções de segurança embutidas (a não ser em alguns modelos de PowerBook) como acontece com outros sistemas operacionais. Sua única proteção são opções de compartilhamento de arquivos na rede definidos por senhas. Entre os tipos de proteção via software, está a criptografia, que parte de uma técnica antiga (anterior aos computadores) de embaralhar textos, seguindo uma regra (algoritmo) que cria um código indecifrável para aqueles que não possuem essa regra. Esse, sem dúvida, é o método mais comum e mais eficaz para proteger arquivos (claro que levando-se em conta o software que está sendo usado). Leia mais sobre criptografia na seção MacPRO desta edição. Outras formas de proteção incluem o uso de senhas de acesso ou a simples ocultação de arquivos, como veremos a seguir.



Ghost

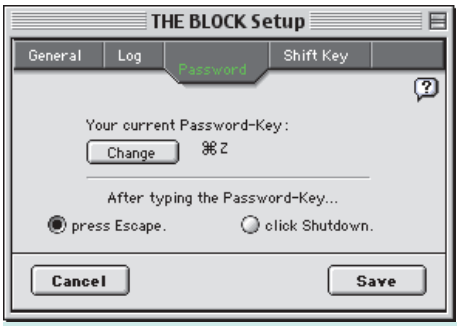
Uma das características do MacOS é permitir a existência de arquivos invisíveis dentro de sua estrutura. Alguns arquivos usados pelo System se utilizam desse método para ficar longe de quem pode por acidente mudá-los de lugar ou até apagá-los. Sendo assim, você também pode tornar arquivos invisíveis arrastando-os para o ícone do freeware Ghost. O único inconveniente é que será necessário um programa como o ResEdit ou o FileTyper para tornar seus arquivos visíveis de novo. Como o arquivo invisível pode ser "visto" por alguns softwares (como o Find File ou o Sherlock), essa é uma proteção que só serve para afastar pokapráticas.



Ghost: Torna seus arquivos invisíveis, mas não os torna visíveis de novo

The Block

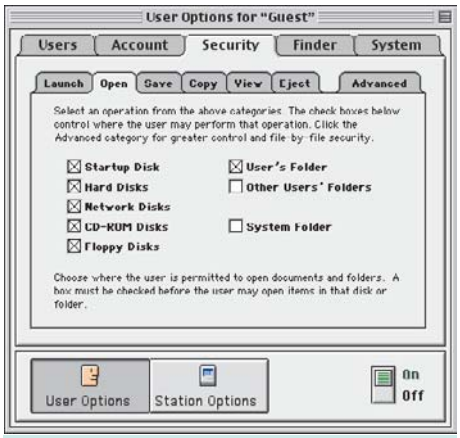
Programinha que pede uma senha quando o Mac é inicializado, mas que traz um pequeno e engenhoso truque: ele pede uma senha que tudo indica ser composta por texto, mas isso na realidade é apenas um disfarce. Sua verdadeira senha é um conjunto de teclas modificadoras que você define (como ⌘Tab, por exemplo). Isso vai fazer a pessoa que está tentando invadir seu computador perder tempo tentando várias senhas escritas. Possui opção para desabilitar a tecla Shift na inicialização.



The Block: Em vez das senhas convencionais, utiliza comandos de teclado

On Guard

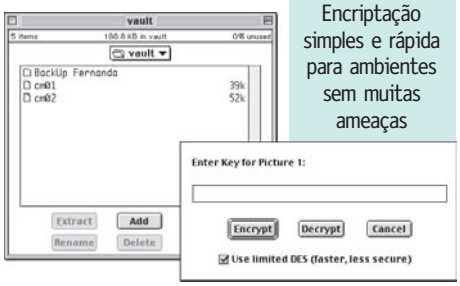
Completo sistema de administração de acesso a arquivos e funções do computador. Permite a criação de vários usuários com seus respectivos limites de acessos a dado, bloqueio de funções como abrir programas, copiar e abrir arquivos de disquetes, acessar painéis de controle e Chooser, além de outros truques. Foi escrito originalmente para atender o mercado educacional e corporativo (dá a um administrador o poder de copiar as mesmas preferências para todos os computadores de uma rede).



On Guard: Programa determina quem pode fazer o que no seu Mac

Enigma

Freeware de encriptação bem básico (utiliza um algorítmo padrão DES de 32 bits, que é considerado simples) e, como o próprio autor diz, não serve para proteção contra profissionais. Mesmo assim pode ser usado em ambientes menos hostis, tendo como características a rapidez de encriptação/desencriptação, a criação de arquivos auto-desencriptáveis e facilidades para administrar arquivos já encriptados. A versão comercial completa se utiliza de um algorítmo mais eficiente de 56 bits.



Enigma: Encriptação simples e rápida para ambientes sem muitas ameaças

The MacLocksmith

Conjunto de vários métodos de proteção simples e rápidos que incluem, entre outros, encriptação, proteção contra alteração do arquivo ou de seu nome, impede que ele seja jogado no lixo e pode torná-lo invisível. Vários métodos podem ser usados ao mesmo tempo, contribuindo com uma segurança um pouco maior. Funciona arrastando-se o arquivo ou a pasta para o seu ícone.



The MacLocksmith: Enccripta, protege e torna arquivos invisíveis

Guarddogg

Não traz nenhum tipo de proteção aos seus arquivos, mas é uma mão na roda pra quem administra várias senhas de vários usuários. O funcionamento é bem simples: a partir de um nome e de um código, é gerada uma senha que respeita um algorítmo do programa. Sempre que você digitar o mesmo nome e o mesmo código, aparecerá a mesma senha, evitando assim que você precise ficar guardando em pedacinhos de papel ou em listagens um monte de senhas.



Guarddogg: Bom para quem precisa administrar vários usuários e senhas

Sesame

Shareware bem simples pra barrar intrusos que querem ter acesso aos dados do seu Mac. Além de pedir uma senha quando o computador inicializa (tem uma opção para desabilitar a tecla Shift durante a inicialização do sistema), pode tornar arquivos invisíveis e possui um descanso de tela que também pede a senha quando alguém aperta uma tecla ou move o mouse. Reúne alguns métodos de proteção que podem ser interessantes para se livrar dos mais desavisados.



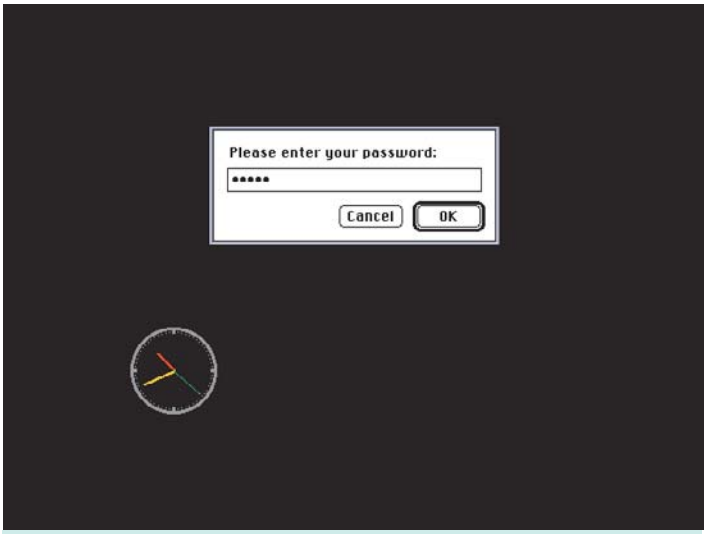
Sesame: Cria uma senha de startup e esconde arquivos, entre outras coisas

Protegendo seu hard disk com o HDT

Há também uma forma interessante de proteger seu hard disk, utilizando softwares de formatação comerciais, como o HDT, para formatar seu disco e criar uma partição separada (com um tamanho que você define) que só poderá ser acessada via senha ao ligar a máquina. Se a senha for incorreta, essa parte do disco não monta no seu desktop e não há acesso. Nessa parte do disco você pode armazenar seus dados preciosos e depois desmontar (arrastando para o lixo) essa partição. Se quiser ter acesso de novo (sem religar a máquina), é só usar um software para montar discos (como o próprio HDT Prober). Não esqueça que, para formatar um disco, toda a informação contida nele será apagada.

BlackWatch

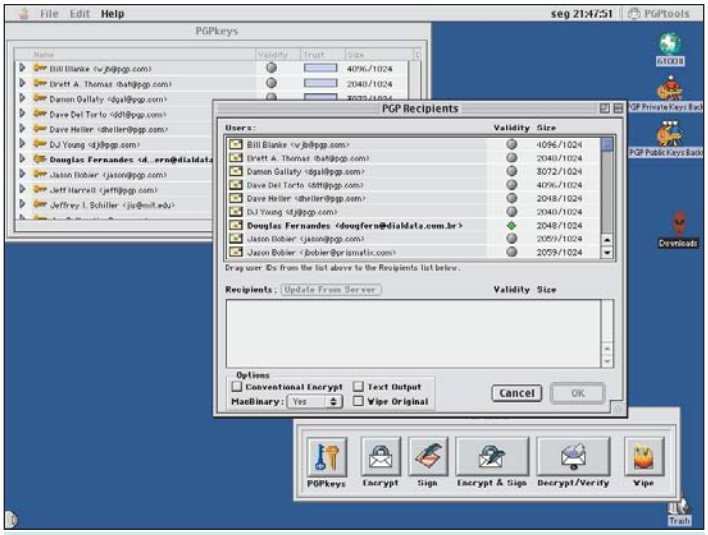
Nada além de um descanso de tela que pede uma senha quando alguém tenta usar a máquina. Apesar dos módulos feios de tela, resiste a tentativas de Force Quit, mas por outro lado é desabilitado quando se aperta o Shift na inicialização do sistema. Não deve ser usado sozinho, nem perto de alguém que conheça um pouco melhor o Mac OS.



BlackWatch: Telas de descanso feinhas, mas que são protegidas por senha

PGP

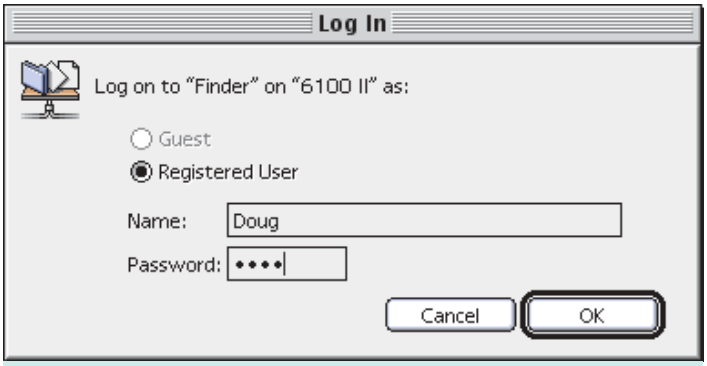
Versão freeware do excelente software de encriptação de mesmo nome. Utiliza um sistema de encriptação com dois algoritmos diferentes: um que você distribui para seus amigos encriptar arquivos e mandar para você (a chave pública) e outro que garante que só você conseguirá abrir esses arquivos (a chave privada). Além do alto nível de proteção e segurança que esse programa oferece, existem também algumas facilidades, como menus contextuais para usuários do Mac OS 8, menu de acesso rápido na barra de menus e Drag & Drop. Sua interface é bem simples e oferece várias explicações sobre o que está acontecendo e sobre as diversas opções.



PGP: Utilizando dois algoritmos de encriptação, é um software indispensável para a segurança do Mac

Keep Out!

Shareware inglês que pede o nome de um usuário e uma senha toda vez que o Mac é ligado; se uma senha incorreta for digitada, o computador se desliga. Pode ser configurado para vários usuários e é imune a pessoas que ligam o Mac com o Shift apertado ou àqueles que tentam dar um Force Quit (⌘Option Shift Esc) no programa. Só não é imune se alguém ligar o computador com um disco externo (o que permite acesso a todos os dados do seu hard disk). Também não protege seus dados daqueles que esperam que você digite a senha e se afaste do computador para fuçar nas suas coisas.



