

MACMANIA

CorelDRAW

Photoshop

Tutoriais
Gráficos

Fontographer

Novos PowerBooks G3:
mais leves, mais finos, mais poderosos

Entrevista exclusiva:
Steve Wozniak

Dreamweaver x GoLive:
qual é o melhor?

Acrobat 4: o documento universal



As Cartas Não Mentem

Primero foram as mulheres. Depois, os machões. Agora são os homossexuais. De repente, fomos inundados por dezenas de cartas de gays, lésbicas e simpatizantes que nunca viram antes a Macmania, mas fazem questão de manifestar seu protesto contra nossas atitudes nazistas e preconceituosas. Tudo devido ao Macintóshico da edição 58, particularmente o teste “Saiba Identificar um Gay”. Era uma gozação com os pretensos machões que reclamaram da capa da edição anterior, mas o povo alegre achou que era com eles. O texto, tirado do seu contexto, foi espalhado pela comunidade, que respondeu com um furioso spam.

Qualquer um que conheça um pouco o histórico da Macmania sabe que o Macintóshico é um suplemento de humor e, obviamente, não deve ser levado a sério. Achar que o referido teste é uma atitude homofóbica ou preconceituosa é uma prova de desatenção. Se nossos detratores tivessem lido mais atentamente a piada, teriam percebido que, por aquele teste, todo mundo é gay. Não poderíamos ter dado melhor apoio à causa.

Direito de resposta

Na qualidade de Secretário de Direitos Humanos da Associação Brasileira de Gays, Lésbicas e Travestis, utilizo aqui o direito de resposta ao artigo intitulado “Saiba reconhecer um gay!”. Reproduzo o texto que provocou tantas cartas de protesto de gays, lésbicas e simpatizantes por merecer sua contestação item por item. Escreveu Macmania: 1) “É triste, negada, mas o mundo está cada vez mais infestado de gays pederastas homossexuais embichalhados.” Pesquisas revelam que os homossexuais representam aproximadamente 10% da população – portanto, somos mais de 16 milhões de brasileiros. Em cada quatro famílias, uma possui um membro homossexual. Considerar “triste” e “infestado” o mundo por gays é uma visão miope e preconceituosa, pois o mundo seria muito mais triste sem homossexuais da categoria de Platão, Sócrates, Miguel Ângelo, Shakespeare, Marguerite Youcenar, Cazuza, Elton John, Angela Rorô, Fernando Pessoa, Ney Matogrosso, Renato Russo etc., etc.

2) Chamar os homossexuais de “pederastas, embichalhados, boiolas enrustidos” é lançar mão de expressões chulas que ofendem a comunidade gay, insultos que podem redundar inclusive em processo judicial e punição dos faltosos, pois a Constituição Federal, o Código Penal e as Leis Orgânicas dos principais municípios do país, inclusive de São Paulo, cidade onde se localiza a Redação de Macmania, proíbem e multam a prática de preconceito e discriminação motivada por “sexo e orientação sexual”.

3) “Um cara macho como você, que lê um suplemento macho como este, não pode vacilar. Eles estão por toda parte e está cada vez mais difícil saber separar os machos de verdade dos boiolas enrustidos.”

Machos (e fêmeas) de verdade não estão interessados em descobrir quem é hetero, bi ou homossexual. Pesquisas revelam que as pessoas que se incomodam muito com a sexualidade alheia, no fundo, são mal resolvidas sexualmente. A intolerância anti-homossexual é uma doença e tem um nome científico: homofobia. Pode ser curada através da educação sexual.

4) “É por isso, amigo macho, que nossa viril equipe botou o seguinte teste para você não sair por aí comprando gato por lebre. Analise o comportamento dos seus amigos, parentes, filhos e pais, some os pontos e depois saia correndo se o resultado for positivo.” Substitua “homossexual” por “negro” ou “judeu” - e veja se continuará achando graça: qual seria a reação da comunidade negra e judaica face a esta sugestão de Macmania: “saia correndo de perto de seus amigos, parentes, filhos e pais se descobrir que é negro ou judeu”? Estimular a discriminação contra as minorias é crime contra a Constituição!

5) “Lembre-se: a viadagem pega e não tem cura. Afinal, até hoje ninguém nunca encontrou um ex-viado.” Chamar homossexualidade de “viadagem” é grosseria, assim como as expressões “judiar” e “denegrir”. Pior ainda é sugerir que o homossexualismo é doença: os Conselhos Federais de Medicina e Psicologia proíbem rotular o amor entre pessoas do mesmo sexo como patologia. É igualmente equivocado o mito de que não há ex-gays: há sim, embora seja muito maior o número de ex-heterossexuais. A sexualidade humana é dialética – só os animais não têm a liberdade de mudar seu objeto de amor.

Conclusão: gay quer dizer alegre e esta nossa resposta não significa absolutamente que nos falta senso de humor ou que somos prisioneiros do politicamente correto. Num país onde a cada 3 dias um homossexual é barbaramente assassinado, onde bispos e parlamentares nos chamam de “gente pela metade” e “doentes”, o artigo “Saiba reconhecer um gay!”, lastimavelmente, só fez rir aos homofobos e pessoas sexualmente mal resolvidas, estimulando de forma jocosa o preconceito e a discriminação contra a população mais vulnerável de nossa sociedade. Que Macmania e seus leitores se convençam de que não queremos o “gay power”, nem converter ninguém à homossexualidade: só queremos que nos respeitem como seres humanos – e que não saiam correndo de perto de nós!

Prof. Dr. Luiz Mott luizmott@ufba.br

Secretário de Direitos Humanos da Associação Brasileira de Gays, Lésbicas e Travestis

Macmania é polêmica!

Gostaria de manifestar minha indignação pelo texto publicado na Macmania. O mundo já está cheio de violência e um texto desse tipo só faz aumentar o ódio contra os homossexuais. Só para vocês terem uma idéia, no Brasil, um homossexual é assassinado a cada três dias, por crime de ódio. Vocês não acham que deveriam ter mais responsabilidade? Esse texto, mesmo sendo pretensamente “humorístico”, só faz aumentar o preconceito e a violência contra homossexuais.

Vange Leonel

vange@brmusic.com

E o Jô Soares, Chico Anysio, Casseta & Planeta e tantos outros humoristas que fazem piadas sobre gays? O que fazer com eles? Meter uma bala na cabeça de cada um?

À beira do século 21, é inadmissível que sua excelência ainda cometa esse tipo de futilidades, atacando os homossexuais. Saiba que os homossexuais deste país estão organizados o suficiente pra levar os responsáveis por essa revista aos tribunais e colocá-los no seu devido lugar.

Rubens Oliveira Duda

forumongsp@uol.com.br

Se cada gay que tivesse sido ofendido pelo artigo tivesse comprado um exemplar da Macmania, essa edição teria esgotado nas bancas.

Esta é minha posição pessoal. Recebi esse email de protesto e achei fantástica a matéria (sic). Eu, pessoalmente, concordo com a matéria! Ser gay ou lésbica é falta de vergonha na CARA! Se puder, me envie um exemplar para que eu possa me informar melhor de como reconhecer um gay! Apóio a iniciativa!

Jorge Augusto

jornal@brasilturis.com.br

Tá vendo? Vê no que dá ficar fazendo spam? O tiro pode sair pela culatra.

Moro em Vancouver há dois anos e batalho junto à comunidade brasileira para termos mais produtos, especialmente revistas, para lembrar essa nossa querida terra. Mas li esse texto estúpido, fora do tempo e arcaico. Depois dessa, vou tentar, de todos os meios legais possíveis, barrar esse tipo de revista aqui no Canadá. Lamento não poder fazer nada no Brasil.

Kioga Vicente

jkkioga@yahoo.com

Pode deixar. Já cancelamos a edição canadense da Macmania.

Reescrevi o texto publicado no seu folhetim substituindo “gays” por mães solteiras, negros, pobres, velhos, judeus, índios, cegos, aleijados, putas, surdos, mudos, meninos e meninas de rua... Faço aqui um desafio a V. Sa. de republicar o texto para o seu público, usando esses termos em vez de gay. É difícil, né, senhor editor? Afinal, o senhor, como a grande maioria dos políticos, é covarde. Imagine publicar um texto com essas parcelas sociais.

Léo Mendes

leomende@zaz.com.br

“Saiba reconhecer um índio”? “Saiba reconhecer um surdo-mudo”? Manda aí esses textos. Se forem tão engraçados quanto a sua carta, a gente publica. Em tempo: “aleijados” e “putas” são termos preconceituosos.

Índice

4 Cartas

10 Tid Bits

18 Tutoriais:
Fontographer,
Photoshop,
CorelDRAW

28 Users & Groups:
Steve Wozniak

30 Bê-A-Bá do Mac:
No-breaks

37 Simpatips

38 iMacmania

40 @Mac: GoLive x
Dreamweaver

44 Sharewares

49 MacPRO

54 Corpo Humano

56 eMerge

58 Acrobat

66 Ombudsmac

Concordo com a sugestão recebida para a mudança de nome de sua revista para Macnazista. Permita-me adverti-los, no entanto, para o “perigo” de queda nas vendas, pois o número de leitores nazistas, fascistas e pregadores do ódio é muito menor (felizmente para mim, infelizmente para vocês) que o número de gays, boiolas, pederastas e enrustidos.

Frederico Dalton

(ex-leitor, a partir de hoje, desta revista)

fdalton@tvebrasil.com.br

Sabe que você deu uma boa idéia para um Macintósbico? “Macnazista: a revista do White Power Macintosh”.

É com profundo nojo que li, através de email, o editorial desta mal-qualificada revista, que não passa de um bastião de ignorância e preconceito.

Rubens Raffo

Conselheiro do NUANCES

(grupo pela livre expressão sexual do RS)

raffo@zaz.com.br

Editorial? O que era piada virou artigo e agora é editorial?

Durma-se com um barulho desses.

Quero externar meu protesto pela postura desta revista. Creio que tais

artigos, em vez de aumentar a tiragem da sua publicação, contribuem para mantê-la restrita a uns poucos irresponsáveis que se deliciam com matérias de mau gosto e discriminatórias. Nunca comprei sua revista e, tenha certeza, jamais comprarei.

Celso Luiz de Azevedo Nobre

clan@netsite.com.br

Então (pena que você não vai ler esta resposta) é bom continuar usando Windows...

Janelas para o Word

Há algum tempo troquei o PC pelo Mac e, é claro, a Info Exame pela Macmania. Fiquei durante muito tempo com a Info e aprendi inúmeros mactes, detalhes e dicas que, parece, a Macmania começa a oferecer.

Tenho uma dúvida: utilizo muito o processador de texto Microsoft Word 98 para Mac. Contudo, no Windows, consigo que ele abra a janela de texto na tela toda. No Mac, até agora, não consegui. Por mais que eu expanda a janela, não uso toda ela. Como fazer para que o Word 98 no Mac abra a janela toda?

Gerson Martins

gmartins@unibosco.br

O Mac na mídia

Última chamada para o próximo milênio.



A mala direta da União Cultural Brasil Estados Unidos mostra uma sala de aula recheada com finos exemplares da mais avançada tecnologia pedagógica americana. São 65 iMacs distribuídos em três unidades.

Presumo que seu problema seja com as margens de texto, não com a janela, já que para expandi-la basta clicar no canto inferior esquerdo e arrastar. Para modificar as margens, é só dar dois cliques na régua de tabulação e reduzir a sua margem. Como você não consegue usar um espaço de digitação maior que o do papel escolhido, talvez seja o caso de

colocar a orientação da página na horizontal ou utilizar o zoom para fazer o texto ocupar a tela inteira.

Clique da morte

Li na Macmania várias referências ao tal “clique da morte” que andou acontecendo com Zip Drives da Iomega. Tive um Zip Drive que funcionou bem até mais ou menos dois



dias depois de expirar a garantia. Usava-o para trocar arquivos entre vários Macs, carregando o drive de lá pra cá, sempre sem problemas. Até o dia em que começou essa história de clique pra lá, clique pra cá, não lia os discos, não gravava, não formatava. E, pior, corrompia de maneira irreversível os discos que eu insistia em usar. Perdi vários arquivos com essa brincadeira e, quando levei o drive pra consertar, a resposta foi que a garantia havia expirado, não havia como consertar e o drive estava inutilizado. Não me sobrou alternativa senão simplesmente atirar o drivezinho azul no lixo! Agora tenho um iMac e comprei o drive SuperDisk. Caso eu compre um Zip USB – não sei se devo arriscar e jogar dinheiro fora novamente –, existe perigo de usar os discos do Zip corrompidos nesse drive e tentar formatá-los? Vai estragar o drive?! Desencano do Zip?

Gonçalo O. J. Jr.

gorest@mailmac.macbbs.com.br

A Iomega (e sua representante no Brasil, a Controle) trocam os drives de Zip em caso de Clique da Morte (que não é tão comum assim; duas vezes com a mesma pessoa é muito azar), desde que eles ainda estejam na garantia. Não é recomendável utilizar os discos "clificados" em drives novos, pois eles podem desalinhar o cabeçote do drive. Na dúvida, mande os discos também para a assistência técnica.

Caro é o Brasil

Fiz uma cotação em várias revendas online dos EUA (Cyberian Outpost, MacZone, Mac Warehouse, MacMall, PowerCity) depois de conferir os preços daqui. Agora, sim, acredito que nem a distribuidora, nem as revendas e muito menos os fabricantes têm uma margem de lucro decente, pois os preços daqui estão praticamente iguais, quando não inferiores. Trazer uma CPU (seja Power Mac, seja

iMac) é absurdamente caro por causa do frete. O que vale a pena comprar no Exterior, mesmo, são pentes de memória, cartuchos de impressora, pentes de cache L2, Zip Drive, Jaz, SuperDrive e seus respectivos discos, além de softwares sem distribuição no Brasil. O iMac Rev. D saíra, em média, por R\$ 4.607,87. Logo, o Rev. C, por aproximadamente R\$ 3.400,00. Por incrível que pareça, é uma pechincha. E isso só é possível porque um consórcio de empresas (Apple Brasil e distribuidoras) tem muito mais poder de barganha na hora de importar grandes volumes. Como os preços das impressoras, scanners e softwares estão muito parecidos com o da equação preço + impostos + frete + conversão para reais, também cai por terra a máxima de que as revendas e as distribuidoras compensam a ridícula margem nas CPUs em softwares e periféricos em geral, salvo em mídia de armazenamento. Portanto, neste momento, as únicas bruxas a serem caçadas são o Custo Brasil (impostos) e a alta do dólar. Esses, sim, são os verdadeiros responsáveis pela carestia dos Macs no Brasil.

Helio Sassen Paz

helio@ez-poa.com.br

Publicamos esta carta só para esclarecer alguns leitores que volta e meia mandam cartas reclamando da ganância e usura da Apple e de suas revendas. Está aí a prova, de fonte idônea. Caro é o Brasil.

Undo

Achei um erro de tradução no artigo "Hospedando suas páginas no Geocities". No item "Highest level of education", ele traduziu Graduate School como "1º Grau completo", quando na realidade significa curso de pós-graduação (Mestrado, Doutorado etc.).

Roberto Pujol

rpujol@uol.com.br

Valeu a correção, Roberto. Está publicada a errata.

Temas de desktop

Oi. Existe um site na Internet que está disponibilizando temas para o Mac OS. O endereço é www.dsgroupinc.com/themes.html.

Pedro Thomi

thomi@ax.apc.org

Parece que, apesar da Apple, o pessoal está começando a descobrir como fazer temas de Desktop. Daqui a pouco aparece um programa para criá-los e aí não vai haver departamento legal que segure a moçada.

Do Pentium ao Mac

Prezado editor, estou apaixonado pelo iMac, mas estou com uma única dúvida. Tenho um Pentium II 350 e gostaria de saber se simplesmente posso reinstalar minhas aplicações (Corel, AutoCAD, IE 4.0 etc.) no meu objeto de desejo, ou terei que adquirir essas aplicações em formato específico para o iMac.

Marco Antonio

magomes@sol.com.br

Sim, terá que comprar as versões Mac dos programas. Dos três citados, apenas o AutoCAD não existe para Mac. Mas, em compensação, existe o VectorWorks (ver resenha na Macmania 58), que abre arquivos do AutoCAD e é muito intuitivo.

Queremos Quake!