Keep Out!: Com ele, ninguém liga seu Mac sem a senha correta

Bom lembrar que nenhuma forma de segurança de dados será eficiente se não forem tomados cuidados básicos, como não mostrar suas senhas pra ninguém, não esquecer a senha, testar todas as formas com que alguém pode driblar o seu sistema de segurança e sempre escolher uma senha que não seja óbvia (seu nome, seu telefone, nome do cachorro etc.). Você também pode usar mais de um desses programas ao mesmo tempo e tornar seus dados mais seguros ainda, o que deve fazer o interessado em pegar seus dados desistir ou pelo menos precisar de muito mais tempo pra conseguir ter acesso aos seus arquivos. Outra idéia é trocar de senhas e de métodos de segurança periodicamente. Importante também é sempre estar atento aos novos lançamentos de sharewares, que sempre trarão um método mais seguro ou uma fórmula mais eficaz contra hackers e curiosos em geral que podem estar tentando descobrir seus segredos.

DOUGLAS FERNANDES
dougfern@dialdata.com.br
Tem alguns segredos, mas prefere guardá-los fora do computador.

Onde encontrar

Enigma: www.thenextwave.com
Ghost: www.shareware.com
Guarddogg: www.triplo.com/triplo/guarddogg
Keep Out!: www.gla.ac.uk/Clubs/WebSoc/~9404524s
On Guard: www.shareware.com
Sesame: www.planete.net/~objectiv
The Block: www.kagi.com/mennigmann
The MacLocksmith: http://yellowsoft.home.ml.org
PGP: www.pgpi.com
BlackWatch: www.shareware.com

Epson Stylus 740

Primeira impressora USB tem rapidez e qualidade



Ricardo Teles

O feliz proprietário de um iMac tem duas opções na hora de comprar uma impressora: ou ele adquire qualquer impressora compatível com Mac existente no mercado e um adaptador USB para porta paralela/serial ou parte para uma Epson Stylus 740.

A Epson 740 é a primeira impressora com porta USB a aparecer no mercado. Além dessa porta ela também traz uma serial de Mac (Mini DIN 8) e uma paralela de PC, tornando-a uma das impressoras mais flexíveis do mercado. Você pode usá-la simultaneamente com um iMac, um Mac "convencional" e um PC, tendo cabos longos o suficiente para isso. Infelizmente, ela não pode ser colocada em rede.

O principal cuidado na instalação deve ser o de atualizar o sistema do seu iMac com o iMac Update 1.0 (se você ainda não fez isso, vá agora até http://swupdates.info.apple.com). Sem ele, voce corre o risco de obter impressões com largas faixas brancas ou simplesmente não conseguir fazer a impressora funcionar. Feito isso, basta instalar o driver da impressora e mandar bala. O driver USB da Epson 740 foi intitulado amigavelmente de MUSC745B e não deve ser confundido com o driver para porta serial, o MSC7455A. Infelizmente, no primeiro lote dessas impressoras que está sendo vendido no Brasil, apenas o driver serial foi incluído no CD de instalação.

Na hora da compra, certifique-se que o driver certo foi incluído. A alternativa é baixá-lo do site da Epson, www.epson.com.

É fácil descobrir se você instalou o driver certo. Se aparecer o termo USB Port na janela direita do Chooser é o certo; se aparecerem os ícones de impressora e modem é o errado.

Com resolução de até 1440 x 720 dpi (pontos por polegada), a Epson 740 é capaz de imprimir belíssimas imagens de qualidade foto-realística, desde que você utilize papel especial. Em termos de qualidade, a 740 é até melhor que suas antecessoras, as Epson 600 e 800.

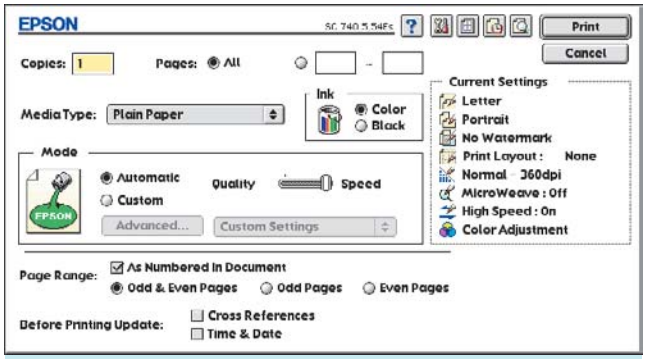
A impressão em papel normal e resolução de 360 dpi também não deixa a desejar e é bem rápida. Infelizmente, não existe a opção de driver PostScript para a 740.

A interface do driver de impressão é bem inteligente, lembrando o último setting utilizado em um determinado programa. Clicando em alguns botões, você pode checar o nível de tinta dos cartuchos, testar a impressora e fazer a manutenção do sistema de impressão.

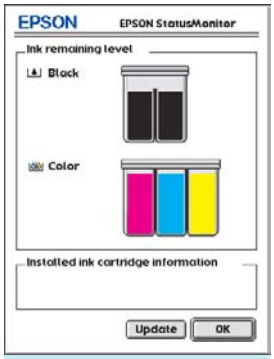
Depois de um certo tempo parada, a Epson 740 faz automaticamente uma checagem nos bicos de impressão, o que pode demorar um certo tempo. O problema é que, enquanto a checagem é feita, o driver toma conta do Mac. A alternativa é dar os 6Mb que o driver da Epson pede para imprimir em background.

No final das contas, a Epson 740 se revela uma boa impressora, talvez até para quem não tem um iMac, mas pensa em adquirir um no futuro. Com um preço mais baixo e um desempenho equivalente ao da Epson 800 (mas sem a opção da Ethernet), ela acaba valendo mais a pena que comprar um combo impressora + adaptador USB, por sua facilidade de uso. Enquanto não começarem a aparecer impressoras USB a preço de banana no mercado, com certeza ela vai continuar sendo a melhor opção para donos de iMac. M

HEINAR MARACY
É editor, mas isso não impressiona ninguém.



O driver da Epson 740 permite experimentar intuitivamente vários ajustes de impressão até ela sair do jeito que você quer

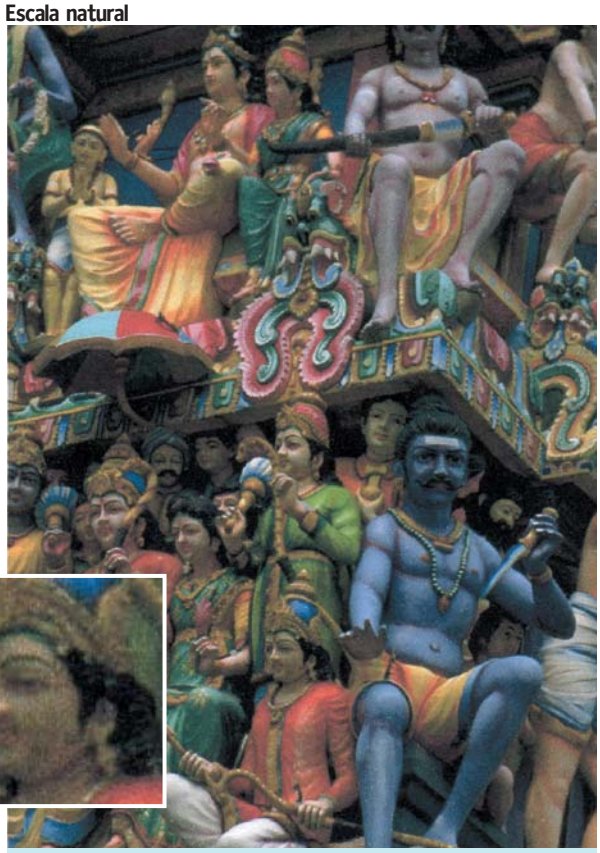


Cheque o nível da tinta no próprio software

A 740 não pode ser ligada em rede, mas, em compensação, você pode plugar um Mac, um iMac e um PC ao mesmo tempo nela



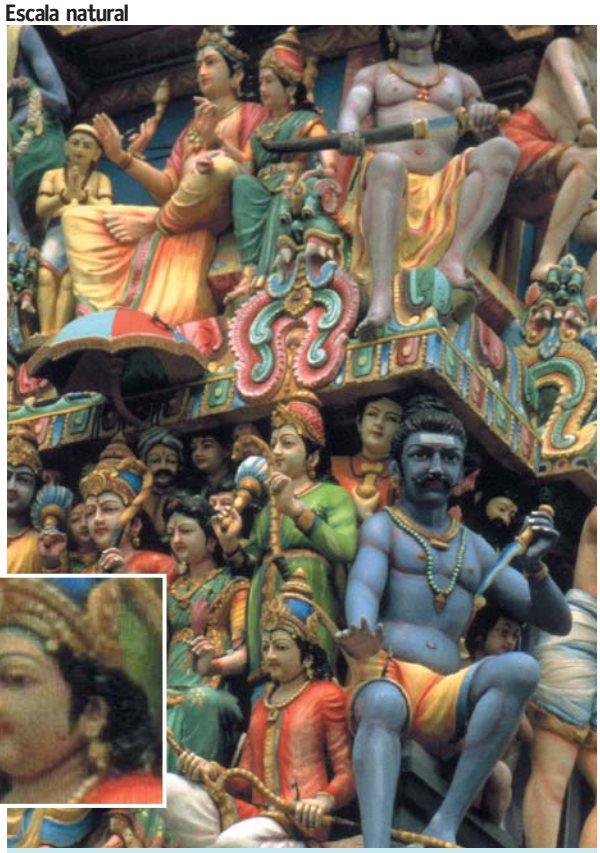
Escala natural



300%

Com resolução de 720 dpi e papel normal, uma imagem de 6 x 18cm demorou 1min40s. A impressão a 360 dpi foi bem mais rápida: 33 segundos

Escala natural



300%

Hans Georg

A 1440 dpi, a mesma impressão em papel glossy demorou 3min11s, mas a qualidade impressionante compensou a espera. Fica pau-a-pau com uma cara impressora tipo dye sublimation

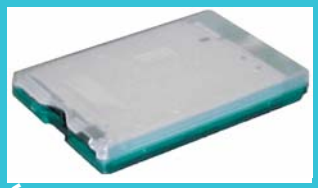
Agfa lança scanner USB

O SnapScan 1212u é o scanner da Agfa para computadores com portas USB, ou melhor, para o iMac. Ele captura imagens do tamanho de um papel A4, com cores de 32 bits (60 bilhões de cores) e resolução de 600 x 1200 dpi (ótica) ou 9600 x 9600 dpi no modo interpolado. Instalar o SnapScan é mais do que simples: basta plugá-lo no iMac, mesmo com ele ligado. Inclui o software de controle de scanner FotoLook, que calibra a imagem a ser escaneada e oferece ainda recursos de sharpening e descreening. Para reproduzir melhor as imagens originais no monitor, o scanner também traz o Color Tune e o OmniPage OCR para converter textos impressos em arquivos editáveis para processadores de texto.
Agfa: www.agfahome.com



iFloppy para quem quer floppy

Para aqueles que sentem falta do velho drive de disquete de 1,44 MB, a iDrive lançou o iFloppy (US$ 100, nos EUA), que obviamente tem a aparência verde-azulada que é marca registrada do iMac. Uma das vantagens do produto é que ele não necessita de uma fonte externa de alimentação, tirando a energia necessária da porta USB. Inclui ainda um cabo USB de três metros.
iDrives: www.idrives.com



Áudio digital no iMac

Quem disse que o iMac não serve para quem quer trabalhar com áudio digital? Com o DATport da Opcode, agora isso é possível. O produto oferece saídas e entradas para conector RCA (S/PDIF) utilizando a porta USB do iMac, sem a necessidades de extensões especiais. Basta conectá-lo ao iMac, mesmo com ele ligado, e selecionar o DATport como o dispositivo para gravar e tocar áudio, com resolução de 16 ou 24 bits e sample rates de 44,1 ou 48 KHz. Com isso, é possível importar áudio de um DAT, mixers digitais ou outro dispositivo com saída S/PDIF. Para completar, a Opcode também anunciou que seu software OMS (Opcode Music System) passa a suportar comunicação MIDI a partir de portas USB, permitindo que as informações MIDI sejam transmitidas 320 vezes mais rapidamente que pela porta serial.
Opcode: www.opcode.com



Sai o PowerPrint USB

Pergunta: Eu tenho um belo investimento em periféricos de PC. Se eu comprar um iMac, poderei usar qualquer impressora de PC com ele?
A resposta agora é sim, graças ao novo PowerPrint USB para iMac (US$ 99, nos EUA), da Infowave. Ele possibilita utilizar as marcas mais populares de impressora do mercado, como Brother, Canon, Epson, Hewllet-Packard, Lexmark, Okidata, Panasonic, entre outras.
Uma lista de compatibilidade de impressoras deverá ser disponibilizada no site da Infowave em breve. A única limitação do equipamento é que o PowerPrint não funciona com impressoras baseadas em servidor ou que trabalham com GDI (método pelo qual o fabricante reduz o custo de hardware do equipamento, mas que requer um driver específico), como as HP 700 e 2000 e as Lexmark 1000 e 2070.
O produto é muito fácil de utilizar: plugue o cabo, instale o driver a partir do CD e selecione sua impressora no Chooser. Um detalhe importante: é necessário instalar o iMac Update 1.0 para o PowerPrint USB funcionar corretamente.
Infowave: www.infowave.com

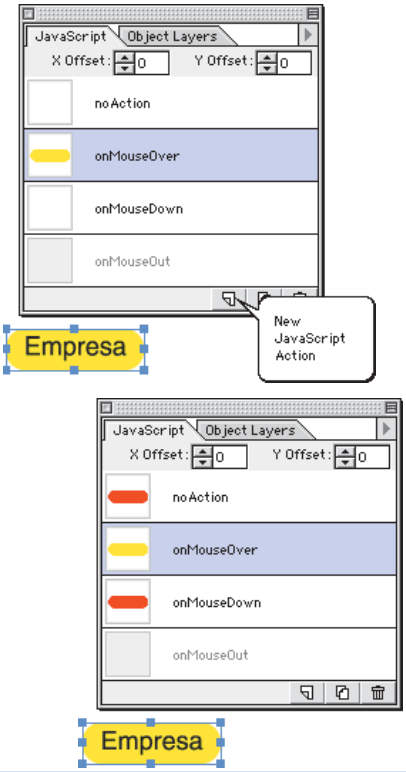
ImageStyler

Oh, não! Mais um programa para facilitar a vida dos designers de Web

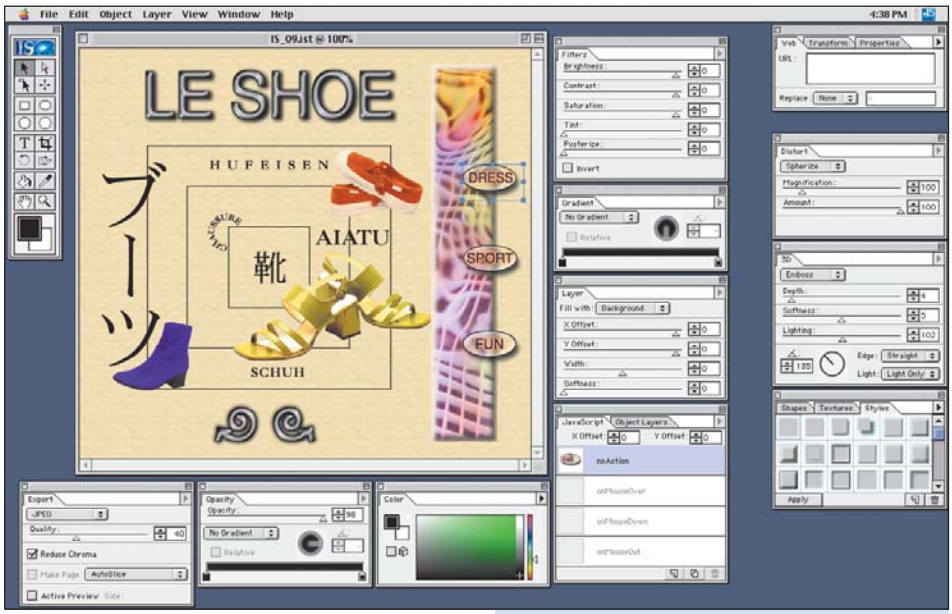
Os Web designers não têm do que reclamar. Hoje em dia não faltam empresas de software querendo facilitar sua vida. A Adobe acaba de lançar mais um produto específico para produção de imagens para a Web, o ImageStyler. Como o Styler é voltado para imagens mas também exporta HTML, poderia ser encarado como um complemento do ImageReady ou até do PageMill. Com ele é possível adicionar alguns efeitos às suas imagens, como Emboss, Ripple, Spherize, Displace, transparências e outros. Diferente do Photoshop, os efeitos podem ser alterados ou retirados da imagem a qualquer hora sem perder a imagem.

Mas o grande diferencial do Styler em relação a outros programas voltados para imagens é que ele permite criar rollovers (imagens que mudam quando você passa o mouse em cima) em JavaScript, de maneira fácil e intuitiva.

No quesito exportação de imagens, o ImageStyler também traz algumas vantagens. Você pode salvar Image Maps e até utilizar a opção AutoSlice para picotar sua imagem em várias, facilitando o download. Ele exporta o HTML posicionando as imagens exatamente no lugar onde você as deixou na tela, utilizando tabelas e imagens de um pixel transparentes para obter um resultado perfeito.



Basta clicar no ícone New Script (javanew.pct) do menu JavaScript (javascript.pct) e alterar a imagem para outra cor ou posição na tela



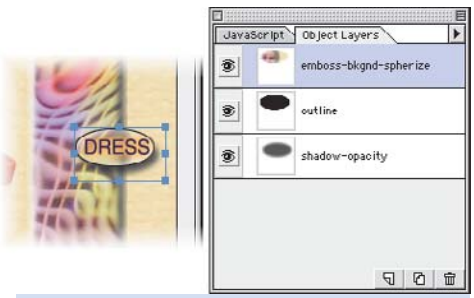
O visual é parecido com o Photoshop, os menus também podem ser agrupados de acordo com o gosto do usuário

Embora seja totalmente WYSIWYG, o programa permite fazer um preview final diretamente no browser ou no Photoshop, que ele procura durante a instalação. Ou seja, você vê no programa como sua página vai ficar no browser, mas, se quiser, basta escolher "Preview in Netscape" no menu que ele gera um HTML temporário, abre o Netscape e mostra a imagem no browser. Ele ainda permite múltiplos Undos e uma opção de batch para facilitar o update do seu site. Infelizmente, o programa é um grande comedor de memória, sugerindo o absurdo de 31 MB. Outra falha é que o Styler não permite salvar sua arte escolhendo um tipo de compressão para cada imagem, ou seja, ou você exporta todas as imagens em GIF ou todas em JPEG.

Resumindo, o ImageStyler pode ser útil para pessoas que não querem perder tempo programando pequenos JavaScripts ou até utilizando dois ou três programas (como Illustrator, Photoshop e DeBabelizer) para finalizar suas imagens de Web; o difícil é entender por que a Adobe não colocou o Styler dentro do ImageReady ou até mesmo dentro do PageMill, principalmente porque, sendo vendido à parte, seu custo/benefício passa a ser bem menor. M

RICARDO CAVALLINI
É diretor de engenharia da Vizio Interativa.

IMAGESTYLER 1.0
Adobe: www.adobe.com
Fone: (011) 3061-9525

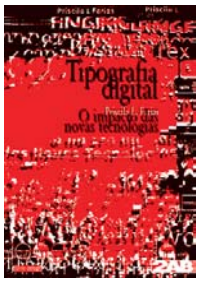


Diferente do Photoshop, a metáfora dos layers é aplicada a objetos. Dessa maneira, é possível mudar ou retirar um efeito aplicado a qualquer imagem

Tipografia Digital

O livro perfeito para quem gosta de fontes

O Macintosh (em 1984) e a linguagem PostScript (em 1985) revolucionaram a tipografia de um modo tão avassalador que fica difícil imaginar como o "designer" Gutenberg criava e manipulava uma família de letras na Renascença. Somos felizes com nossos HDs abarrotados de fontes e programas que parecem fazer quase tudo quando se fala em layout de página. Mas de onde surgiram as convenções que regem a construção das letras? Qual a posição do tipógrafo como criador? Por que alguns insistem em criar fontes excêntricas quando já temos tantas fontes "consagradas" e "úteis"? Quais os limites da legibilidade? E do ponto de vista de quem, do homem ou do computador? As respostas estão no livro "Tipografia Digital, o Impacto das Novas Tecnologias", de Priscila Farias. O título já nasce como uma raridade, pois o assunto não possui tradição alguma na bibliografia brasileira. Como qualquer interessado pelo desenho de alfabetos, a autora teve que ler livros e mais livros em inglês. E nos dá, mastigadinha, uma maravilhosa introdução ao desprezado universo da tipografia.



Bem escrito e bem ilustrado, o livro nos leva da Coluna de Trajano às fontes randômicas mutantes, passando por exuberâncias caligráficas do século XVI e experiências psicodélicas dos anos 70. Expõe o ponto de vista de criadores tradicionais e a resposta coerente de tipógrafos modernos. Apresenta-nos conceitos como o "espírito das letras" e projetos de software que tentam captá-lo. Discute as fórmulas ordenadas do Estilo Internacional e a caótica diversidade dos neo-modernistas e pós-estruturalistas, destrinchando as fontes em categorias como "processadas/manipuladas", "sampleadas" e "vernaculares industriais" (uau!).

Num país carente de informação sobre a tipografia, um livro que fala de poetas futuristas, Emigre, Construtivismo, Brody, Lubalin, bitmaps, Carson, Bauhaus, Didot e Zapf Dingbats é um bálsamo. Ponto para a editora 2AB, que acaba de lançar uma série de livros sobre design. Espero que o livro esgote rapidamente, permitindo que a reedição corrija uma infindável lista de erros de digitação e, com sorte, ganhe uma nova capa. M

> *"A polêmica em torno da (i)legibilidade das tipografias das décadas de 80 e 90 pode ser dividida em duas vertentes: uma diz respeito à popularização dos meios de produção, que teria levado a uma grande diversidade de fontes, talvez excêntricas demais; e outra, já um tanto superada, diz respeito aos próprios meios digitais enquanto suporte adequado para a tipografia.*
> *Se a linguagem PostScript e as impressoras de última geração parecem ter dado um fim ao problema do serrilhado típico dos computadores para saídas impressas, problemas de espaçamento, inconsistência no desenho e baixa legibilidade nas telas de computadores ainda persistem. Embora muitos dos princípios dados como certos na tipografia impressa não possam ser aplicados diretamente à tipografia "em tela", os problemas que dizem respeito ao design de tipos podem ser resolvidos a partir da edição dos bitmaps de uma fonte, como no caso da família Base de Zuzana Licko. Na verdade, até mesmo uma fonte radicalmente fora dos padrões pode se tornar, nesse sentido, mais "legível" se tiver seus bitmaps editados do que uma fonte tradicional gerada automaticamente para a tela a partir de seus contornos. Quanto à excentricidade excessiva de certas fontes contemporâneas, é curioso notar que até mesmo o modernista Frutiger era capaz de detectar um certo "propósito" na "zona harmônica" em torno do "traço esquemático básico da letra, onde o tipo adquire personalidade própria" (Frutiger 1995 [1978]:149), muitas das críticas feitas às fontes ditas "pós-modernas". Nesse sentido, essas tipografias seriam ilegíveis por serem visíveis demais."*

TIPOGRAFIA DIGITAL, O IMPACTO DAS NOVAS TECNOLOGIAS

Autor: Priscila L. Farias
Editora 2AB: (021) 507-8765
Preço: R$ 22,00

Conflict Catcher 8

O apanhador no campo de extensões

Boa parte dos paus que acontecem no Mac são causados por conflitos entre extensões, as quais existem em abundância no System Folder de cada usuário. E quanto mais aplicativos instalamos, mais extensões normalmente são acrescentadas. Tá certo, o Extensions Manager permite habilitar e desabilitar extensões e painéis de controle, o que é ótimo. No entanto, como fazer para verificar se há conflito entre as extensões? E não é só isso.