Possuo um amigo louco por computador e que vivia reclamando de pau no PC dele. Comprei a sua revista e tive a idéia de dar para ele um iMac, já que ele é meu sócio e me convidou para ser padrinho do seu casamento. Ele logo se apaixonou pelo iMac e até convenceu alguns amigos a trocar o PC pelo Mac. Mas o meu amigo gosta de jogos e ficou louco quando soube que a demo do Quake 3 saíria primeiro para Mac. Mas não conseguiu rodá-la, pois precisa do OpenGL e na rede é impossível pegá-lo: o endereço de download não responde. Gostaria de sua ajuda, pois o meu amigo já está desanimado. O irmão dele é um famoso jogador de Quake, fanático por PC. Queríamos que ele também ficasse com vontade de ter um Mac.

Marcelo Lang

lang@uol.com.br

Baixe o Hotline (www.hotlinesw.com) e pegue o OpenGL em algum dos vários servidores Hotline dedicados a games. Mas, um aviso: o Quake 3 Test não é uma demo, nem mesmo um beta. É praticamente um alfa, incompleto e extremamente lento.

Get Info

Editor: Heinar Maracy

Editores de Arte:

Tony de Marco e Mario AV

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

Gerência de Produção: Egly DeJulio

Gerência Comercial: Francisco Zito

Contato: Marcus Nobre, *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, J.C. França, Ricardo Teles, Hans Georg

Capa: Idéia e Photosbop: Mario AV

Foto: Andréx

Produção: Claudia Tenório

Redatores: Márcio Nigro e

Octávio Maron

Revisora: Danae Stephan

Assistente de Arte: Pavão

Colaboradores: Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Daniel de Oliveira, David Drew Zingg, Dejanir de Castro, Dimitri Lee, Douglas Fernandes, Eduardo Loos, Everton Barbosa, Fargas, Felipe Bravo, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, Irineu de Carli Jr., J.C. França, João Velho, Luiz F. Dias, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Nêria DeJulio, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberto Conti, Rodrigo Martin, Silvia Richner, Silvio ajr, Tom B.

Fotolitos: Postscript

Impressão: Gráficos Cbesterman

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 e-mails:

editor@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br
assinatura@macmania.com.br

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

Macmania na Web:
www.macmania.com.br

Bomba do leitor



Aproveito a chance pra enviar um erro que aconteceu quando eu tava fuçando no meu Mac...

Christian Ferreira kidmac@zaz.com.br



Apple continua lucrativa

Recuperação histórica da empresa prossegue firme

Só para confirmar, a **Apple** continua sendo uma empresa lucrativa. Os resultados do segundo semestre fiscal já foram divulgados e revelaram um lucro de US\$ 135 milhões. No mesmo período do ano passado, o lucro foi de US\$ 55 milhões. O faturamento chegou a US\$ 1,53 bilhão, um crescimento de 9% em relação ao mesmo tri-

mestre de um ano atrás.

Cerca de 50% desse montante está relacionado com as vendas internacionais da Apple. As fortes vendas do iMac e do G3 levaram a um crescimento total ano-sobre-ano de 27%, bem mais que os 14% que eram previstos para a indústria de informática em geral. "Estamos contentes que a Apple esteja crescendo

mais rápido do que a indústria em seu sexto trimestre lucrativo consecutivo", afirmou Steve Jobs.

Wall Street apaixonada

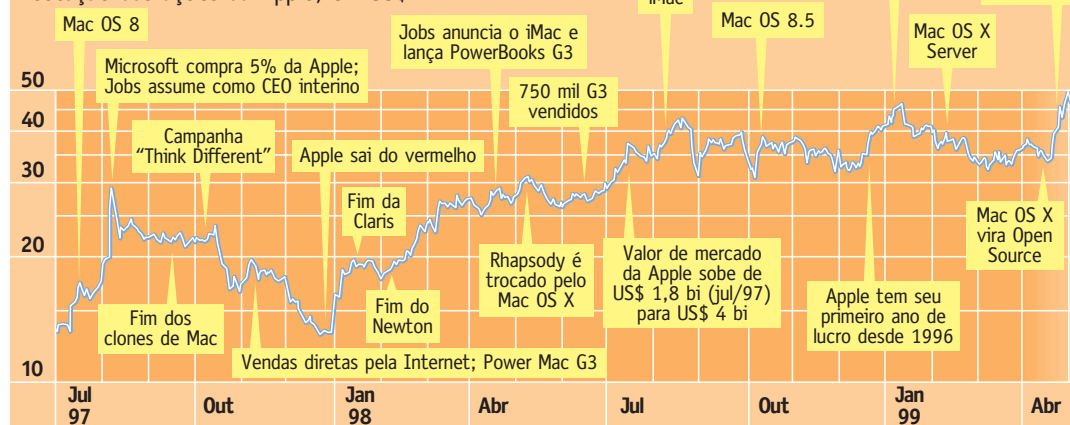
Os investidores da Bolsa de Nova York gostaram do desempenho da Apple, ou melhor, das suas ações, que continuam numa escalada sem fim. A Goldman Sachs, uma das corretoras mais respeitadas do

mercado financeiro americano, subiu a avaliação das ações da Apple, o que gerou uma onda de otimismo entre os investidores. E não é para menos. Os ganhos da empresa foram 7% maiores do que as estimativas, enquanto todos os maiores fabricantes de PC ficaram aquém das expectativas dos investidores. Isso ocorreu porque as vendas do iMac têm crescido 10% por trimestre (cerca de 46%, numa base anual) e o faturamento aumentou nada menos do que 121% de um ano para cá.

Quer dizer, não há como ignorar esse desempenho tão expressivo, para dizer o mínimo. Tanto que a Apple voltou a constar oficialmente da lista dos cinco maiores fabricantes de computadores, coisa que seria impossível de imaginar há alguns anos. Parece até que tem gente querendo propor para o Vaticano a canonização de Steve Jobs, pois o que ele vem fazendo na empresa tem cara de milagre.

Para o alto e avante!

Cotação das ações da Apple, em US\$



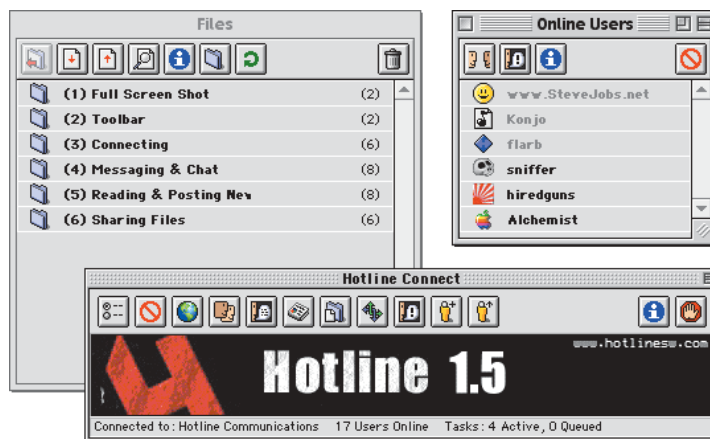
Virtual PC pronto para o Mac OS 8.6

A Connectix lançou um update do **Virtual PC** para a versão 2.1.3. Ele conserta um bug que impedia o uso da baia esquerda (de disquete) em PowerBooks G3. Além disso, foi acrescentada a compatibilidade com o Mac OS 8.6, pois versões anteriores congelam ao serem iniciadas sob a nova versão do Mac OS. O software passa ainda a oferecer suporte ao USB SuperDisk, ao μ Drive da Newer Technology e ao drive de disquete VST USB. Recentemente, o Virtual PC também tornou-se compatível com o ano 2000, ou seja o chip Pentium emulado do programa é capaz de entender a mudança do milênio. Ao menos isso.

Connectix: www.connectix.com

É verdade. A Hotline Software finalmente colocou em seu site uma nova versão de seu produto mais conhecido, que agora tem também sobrenome. O **Hotline Connect 1.5** possui versões cliente e servidor e destaca-se pela interface reformulada, maior estabilidade e algumas funcionalidades, como preview de arquivos e *threaded news*. Outra novidade é o novo tracker, que agora suporta múltiplos servidores. Também é possível ler notícias de servidores antigos com o novo cliente. Até então, muito usuários estavam frustrados com o fato de terem que manter as duas versões instaladas apenas para ler notícias nos servidores antigos. No entanto, o cliente 1.5

Hotline 1.5, finalmente



Só saiu o 1.5 depois que lançaram o Carracho

"detona" as preferências da versão anterior. Infelizmente, as mudanças na interface não se compararam ao Carracho, o concorrente alemão que está há pouco tempo no mercado e ainda possui poucos servidores. Por enquanto.

Hotline: www.hotlinesw.com

Quake 3, primeiro no Mac!

Nova versão é feita para jogar via rede

Quem curte o jogo Quake não pode perder esta. Já está no site da id Software a versão de teste (não é beta nem demo, é uma versão preliminar simplificada) do esperadíssimo jogo **Quake 3 Arena**.

Além de espantoso aperfeiçoamento visual (*veja as telas*), o jogo traz uma grande novidade: ele é concebido para ser jogado apenas pela Internet. Para isso, você precisa se conectar a um servidor de Q3 (para facilitar esse processo, existe um programa na Web, o Q3Finder, que procura os servidores para você). A ausência do modo individual não é uma grande falha, já que o modo “seres humanos x seres humanos” sempre foi o forte do Quake.

Surpreendentemente, o jogo-teste saiu primeiro para a o Mac OS e só depois virão as versões para Windows, Linux etc. A empresa explica que não se trata de uma questão de preferência, mas que o software requer os drivers do OpenGL (software universal para gerar imagens 3D, criado pela SGI), que ainda não estão disponíveis para todas as plataformas. Lançando a versão Mac antes, a id dá tempo aos fabricantes de placas 3D para que obtenham os drivers Win32 OpenGL 3D certificados pela Microsoft.

Além disso, no Mac só existe uma versão do driver, e o hardware é essencialmente o mesmo em todos os modelos recentes, o que oferece um ambiente “controlado” ideal para a fase de teste.

E aí, Carmack?

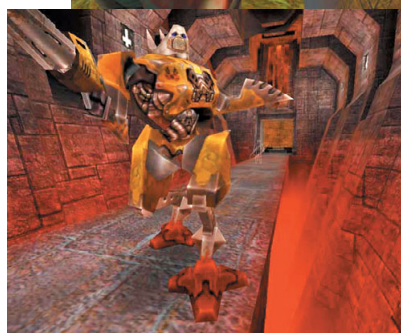
A grande ironia é que o gênio por trás de Quake e seus ilustres predecessores (Doom e Wolfenstein), John Carmack, sempre desdenhou o Mac. (O Doom e o Quake original para Mac são versões portadas a duras penas pela MacSoft.) Quando Carmack se dispôs a produzir o Quake 3 simultaneamente para Unix, Windows e Mac, disse na apresentação da Macworld de janeiro que bastaria “alterar 40 K de código”. Quando pôs mãos à obra, pastou para criar o programa-teste para Mac e, frustrado, reclamou para todos da arquitetura interna inconcebivelmente “arcaica e remendada” do Mac OS. Ainda não sabemos a sua opinião sobre a arquitetura do DOS/Windows 98.

id Software – Quake 3 Arena:

www.quake3arena.com

Q3Finder:

<http://quakefinder.telefragged.com>



O Quake 3 não traz muitas novidades no estilo de jogo (que, segundo os aficionados, já está ótimo).

Mas é o primeiro jogo 3D com cenários feitos com curvas Bézier em vez de polígonos (*veja os arcos perfeitamente circulares na imagem acima*), graças ao OpenGL

Avid Cinema no USB

A Avid colocou na praça a versão USB do **Avid Cinema**, que oferece compatibilidade com os iMacs e com os novos Macs G3, que usam a interface USB. Embora não tenha o mesmo poder das versões PCI para o mercado high-end, é uma poderosa ferramenta para o mercado consumidor.

O pacote inclui um software de edição e criação de vídeo e um novo dispositivo de captura de vídeo USB que habilita o usuário a criar facilmente filmes de alta qualidade sem a necessidade de hardware adicional. O produto possibilita a distribuição em múltiplos formatos, incluindo *streaming* através da Internet ou para envio como *video email*.

O produto custa US\$ 299, nos EUA.

Avid: www.avidcinema.com

A um passo do DVD

Quer ver filmes DVD em seu Mac? Dê uma conferida na **Wired 4DVD**, da Wired Inc., uma placa PCI que, em conjunto com um drive DVD-ROM ou DVD-RAM, permite ver os filmes na tela do Mac ou da TV. O produto faz do seu Mac vire um completo DVD player e explora todas as capacidades do vídeo digital e do som Dolby Surround do formato DVD. Nenhum adaptador de vídeo é necessário, pois o produto funciona bem com a placa de vídeo da Apple ou de terceiros. Segundo a fabricante, o Wired 4DVD funciona em qualquer Mac PCI com um processador de pelo menos 120 MHz. E os códigos de zona podem ser trocados por software. O produto custa cerca de US\$ 220, nos EUA. Nada mal para o que ele oferece.

Wired Inc.: www.wiredinc.com

Templates HTML do Fireworks 2 na Web

A **Macromedia** colocou em seu site templates de HTML para o **Fireworks 2**. As templates aceitam Java Script e podem ser pré-formatadas para o Adobe GoLive. Com isso, os trabalhos feitos no Fireworks podem ser abertos e editados no GoLive.

Fireworks 2:

www.macromedia.com/support/fireworks/down_index.fhtml

Exposição carioca tem Mac como tema

A cidade do Rio de Janeiro inaugurou o que é, provavelmente, o primeiro evento de arte no Brasil onde o tema é o Macintosh. A vernissage “**Eu Amo o Mac**” estreou no dia 23 de maio na Estação Ipanema, centro gastronômico do Rio, e contará com a participação de dez “artistas digitais”, entre eles Leonardo Eyer, Billy Bacon, Marcelo Rosaura, José “Elesbão” Bessa, Nando Costa e Bruno Porto, que exibem seus trabalhos em impressões de 80 x 150 cm feitas em plotter. Patrocinada pela revista Vizoo, pela Galeria Cerebelo e pela revenda Apple Planeta Virtual, a exposição tinha previsão para ficar aberta à visitação pública por duas semanas ou mais.

Galeria Cerebelo:

(021) 521-2149

Brodagem com o PowerPrint

A canadense **Infowave Software** anunciou uma parceria com a **Brother International** que deve fortalecer ainda mais a posição das duas empresas no mercado Macintosh de impressão. Segundo o acordo, a Infowave irá lançar versões exclusivas de seu software PowerPrint para as impressoras da Brother. A parceria, inclusive, já produziu novas soluções de impressão laser de alta resolução para o iMac. A Brother está lançando uma versão compatível com Macintosh dos modelos de impressoras laser HL-1040 & HL-1050, no Canadá e nos EUA. Para quem não conhece, o kit PowerPrint oferece a oportunidade de os usuários de Mac utilizarem mais de 1600 modelos de impressoras, inclusive as de PC.

Infowave: www.infowave.com



Apple ataca com QuickTime 4

Agora também com MP3 e Flash



Com o lançamento do primeiro beta público do **QuickTime 4.0**, software multimídia para Macintosh e Windows, a Apple finalmente entrou num dos mercados mais quentes dos últimos tempos: o de transmissão de informação multimídia (não só vídeo e áudio, mas também animações e conteúdo interativo) pela Internet. A grande novidade do QuickTime 4 é a inclusão da tecnologia de *streaming*, que permite assistir a vídeo e áudio ao vivo, pela Internet. A Apple pretende utilizar esse novo recurso para transferir para a Web a liderança que já possui nas áreas de produção de vídeo digital e multimídia.

Toma, Bill Gates!

A estratégia comercial da Apple com o novo QuickTime é a mesma já utilizada pela Microsoft na guerra dos browsers: dar o software de graça. O objetivo é conquistar um naco do mercado hoje ocupado pela RealNetworks (criadora do RealPlayer) e pela Microsoft. Enquanto o servidor de RealPlayer é vendido em sistema de licenciamento, a Apple está permitindo o download gratuito do programa servidor de QuickTime Streaming para quem possui o Mac OS X Server, sistema operacional para servidores da empresa. Alguns sites, como o da Bloomberg e o da HBO, já estão transmitindo notícias e alguns flashes em QuickTime Streaming. Para atacar a Microsoft, a Apple resolveu usar a idéia que tem causado pesadelos a Bill Gates e companhia: o Open Source. Ela está disponibilizando o código-fonte do QuickTime Server para quem quiser criar programas em cima dele. Isso deverá fazer com que surjam servidores de QuickTime para outras plataformas, como o

Linux, por exemplo, o que representa uma vantagem em relação ao Windows Media Player, que só roda em servidores Windows NT.