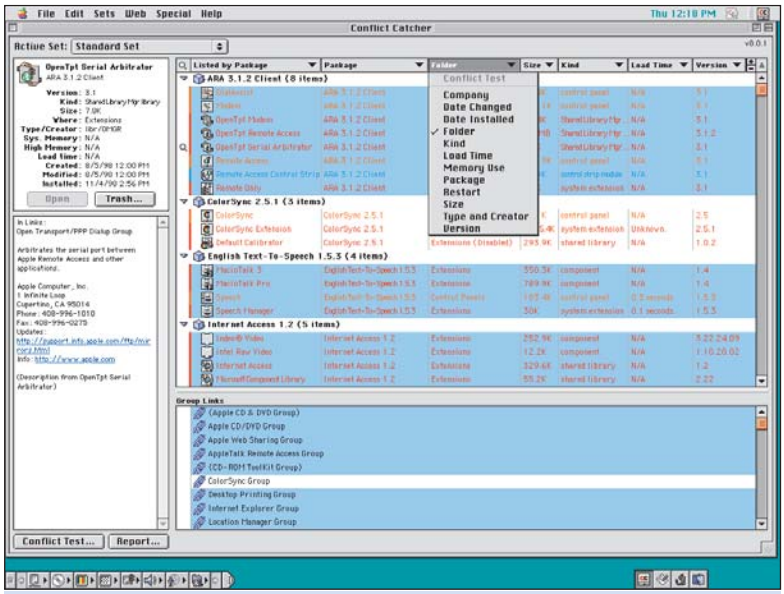


Ainda temos que lidar com módulos de Control Strip, menus contextuais e fontes, entre uma variedade de detalhes do Mac OS.

A solução para tudo isso já é conhecida de muitos: o Conflict Catcher, que chega à versão 8 com grandes e preciosos avanços em relação à versão anterior. Desenvolvido pela Casady & Greene, é um daqueles softwares tão bons que não se sabe por que a Apple não o incorpora de vez ao Mac OS, já que ele é muito superior ao Extensions Manager.

É pau, é pedra

A primeira grande vantagem do CC 8 é o que justifica seu nome: verificar se existem extensões conflitantes instaladas em seu sistema. Se você estiver tendo paus consecutivos em seu Mac e acredita que o motivo disso é alguma extensão, ele é a saída. O programa até pergunta se você suspeita de alguma extensão em especial. Se não, selecione quantas quiser – todas, se preferir – e clique no botão Conflict Test, que ele faz o resto. O processo não é doloroso, só pode ser um pouco demorado, dependendo de quantos arquivos existem em seu System Folder (de dez minutos a uma hora). Se o CC 8 fizesse só isso já estava bom. Mas ele faz muito, muito mais. O software permite que você gerencie praticamente tudo, desde fontes e módulos de Control Strip até itens do Apple menu e plug-ins de Photoshop, QuarkXPress, Illustrator e Netscape Navigator. Assim, é possível criar quantas combinações quiser e salvá-las com nomes diferentes. O CC 8 acrescenta um prático ícone à barra de menu do Finder, a partir do qual é possível abrir o programa e trocar entre as diferentes combinações. É possivel também linkar diferentes itens, de modo que estes sejam habilitados ou desabilitados em conjunto, o que é bastante importante no caso de extensões que fazem parte de uma função específica do sistema que necessita de todas elas. O CC 8 já inclui grupos pré-definidos, como Open Transport, ColorSync e Apple CD & DVD, entre vários outros.



Conflict Catcher 8: o jeito profiça de organizar suas extensões

Mesclando System Folders

Outra importante característica do CC 8 é o Clean Install System Merge. Indicado para quem vai instalar uma nova versão do Mac OS através do método Clean Install, essa função permite copiar ou mover itens do System Folder antigo para o novo. Com isso, não é mais necessário ficar vasculhando o Previous System Folder a fim de mover manualmente extensões, painéis de controle, menus contextuais, fontes e arquivos de preferências para o System Folder recém-instalado. Apenas selecione pastas e arquivos e clique no botão Merge Systems. Quem utiliza a versão 4 encontrará muitas outras mudanças. O CC 8 suporta agora menus contextuais. Um clique com a tecla ⌘ sobre um item oferece as opções de mandá-lo para o Trash, mostrar o original, mudar o label, dar um unlock ou deslinká-lo de algum grupo. Com o update para a versão 8.0.3, o CC 8 fica completamente compatível com o Mac OS 8.5, incluindo a capacidade de manipular os plug-ins do Sherlock. Descrições de mais de 3.400 arquivos que podem ser encontrados no seu System Folder foram acrescentadas, informando o que cada um faz para que você saiba se deve ativar ou desativar determinada extensão. Pode-se inclusive obter informações sobre um arquivo enquanto seu Mac inicia, bastando para isso clicar num ícone quando ele aparecer na tela de startup. Caso você não queira que alguém mexa em suas configurações, o aplicativo oferece a opção Restricted User Level, que previne que seres indesejáveis mudem suas combinações e restringe o acesso ao System Folder.

Outra novidade é a possibilidade de listar as extensões a partir do nome do fabricante, dar um rebuild no Desktop de dentro do CC 8 e verificar se alguma pasta está danificada. O produto ainda suporta múltiplas colunas que oferecem informações como a pasta em que se encontra o arquivo, seu tamanho, tipo, memória utilizada, versão e o Type e Creator.

O CC 8 tem uns poucos defeitos, como o fato de ainda ser um tanto intolerante com extensões duplicadas. Se você quiser ficar com o StuffIt Engine versões 4.5 e 5.0, o programa sempre vai emitir um aviso sobre o fato, perguntando se você quer deletar alguma delas. E não há meio de desabilitar o aviso. Mas isso é só um dos poucos detalhes que impedem que ele atinja a perfeição.

Enfim, não há motivos para não adquirir o Conflict Catcher 8. Ele tem tudo que precisamos e mais um pouco. M

CONFLICT CATCHER 8

Casady & Greene: www.casadyg.com
Preço: U$79.95

MacPRO
o suplemento dos power users
Ano 1- Nº 3
Parte integrante da revista **Macmania**
Não pode ser vendido separadamente

ProNotas

VectorWorks, o novo MiniCAD

A **Diehl Graphsoft** vai lançar em janeiro o sucessor para o seu famoso software de arquitetura MiniCAD. Aliando os recursos conhecidos do MiniCAD com a tecnologia de Projeto Orientado a Objetos, o **VectorWorks** é muito mais do que um simples upgrade para o MiniCAD.

Totalmente diferente da tecnologia utilizada por CAD convencionais (que criam o desenho a partir de elementos geométricos básicos como linhas, arcos e círculos), a tecnologia envolvida no Desenho Orientado a Objetos se baseia na geração de desenhos técnicos a partir de objetos ou elementos de projeto do mundo real. Este objetos ou elementos de projeto são totalmente paramétricos, permitindo a redefinição de suas medidas tanto no momento da criação como a qualquer momento depois. Um único objeto paramétrico pode substituir uma biblioteca inteira de símbolos prontos. O programa traz também uma linguagem de programação, a VectorScript. Com ela é possível recriar qualquer objeto ou elemento de projeto e torná-lo paramétrico. Os objetos criados podem ser destinados para qualquer área de aplicação como Arquitetura, Engenharia Civil, Engenharia Mecânica e Landscape Design, entre outras.

O programa deve chegar ao Brasil em janeiro. Usuários do MiniCAD 7 terão direito a upgrade.

CAD Technology: (011) 829-8257

Impressão de PDFs facilitada

O **Ari's Toolbox 1.1** (US$ 99, nos EUA) é um conjunto de plug-ins PDF que acrescenta novas funções ao programa Adobe Acrobat Exchange. Uma das ferramentas mais úteis do pacote é o Ari's Print Helper, que oferece uma linha de comando do estilo QuarkPrint para impressão, possibilitando instruções complexas de impressão, como por exemplo `10-30 odd, 25, 18, 36-16 even`. Assim, consegue-se imprimir as páginas ímpares entre 10 e 30, seguidas das páginas 25 e 18 e as páginas pares entre 36 e 16, na ordem inversa.

Alguns dos defeitos do Ari's são por culpa do Acrobat. Isso porque a API interna e as limitações existentes no sistema de impressão do Macintosh requerem que cada página seja impressa como um job separado, tornando tudo mais lento. De qualquer modo, o Ari's Print é a melhor maneira de gerenciar a impressão dos grandes arquivos PDFs que a Apple e os desenvolvedores em geral estão incluindo junto com os softwares em vez de manuais em papel. O pacote também inclui o Ari's Link Checker, que verifica se todos os links do Acrobat estão funcionando; o Ari's Ruler, que possibilita a medição de itens em arquivos PDF; e o Ari's Crop Helper, que checa os arquivos para páginas cropadas, não cropadas ou cropadas de modo diferente da página corrente.

Ari's Toolbox: http://216.22.156.148/tb/pdf.html

AltiVec: o PowerPC mostra suas garras

Nova tecnologia de processamento acelera funções em até 10 vezes

por Rainer Brockerhoff

Em 7 de maio de 98, na Networld+Interop Conference, a Motorola lançou a primeira grande expansão da arquitetura PowerPC. Conhecida por "VMX" durante seu desenvolvimento, acharam o nome parecido demais com a marca "MMX" da Intel, e o nome oficial acabou ficando "AltiVec".

À primeira vista, é estranho lançar isso numa conferência especializada em tecnologia de redes... mas faz sentido. Embora a tecnologia tenha sido desenvolvida em colaboração com a Apple e a IBM, a Motorola quis enfatizar que não vive só de microcomputadores. De fato, o AltiVec vai abrir um importante campo para a Motorola em roteadores, processadores especializados para multimídia e processadores embutidos. Um dos responsáveis pela tecnologia me afirmou que, com isto, pretendem abocanhar boa parte do mercado de chips DSP ("digital signal processors" ou "processadores digitais de sinais", usados em equipamentos de áudio e vídeo digital), que subitamente se tornarão muito caros e difíceis de programar.

Poucos dias depois, na World Wide Developer's Conference, a Apple confirmou sua intenção de usar AltiVec em produtos futuros... e com muito entusiasmo.

O AltiVec vai abrir um campo para a Motorola em roteadores e DSPs

Como funciona

Para entender porque o AltiVec é tão genial, vamos primeiro explicar, muito resumidamente, como funciona um chip PowerPC comum *(figura 1)*. Dentro dele há várias **unidades de execução** independentes. Elas pegam os dados e instruções, as quais precisam de um cache no próprio chip.

O **cache** nada mais é que uma RAM muito rápida que armazena dados recém-utilizados. Por exemplo, se uma das unidades precisa do valor de um byte no endereço 1000, ela pede esse valor ao cache local (on-chip), que é mais lento. Se o valor não estiver lá, o pedido é repassado para fora do chip e vai ser examinado pelo cache externo (o "backside cache" do Mac G3 ou o "L2 cache" do 604 ou 603). Este funciona do mesmo modo: se já tiver o valor armazenado, o pedido é satisfeito ali; se não, finalmente alguma coisa é carregada a partir da RAM do sistema, que é relativamente ainda mais lenta. Em todos os níveis, se alguma unidade de execução pedir novamente o byte no endereço 1000, ele já vai estar no on-chip cache e o pedido será satisfeito imediatamente. Os caches usam o algoritmo LRU ("least recently used" ou "menos recentemente usado") para decidir quais dados deverão ser descartados; isso significa que os dados menos recentemente usados são substituídos primeiro.

Agora vamos olhar mais de perto o processador G3 *(figura 2)*. Um G3 tem quatro unidades de execução. Uma **Branch Unit** pega instruções da memória e as decodifica parcialmente. Se for uma instrução de desvio, ela é processada ali mesmo. Se for uma instrução de aritmética inteira, ela é enviada a uma das duas **Integer Units**. Se for de aritmética de ponto flutuante, é enviada à **FP Unit** (FPU). Assim, em cada ciclo básico do chip, podem ser executadas quatro instruções em paralelo: uma de desvio, duas inteiras e uma de ponto flutuante. Claro que esse é o ideal; na prática, essa combinação de instruções raramente acontece seguidamente. Aí entram os compiladores otimizadores e várias artimanhas que a Branch Unit faz para tentar manter as outras unidades sempre ocupadas.

E, finalmente, todos estes dados acabam tendo que entrar no chip pelos vários níveis de cache e sair novamente. Um processador 604e fun-

AltiVec: o PowerPC mostra suas garras

continuação

ciona exatamente do mesmo modo, só que tem três Integer Units em vez de duas; isso faz com que ele teoricamente tenha desempenho superior ao G3, mas o G3 tem uma interface muito mais rápida com o backside cache, o que anula e até ultrapassa a vantagem do 604e.

Em profundidade

Vamos aumentar nosso zoom e examinar detalhes interiores das unidades *(figura 3)*. Uma Integer Unit contém 32 **registradores** (GPR, "general purpose registers" ou "registradores de uso geral"), numerados de GPR0 a GPR31. Cada registrador contém 32 bits de dados e pode ser um dos 3 operandos de uma instrução aritmética; por exemplo, a instrução

```
add  r2,r5,r21
```

soma o conteúdo do GPR21 com o do GPR5 e coloca o resultado no GPR2. Dependendo do tipo de instrução, pode-se afetar 1, 8, 16 ou todos os 32 bits dos registradores envolvidos. Os bits não-afetados são ignorados. Do mesmo modo, a FP Unit contém 32 registradores de 64 bits, que são manipulados por instruções de ponto flutuante; as instruções podem ser de precisão simples (32 bits) ou estendida (64 bits). Aqui também os bits não-afetados são ignorados.

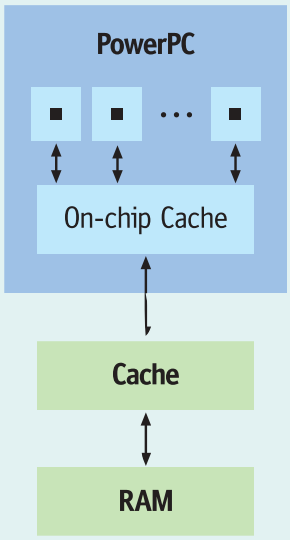


figura 1

O que é o AltiVec

Enfim podemos explicar a tecnologia AltiVec: é um tipo novo de unidade de execução, que pode ser chamada de **"AltiVec Unit"** ou **"Vector Unit"**. Como as outras, ela contém 32 registradores (VPR0 a VPR31), mas cada registrador contém 128 bits! Esses registradores são manipulados por instruções AltiVec. Ao contrário das outras unidades, essas instruções quase sempre afetam todos os bits dos registradores, mas os bits são divididos em grupos de 8, 16 ou 32 bits, e as instruções têm 4 operandos. Por exemplo, a instrução

```
vaubs  r4,r7,r8,r11
```

soma em paralelo (no mesmo ciclo) 16 números de 8 bits, sem sinal, contidos em VPR11, aos 16 números correspondentes em VPR8, aos 16 números correspondentes em VPR7, limita os 16 resultados ao valor máximo de 255, e armazena-os nos 16 bytes correspondentes de VPR4. Para ter o mesmo efeito usando a Integer Unit, teria-se que repetir 16 grupos de instruções, cada um somando 3 bytes, testando cada resultado para limitá-lo ao valor máximo. Tudo isso levaria algo como 24 ciclos; a unidade AltiVec faz o mesmo num único ciclo!

O representante da Motorola na WWDC chamou o MMX de "patético"

Mas boa parte do poder da tecnologia AltiVec reside na sua variedade de instruções, que podem ser inteiras, de ponto flutuante, de movimento de dados, de cache e condicionais. As instruções inteiras podem operar em operandos com ou sem sinal, de 8, 16 ou 32 bits, e opcionalmente limitando o resultado a um máximo ou mínimo. Há também instruções complexas, que, por exemplo, multiplicam bytes correspondentes de dois registradores, somam pares de resultados de 16 bits a números correspondentes de 32 bits de um terceiro registrador e armazenam os resultados num quarto registrador. Outras instruções permitem deslocamentos e rotações de 128 bits.

As instruções de ponto flutuante operam em precisão simples (32 bits). Há também instruções que convertem entre aritmética inteira e de ponto flutuante.

As instruções de movimento de dados são as mais flexíveis. Os registradores podem ser carregados ou descarregados na memória 16 bytes por vez ou em partes menores, e os dados podem ser marcados no cache do modo convencional – ou seja, na condição de mais recentemente usados e que, portanto, permanecerão no cache por mais tempo – ou como menos recentemente usados, a serem descartados logo. As instruções de movimento de dados entre registradores são enormemente flexíveis; dados podem ser embaralhados, combinados, compactados ou descompactados de vários modos, inclusive de e para pixels de 16 bits (1-5-5-5) para pixels de 32 bits (8-8-8-8).

As instruções de cache permitem controlar o algoritmo LRU para melhor desempenho em situações especiais e disparar até 4 processos de reciclagem de dados no cache; por exemplo, pode-se designar os bytes que correspondem a uma janela de vídeo como sendo de uso futuro, e esses bytes serão pré-carregados no cache enquanto outras instruções são executadas, para que, quando finalmente se precisar deles, eles já estejam prontos no cache.

Finalmente, as instruções condicionais permitem executar testes e comparações em até 16 condições em paralelo e selecionar um ou outro dado alternativamente. Isso permite a execução paralela de operações lógicas simples.

Muito melhor que o MMX

Examinando as instruções AltiVec, vê-se que elas irão acelerar muitas funções importantes para processamento de áudio, vídeo e outras operações lógicas repetitivas. Por exemplo, um filtro do Photoshop aplica, sucessivamente, operações aritméticas em milhões de pixels, muitas vezes seguidas de testes de máximo ou mínimo, acumulação, conversão de formato e seleção de pixels alternativos segundo máscaras. Ao mesmo tempo, os caches convencionais não distinguem entre dados que serão reusados imediatamente (como as instruções que perfazem o "loop" do filtro) e dados que não serão reusados (como os pixels já processados). No AltiVec, os caches são usados de modo muito mais eficiente, aumentando ainda mais a velocidade efetiva. É de se esperar que as funções do QuickDraw e do QuickTime no AltiVec tenham aumentos de desempenho de 2 a 10 vezes!

Muitas outras funções que não são ostensivamente de multimídia também serão beneficiadas. Por exemplo, o Open Transport poderá selecionar, compactar e descompactar pacotes de TCP/IP com muito mais velocidade. Mesmo coisas triviais, como zerar um buffer de memória, ficarão mais rápidas. Isso não só porque estas operações agora podem ser feitas em pacotes de 16 bytes de cada vez, mas também porque as Integer Units ficarão liberadas para outros processos.

Vejamos alguns números obtidos mediante simulação do AltiVec para diversos algoritmos. Um protótipo G4 com uma unidade AltiVec, rodando a 300 MHz, consegue processar integralmente em software 30 canais bidirecionais de Voice-Over-IP (telefonia via Internet), ou 30 modems padrão V.34bis (33600 bps). Um roteador de Internet implementado com AltiVec tem capacidade 4 a 20 vezes maior, dependendo dos protocolos implementados, do que um roteador usando um 604e. Processamento de imagens e vídeo como compactação e descompactação MPEG são acelerados até 10 vezes. Algoritmos intensivos em ponto flutuante, como simulações científicas, também são aceleradas até 10 vezes.

O primeiro G4 com AltiVec, rodando a 400 MHz, atingiu 3,2 gigaflops (3,2 bilhões de operações de ponto flutuante por segundo). Isso supera processadores especializados (DSPs) que atingem picos de desempenho de 0,5 a 1,5 gigaflops. Esses DSPs são hoje usados em aplicações como videoconferência, processamento de voz em telefonia celular etc. Para processamento de pixels de 8 bits, o protótipo atingiu 12,8 bilhões de operações por segundo!

Mas, perguntarão alguns, a Intel já não faz esse tipo de coisa há muito tempo, com o **MMX**? Sim e não. Sim, pois o MMX é uma tecnologia vetorial: faz várias operações em para-

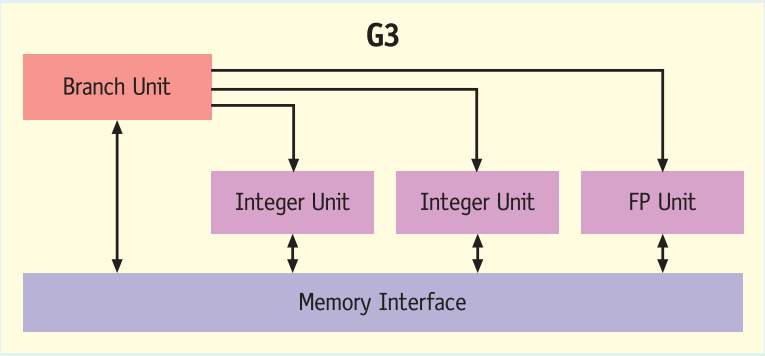


figura 2

lelo, do mesmo modo que o AltiVec. E não, por vários motivos. Uma desvantagem grande da unidade MMX é que ela opera com 8 registradores de 64 bits, contra 32 de 128 bits. O espaço de registradores é 4 vezes maior! Além disso, os registradores MMX são os mesmos usados pela unidade de ponto flutuante; as duas unidades não são independentes, como no AltiVec. Finalmente, o MMX não tem as instruções de tratamento de cache, e as operações de movimento de dados são muito mais limitadas. Sendo assim, prevê-se que mesmo a segunda geração do MMX, que vai ser lançada no ano que vem, terá um desempenho efetivo 3 a 6 vezes inferior ao do AltiVec para o mesmo clock (freqüência de operação).

O representante da Motorola, em sua apresentação na WWDC, chamou o MMX de "patético". Não me admira.

O que vem por aí

Bom, todas as informações ténicas datam de maio de 98. O que aconteceu desde então? A Apple já liberou aos desenvolvedores um kit para teste e desenvolvimento AltiVec. São bibliotecas de simulação das novas instruções, para quem não tem ainda um chip AltiVec, e várias ferramentas para medida de desempenho. A Metrowerks já tem suporte às instruções AltiVec nos seus compiladores C e C++, se bem que as instruções ainda não são geradas automaticamente pelo otimizador... mas um otimizador AltiVec já está em beta.

A Apple decidiu não utilizar uma versão do chip G3 com AltiVec na sua linha **Yosemite**, que vai ser lançada no início de 99, provavelmente temendo que a fábrica da Motorola não tenha volume inicial para atender a demanda. No entanto, diz-se que as primeiras unidades G4 com AltiVec estarão saindo das fábricas já em janeiro; o consumo (a 400 MHz) será de 8 watts, e o backside cache poderá rodar a 200 MHz com um tamanho máximo de 2 MB. O processador poderá puxar dados do cache a uma velocidade de até 3,2 GB/segundo, e há boatos de que uma versão high-end do G4 já sairá com duas unidades AltiVec!

De qualquer modo, está praticamente definido que todos os Macs pós-Yosemite – com exceção talvez de portáteis low-end – tenham o AltiVec como padrão. E, atrás das cortinas, versões do G4 rodando em velocidades como 500 e 700 MHz estão sendo preparadas, e ninguém duvida que na virada do milênio estaremos rodando num G5 a 1,2 GHz.