De cara nova

Do ponto de vista do usuário, o que mais deve impressionar é o novo sistema inteligente de instalação via download e a nova interface do QuickTime Player, que veio para substituir o MoviePlayer. O QuickTime Player traz um design tipo "aço escovado", de modernidade meio duvidosa. Clican-

do em certos botões, aparecem controles de balanço, graves e agudos. No pé da janela existe uma exclusiva gaveta de "favoritos" para você guardar seus filmes, músicas, fotos, animações, cenários virtuais, sons e desenhos.

Outra grande novidade é a possibilidade de abrir e até editar (via Copy e Paste) arquivos em formato MP3. Entre a quantidade pantagruélica de formatos de arquivos que podem ser abertos estão alguns novos, como o nativo do

Photoshop (PSD) e o FlashPix. O QuickTime agora também suporta arquivos feitos no Flash, formato da Macromedia para animações e multimídia. Segundo a Macromedia, em breve será possível assistir pela Web a filmes QuickTime controlados por interfaces interativas feitas em Flash.

Instalação inteligente

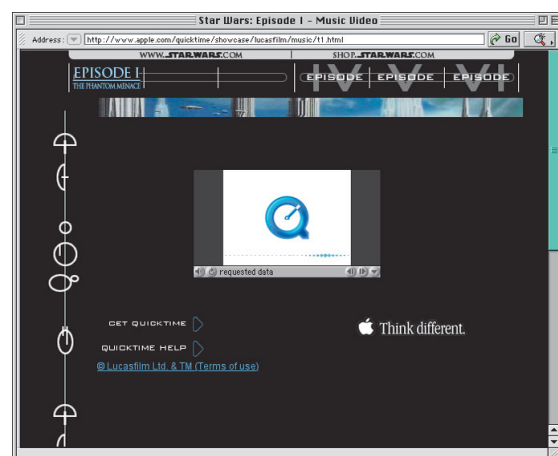
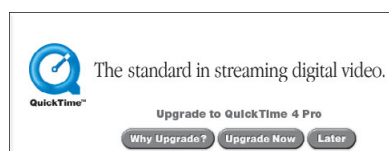
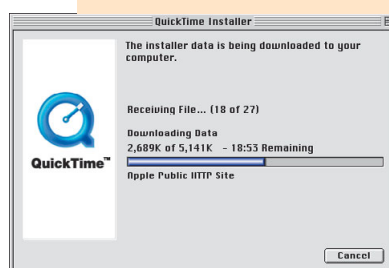
Para baixar o QuickTime, é preciso fazer o download de um instalador de 340 K. Após escolher os itens que você quer instalar (mínimo de 2 MB e máximo de 6,5 MB, mas o máximo inclui até o QuickTime for Java e a pia da cozinha), o programa se conecta ao servidor da Apple e começa a baixá-los. A conexão (com servidores rodando Mac OS X Server, é claro) é estável e, caso seja interrompida, continua o download de onde parou (na maioria dos casos).

Como na versão anterior, o QuickTime 4.0 só permite edição de arquivos na versão Pro, que custa US\$ 29,99. Porém, quem tem instalada a versão 3.0 Pro ganha um upgrade automático para a 4.0 Pro.



O novo MoviePlayer (agora, QuickTime Player) inclui controles de graves e agudos e uma "gaveta" para clips de áudio e vídeo e outros itens favoritos

Instale direto da Internet



Streaming estilo RealPlayer agora é uma realidade

Sim, ainda persiste a mensagem penitente pedindo para upgradear o seu QuickTime para Pro



Justiça americana proíbe emulador de PlayStation

Sony ganha nos tribunais, mas Connectix deve recorrer

A Connectix, criadora do **Virtual Game Station** (emulador do console de videogame PlayStation para Macs G3), anunciou que parou temporariamente a distribuição do produto, devido a uma ordem judicial.

A Sony, inventora e fabricante do PlayStation, ganhou uma ação na Justiça que impede a Connectix de produzir o produto, que já estava na versão 1.2. O presidente da Connectix, Roy McDonald, disse que a empresa obviamente

não concorda com a decisão e irá apelar.

A proibição afeta a produção do software, mas as unidades já à venda continuarão nas prateleiras. Updates para as versões anteriores e updates novos continuam disponíveis no site da Connectix. Os brasileiros que quiserem comprar o Virtual Game Station podem adquiri-lo na AppleStore, por R\$ 165.

Connectix: www.connectix.com

AppleStore: www.applestore1.com.br

Câmera Mavica, mais integrada ao Mac

O **Mavicadabra! 1.3** (US\$ 20) é um upgrade do utilitário para a câmera digital Sony Mavica, que salva as fotos em disquetes comuns. O programa acelera o processo de copiar e renomear arquivos dos disquetes da câmera para o HD do Mac, é capaz de converter arquivos para o formato PICT, cria previews QuickTime e ícones "thumbnail" (miniaturas das fotos), muda o código de tipo e criador do arquivo

para o de seu editor de imagens favorito, adiciona legendas de data e cria índices de fotos. Também há uma extensão de sistema, opcional, que monitora a atividade do drive e automaticamente ativa o Mavicadabra! quando um disquete com fotos é inserido no drive. O upgrade é gratuito para os usuários do programa previamente registrados.

Black Magik Software: www.blackmagik.com

Centro de treinamento Apple no Brasil

A **PCD Compucenter** conseguiu o credenciamento da Apple para ser o primeiro centro no Brasil autorizado a ministrar cursos de Macintosh. Já de início, o PDC estará oferecendo doze cursos, com destaque para o QuarkXPress 4.0 e o de Web Design. Nos próximos meses, outros deverão ser introduzidos, incluindo um

curso sobre o InDesign, o novo software de editoração da Adobe. Instalado na Avenida Paulista, em São Paulo, o centro de treinamento conta com 16 salas, dois auditórios e um showroom para lançamento de livros.

PCD Compucenter: Av. Paulista, 1159, 16º andar; tel. (011) 253-4844

Silicon Graphics muda de nome

A **Silicon Graphics**, uma das mais tradicionais empresas na área de computação profissional, passa a atender pelo nome **SGI**. A mudança faz parte da reestruturação que a empresa vem sofrendo desde a posse do CEO Rick Beluzzo. Segundo o novo homem forte, a mudança da marca vem em um momento perfeito para a empresa, que está assumindo sua identidade de fornecedora de soluções de computação high-end, área que já responde por metade dos lucros da empresa. No entanto, o novo nome escolhido – acrônimo de Silicon Graphics Inc. – não tem a mesma força do anterior, pelo menos para os mais românticos.

MS Office tem plug-in do FileMaker

A **Microsoft** lançou um plug-in gratuito do FileMaker para os aplicativos do Office 98. Com ele, é possível às versões Mac do Word e do Excel incorporarem dados do FileMaker. A empresa havia prometido o plug-in em janeiro, durante a Macworld Expo, mas só agora o colocou à disposição no seu site Mactopia. O produto adiciona um novo comando, tanto ao Word quanto ao Excel, para importar dados do FileMaker a partir de alguns poucos passos. É a Microsoft preocupada com o bem-estar dos macmaníacos.

Microsoft: www.microsoft.com/macoffice/downloads/Office_98-FileMaker_Pro.bin

PowerBook faz regime

Imagine o que você pode fazer com 400 MHz no seu colo

Depois de muito mistério e badalção, chega ao mercado a nova safra de PowerBooks. Sobre o iMac portátil, o tal laptop para os consumidores domésticos, ainda não se sabe nada. Mas a linha profissional — que tem o imaginativo nome oficial de “PowerBook G3”, mas que acabou ficando conhecida pelo codinome Lombard — não deixa nada a desejar.

Desempenho fino

Mais rápido, mais fino e mais potente, o PowerBook G3 versão 1999 vem com processadores G3 de 333 MHz ou de 400 MHz. O visual é elegante — 20% mais fino que o modelo anterior — e “diet”, pesando aproximadamente três quilos, incluindo as duas baterias de íon de lítio. Cada bateria proporciona cerca de cinco horas de uso. As principais inovações ficam por

conta dos processadores, que utilizam a nova tecnologia de cobre da IBM e dissipam muito menos calor que os chips tradicionais, e também do decodificador MPEG embutido na própria placa-mãe, que possibilita assistir a filmes DVD sem a necessidade de instalar placas decodificadoras. Além disso, o novo circuito de vídeo ATI Rage

LT Pro, com 8 MB de memória, faz com que as capacidades de playback de vídeo dos laptops fiquem mais próximas da performance de uma máquina desktop. Esses objetos de desejo também incluem tela de matriz ativa

TFT de 14,1 polegadas, duas portas USB, placa Ethernet 10/100Base-T, modem 56k/V.90 e suporte à tecnologia FireWire (através da placa FireWire To Go CardBus Card da Newer Technology, que não acompanha o produto). A Apple anunciou que um HD de 10 GB, um drive de DVD-ROM e dispositivos de terceiros (como os módulos de expansão para Zip ou SuperDisk da VST Technologies) estarão disponíveis para pedidos personalizados através do site de compras online Apple Store.

Uma certa grana

Os PowerBooks estão disponíveis nos Estados Unidos desde 20 de maio, aos preços de US\$ 2.499 (333 MHz) e US\$ 3.499 (400 MHz). Os preços no Brasil não estavam disponíveis até o fechamento desta edição.



	PowerBook G3/333	PowerBook G3/400
Tela	TFT de 14,1"	TFT de 14,1"
Processador	PowerPC G3, 333 MHz	PowerPC G3, 400 MHz
Cache L2	512 KB	1 MB
Bus do cache	133 MHz	160 MHz
Memória mín./máx.	64 MB/384 MB	64 MB/384 MB
HD	4 GB	6 GB
Drive secundário	CD-ROM	DVD-ROM
Preço (EUA)	US\$ 2.499	US\$ 3.499

Update aumenta performance dos novos G3

A Apple aumentou a performance de sua linha de G3 azuis e brancos, mas não da maneira que muitos esperavam. A empresa colocou em seu site um update de firmware, que oferece um aumento de performance mais moderado — menos custoso e mais abrangente — do que um incremento na velocidade do clock. De acordo com o

site da Apple, o **Power Macintosh G3 Firmware Update 1.0.2** deve ser instalado em todos os sistemas G3 e Macintosh Server G3, trazendo os benefícios de melhor performance para dispositivos PCI, incluindo as portas FireWire embutidas, melhor suporte a NetBoot e melhorias menores no Open Firmware do Mac OS X Server.

Firmware Update: http://download.info.apple.com/Apple_Support_Area/Apple_Software_Updates/EnglishNorth_American/Macintosh/System/CPU_Specific_Updates/Power_Mac_G3/G3_Firmware_Update_1.0.2.smi.bin

Pro Tools novo para Macs novos

A Digidesign anunciou o **Pro Tools 4.3.1**. O famoso software de gravação e edição de áudio agora é compatível com os G3 azuis, além de dar suporte ao **PostConform**,

software da mesma empresa para importar EDL (Edit Decision Lists) e que acelera o processo de sonorização de filmes.

Digidesign: www.digidesign.com

Novo REALbasic gera programas até para Windows

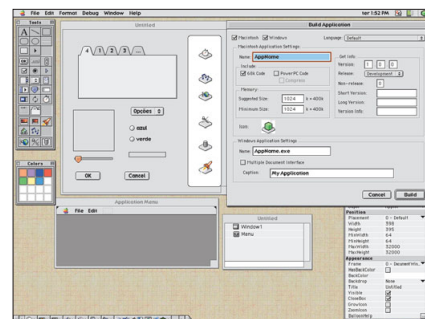
Quem gostou do **REALbasic** precisa conferir a versão 2.0 do ambiente de programação derivado do Visual Basic, disponível em duas novas variedades:

- A **Standard** (US\$ 99,95) traz novos recursos, como novos controles de interface, melhor suporte a recursos multimídia (principalmente com o QuickTime), maior integração com a Internet, suporte a localização de plataforma e línguas e performance bastante melhorada.
- A **Professional** (US\$ 299,95) cria programas executáveis para Windows (95, 98 e NT) e mecanismos de base

de dados relacionais monousuário. Também possibilita conexão com 4D Server, Oracle, Microsoft SQL Server, OpenBase, dtd, PostgreSQL e qualquer base de dados compatível com ODBC.

Real Software:

www.realsoftware.com



Em termos de praticidade de uso, o REALbasic é tudo aquilo que o Visual Basic deveria ser mas não é

Feito em Mac

Esculpindo em bits

Muitos artistas plásticos não consideram o computador um instrumento para auxiliar o processo criativo de pinturas e esculturas. Pior que isso, alguns chegam a ter completa aversão a essas máquinas demoníacas. Felizmente, há quem

veja nesse equipamento — mais especificamente no Macintosh — uma forma de liberar a imaginação e a criatividade. O artista plástico Chico Niedzielski, de 46 anos, definitivamente não é um tecnóforo. Ao contrário, acha que o Mac ofe-

rece possibilidades infinitas ao processo de criação. Niedzielski conta que, antes de o computador fazer parte de sua vida, regularmente tinha que fazer uma maquete de apresentação de suas esculturas, uma vez que mui-

tas de suas criações são feitas sob encomenda e é necessário mostrar a obra no contexto espacial de onde estaria exposta, para aprovação do cliente. “Porém, o resultado final nem sempre ficava bom”, diz. Até quatro anos atrás, Niedzielski não imaginava o quanto o computador poderia ajudá-lo nessa fase do trabalho. Foi quando o designer gráfico Juliano Kirschner, um conhecido seu e hoje seu braço direito, mostrou o que era possível conseguir com programas 3D e editores de imagem.

Quando percebeu que aquilo iria facilitar em muito seu trabalho, Niedzielski formou uma parceria com Kirschner, que desde então faz todas as apresentações das obras em seu Mac. Ele ressaltava que uma das grandes vantagens disso é a possibilidade de ver antecipadamente como a obra ficará no ambiente onde será instalada, permitindo simulações até de diferentes iluminações e texturas.

Geometria sagrada

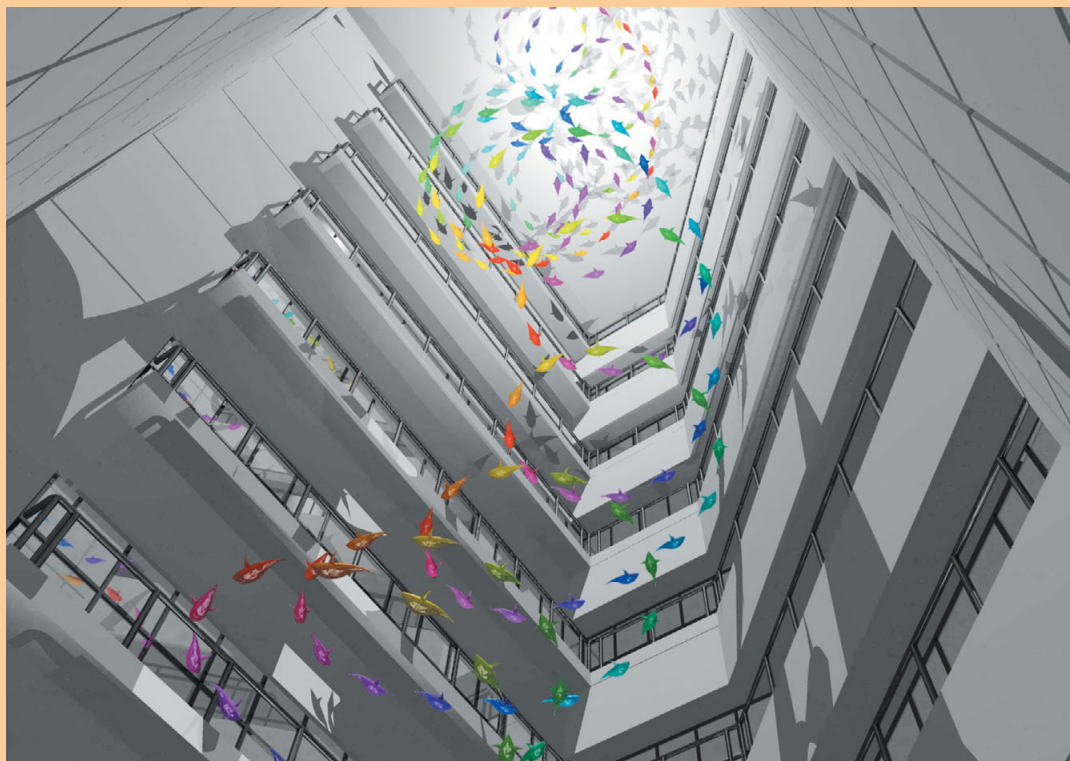
O primeiro trabalho fruto dessa união entre a arte e o Mac foi o móvel de 13 metros de altura que pode ser visto no lobby do hospital Albert Einstein, em São Paulo.