Para o usuário Mac, isso significa que durante o ano que vem vai haver um aumento de desempenho acima do usual. Como muitas funções do Mac OS poderão ser aceleradas, todos os aplicativos, até mesmo versões antigas, serão beneficiados. Aplicativos como o Photoshop, que fazem uso intensivo de cálculos, terão versões e plug-ins específicos para aproveitar a nova tecnologia.

O desenvolvedor de software terá duas opções. Para aplicativos convencionais, basta relaxar e usufruir da aceleração de funções do sistema, sem qualquer esforço adicional. Para quem quiser extrair toda a velocidade possível – em aplicativos para a indústria gráfica, de multimídia ou de jogos – compensará fazer o aplicativo testar se se está rodando ou não num chip com AltiVec e acionar módulos otimizados para ambos os casos.

Resumindo tudo: mal posso esperar para pôr as mãos num G4 com AltiVec. **M**

RAINER BROCKERHOFF
rainer@ez-bh.com.br
É diretor da Delta Consultoria.

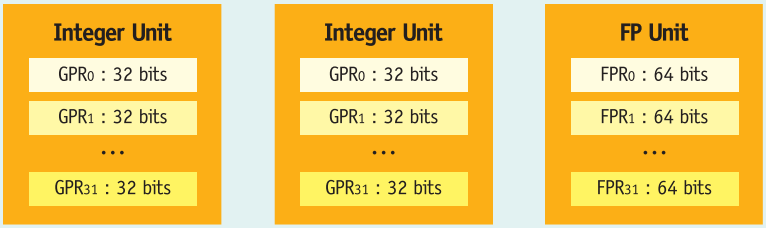


figura 3

ProNotas

continuação

DeBabelizer para Mac OS 8.5

A Equilibrium atualizou o DeBabelizer 3 para Mac, a fim de torná-lo compatível com o Mac OS 8.5. Outras novas características nesse update gratuito é o suporte a imagem de dados binária ou ASCII em arquivos EPSF/DCS e compatibilidade com uma grande variedade de plug-ins e filtros de importação e exportação do Photoshop.

Equilibrium: www.equilibrium.com

CodeWarrior em Java

A Metrowerks prometeu lançar este mês o **CodeWarrior Professional** (US$ 199) e o **Academic for Java Release 4** (US$ 79, preços nos EUA), versões Java das ferramentas de desenvolvimento do CodeWarrior. O Release 5 do software, agendado para o segundo trimestre, vai acrescentar ferramentas RAD para a criação de interfaces. A versão Academic será incluída no CD para desenvolvedores Apple Student Program.

Metrowerks: www.metrowerks.com

Novo programa para estudantes da Apple

A Apple anunciou um novo **Student Developer Program**, com preço fixado em US$ 99 por ano (US$ 89, até 31 de janeiro), que inclui o Student Orientation Kit com amostras de ferramentas de desenvolvimento, uma assinatura para mailings de desenvolvedores, descontos em eventos (incluindo o WWDC) e descontos em produtos de terceiros como a assinatura da revista MacTech. Ainda não há uma definição sobre uma versão brasileira do programa.

Apple: http://developer.apple.com

NetBeans suporta JDK 1.2

A NetBeans deverá lançar este mês a nova versão de seu Java Integrated Development Enviroment, **NetBeans Developer X2 2.1** (beta). Ele vai suportar o JDK 1.2 e tirar vantagem de melhorias como novas ferramentas e classes de bibliotecas. Além disso, usará também as novas APIs para agrupar e manipular objetos de diferentes tipos. NetBeans Developer continuará ser produzido na versão JDK 1.1.x. Enquanto isso, o NetBeans Enterprise, uma versão multiusuário que deverá entrar agora em beta, vai suportar JDK 1.2 do começo ao fim.

NetBeans: www.netbeans.com

Páginas Web mais rápidas

A NetMechanic inaugurou um novo serviço gratuito, o **NetMechanic Load Time Check**, que analisa o tempo de carregamento de páginas Web e ainda oferece conselhos para reduzi-lo.

NetMechanic: www.netmechanic.com

Pesquisa multitópico na Web

Já está disponível a atualização do **Web Finder**, o plug-in de browser para pesquisa na Web que na versão 4 inclui procura automatizada a partir de múltiplos tópicos.

Web Finder: www.tmlc.com.au/wf/WebFinder.html

Criptografia é para todos

Cansado de hackers dizendo que nada é impenetrável? Tem medo de usar seu cartão de crédito na Internet? Leia e conclua se o mundo ainda é seguro

por Ricardo Cavallini

A vida digital é uma maravilha. Hoje qualquer um pode trocar informações, comprar coisas e arranjar namoradas pelo computador. Só que toda nova tecnologia traz também novos problemas. O principal problema da Era Digital é a facilidade de se obter dados pessoais pela Internet.

Como qualquer criança pode encontrar na rede informações de como fazer bombas e hackear sistemas Unix, o conceito de segurança foi mudando ao longo do tempo. Hoje, o termo seguro não significa que algo é inexpugnável, indevassável ou inviolável. Seguro passou a ser o que custa mais caro para conseguir que o valor do seu conteúdo. Por exemplo, se você precisar gastar US$ 150 mil em um supercomputador para abrir um texto criptografado que vale 50 mil dólares, podemos dizer que o texto está seguro. Ao mesmo tempo, se você somente conseguir a senha no século 22 (se conseguir viver até lá), também poderíamos dizer que o texto está seguro. Pensando assim, a melhor forma de proteger suas informações é dificultando o acesso a elas.

Existem várias maneiras de proteger suas informações. Como cada situação é um caso particular, neste artigo estaremos focando na criptografia usada para proteger as suas informações pessoais.

Chavão abre porta grande

Ao codificar (criptografar) um arquivo, você impossibilita pessoas que não tenham a senha de ver seu conteúdo. E quanto maior a chave (senha) usada, mais difícil fica para tentar descobri-la. Se alguém fizer os cálculos, verá que uma chave de 1024 bits levaria o tempo inimaginável de 300 bilhões de anos para ser decodificada por um computador capaz de executar 1 milhão de instruções por segundo.

Outra maneira de descobrir a senha seria parcelar e distribuir esse processamento por milhares de computadores pela Internet, como fez o grupo Bovine RC5, mas isso só seria viável se você tivesse uma boa causa ou um milhão de amigos.

O governo dos EUA ainda considera a criptografia como segredo de Estado

Talvez a criptografia já estivesse mais difundida se não fossem os empecilhos que alguns governos colocam em sua distribuição. Como todo governo que se preza adora meter o bedelho na vida privada de seus cidadãos, os Estados Unidos não iam fugir à regra. O governo dos EUA ainda considera a criptografia segredo de estado, impedindo a exportação de softwares que utilizem chaves maiores que 64 bits.

A lei americana não proíbe a exportação de criptografia forte: apenas exige que o fornecedor cumpra um longo ritual burocrático para obter autorização para exportar. Dessa maneira, é praticamente impossível para empresas e cidadãos tereceiro-mundistas como nós usar programas desenvolvidos por empresas americanas (como a Netscape) com chaves maiores e mais seguras.

Os governos alegam que eles precisam ter poderes para quebrar criptografia e poder lutar contra a pornografia infantil e o tráfico de drogas, da mesma forma que podem abrir contas bancárias e grampear telefones. Uma desculpa idiota, já que qualquer pessoa sabe que traficantes e outros mal intencionados que forem usar criptografia vão continuar usando algo mais pesado do que o que está disponível no mercado legal.

Como as leis americanas protegem a distribuição de livros, uma gambiarra utilizada pelos desenvolvedores do PGP (Pretty Good Privacy, o mais popular software de criprtografia que existe) foi escrever o código do programa em um livro, mandá-lo para outro país com leis mais amenas e compilar o software lá.

Como é a codificação

Existem duas maneiras de codificar um arquivo: simétrica e assimétrica.

A maneira simétrica é mais usada para guardar informações pessoais que você mantém consigo, pois usa a mesma senha para codificar e decodificar o arquivo. Essa maneira é mais rápida, porém menos segura para enviar arquivos criptografados.

Imagine que você quer mandar um arquivo para alguém. Você irá criptografá-lo e enviá-lo pela Internet. O problema é que, além do arquivo, você precisa enviar a senha também, o que torna o processo não tão seguro.

A solução para esse problema é a maneira assimétrica. Funciona da seguinte maneira: você cria uma chave (senha) privada (à qual só você tem acesso) e uma segunda chave, pública, que pode codificar o arquivo mas não pode decodificá-lo. Assim, você pode distribuir a chave pública para todo mundo que queira lhe mandar um arquivo.

Os arquivos fechados (criptografados) com a sua chave pública só poderão ser abertos com a sua chave privada, à qual somente você tem acesso.

Existem duas formas de codificar um arquivo: simétrica e assimétrica

Para que serve

Hoje existem diversas aplicações para a criptografia. Você pode criptografar arquivos e informações que passam pela Internet, como vídeo, som, formulários etc. Sistemas de home banking podem checar se você é quem diz ser e garantir que tudo o que você envia ou recebe chegue intacto.

Os emails podem ser mandados para você com a garantia de que ninguém mais vai lê-los. E é possível mandar seu número de cartão de crédito sem medo de um hacker interceptá-lo no meio do caminho.

Conclusão

Se quiser sair criptografando seus arquivos, o programa mais famoso ainda é o já citado PGP, da Network Associates, criado por Phil Zimmermann. O autor ganhou um belo processo do governo americano por ter colocado na Internet o PGP com capacidade de criptografar arquivos com chaves de até 2048 bits. Uma das vantagens do PGP é o fato de ser multiplataforma, já que existem versões para Mac, Windows e Unix; assim, você tem uma preocupação a menos. M

RICARDO CAVALLINI cava@vizio.com.br
É diretor de engenharia da Vizio Interativa.

Onde encontrar

Network Associates:
www.nai.com
FAQ do PGP 2.6.3i:
www.ifi.uio.no/pgp/FAQ.shtml
Crypto-log: Internet Guide to Cryptography:
www.uni-mannheim.de/studorg/gahg/PGP/cryptolog1.html
FileCrypt:
www.highware.com/filecrypt

Pergunte aos Pros

G3 com dois HDs

Ganhei um HD Samsung de 4,3 GB, IDE, da série SpinPoint V3A, Ultra DMA e tudo mais. Mas não o instalei na máquina que tenho em casa. Aí está a dúvida. Nos novos Power Macs G3, sei que há modelos com HD do tipo IDE. Sendo meu HD do tipo IDE, seria possível instalá-lo no Mac junto com o HD IDE original? Se em caso positivo, como fazê-lo?

Gustavo Cintra Paashaus Neto
paashaus@elogica.com.br

Infelizmente, instalar dois HDs IDE num G3 não é tão fácil quanto parece, ou melhor, deveria. Muitas pessoas estão tendo problemas ao tentar configurar dois dispositivos IDE e nem a Apple parece saber muito bem qual é a fórmula para se alcançar essa "façanha". Segundo o pessoal da MacHome, é preciso usar o cabo geminado (aquele que tem um furinho no meio, usado para conectar o Zip) e ajustar os dois HDs com o jumper CS (Cable Select). No entanto, não há como garantir para você que essa é a forma correta, porque apenas as placas RevB suportam dois devices IDE por controladora. O mais recomendado mesmo é ter um HD SCSI interno, pois é muito fácil de instalar. O IDE não é um sistema "inteligente" e existem HDs IDE que não funcionam em conjunto.

Mac OS 8.5 x Director 6.0

Tenho uma dúvida com relação a um tipo de erro que venho tendo e que não consigo decifrar. Um aplicativo feito em Director 6.0, que deve rodar 24 horas por dia num quiosque, está abortando após algumas horas, com a mensagem "`The application 'RTG' has unexpectedely quit because an error of type 1 occurred`" e simplesmente trava a máquina, que é um G3 com 128 MB de memória e um disco Wide SCSI de 9 GB, tudo dentro dos conformes. Sei que esse é um erro típico de software. O aplicativo, muito simples por sinal, deve apresentar uma lista de filmes digitais e, ao chegar no último, voltar ao primeiro, num verdadeiro loop. Minha desconfiança é sobre a questão da memória. Será que o Director consegue consumir todos os 128 MB de memória e fazer a máquina travar? Help, plisi!