Para entender melhor o processo de criação das obras de Chico Niedzielski, vamos tomar como exemplo uma das obras mais conhecidas do artista: “Vórtice”, um móvel de 40 metros de altura e 6,5 metros de diâmetro, que está exposto no suntuoso SESC Vila Mariana, em São Paulo.

Niedzielski trabalha com a chamada “Geometria Sagrada”, que utiliza as formas esféricas universais, como a esfera, o círculo, a quadra-

O móvel de peixes multicoloridos no átrio do SESC Vila Mariana (acima), comparado com a sua maquete virtual (ao lado). Todo o conjunto, de 40 m de altura, gira suavemente

Ricardo Teles



O artista plástico Chico Niedzielski mostra que arte combina com tecnologia

tura, o vórtice e a espiral. A simbologia dessas formas é que inspirou a obra do SESC. A partir dela, ele começou a esboçar o que iria se tornar um móbile, feito a partir de uma estrutura de aço em forma de mandala e presa a um moto-reductor que realiza o movimento dos 240 peixes coloridos suspensos, que parecem flutuar no ar.

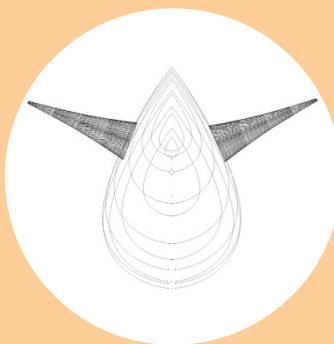
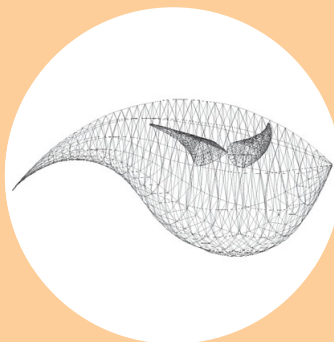
A idéia é dar a impressão de um cardume descendo em trajetória helicoidal. Mas, para isso, é necessário que cada um desses peixes esteja fixo numa localização determinada dos cabos de aço.

O computador foi a ferramenta ideal para tornar viável a visualização e o planejamento dessa idéia. Kirschner utilizou o programa Strata StudioPro para criar os mo-

delos tridimensionais, tanto dos peixes (*ao lado*) quanto do cardume multicolorido. “O Mac foi fundamental para que tivéssemos uma idéia precisa da posição que cada um dos peixes iria ocupar nos cabos de aço”, explica o artista.

Terminada a fase de estudos, foi preciso realizar a apresentação do produto final. Kirschner diz que a parte mais demorada foi justamente a renderização da apresentação 3D do móbile, que reproduziu fielmente o ambiente onde a obra seria exibida, incluindo os efeitos realistas de iluminação — um processo que costuma levar várias horas, senão dias.

Depois dessa etapa, a imagem renderada passou ainda pelo Photoshop, onde foram realizados o aca-



bamento e lapidação da imagem. Agora, tente imaginar a mesma apresentação feita em forma de maquete... Não tem jeito. Mesmo se quisesse, Niedzielski não teria mais como escapar de ter um Mac como companheiro de trabalho. O artista ainda não tem o seu próprio Mac. “Estou louco para ter um para poder especular mais. Ele dá uma liberdade maior de criação, possibilitando fazer coisas que não poderiam ser feitas de outra maneira.”

E depois dizem que é preciso ter um Mac para ser um macmaníaco.

MÁRCIO NIGRO

Chico Niedzielski: (011) 5506-7325
Sesc: Rua Pelotas, 141



Design Passo-a-Passo

“Quem sabe faz, quem não sabe ensina”, diz o ditado. Menos aqui na Macmania. Em nossos tutoriais, gente que conhece a fundo os meandros e macetes de cada programa dá a dica, entrega o ouro, abre o jogo, mata a cobra e mostra o pau.

Nesta edição, selecionamos três programas da área gráfica, importantes por sua popularidade e qualidade.

*Para começar, Tony de Marco, editor de arte da Macmania e um dos mais renomados tipógrafos digitais brasileiros, ensina como fazer uma fonte no **Macromedia Fontographer**, programa que mete medo nos mais destemidos designers gráficos.*

*Em seguida, Mario AV, também editor de arte da Macmania e veterano na fascinante arte de misturar, entortar e subverter fotografias digitalmente, dá uma aula de como usar o poderoso **Adobe Photoshop** para transformar qualquer foto borrada em algo publicável.*

*Por fim, Silvio ajr, um dos poucos cobras de **CorelDRAW** que existem no mundo Mac, explica passo-a-passo como fazer uma ilustração nesse programa que a cada dia vence preconceitos e angaria mais adeptos entre os macmaníacos.*

É isso aí. Mãos à obra!

Onde encontrar os softwares

Fontographer: (011) 5185-2824

Photoshop: (011) 3061-9525

CorelDRAW: (011) 3048-4022

Bebendo na fonte

Perca o medo do Fontographer criando seu próprio alfabeto

Logo após comprar o primeiro computador, todo mundo começa a colecionar fontes (conjuntos de caracteres reunidos em pequenos arquivos). Após aprender alguns macetes de editoração eletrônica, sua coleção (por maior que seja) começa a parecer limitada. Ao ouvir falar na possibilidade de criar suas próprias fontes, um novo mundo se abre diante de seus olhos e esse parece ser o próximo passo para personalizar seus projetos. Então vem a pergunta: O que é preciso para fazer um alfabeto que funcione? Quase nada, basta uma idéia. Mas, e o software? Compre o Fontographer, programa da Macromedia que permite gerar fontes para Macs e PCs nos formatos PostScript e TrueType (ele trabalha com outros formatos e outras plataformas, mas isso não interessa agora). Por que esse? Porque é o mais utilizado, o menos bugado e o único que vamos ensinar a usar. O Fontographer tem fama de ser um programa difícil. A verdade é que sua interface idiossincrática não respeita alguns padrões básicos do Mac OS.

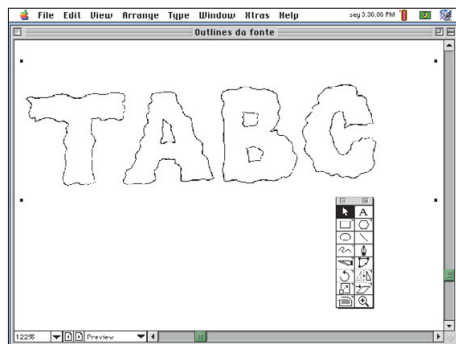
Isso cria uma parede na curva de aprendizado, afastando as pessoas. Também devemos entender que ele não é um bom programa para desenhar fontes, e sim para formatá-las. Suas ferramentas de desenho, apesar de semelhantes às do FreeHand e Illustrator, são primitivas e mal implementadas.

Antes de começar, é preciso ficar claro que os contornos de sua fonte devem existir primeiro na sua cabeça antes de passarem pelo programa. Essa é a parte realmente difícil: ter uma boa idéia.

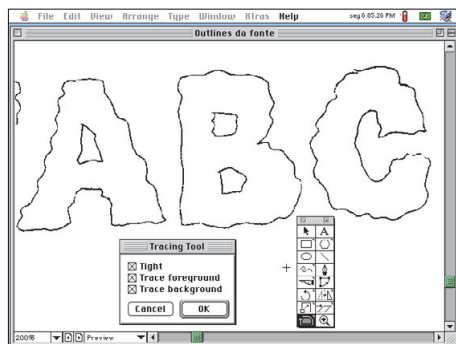
Sabendo o que se quer, não importa se você usa o lápis, o Illustrator, o Photoshop ou o Strata para dar forma a cada letra. Mas antes de chegar ao Fontographer, o que você precisa é ter os caracteres (letras maiúsculas, minúsculas, números, sinais de pontuação etc.) no formato vetorial. Os programas Streamline, FreeHand e Illustrator cumprem bem esse papel. Neste workshop usaremos o FreeHand para converter os bitmaps e retocar os outlines.

Mãos à obra

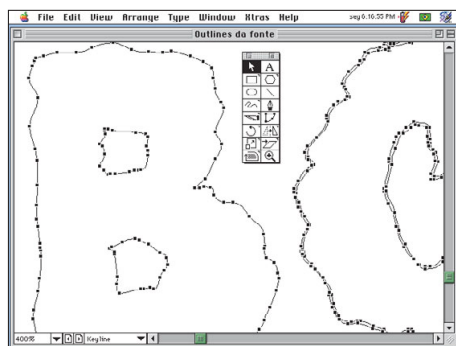
1 Comece escaneando algumas letras no formato *line art* (no exemplo, os caracteres foram feitos à mão com 5 cm de altura e escaneados a 300 dpi). Abra seu arquivo bitmap (File ► Place).



2 Para transformar o bitmap em linhas vetoriais, selecione a ferramenta de tracear (Tracing Tool). Clique e arraste sobre todas as letras escaneadas, centenas de pontos serão criados. Apague ou esconda em um layer a versão bitmap; não vamos mais precisar dela.

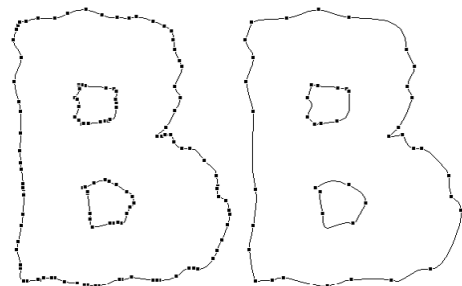


3 Mexa nas linhas até acertar o desenho, já que o contorno nunca fica perfeito.

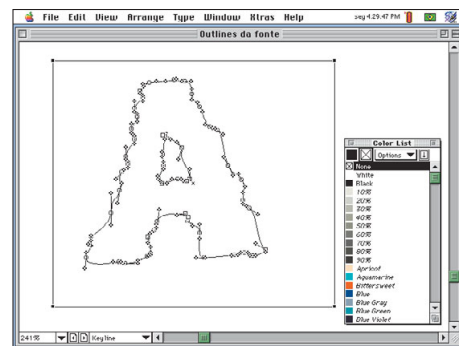


Pontos desnecessários devem ser apagados e as linhas duplas precisam ser cortadas e emendadas até que se tenha a forma desejada.

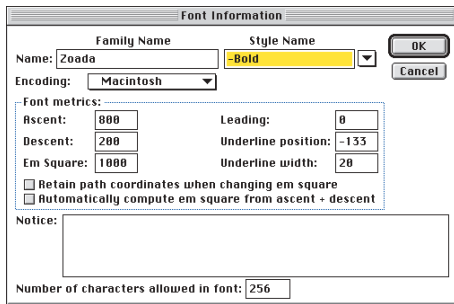
4 Reduza o número de pontos para filtrar informações redundantes. Para isso, selecione todos os objetos com **⌘A** e simplifique os contornos (Arrange ► Path Operations ► Simplify). Cuidado para não reduzir muito o número de pontos e descaracterizar seu desenho. Note como estava e como ficou o contorno da letra "B":



5 Chegou a hora de passar suas letras para o Fontographer. Faça um retângulo que englobe até a maior letra do seu alfabeto, para exportá-lo junto com cada letra. Isso garante que o Fontographer não vai distorcer seus contornos. Todos os elementos devem estar sem linha (*line none*) e com preenchimento preto (*fill black*).



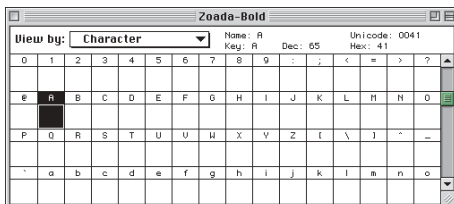
6 No Fontographer, peça New Font (**⌘N**) e, antes de mais nada, batize sua família. No menu Element peça Font Info, preencha o campo Name da caixa de diálogo com o nome da fonte e escolha no popup Style Name o peso. Deixe o resto como está. ▶



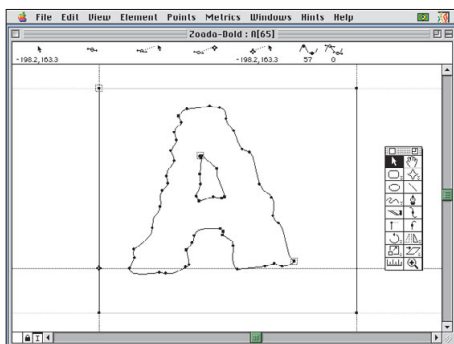
7 Ao dar OK, sua fonte muda de Untitled para o nome escolhido, mas ela ainda não está salva no seu disco rígido. Para fazer isso, dê um Save e escolha o local onde vai ficar o arquivo. O Fontographer usa a extensão .fog; não estranhe essa característica pecezista e siga em frente.



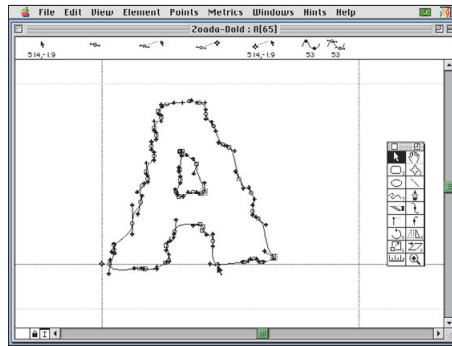
8 Volte ao FreeHand e copie (⌘C) um caractere (não esqueça o retângulo). No Fontographer, dê dois cliques no alvéolo correspondente (no caso, a letra "A").



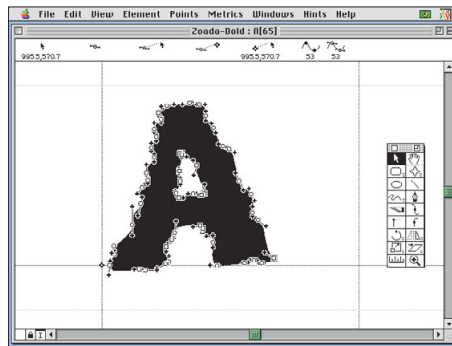
9 Cole (Paste) (⌘V). Para visualizar os contornos, desative o Preview (⌘L). Repita a operação para todas as letras.



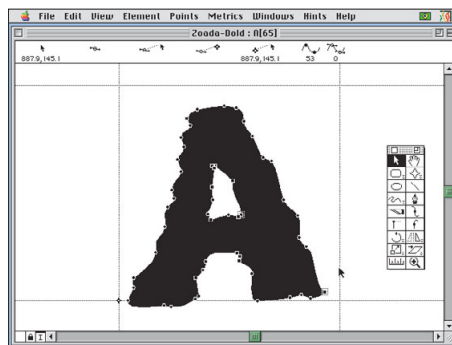
10 Volte à letra "A". Duplo-clique um dos pontos do retângulo para selecionar os seus quatro pontos e delete. Selecione todo o caractere (⌘A), clique em um dos pontos e arraste até o local desejado.



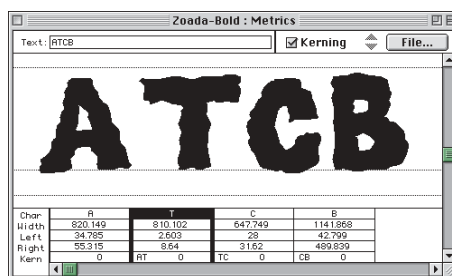
11 Para vaziar o miolo da letra, selecione todos os pontos e corrija a direção dos contornos: Element ▶ Correct Path Direction. Peça o Preview para ver como ficou, (⌘L).



12 Clique na linha pontilhada à direita e arraste até perto da letra para acertar sua largura (width). Ou seja, o espaço entre ela e o próximo caractere.