Carlos Lorenz
clorenz@bragnet.com.br

Ao que parece, trata-se de um problema de "vazamento de memória" (memory leak). Esses são os bugs mais difíceis de localizar, porque vão corrompendo a memória aos poucos e têm efeito retardado. O Director sempre foi cheio deles. O problema é que, sem um bom debugger e mais o código-fonte do Director, não existe nenhuma forma científica de acabar com um bug desses.

Na falta de ciência, você pode apelar para a magia. Eis algumas opções:

1) Mentalize bastante e localize um patch, updater ou coisa que o valha na Macromedia, que conserte o problema magicamente.

2) Use o QuickKeys para fazer a máquina restartar automaticamente de tempos em tempos (se você aumentar a RAM, o intervalo entre restarts pode aumentar também!).

3) Teste a aplicação em um PC. É possível que o bug não se manifeste na versão Windows (é claro que existirão outros bugs para compensar). Mas, se alguém perguntar, não foi a MacPRO que recomendou esse método...

4) Mude alguma coisa da animação que fica rodando quando o quiosque não está sendo consultado, para ver se o bug vai embora. Essa animação é a que roda mais, portanto é bem provável que seja alguma parte dela que está vazando memória. Ou melhor, pode estar vazando memória em vários lugares, mas nesse loop um vazamento faz o pior estrago.

Mande aquela dúvida técnica para editor@macmania.com.br citando o nome "MacPRO" no subject.

Java2: para ajudar ou atrapalhar?

A tão esperada nova versão para Mac causa polêmica

por Daniel de Oliveira

Na segunda semana de dezembro, a Sun lançou com grande barulho a versão 1.2 da linguagem Java, que foi rebatizada para a ocasião como **Java2**. Aguardada há muito, ela foi uma surpresa para os macmaníacos javaneses.

A Sun finalmente nos deu uma colher de chá mas, por outro lado, acabou gerando confusão. A boa notícia é que eles voltaram a dar suporte ao Macintosh. É sabido que a Sun nunca teve a Apple como uma de suas prioridades. Nas últimas duas versões da Java, a 1.1b3 e a final 1.1, ela silenciosamente retirou a versão Mac L&F (Look and Feel). Os macmaníacos acharam que finalmente a Sun tinha abandonado esse mercado, pois todas as tentativas de contato ficaram sem resposta. Agora ela lançou uma versão Mac, com colaboração da ZeroG (que faz o InstallAnywhere), trazendo suporte integral ao Mac. A confusão é que quem leu a notícia divulgada para a imprensa ficou com a impressão de que a Java2 funciona no Mac, isto é, bastaria baixá-la pela Internet e rodar sem problemas. Perigo, perigo, Will Robinson! Essa versão não é suportada pela atual Java Virtual Machine (JVM) do Macintosh. Mas junto à Java2 foi lançada uma nova biblioteca de classes chamada **Java Foundation Class** (JFC) que – esta sim – veio com suporte ao Mac. Se você baixá-la, poderá adicioná-la ao seu System, conforme explicado no `READ_ME` que acompanha o executável, e com isso poderá adicionar novos recursos gráficos ao seu browser. Esses recursos deverão estar, em breve, sendo aplicados aos applets Java que estarão pululando pela Internet. Aguarde!

A maioria das pessoas ainda chama a JFC pelo seu antigo nome de projeto, que era **Swing**. Esse nome foi dado à equipe de desenvolvedores da Sun que trabalhava em um projeto de componentes gráficos de alto nivel; posteriormente, todos esses componentes foram incorporados à JFC, mas o nome Swing ficou.

Jobs e Java

A Apple tem uma equipe que, desde o tempo da gestão de Gilbert Amelio, vinha se esforçando em desenvolver uma JVM que estivesse à altura das que rodam no Solaris e no Windows. Porém, contando com poucos recursos de pessoal (a parte do leão estava alocada ao finado Rhapsody), eles nunca puderam se emparelhar às megaequipes que, por exemplo, a IBM e a Oracle haviam montado. Conclusão: enquanto o mundo começa a rodar a nova versão 1.2, somente agora teremos o lançamento da antiga versão Java 1.1.6 (ou Macintosh Runtime for Java 2.1, como será comercialmente conhecida), nos últimos dias de 1998.

Steve Jobs, quando assumiu "interinamente" a direção da Apple, estabeleceu uma nova política de software na empresa. Começou melhorando o Mac OS e definiu toda uma estratégia para a Java como a linguagem de desenvolvimento do futuro. Reforçou a equipe Java com mais pessoal e adquiriu da Symantec o Just In Time Java (JIT). O JIT acelera a Java Virtual Machine de tal forma que, quando ela for lançada, resolverá o problema crônico de rodar Java no Mac: tudo fica uma leeeesma.

A nova Java Foundation Class (JFC) é uma extensão da antiga Abstract Windowing Toolkit (AWT). É uma biblioteca de classes que incorpora todas as necessidades de **interface gráfica com o usuário** (Graphical User Interface ou GUI). É aí que reside o problema. Muitos aspectos da interface gráfica do Mac são diretamente controlados pelo Toolbox Manager (Gerenciador da Caixa de Ferramentas) e o modelo adotado pelo Swing usa controles que não combinam com os do Mac OS.

A Sun nos deu uma colher de chá, mas também criou confusão

A Apple tem, desde o lançamento do Mac em 1984, sua própria GUI, e sempre a defendeu com unhas e dentes. Desde as primeiras versões do Mac OS, a lata de lixo sempre ficou à direita da tela e a barra de menu sempre foi a mesma. Não mudam, nem podem mudar, a posição dos menus `New`, `Open`, `Save`, `Quit` e outras tantas coisas. Com isso, se você aprende a usar um programa no Macintosh, pode ter certeza de que os outros programas serão iguais. Isso é chamado de **Mac Look & Feel**. Todas as empresas que tentaram alterar essa regra se deram mal; a comunidade Mac acabou rejeitando seus programas.

Com o lançamento da JFC, a Sun está mexendo em uma caixa de marimbondos. Ela tem o seu próprio Look and Feel, chamado de Metal (não deve ser por acaso a similaridade de nome com o Platinum da Apple e o Chrome da Microsoft), que tem um visual bastante diferente daquilo a que o usuário Macintosh está acostumado. Tão diferente como é para nós o Desktop do Windows.

A idéia por trás da Java sempre foi "Write Once, Run Anywhere": escreva seu programa uma única vez e rode-o em qualquer computador, independente de plataforma ou do tamanho, desde um mainframe IBM até uma Silicon Graphics.

Quando uma empresa qualquer assina com a Sun a licença de uso da linguagem Java, ela se compromete a manter a linguagem dentro de um certo padrão e não pode alterá-la nem torná-la proprietária, ou seja, fazer com que rode somente na sua própria máquina. A Microsoft tentou fazer a Java proprietária: criou o Visual J++, foi processada e perdeu a primeira batalha no tribunal, mas já informou que vai acatar a ordem do juiz. Esse foi um assunto bastante divulgado pela imprensa e abriu as portas para que o governo americano processasse a empresa em outro julgamento, por monopólio de mercado.

A vantagem de se usar a JFC é a certeza de que seu software funcionará em qualquer computador que exista. Isso abre uma enorme oportunidade para milhares de desenvolvedores macmaníacos: escrever um programa para o mundo Mac, mas poder vendê-lo também no mundo Windows, e melhor, sem ter que reescrever uma só linha de código. Porém, ao colocar um novo paradigma de Desktop no Macintosh, fatalmente a Sun vai esbarrar em 30 milhões de usuários fanáticos que nunca aceitaram mudanças na maneira de usar suas máquinas, mesmo que isso significasse não poder usar todos os softwares que existem pelo mundo, o que sempre fez os macmaníacos babarem de inveja de seus colegas do mundo Windows.

Aperfeiçoamentos

O Swing foi todo escrito na linguagem Java, por isso não faz chamadas de acesso específico ao hardware da máquina. Ele facilita a customização do ambiente do Desktop, pois não se baseia em rotinas nativas do Mac OS, o que simplifica a portabilidade das aplicações. O Look & Feel dessa biblioteca de componentes é chaveado, isto é, ao rodar uma aplicação Java o usuário tem a opção de retornar ao visual clássico do Desktop do Mac sem ter que restartar o micro. Outra novidade: suporte a pessoas deficientes físicas, com recursos para facilitar a leitura, como um ampliador de tela, e suporte ao reconhecimento de voz. Com o Java 2D foram incluídos novos recursos de pintura, definidas bordas mais complexas e controles para processos de renderização. O Drag & Drop foi aperfeiçoado, sendo possível fazê-lo entre um programa Java e um não-Java.

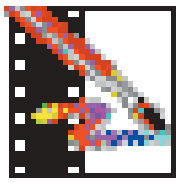
Java é a chave do desenvolvimento de sistemas para o início do próximo milênio. Quem dominá-la terá a Internet nas mãos. A Sun sabe disso, assim como a Apple, a Microsoft, a IBM, a Oracle, a Inprise (ex-Borland), a Sybase, a Symantec, a HP e o Department of Justice dos EUA. Todos estão de olho nesse mercado bilionário. E você? **M**

DANIEL DE OLIVEIRA doliveira@att.com.br
É instrutor de Java em Brasília e macmaníaco desde o velho Mac Plus.

PhotoFinish

Editor de fotos com tudo o que o simples mortal precisa

Um dos mais populares programas de manipulação de imagem entre PCs, o PhotoFinish, criado pela Learning Company, chega à sua versão 4.1 compatível com o Mac. Depois que o CorelDRAW rendeu-se à plataforma para tentar abocanhar parte dos usuários profissionais de Mac, chega a vez dos softwares voltados para o mercado doméstico. Nascidos no ambiente Windows, eles tentam a sorte do lado de cá do Muro da Vergonha que separa as plataformas. Essa é mais uma demonstração de que talvez seja possível convivermos em paz e deixar que o consumidor exerça seu inalienável direito de escolha.

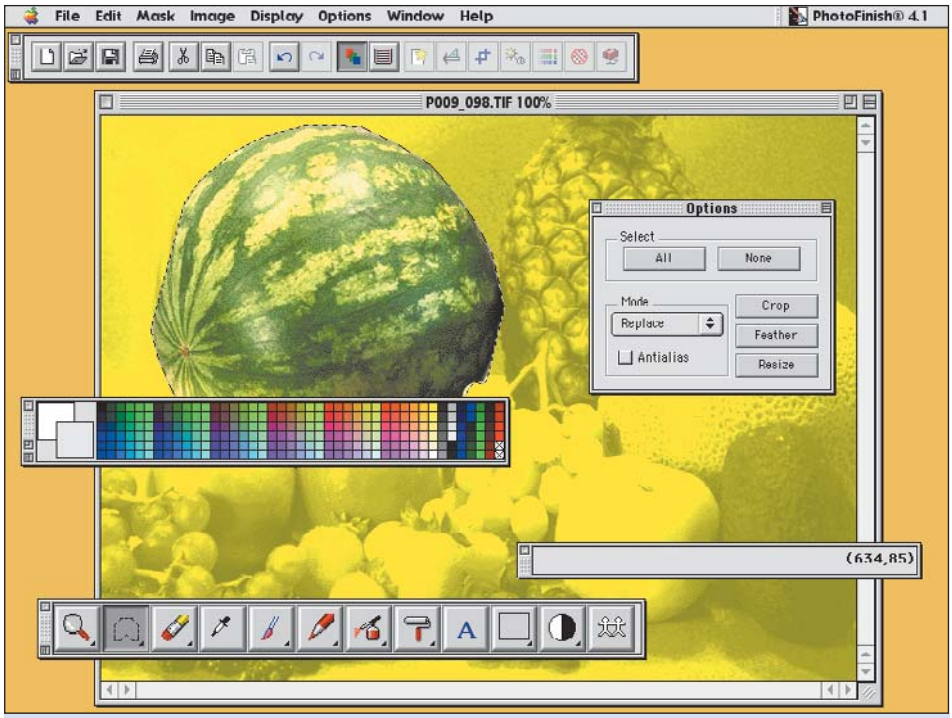


O PhotoFinish, um software destinado ao mercado Soho (casa e escritório), surpreende pela competência. Sua interface, conservadora, tem aqueles cacoetes de aplicativos domésticos, como botões grandes que não podem ser ajustados. As paletes, embora poucas, poluem a tela. E apesar de se recolherem, bem que poderiam ser redimensionáveis, para que fossem acomodadas num cantinho aonde não atrapalhassem. Isso seria muito útil para quem trabalha com monitor pequeno.

A maioria dos botões não tem ícones muito intuitivos, no melhor estilo PC. Para os familiarizados com os aplicativos do pacote MS Office, alguns são até bem conhecidos, outros carecem de explicação. Aqui, outra falha que prejudica o usuário doméstico: não há nem mesmo aquele balão de ajuda que aparece automaticamente após repousar o cursor sobre um botão sem clicá-lo.

O manual em inglês também não ajuda muito: praticamente limita-se a descrever os botões, dando pouca ou nenhuma informação sobre a operação. Mas se você é daqueles que não se intimidam com essas barreiras iniciais, pode partir para o abraço. E aí vai a primeira dica: relaxe, incorpore o Caboclo Clicador e saia no velho método da tentativa e erro.

O CD traz 1.500 fotos para você começar a brincadeira. Além disso, é fácil importar imagens de um PhotoCD, da Internet, de uma câmera digital ou de um scanner. Abre e salva arquivos nos principais formatos do mercado: TIFF, JPEG, EPS, PICT, Targa, PCX e GIF. No CD vêm algumas texturas, paletes especiais e 20 fontes para você experimentar seus dotes de diretor de arte.



As paletes do PhotoFinish infelizmente não são redimensionáveis, poluindo consideravelmente a tela

Muitos recursos

Versátil, o PhotoFinish atende às principais necessidades de edição de imagens de um usuário comum. É útil para preparar imagens personalizadas, para montar seus cartões, convites, publicações simples e, principalmente, para tratar fotos para suas páginas da Internet ou uma apresentação multimídia.

O software demonstrou um bom desempenho na manipulação de imagens de pequeno e médio porte, é rápido para abrir e salvar e ainda tem ferramentas para desenho. Focado no usuário não-profissional, é coerente e permite vários Undos. Quantos? É indefinido; tantos quanto a memória do seu Mac agüentar. Algumas pequenas demonstrações do poder do aplicativo: o zoom vai de míseros 3% a 1600%.

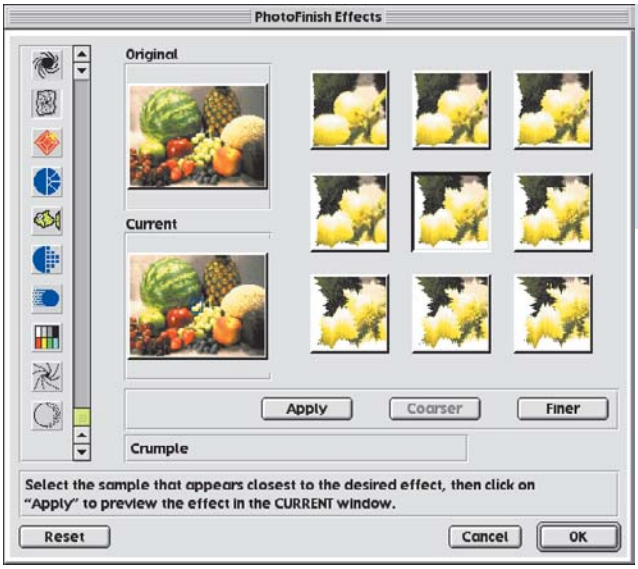
O menu de filtros abriga efeitos como adicionar ruído (noise), envelhecer (tingir de sépia), fusão (blend), desfocar (blur) e espalhar (diffuse), entre outros. Um dos filtros elimina efeitos de moirés, para aquelas fotos que você sempre quis escanear de revistas ou livros. Dá para fazer o básico e muito mais. Ajustar cor, contraste, brilho, fazer retoques, clonagem, recorte, fusão de imagens, pintar, solarizar, fazer negativo etc.

Tem ainda uma série de efeitos especiais bem interessantes, como aplicar texturas de papéis, mosaico, lente olho-de-peixe e muito mais. Outros efeitos, por outro lado, são absolutamente inúteis: tentei o "buraco negro" em algumas imagens e o resultado final foi sempre o mesmo, e garanto que não se parecia muito com um buraco negro.

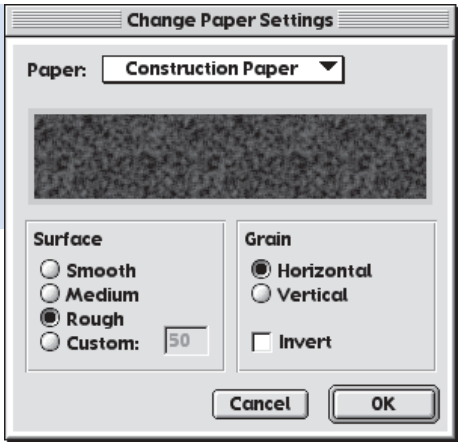
Se por um lado a falta de intuitividade inicial atrapalha o usuário doméstico, ferramentas como o AutoEnhance podem compensar tudo. Essa ferramenta dá um trato geral na imagem. Ela corrige a posição da foto, caso a imagem

PHOTOFINISH 4.1

Learning Company
MSD Multimídia: (011) 5677-7087
Preço: R$ 49



O software traz bastantes efeitos, aceita plug-ins do Photoshop, faz diversos ajustes de imagem e ainda permite escolher o tipo de papel





tenha sido escaneda um pouco torta; recorta; otimiza cor, contraste e saturação, ao mesmo tempo em que remove moirés e melhora o foco (sharpen). Tudo isso automaticamente, numa única operação.

Sem layers, mas com plug-ins

O sistema de máscaras é outra facilidade para o usuário. Pode-se criar máscaras para retocar, recortar ou ajustar um pedaço da imagem. Ou ainda inverter a máscara e trabalhar toda a imagem, preservando apenas o pedaço que está mascarado. Mas nem tudo são flores: a ausência de layers conta ponto contra o aplicativo. Existe a possibilidade de se trabalhar em três planos (RGB), o que, associado à facilidade das máscaras, permite conseguir efeitos de realce interessantes para a imagem ou partes dela. Outra vantagem do PhotoFinish é que ele trabalha com plug-ins do Adobe Photoshop. Isso aumenta em muito as possibilidades de edição de imagens.

Enfim, é um software interessante para quem precisa editar imagens sem grandes pretensões. Use a abuse desse software, mas cuidado: o seu PhotoFinish deve ser mantido fora do alcance de fotógrafos de casamento. Você não imagina o estrago que um software com todo esse poder pode fazer, se cair em mãos erradas. **M**

CARLOS XIMENES
É jornalista profissional, fotógrafo amador, macmaníaco diletante e escritor bissexto.

Bill Gates to David Zingg: You've Got Mail





To: David Drew Zingg
From: Bill Gates <billg@microsoft.com>
Então, o que você achou do Departamento de Justiça da Gringolândia resolver me processar. Eu, seu velho amiguinho Bill Gates, e minha pequena empresa de fundo de quintal, a Microsoft? Ridículo, não?
A Microsoft não é monopolista nem truculenta. Nós não sonhamos em dominar completamente o mundo digital. Nós somos apenas um pouquinho competitivos. Você não concorda? Esse povo não deveria parar de nos encher o saco?
Sinceramente,
Bill
P.S. Uma dica para sua futura felicidade. Se você é um usuário de Windows, como nove entre dez tolos sofredores do mundo, lembre-se de que eu estou te olhando lá do fundo do seu computador e posso tomar conta do seu processador de texto a qualquer momento caso você pense em escrever algo contra mim.

Caro Bill:
É claro que você está certo. Totalmente certo, agora que você refrescou minha memória.
Longe de mim – ou de qualquer um de posse de suas faculdades mentais e que dê valor aos dados em seu disco rígido – sugerir que a Microsoft venha agindo como alguma prole demoníaca, um tipo de mutante genético fruto do amor de Ross Perot e Al Capone. Mas vamos encarar isso de frente, Billy: o Windows não é um sistema operacional. É um Plano de Negócio. Você deveria ser esquartejado, como as teles brasileiras? Absolutamente.
O que salvou sua cara até agora é o fato de a maioria das pessoas que são forçadas a usar o Windows serem mentalmente debilitadas. Eles ainda não perceberam que pagam uma bela grana apenas para se tornar membros do maior (30 milhões) grupo de beta testers do mundo. Eles acham que a culpa é deles quando seu sistema não consegue abrir um arquivo sem dar pau.
Em todo caso, Billyboy, eu acho que o seu problema não está no fato de que você tem dinheiro suficiente para comprar o Brasil, com dívida externa e tudo. Ter tanto dinheiro – se você jogasse notas de mil dólares uma a uma em uma caçamba de lixo, levaria mais de um ano para se livrar dele – gera um tipo especial de desprezo.
Bill, eu acho que você tem um problema de "Bad GUI" que um bom relações públicas poderia resolver facilmente.
Não é somente aquilo que você fala – ou quem você ameaça –, mas COMO você fala e ameaça. E a solução é fácil. Está bem debaixo de seu nariz, na sua caixa postal.
Meu conselho é que você comece a usar "emoticons" – aqueles simbolinhos que clarificam suas intenções e demonstram o verdadeiro sabor de sua afável personalidade. Considere esta típica afirmacão de uma política de planejamento estratégico da Microsoft como exemplo: "Eu quero esmagar o crânio do presidente da Netscape, Jim Barksdale, como o de uma foca bebê." Parece terrivelmente duro, rude e brutal, certo? Agora veja a enorme diferença que um amigável emoticon pode fazer:
"Eu quero esmagar o crânio do presidente da Netscape, Jim Barksdale, como o de uma foca bebê. :-)"
Viu! Isso faz as pessoas acharem que você e seu ego de dez gigas estão apenas brincando! :-)
Isso não faz um mundo de diferença? :-)
Claro que faz! :-)
Agora você não é mais Bill Gates, o Super Nerd do Inferno. Você é o Adorável Velho Bill Gates, balançando em sua cadeira com apenas um leve toque de autismo adolescente (observe seus olhos apertados e a perna trêmula). :-)
E o melhor, você ainda pode ficar com toda aquela grana. :-) :-)
Pois então, Bill, ligue já para minha linha de suporte técnico sobre Como-Fazer-As-Pessoas-Amarem-Um-TecnoGeek a qualquer hora. Nosso objetivo é ser tão prestativo, atencioso e compreensivo quanto o o suporte técnico da Microsoft. Nossos preços, incluindo a meia hora de praxe na espera para falar com um técnico, é de apenas US$ 5 o minuto. :-) :-) :-)

Já que estamos dando conselhos de graça, aqui vai um para aquele pessoal amigável da Apple. A revista PC World é com certeza a melhor ferramenta para converter usuários para o Macintosh. Todo número traz artigos como "Incomodado pelo Windows 98? Bugs fazem usuários subir pelas paredes", que incluem ilustrações de um PC em chamas enquanto seu dono segura a cabeça com uma expressão de horror. PC World é a revista que os macmaníacos estavam esperando. A Apple devia dar uma assinatura gratuita dela com cada iMac vendido. M

DAVID DREW ZINGG
É macmaníaco desde a época do Mac a válvula.

As opiniões emitidas nesta coluna não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.