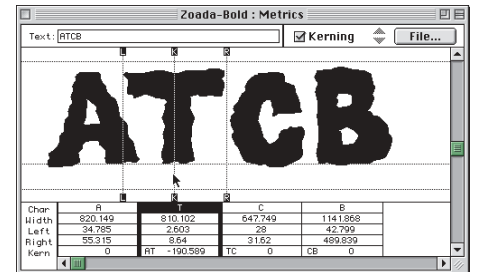


13 Quando todas as letras estão bonitinhas, é chegada a hora de dar um "tapa" no kerning (espaço negativo entre determinados pares de letras). Selecionando dois caracteres ("A" e "T" no exemplo) e pedindo Windows ▶ Open Metrics Window (⌘M):



Podemos ver na janela de métrica que o espaço entre essas letras está excessivo (digite outras letras no campo Text para evidenciar a diferença).

14 Clique no "T" e arraste a alça com a letra "K" para acertar a distância. Faça isso em todos os pares problemáticos (eles dependem do desenho da sua fonte, mas fique de olho nos mais famosos: AT, TA, FA, VA, LT etc.).

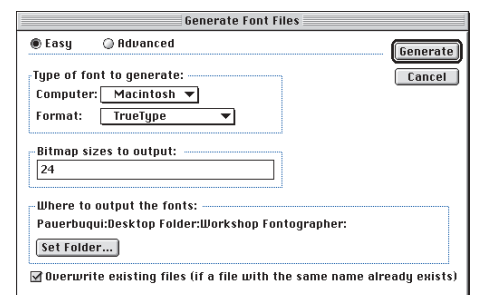


O programa possui uma função Auto Kern, mas ela não resolve todos os problemas. Vale a pena perder algum tempo acertando tudo no braço.

15 Agora que sua fonte está OK no Fontographer, chegou a hora do parto. Vá em File ▶ Generate Font File e escolha as características da sua cria:

- **Plataforma:** Mac, PC, NeXT ou Sun.
- **Formato:** PostScript Tipo 1 ou TrueType (os mais usados) e também PostScript Tipo 3 e Multiple Master (permitem recursos que estão fora do alcance deste tutorial).
- **Corpos da fonte de tela:** coloque 24, basta.

O botão Set Folder indica onde vai ser salva a sua fonte. E, finalmente, Overwrite Existing Files grava as novas versões da fonte sobre as velhas. Clique no botão Generate.



Pronto; só falta instalar sua fonte para realizar o velho sonho de ver seu rebento dentro de todos os programas, ao lado das Garamonds, Helveticas e Zapfs. Bem-vindo ao pódio popup do menu Font.

TONY DE MARCO tony@macmania.com.br
É fontógrafo e pornógrafo.

Foco! Foco! Foco!

Como obter ótimos resultados com o Unsharp Mask

Photoshop: o primeiro, mais poderoso e mais versátil software de edição de imagens da galáxia. Intrincado, misterioso e intimidador. E extremamente necessário. Diante do mar de funções do programa, quais são realmente essenciais? Elas são: ajustes de formato (tamanho e modo de cores) da imagem; controles de cor (curvas, contraste etc.); controles de foco; e (para os que retocam ou alteram imagens) as ferramentas de edição e os layers. No fim das contas, os controles de foco e de cores são os que têm efeitos mais abrangentes no trabalho digital com fotografia. Neste artigo, vamos nos ater ao problema do foco. Saiba como corrigir e realçar a nitidez de uma imagem com precisão e eficiência, tendo especificamente em vista o seu suporte final (tela do computador ou papel).

Por que todas as imagens precisam do Unsharp Mask

Em primeiro lugar, você precisa entender a razão desta afirmativa taxativa: **todas as suas fotos digitalizadas necessitam de mais foco.** Por que isso não é um exagero? Eis as razões:

- É normal que os scanners planos cap-

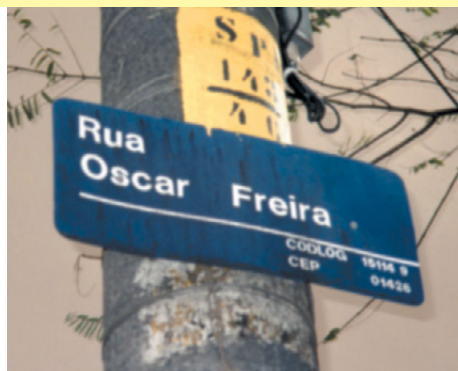


Figura 1: Foto de 35 mm em papel, digitalizada em scanner plano a 300 dpi, antes e após a aplicação do Unsharp Mask no modo CMYK

tem as imagens ligeiramente borradas (figura 1). Mas não caia na tentação fácil de usar a função de Sharpen do programa do scanner, pois ele se limita a fazer de maneira tosca

uma função na qual o Photoshop é especialista. Resultados bem melhores serão obtidos escaneando a imagem sem qualquer alteração e acertando o foco no Photoshop.

- A sua imagem final muito provavelmente será uma versão reduzida ou ampliada do scan original (figura 2). Ao ser ampliada, perde foco porque o Photoshop recalcula ("interpola") todos os pixels da imagem, criando pixels extras que contêm uma versão diluída da informação visual preexistente. Ao ser reduzida, muitos pixels que definem os detalhes finos da imagem simplesmente somem, dissolvidos nos vizinhos. Ambas as situações pedem que se dê um reforço compensatório nos detalhes "sobreviventes".

- Se a sua imagem é para pôr na Internet, lembre que a compressão JPEG borra os detalhes e contornos. É preferível, então, forçar um pouco a mão no foco e salvar o arquivo com mais compressão. Isso irá pre-

servar o que realmente interessa.

- Quando a imagem é convertida em CMYK e impressa, os pontos da retícula de impressão a fazem parecer mole e suave demais. Um prévio reforço no foco traz à visibilidade os detalhes que, de outra forma, sumiriam nas sutis variações de tamanho dos pontos.

Uma observação prática cabível é que, em impressões de meios-tons por retícula de pontos, não é reproduzível nenhum detalhe menor que a **metade** ▶

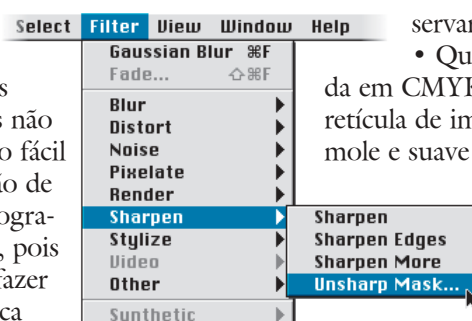


Figura 2: a imagem sempre perde foco ao ter a resolução alterada

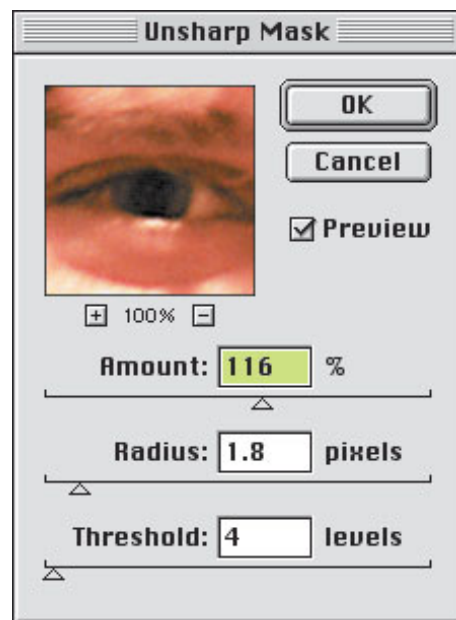


Fig. 3: os controles do Unsharp Mask



Original

Fraco

Bom

Excessivo

de um ponto. Se uma foto é reproduzida com retícula de, por exemplo, 133 lpi (linhas por polegada), o mesmo valor usado nesta revista, os menores detalhes serão imperceptíveis em fotos com mais de 266 dpi de resolução. A razão de se usar resoluções eventualmente maiores é evitar serrilhados em contornos extremamente definidos, como em desenhos a traço e vetoriais, mas isso não acrescenta detalhe algum a uma fotografia.

Cuidado, portanto, para não se matar editando uma foto em resolução alta demais, só para depois *não* ver o resultado do seu árduo trabalho.

A origem do Unsharp

Antes de passar de vez à descrição do uso dos filtros de foco, cai bem uma explicação rápida da sua origem. O estranho nome do filtro (traduzido em português para “Máscara de Nitidez”, que não significa a mesma coisa) vem de um processo fotográfico antigamente usado para melhorar o foco de imagens de película cinematográfica. Ganhou seu correspondente digital nos anos 70, pela pesquisa de cientistas espaciais interessados em aumentar a nitidez das imagens de baixa resolução recebidas das sondas espaciais (veja um exemplo contemporâneo dessa aplicação primitiva em <http://astrosurf.org/>

mars/salzgeber/art/aum.html). E, claro, foi uma das primeiras e mais importantes aplicações do Photoshop, desde a sua primeira versão.

Por que usar somente Unsharp Mask e não o Sharpen, que também vem com o Photoshop? Porque o Sharpen não tem ajuste e, por causa disso, não se presta a todas as situações. O Sharpen equivale a um Unsharp Mask de 120% a 0,5 pixel.

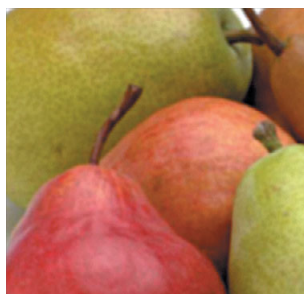
Os filtros Sharpen More e Sharpen Edges também são redundantes, porque seus resultados são obtidos igualmente pelo Unsharp Mask – o primeiro com um Amount maior e o segundo com um Threshold maior. Veja a seguir o significado desses parâmetros.

Como controlar o filtro

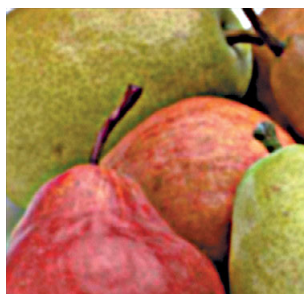
O Unsharp Mask tem três controles interdependentes (figura 3). Aproveite que ele tem preview automático, experimente mexer nos ajustes e observe como a imagem é modificada por eles. Eis o que cada um faz:

- **Amount** (Intensidade): controla a força do efeito. Esse valor deve ser ajustado com certa parcimônia, pois em excesso pode estragar a imagem de forma irrecuperável. É uma boa idéia usar o filtro “por etapas”: aplique-o com um Amount pequeno

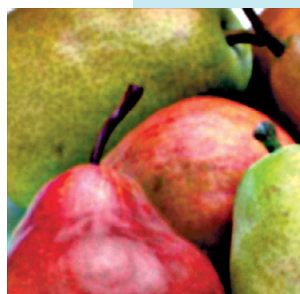
Fig. 5: dosando o Radius



Radius: 2 pixels



Radius: 10 pixels



Radius: 20 pixels

e reaplique-o tecando **⌘F** até obter um efeito suficiente (figura 4).

De forma geral, quanto mais fino o detalhe a ser enfatizado, maior o Amount requerido e menor o Radius.

- **Radius** (Raio): é a extensão do efeito, medida em pixels. Cuidado: quanto maior o seu valor, maior o tamanho dos detalhes enfatizados. Se for dema-

siado, pode provocar um desagradável efeito de excesso de contraste, que lembra imagens de televisão antigas (figura 5).

Fig. 4: aplique o filtro aos poucos

Um bom ponto de partida é dividir a resolução por 150 e ajustar o Radius para o resultado obtido. Por exemplo, para uma imagem de 300 dpi, um Radius “seguro” é 2 pixels.

Para melhores resultados com contornos afiados, como em fotos de arquitetura, pode-se aplicar o filtro duas vezes seguidas, uma com Radius grande e outra com Radius pequeno.

- **Threshold** (Limiar): limita o alcance da filtragem, selecionando pelo contraste quais detalhes serão filtrados e quais não. A idéia é a seguinte: com o Threshold igual a zero, o filtro atinge toda a imagem, mas com um pequeno valor ele atinge somente as áreas de maior contraste. Dessa forma você

pode, por exemplo, focar fortemente um

Fig. 6: usando o Threshold



Original



Com Unsharp em toda a imagem, a pele fica com relevo demais, parecendo mais “velha”



Com Unsharp e Threshold, a pele fica intacta

Dica profíça: dê foco de acordo com as cores

É possível fazer ajustes de foco ainda mais precisos que os já descritos, ao se levar em conta as propriedades intrínsecas das cores na imagem. Antes de mais nada, é preciso entender de que maneira o computador processa a informação da luminosidade em relação à cor. Existem três principais sistemas, cada um com exigências de Unsharp específicas:

- O monitor do computador produz as imagens misturando três cores de luz fundamentais: **R** (vermelho), **G** (verde) e **B** (azul). É o chamado **RGB**.

- As imagens impressas em papel no processo usual (chamado de **quadricromia** ou **CMYK**) são obtidas pela mistura de quatro tintas: **C** (ciano ou cyan), **M** (magenta), **Y** (amarelo) e **K** (preto).

O tratamento de imagem pode ser geral ou separado por **canais**; cada canal corresponde ao conteúdo da imagem numa das cores ou tintas fundamentais.

- **Lab** é um outro modo de cores, usado pelo Photoshop como intermediário ao converter a imagem entre os demais modos de cores. O modo Lab é universal e absoluto, ou seja, não se refere a nenhum monitor ou tinta. Ele é composto de dois canais somente com a informação de cor, **a** (vermelho-verde) e **b** (azul-amarelo), mais um canal de luminosidade (**L**).

Compare os modos de cores na figura 7.

RGB: o verde manda

Ao ajustar o foco no modo RGB, é bom levar em conta que o olho humano tem sensibilidade muito específica às diversas cores. Nós percebemos mais claramente os detalhes na cor verde, menos no vermelho e

muito pouco no azul. Isso significa que o Unsharp pode ser maior no canal G, menor no R e pouco ou nenhum no B. A vantagem de dar Unsharp nos canais seletivamente é que o processamento é mais rápido e o arquivo fica menor quando salvo em TIFF ou JPEG.

CMYK: o preto manda

O mesmo princípio da sensibilidade às cores se aplica ao modo CMYK. O olho capta muito mais fortemente os detalhes no canal preto, em segundo lugar no azul (cyan) e em terceiro no vermelho (magenta). Os detalhes do amarelo são quase indetectáveis, o que torna desnecessário o Unsharp nesse canal.

A maioria das fotos em CMYK se beneficia do Unsharp somente no par de canais preto/cyan. Dar um Unsharp geral na foto só aumenta o risco de escancarar à toa os eventuais erros de registro da impressão.

Um fenômeno muito interessante com os retratos de pessoas em CMYK é que as tonalidades da pele costumam se concentrar nos canais magenta e amarelo. Já dissemos que o canal amarelo é indiferente ao Unsharp. Se você aplicar o filtro ao canal magenta, a pele ficará encarquilhada. Por

uma coincidência feliz, as coisas que você mais precisa focar num retrato de gente (cabelos e olhos) ficam nos canais ciano e preto. Portanto, é só dar Unsharp nesses dois canais e deixar intactos os outros dois para manter a pele lisinha.

Quem tem medo do Lab?

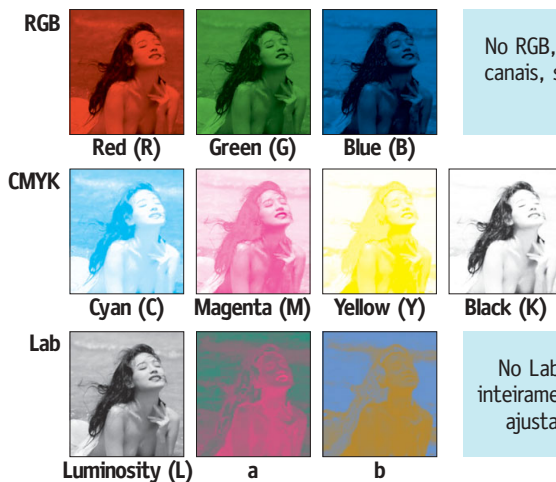
O Lab não serve para dar saída num trabalho, já que se usa RGB para imagens na tela e CMYK para imagens no papel. Mas há um fato que não pode ser ignorado: o Lab é o único modo no qual toda a informação de luminosidade é condensada num só canal. Nos demais modos, a luminosidade é distribuída desigualmente entre os vários canais. Graças a isso, no modo Lab o Unsharp pode salvar imagens pequenas com detalhes finos que, caso fossem “sharpeadas” em RGB ou CMYK, ficariam com bordas artificialmente coloridas. Em Lab, essas mesmas imagens podem receber um Unsharp muito mais forte sem sofrer distorção nas cores.

O roteiro da dica é: passe para o modo Lab (menu Image ► Mode ► Lab Color), mude para o canal de luminosidade (tecle **⌘** **L**), aplique o filtro e volte para o modo em que trabalhava antes (RGB ou CMYK).

Fig. 7: a relação entre os canais nos principais modos revela as suas peculiaridades



Imagem completa



No RGB, a luminosidade é dividida entre os três canais, sendo mais perceptível no verde, menor no vermelho e pouca no azul

No CMYK, a distribuição da luminosidade é desigual, sendo mais forte no ciano e no preto. A proporção de detalhe no preto varia muito

No Lab, a informação de luminosidade reside inteiramente no canal L, o que o torna ideal para ajustar brilho e foco sem danificar as cores

rosto em close de uma pessoa sem que o filtro reforce os poros da pele e os transforme em rugas (figura 7).

Como saber quando parar

Excesso de remédio pode matar o paciente. Aplicar filtros de foco em excesso pode deixar sua imagem pior do que quando ela estava borrada. O

paradoxo é que, se a imagem está sendo tratada para mídia impressa, o monitor do computador pode iludir você. Faça o seguinte: trabalhe com as fotos sempre no seu tamanho e resolução finais, e na vista em 100%. Não precisa usar um zoom maior, porque senão você vai se preocupar à toa com detalhes pequenos demais, que simples-

mente não irão aparecer impressos. As únicas outras vistas de zoom confiáveis são as de 50%, 25% (na qual a imagem na tela costuma ficar com um tamanho próximo ao que terá no papel), 12,5% e 6,25%.

MARIO AV mav@macmania.com.br
Sonha em RGB.

Desenhe sem lápis

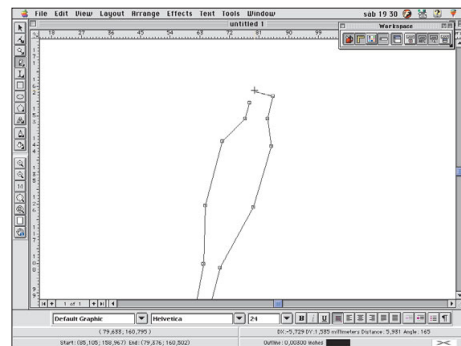
O CorelDRAW pode ser ótimo para ilustração e layout digitais

Esse tal de CorelDRAW sempre foi visto por parte da comunidade gráfica como algo tão ruim que, para ser comercializado, precisa vir acompanhado de brindes – como o Kinder Ovo. A bem da verdade, eu não costumo usá-lo em arte-final ou saída para fotolito, mas o considero um ótimo programa para ilustração e layout. Ao contrário do Illustrator, ele permite que você animalize bitmaps em envelopes e coloque transparências a rodo. Como o mundo não é perfeito, ele não permite *clipping paths* (recortes). No mundo PC, é comum dizer que as versões ímpares do CorelDRAW são melhores que as pares – como nos filmes do Star Trek – mas isso

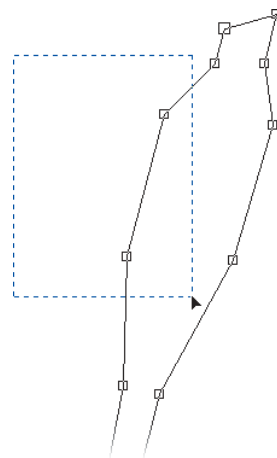
não quer dizer nada para você, macmaníaco, que só pode escolher entre as versões 6.0 e 8.0. Não existem versões intermediárias. O que deve influir na sua escolha é o poder de fogo da sua máquina. Se você possui um Performa ou Power Mac abaixo dos 150 MHz, com 32 MB de RAM, fique com o Corel 6.0. Acima disso, opte pela versão mais nova, que é bem mais estável que a anterior. Para este tutorial, criei uma ilustração simples, utilizando vários dos recursos do programa. Muitos ficaram de fora – como Blend, PowerLine, Extrude – mas ei! Isto é um tutorial, não um seminário! Bem, vamos ao que interessa.

0 passo-a-passo

1 Por pura preferência pessoal, eu uso a ferramenta de desenho livre (Freehand) para desenhar, delineando o formato com segmentos de reta consecutivos:

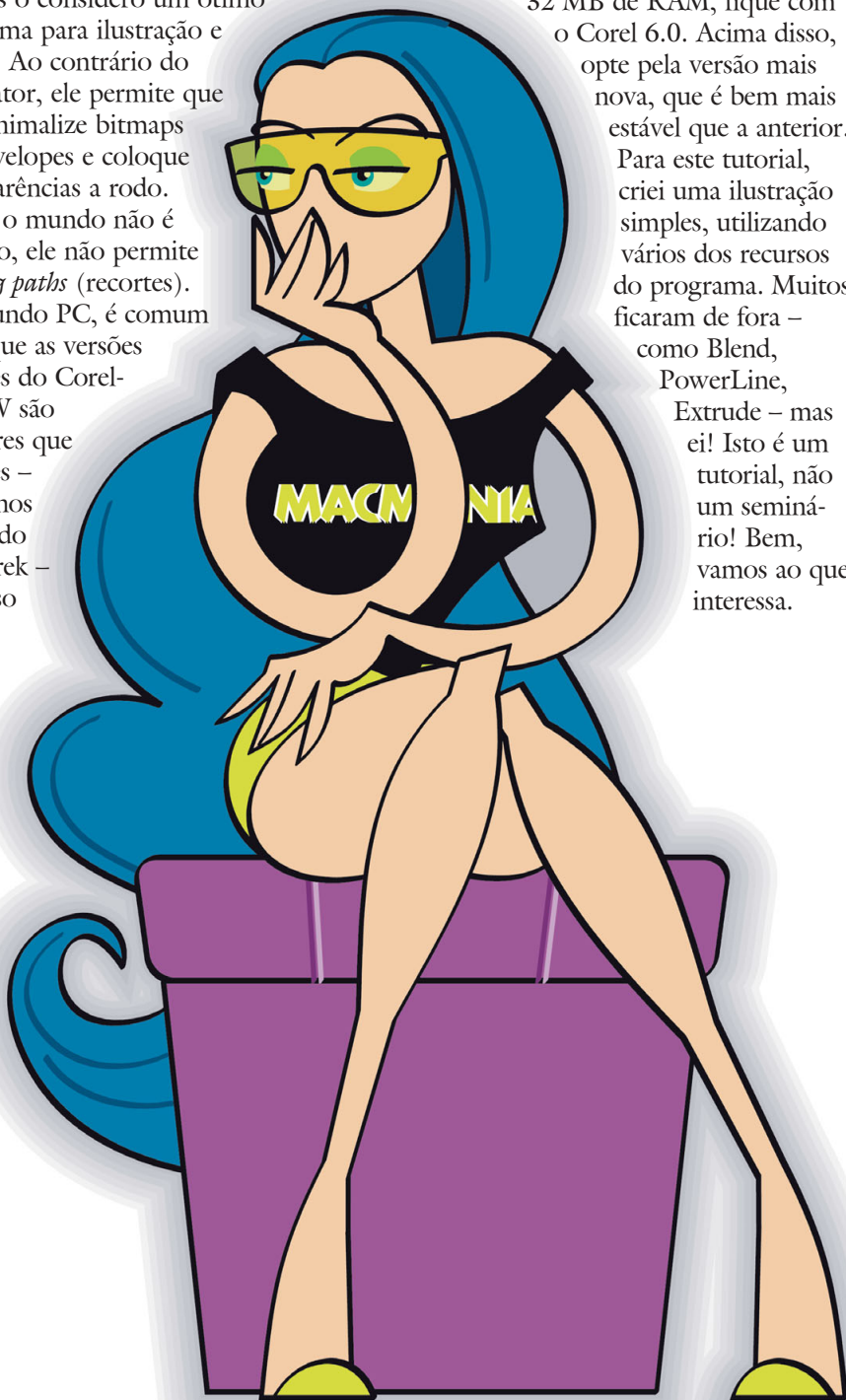
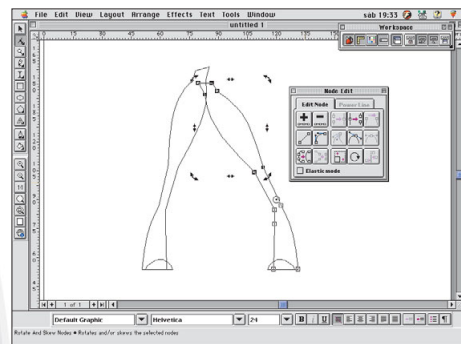


2 Para fazer curvas, seleciono dois (ou mais) nós e os deleto:



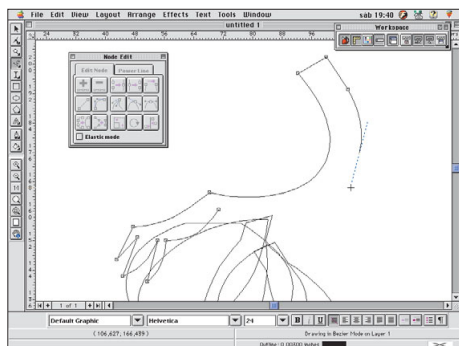
A curva surge acompanhando a posição das retas originais.

3 O CorelDRAW permite que você gire/comprima/expanda apenas alguns dos nós da figura de cada vez:

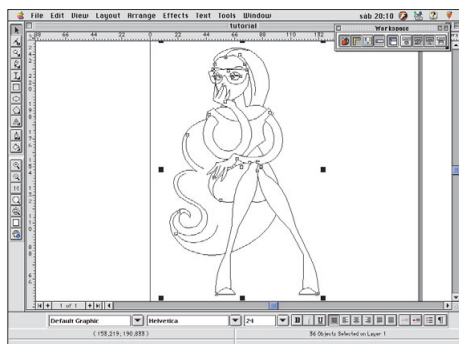


Selecione e dê um duplo-clique em um dos nós e *presto!* Aparecerá uma caixa com as possibilidades de edição. No caso, rodei a perna esquerda da figura, mantendo seu pé na posição original.

4 Obviamente, também é possível fazer segmentos curvos com a ferramenta de curvas Bézier (não me diga!), embora as alças das curvas insistam em ficar alinhadas e obriguem você a reeditá-las para conseguir cantos vivos (como já disse, prefiro a outra ferramenta).

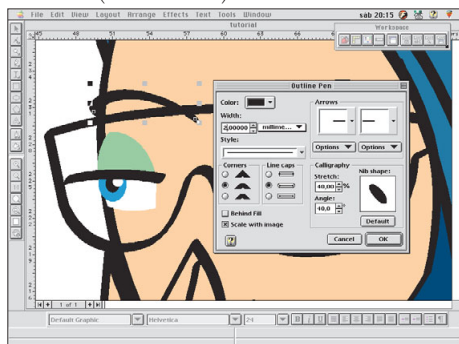


5 Após tudo desenhado, reposicione os objetos em relação um ao outro.



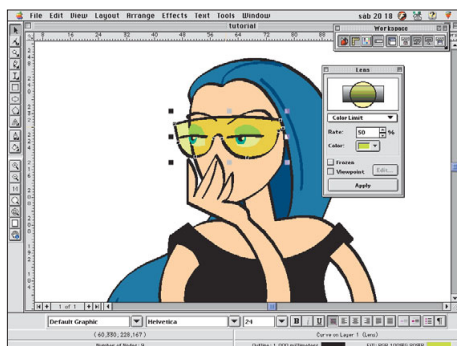
Cada objeto desenhado aparece à frente de seu antecessor, conforme a sequência em que eles foram criados. Reposicionando-os, o cabelo da garota vai para o fundo (**Shift**+**Page Down**), as pernas para a frente (**Shift**+**Page Up**) e assim por diante (para subir ou descer apenas um nível, utilize **⌘** no lugar de **Shift**).

6 Para um efeito caligráfico, controle o formato, a espessura e o ângulo dos *outlines* (contornos):

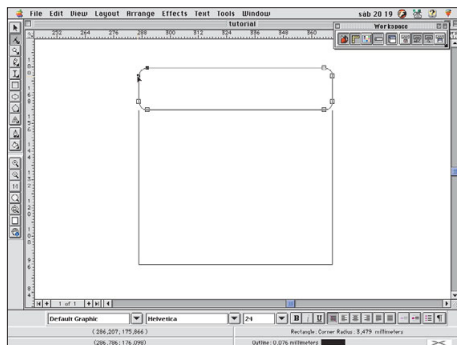


Tome o cuidado de variar os contornos conforme o seu uso na figura, para evitar que o seu traço fique excessivamente homogêneo. Para mudar o estilo de um outline, clique e segure o botão da ferramenta de Outline até surgirem os botões secundários (*flyouts*) e clique o que tem o mesmo ícone da ferramenta. Se fizer isso sem nenhum item selecionado, você poderá estabelecer um estilo básico para os objetos desenhados a partir desse momento.

7 Já com as cores definidas, vamos aos detalhes. Para os óculos cyber-Eliano-Parque, preenchi a figura com uma cor berrante e apliquei o efeito Lens (Lente) (**⌘**+**Shift**+**L**) com Color Limit de 50%. O efeito de transparência também ficaria bom, nesse caso.



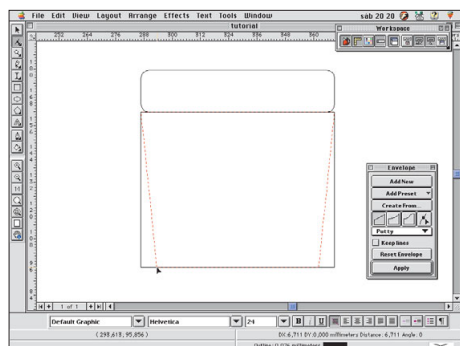
8 Para fazer o puff violeta, criei dois retângulos sobrepostos:



Os cantos arredondados do retângulo superior surgem ao puxar qualquer um dos nós das extremidades da figura.

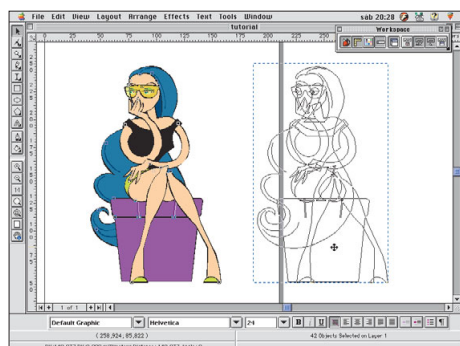
9 No retângulo inferior, apliquei um Envelope (**⌘**+**Shift**+**N**) para torná-lo trapézoidal. Para fazer isso, clique na figura, selecione o envelope desejado na paleta e clique em Add New. Determine o formato final e aplique o efeito.

No caso, puxei uma das extremidades da figura mantendo a tecla **⌘** pressionada, o que faz a extremidade oposta fazer um movimento proporcional em sentido contrário (apertando **Shift**, ela vai na mesma direção).

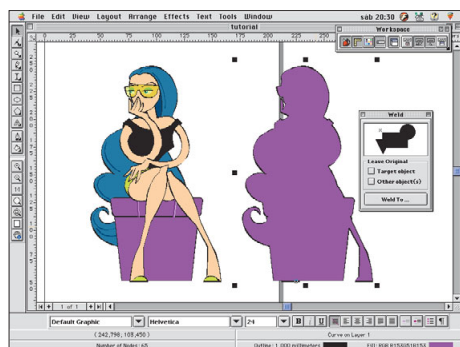


10 Use o mesmo outline para todos os objetos; selecione o comando de menu Edit ► Copy Properties From e selecione a parte da figura a ser “plagiada”.

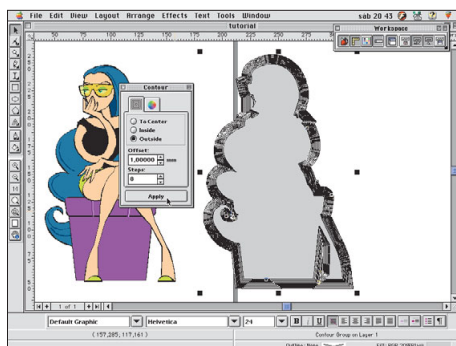
11 A sombra borrada exige várias etapas. Primeiro, duplique o original (⌘D, [Shift]+ ou a tecla + do teclado numérico) e, só por precaução, deixe o clone bem longe do original:



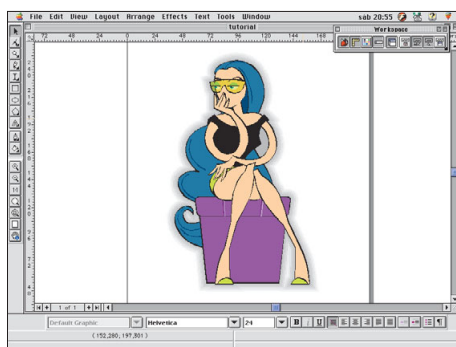
12 Com todos os objetos selecionados – mas não agrupados – aplique o comando Weld (Solda), que está no menu Arrange. Você terá uma máscara do contorno da figura inteira:



13 Sobre essa nova figura, aplique um contorno (⌘[Shift]+C) com vários steps (passos). Tome o cuidado de alterar previamente a cor da figura inicial para um cinza ou algo assim, e a cor do step final (no pequeno círculo multicolorido da caixa de diálogo) para a cor de fundo da ilustração – no caso, branco. O resultado é um blend em tons de cinza. Retire o outline.



14 Arraste a sombra para a figura:

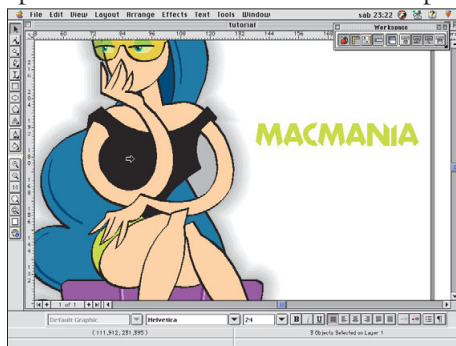


Para certificar-se de que o encaixe será perfeito, habilite a opção Snap to Objects, dentro do menu Layout.

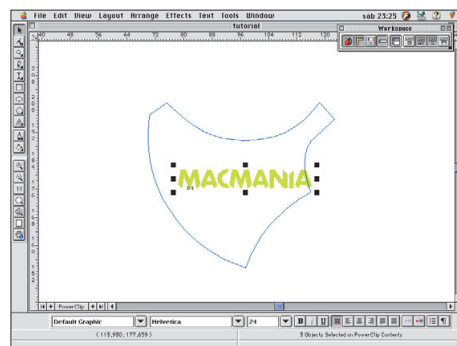
15 Quase pronto. Vamos ao merchandising. Usando como base uma imagem escaneada e salva como JPEG (importei-a com ⌘I), redesenhei no Corel o logo da Macmania (me processem!) com a ferramenta de desenho livre. Para fazer as retas horizontais e verticais, aperte [Shift].



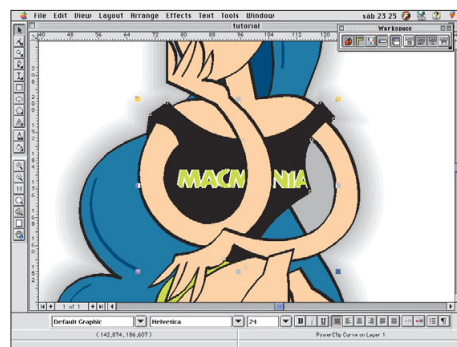
16 Após definir as cores do logo, vou aplicá-lo na camiseta com o PowerClip.



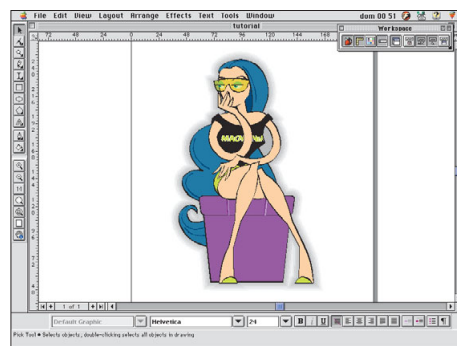
Selecione o objeto a ser aplicado e procure Place Inside Container no menu Effects ► PowerClip. O cursor se torna horizontal. Clique no objeto-destino – no caso, a camiseta – e o logo é inserido. **17** Ainda no menu PowerClip, selecione a opção Edit Contents. O preview mostra apenas o formato do PowerClip (delimitado em azul):



18 Posicione o logo no lugar desejado e selecione Finish Editing This Level no menu PowerClip. Estamos de volta:



19 Com [Shift]+[F1] você tem um preview de todos os objetos desenhados e, com [F9], uma visão Full Screen.



Agora é chegada a hora de chamar a sua mãe para ver que filho talentoso ela tem! **M**

silvio ajr 1ajr@sol.com.br

É designer de embalagens, autor do e-zine Planeta Marrom (<http://members.tripod.com/~planetamarrom>) e acredita na extinção da caixa alta.



Uma visitinha a Steve Wozniak

Se Steve Jobs é o pai da Apple, Woz certamente é a mãe

Para um macmaníaco, ir a Cupertino é o mesmo que um muçulmano ir a Meca... Ao final da De Anza Boulevard, começamos a ver várias maçãs multicoloridas, muito familiares, por todo lugar. Chegamos à sede da Apple. Tirei várias fotos do local, percorremos todo o prédio e arredores, de carro.

A Apple estava fechada, mas consegui entrar no prédio aproveitando uma carona com um grupo de eletricitas. Havia vários iMacs na recepção. Ao lado, a já famosa “lojinha” da Apple,

chamada The Company Store, com produtos, programas, roupas com a griffe Apple e outros badulaques, infelizmente estava fechada.

Após deixar a sede da Apple queimada em minha retina, visitamos mais algumas empresas, como a Sun Microsystems, IBM, Canon e muitas outras.

Cupertino é a imagem do Vale do Silício: grandes empresas por todos os lados, lojas de eletrônica, computadores, cybercafês em cada esquina, sem contar que é um lugar muito agradável, tranquilo e bonito para viver. Final da tarde chegando, e o horário combinado com Steve Wozniak também (eu havia ligado no dia anterior pra marcar a hora). Não deu tempo de percorrer os outros distritos, como Palo Alto, Mountain View, Sunnyvale, Los Altos etc. Ficou para a próxima viagem.

Encontramos o endereço de Mr. Woz em Los Gatos, onde ele literalmente se esconde – sua casa fica no final da última rua de Los Gatos, no alto de uma colina. Chegamos à casa, mas ele não estava. Havia um Acura NSX estacionado. De repente, ouvimos um carro chegando: era ele, num Hummer!

Steve é um cara hipersimpático e humilde. Seus quilinhos a mais e aquela barba “marca registrada” o tornam uma figura inconfundível. Após os cumprimentos, entramos em seu home office. Ele mora em outra casa em Los Gatos. A casa onde estávamos serve como sua escola e escritório. A casa é totalmente automatizada, cheia de iMacs e 20th Anniversary Macs por todo lado. Inúmeras fotos de Woz em diversos momentos de sua vida decoram as paredes. Woz é fã de arcades e naquela casa

havia uma sala cheia de raridades, um verdadeiro museu do fliperama: Joust, Defender, Pac-Man, Breakout (que ele mesmo programou para a Atari) etc. Havia várias máquinas de pinball antigas, também. Steve mostrou todo o lugar e depois fomos para a sala bater um papo (ele estava um pouco apressado).

Atualmente, Woz continua trabalhando como professor de informática para alunos da 5ª à 8ª série, em escolas do distrito de Los Gatos. Ele

não é registrado e nem recebe salário. Faz esse trabalho porque gosta, desde 1990. Todo verão ele dá aulas em sua garagem superequipada, na mesma casa onde estávamos. Em determinados verões, chegou a ter 22 alunos. A casa também é sede da Unuson, companhia que Woz fundou nos anos 80, na qual produziu dois festivais de rock (que até contaram com a

participação do Van Halen). Atualmente, a Unuson é uma entidade filantrópica que visa dar suporte a escolas da região, treinando professores e doando laboratórios de informática inteiros para elas. Na casa também fica o servidor Web da Unuson (www.woz.org) e uma webcam onde (com sorte) você pode ver Woz trabalhando, jogando, ensinando ou brincando com sua cadela Sophie (<http://wozcam.woz.org>).

Woz tem seis filhos e está em seu terceiro casamento. Seu filho mais velho estuda Língua Portuguesa e já esteve no Brasil.

Woz falou com orgulho dos bons tempos do início da informática, quando o hobby de projetar computadores e escrever programas era uma paixão entre os geeks da época. O Apple I, disse ele, foi feito por pura diversão. Foi Steve Jobs que levou adiante o projeto de iniciar uma empresa (e dar o pontapé inicial na indústria de informática como a conhecemos hoje).

“Eu não estava interessado em iniciar uma empresa. Eu queria na época apenas continuar fazendo meus projetos de hardware e software. Eu tinha um emprego seguro na HP e não queria deixá-lo”. Por insistência de amigos, familiares e de Jobs, Woz deixou a HP e fundou a Apple. Tempos depois, por diversos motivos, ele saiu da empresa, terminou seus estudos, ini-

ciou outras atividades e pôs em prática seu sonho: ser professor. Woz ainda é registrado como “empregado número 0001” da Apple, recebendo um salário anual.

Ele não quis comentar nada sobre Steve Jobs, John Sculley, Michael Spindler, Gil Amelio, Microsoft e assuntos correlatos, preferindo se ater ao período em que atuou como um dos maiores impulsionadores da computação pessoal, no final dos anos 70 e começo dos 80.

Macmania - Por que a Apple deixou proliferar o mercado de clones de Apple II no Brasil, mas fez de tudo para reprimir o clone de Mac brasileiro, o Unicon?

Woz - O mercado sul-americano era tão insignificante para a Apple que simplesmente não dávamos bola para os clones de Apple II. Na época do Mac 512, eu não estava mais tão ligado à Apple, mas eu me lembro desse episódio. Foi um maravilhoso trabalho de engenharia reversa. O problema foi a ROM. Ela era copyright da Apple e eles a copiaram, por isso tivemos que intervir no caso. Não havia nenhum problema legal com relação ao hardware.

Macmania - Você teve experiências com outras plataformas, além da Apple?

Woz - De todos os micros, fora os da Apple, o de que mais gosto é o Amiga. Conheci Jay Miner (criador do Amiga) pessoalmente. Também conheci Sir Clive Sinclair (inventor da calculadora de bolso e criador do micro Sinclair), numa conferência. Acho que ele foi um gênio, uma dos maiores benfeitores da informática de todos os tempos.

Macmania - Outro micro que fez bastante sucesso no Brasil nessa época foi o MSX. Você chegou a ter contato com ele?

Woz - O MSX foi um conceito incrível. As características do hardware eram bastante avançadas para aquela época. Eu, particularmente, preferia o Apple II (risos). Infelizmente, o

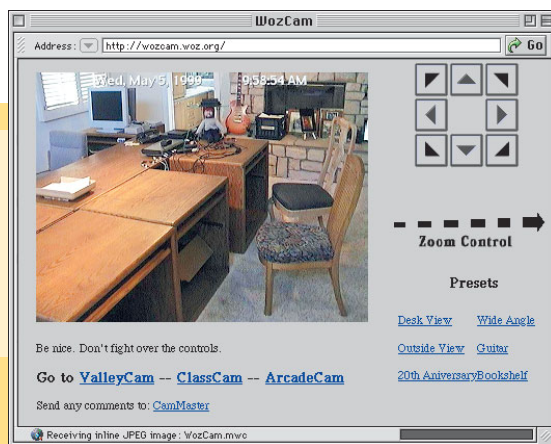


“A Apple deveria investir mais na área educacional”



Woz e o seu feliz entrevistador

Tente flagrar o mestre em seu trabalho com a WozCam! Existem várias vistas e é possível controlar a posição da câmera. Quem sabe você consegue uma foto do homem (abaixo), mas é mais provável que ache o escritório vazio (ao lado)



MSX não pegou aqui nos EUA. Eu tive a oportunidade de ver modelos da Yamaha e da Spectravideo, mas não tive um contato mais profundo com eles. Só sei que foram muito populares em vários países.

Macmania - Qual computador você mais gostou de desenvolver?

Woz - Até hoje uso meu Apple IIgs em casa. O IIgs talvez seja o computador de que eu mais tenho orgulho entre todos os fabricados pela Apple. Se você visitar qualquer escola pública aqui nos EUA, vai encontrar dezenas de IIgs espalhados por elas. Na minha casa possuo alguns modelos da linhagem Apple II. Mas sugiro, para os que gostam do assunto, visitar o Museu do Computador de San Jose, que foi inaugurado recentemente e para o qual até doei alguns equipamentos.

Macmania - E PCs? Você tem utilizado o Windows?

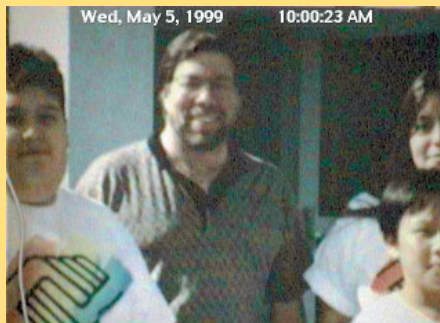
Woz - Não sou muito fã da plataforma Wintel. Na verdade, estou meio por fora do que acontece no mercado.

Macmania - Você ainda é amigo de Steve Jobs?

Woz - Não temos mais tanto contato como antigamente.

Macmania - Qual é a sua opinião sobre o futuro da Apple?

Woz - Acho que a Apple está no rumo certo, finalmente. Após um período no qual até mesmo



a qualidade dos produtos deixou a desejar, agora eles estão no foco. Qualidade em primeiro lugar, respeito ao consumidor, produtos inovadores etc. Apenas acho que a Apple devia investir mais no mercado educacional, pois corre o risco de perder essa área que domina. Quando era conselheiro na administração de Amelio, era sempre esse assunto que eu colocava em pauta.

Após a conversa na sala, ele pediu desculpas, mas tinha outro compromisso. Nos despedimos, tirei uma foto com ele e fomos embora. O nevoeiro já tomava conta da freeway... **M**

EDUARDO LOOS loos@zaz.com.br

É cirurgião-dentista em Brusque (SC) e colecionador de micros e videogames antigos, como Macintosh, Amiga, MSX, C64, Spectrum, ZX81, TRS-Color, TRS-80, Apple II etc.

*Colaborou **Carlos Witte**

Quem é Steve Wozniak?

Talvez a figura mais importante na história da Apple, Wozniak, ou simplesmente "Woz" (apelido inspirado no "Mágico de Oz", dado talvez por causa da magia e do romance na história do Apple I e II) foi o sujeito que criou o projeto do Apple II. Ele ia bem na Apple até 1981, quando sofreu um acidente de avião e teve de afastar-se da empresa. Ao retornar mais tarde, viu que Jobs esquecera o Apple II e iniciara sozinho a concepção de um novo computador: o Macintosh.

Woz decidiu então deixar a empresa, sentindo que Jobs queria fazer sua performance solo. Na saída, deu de presente para funcionários todas as suas ações da Apple. Wozniak uniu-se a um sócio para formar a TecForce, uma empresa que tinha entre seus projetos robôs, programas de televisão, trilhas sonoras etc. Depois se envolveu na organização de eventos, shows de rock e projetos de computação na escola. Finalmente, retornou à Apple como conselheiro.

Raio, falta de luz e oscilação de energia são inimigos naturais de seu Mac e, principalmente, do trabalho que você faz nele. São incontáveis os casos de pessoas que perderam todo o trabalho que levou horas para ser feito porque a luz acabou e simplesmente esqueceram de salvar o documento enquanto era possível. Casos ainda mais desastrosos são aqueles em que tudo está bonitinho no seu lugar e — súbito — um raio cai nas proximidades e a placa-mãe, porta serial ou o próprio modem é fulminado pela descarga de energia que veio pela rede elétrica.

Tudo acontece por um motivo muito simples: seu Mac precisa estar ligado à corrente elétrica para viver (a menos que você use um PowerBook apenas com a bateria). Porém, de modo geral, a infra-estrutura que faz chegar a força elétrica até a sua casa é bem precária aqui no Brasil, e o blecaute recentemente ocorrido em metade do país só comprova esse fato. E então, o que você vai fazer para proteger seu Mac contra essas ameaças? Primeira atitude a tomar: descole um no-break.

Note bem que estamos falando de no-breaks e não de estabilizadores ou filtros de linha. Você não sabe diferenciar uns dos outros? Muito bem, vamos ver exatamente o que cada um desses apetrechos faz.

Filtro de linha

O filtro de linha é, basicamente, uma extensão com um fusível acoplado, que oferece uma proteção mínima. No caso de ocorrer um pico de energia, o fusível queima e corta a corrente elétrica, evitando que algum dano seja causado ao equipamento plugado no filtro. No entanto, se esse pico for muito grande, o fusível pode não ser suficiente para evitar o desastre.

Em uma cidade como São Paulo, a tensão nominal é de 127 volts (embora o costume seja falar em 110 V). Só que as oscilações da rede costumam ser bem grandes. Entre as 17 h e as 20 h, ou seja, na hora do rush, a rede pode cair a cerca de 100 volts. Contra essa queda de tensão, o filtro de linha nada pode fazer. Como os Macs e a maioria dos periféricos que conectamos a eles são projetados para linhas mais estáveis, é bem provável que eles se desliguem sozinhos caso aconteça uma queda dessas.

Estabilizador

É nesse ponto que entra o estabilizador. A sua função é manter a rede elétrica com o mínimo de oscilações possível. Assim, se a voltagem cai ou sobe, ele age para corrigi-la. Em geral, os estabilizadores corrigem variações de 15% para mais ou para menos. Em muitas localidades isso pode não ser suficiente, pois as variações podem chegar a 25% ou mais. Além disso, não resolve nada no caso de faltar luz.

No-break

O no-break é o equipamento que possibilita o funcionamento, por um tempo determinado,

de seu computador ou qualquer outro aparelho no caso de falta de luz. As baterias de um no-break podem agüentar de cinco minutos até quatro horas, dependendo do modelo e do tipo de aplicação. Para os usuários comuns, que só querem poder salvar seus arquivos no momento da queda de energia, os no-breaks que oferecem autonomia de 5 a 15 minutos são mais do que suficientes.

Existem basicamente duas categorias de no-breaks: offline (ou interativo) e online. No primeiro caso, existe um tempo de comutação, ou seja, durante a queda de energia existe um intervalo de tempo até que as baterias passem a oferecer a energia necessária para manter o equipamento funcionando. Para que um no-break offline seja eficaz, esse tempo de comutação deve ser de, no máximo, 8 milissegundos, porque os computadores desktop e impressoras atuais trabalham com fontes chaveadas, que podem ficar até 8 ms sem energia da rede. Se o intervalo for maior do que isso, há grandes chances de seu Mac desligar.

Os no-breaks online não possuem esse tempo de comutação, oferecendo a segurança de que sua ação será instantânea no caso de falta de energia. No entanto, seu custo é três a dez vezes maior que o dos offline. Eles são mais indicados para aplicações que não podem parar de jeito nenhum.

Considerações importantes

Na hora de comprar um no-break, observe as seguintes características do produto:

- **Autonomia da bateria:** se você quer um no-break apenas para ter tempo de salvar seus arquivos e desligar seu Mac no caso de falta de luz, cinco a 15 minutos serão mais do que suficientes. Entretanto, se o seu computador costuma ficar sozinho por muito tempo enquanto está ligado, é bom que a autonomia seja maior.
- **Potência:** a medida de potência de um no-break é o VA. Quanto maior for sua potência, maior a quantidade de equipamentos que



A família de no-breaks μ SV da SMS tem display de cristal líquido e visual simpático

poderão estar conectados a ele. Em geral, o Mac requer cerca de 200 VA. Os modelos mais baratos de no-break têm 500 VA, o que é suficiente para agüentar um computador com todos os periféricos mais usuais (scanner, impressora e um drive externo). Dá até para ligar dois micros, se não houver muitos dispositivos conectados. Caso contrário (ou se tiver um monitor de 19" ou maior), comece a pensar num modelo de 1 KVA ou mais.

•**Estabilizado:** no Brasil é fundamental também que o no-break seja estabilizado. Caso contrário, ele vai acionar a bateria com qualquer variação acima ou abaixo de 10% e, conseqüentemente, oferecer menos autonomia na hora que ela realmente for necessária. Por isso, dê preferência aos no-breaks com estabilizador de voltagem integrado.

•**Inteligente:** muitos no-breaks são "inteligentes", pois vêm com um software capaz de fechar suas aplicações e até dar shutdown no computador. A má notícia é que quase nenhuma marca aqui no Brasil tem uma versão para Mac, mostrando que a maioria dos fabricantes nem toma conhecimento da plataforma e de seus usuários.

•**Proteção de linha telefônica:** no caso de uma descarga de energia seu modem corre perigo, porque as linhas telefônicas também conduzem corrente elétrica. Os casos de usuários que perderam seus modems por causa disso são muitos. Assim, verifique se o no-break inclui proteção para linha telefônica.

•**Mudança de voltagem de entrada/saída:** seletores de voltagem são importantes para preservar o investimento. No Brasil, existem diferentes padrões de voltagem (110 V, 127 V, 220 V e até 360 V). Desse modo, se você tiver que mudar o no-break para outra localidade com diferente voltagem, será possível aproveitar o mesmo equipamento. Tome cuidado em especial se sua região usa 127 V e não 110 V, pois o no-break terá que ter claramente a informação de que possui seleção de entrada específica para a sua voltagem.

•**Nacional x importado:** não compre um no-break apenas pelo fato de ser importado. Importado não quer dizer que ele seja melhor que os nacionais. Um no-break fabricado nos EUA é projetado pensando na rede elétrica norte-americana, que é muito mais está-



Back-UPS 500, o único com software para Mac

vel do que as nossas. Se você ligá-lo na sua tomada, ele provavelmente vai emitir alertas e acionar a bateria várias vezes ao dia, devido às grandes oscilações da corrente elétrica. Os fabricantes nacionais, por sua vez, já pensam nisso na hora de projetar seus produtos e oferecem um equipamento muito mais adequado à realidade brasileira. De qualquer maneira, isso não é regra: existem bons no-breaks importados no mercado.

•**Suporte e garantia:** Como tudo o que se compra, verifique o tempo de garantia, qualidade dos manuais, o suporte e a rede de assistência técnica oferecida com o produto.

Qual no-break eu compro?

Vejamos alguns dos principais produtos à disposição no mercado. Entre os principais fabricantes está a BST, que possui uma vasta linha de no-breaks. Um dos modelos mais baratos é o Three Power 600, com potências de 400 VA até 3 KVA. Ele é estabilizado, possui duplo filtro de linha e seletor trivolt de entrada (110 V, 127 V e 220 V). Mesmo assim, o produto traz um sistema "non-error", que desliga o equipamento automaticamente se ele for ligado na tensão



Engetron Jr.:
pequeno e eficiente

Raios duplos! Raios triplos!

Por melhor que seja o seu no-break, você não estará 100% protegido contra raios e descargas elétricas. A melhor forma de proteção para esses fenômenos é o aterramento da rede elétrica que vai ser utilizada para seu computador e tudo mais que o acompanha. O fio-terra é algo que não faz parte da estranha realidade do brasileiro, a despeito de ser algo fundamental para a proteção de qualquer aparelho que se ligue na tomada.

Um aterramento feito corretamente vai permitir que a descarga elétrica tenha um ponto de escape, a terra. Afinal, é a diferença entre potencial elétrico entre o solo e as nuvens que atrai os elétrons para o chão. Se uma tomada não tiver aterrada, a energia que iria para a terra irá diretamente para o equipamento eletrônico conectado à tomada.

Não basta apenas ter a rede elétrica aterrada. Seu computador, impressora e tudo mais também têm que ter um fio-terra. É exatamente para isso que serve o conector de três pinos (fase, neutro e terra).

Não, não é frescura. Por isso, não tire o terceiro pino que vem na ponta do fio de força de seu aparelho; é ele que permitirá o seu aterramento.

Ao contrário do que muitos pensam, aterrar uma rede de energia não significa ligar o fio-terra num pedaço de metal qualquer,

e muito menos enterrar o fio na terra. Na verdade, um aterramento malfeito é mais perigoso do que não tê-lo. Para realizar um aterramento decente, você vai precisar de um eletricitista competente e que entenda desse assunto, pois, acredite, muitos profissionais apenas acham que sabem o que é aterrar a rede elétrica.

Veja abaixo algumas dicas que vão permitir identificar quando um aterramento foi bem executado:

1 As normas de projeto atuais exigem que as caixas de luz de prédios e residências sejam aterradas. No entanto, esse aterramento não pode ser o mesmo das tomadas da residência ou escritório.

2 O aterramento das tomadas exige que o fio-terra esteja conectado a uma barra de cobre de três metros, fincada completamente dentro do solo.

3 O local onde a barra de cobre estiver enterrada deverá ter um raio de três metros de solo para permitir a descarga de eletricidade. Não é recomendado que ela se encontre num barranco.

4 Do nível do solo até o começo da barra, deve haver um pequeno buraco com cerca de 60 cm³. Essa é a chamada caixa de inspeção.

5 O solo deve, de preferência, ser tratado com sal grosso, carvão e gel de aterramento, para melhorar sua condutividade.

Onde encontrar

BST: (011) 3662-0545

Engetron: (031) 351-9973

SMS: (011) 745-7000

Advanced: (011) 837-9687

errada. O Three Power 600 custa R\$ 351.

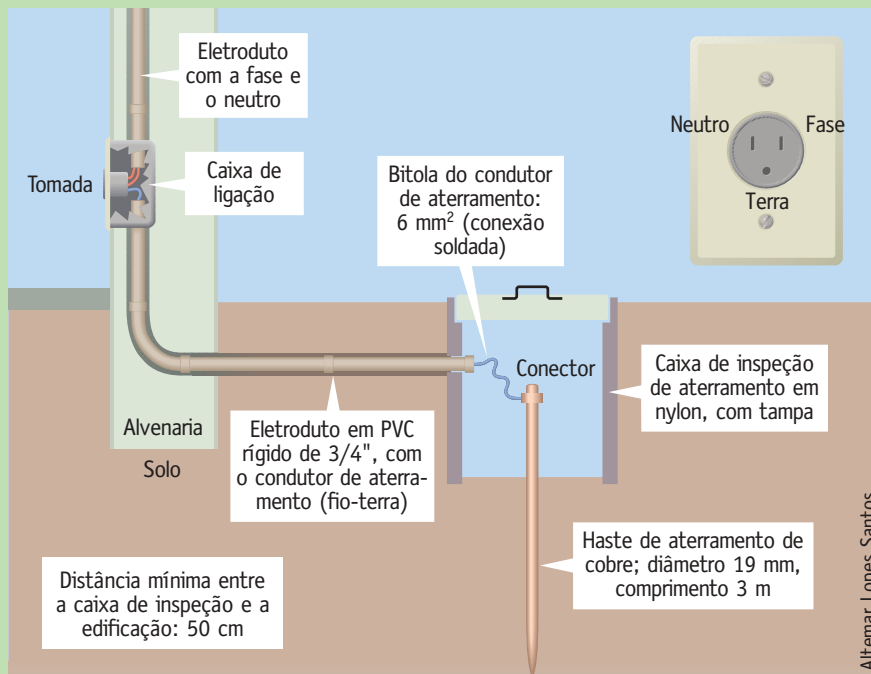
Já a SMS possui a família μ SV, que traz display de cristal líquido para informar em tempo real o estado da rede elétrica e o consumo máximo na saída (carga), além de alertar o usuário em caso de sobrecarga, entre outras coisas. Os modelos vão de 600 VA até 3 KVA, com autônias que variam de 15 a 45 minutos, e trazem controle remoto e proteção para linhas telefônicas.

A Engetron, por sua vez, lançou recentemente o **Engetron Jr.**, um no-break on-line com potência de 610 VA e autonomia de 15 minutos, que pode ser expandida para até 6 horas. Ele também faz um auto-teste – com periodicidade definida pelo usuário – para checar o estado da bateria. Infelizmente, o software de shutdown automático não funciona em Mac. O preço é R\$ 349.

Um dos menores no-breaks do mercado é o **Office CE 250**, da Advanced, que tem potência de 250 VA, autonomia de até 5 minutos, filtro de linha incorporado, proteção de linha telefônica e pode ser colocado até na parede. O produto custa R\$ 215. A empresa também oferece o **ADV Pro 650**, de R\$ 415, que tem potência de 650 VA e autonomia de até 30 minutos.

A APC é atualmente a única empresa, no Brasil, que já tem no-breaks prontos para se conectar a um Mac. O **Back-UPS 500**, por exemplo, já traz uma porta serial de Mac. Ele oferece 500 VA de potência e autonomia média de 15 a 20 minutos. Custando R\$ 269, oferece ainda proteção de fax/modem, botão frontal para teste da bateria, indicador de falha na fiação e baterias *hot-swap*, que podem ser trocadas pelo próprio usuário e com o equipamento ligado. Para quem quer modelos mais potentes, a APC oferece o **Smart UPS** nos modelos de 700 VA e 1 KVA, que custam R\$ 850 e R\$ 1250, respectivamente.

No entanto, nenhum modelo da APC vem com o software de gerenciamento para Macintosh em seu bundle. Quem quiser um software do tipo pode adquirir o **PowerChute Plus** para Mac, através de um revendedor da APC. O PowerChute Plus faz o desligamento automático, relatórios de eventos como oscilações na rede elétrica e monitora o no-break para ver se está online ou usando a bateria. No caso de queda de tensão ou apagão, o PowerChute Plus salva todos os arquivos e desliga o Mac. Assim que a energia retorna, ele liga a máquina novamente. **M**



Fonte: Altemar Lopes Santos



QuickTime 4 em várias máquinas



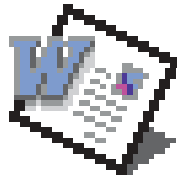
O QuickTime 4 (ver nota em *Tid Bits*) tem um sistema de download sensacional, que baixa os

arquivos do site da Apple e os instala automaticamente no seu disco. Mas e quando você quer instalar o bicho em mais de uma máquina, o que fazer? Conectar cada Mac na Internet para baixar de 2 a 6 MB não é uma boa idéia. O jeito certo é copiar o instalador e um arquivo chamado QuickTime Install Cache, que a instalação cria e guarda na pasta do QuickTime. Aí é só arrastar o cache para cima do instalador.



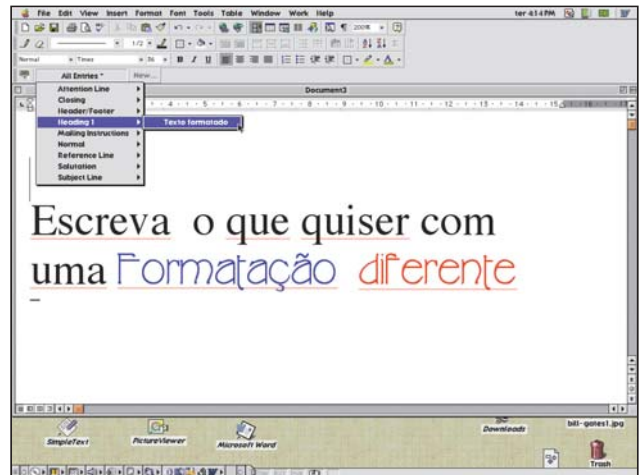
Criar uma cópia do arquivo de cache do QuickTime permite instalar o programa em mais máquinas

Formatação automática no Word 98



Não são muitos usuários de Word 98 que sabem as várias funcionalidades do recurso AutoText, além do fato de poder escrever “quart” e expandir para “quarta-feira” apenas pressionado a tecla **Enter**. O AutoText é capaz de fazer bem mais do que isso. Você sabia, por exemplo, que os campos do AutoText podem

incluir também a formatação de palavras? Tudo o que você precisa fazer é digitar o texto que quiser no Word, formatá-lo do modo que quiser – fontes, estilos, tamanhos, alinhamentos e cores, todos misturados –, selecioná-lo e escolher a opção New no menu hierárquico do AutoText (que está no item Insert do menu principal). Dê um nome para esse recém-criado campo do AutoText e clique OK. Na próxima vez que você digitar o nome desse campo, o texto referente aparecerá no documento com a formatação previamente determinada.

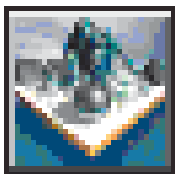


O AutoText do Word 98 permite incluir palavras com qualquer formatação

Elimine o atraso do startup

Quem tem um Mac com ROM na RAM pode ter notado que, depois de algum tempo, seu computador leva um tempo maior até começar o startup – uma dupla de pastas piscantes aparece na tela antes que o Mac inicie a marcha dos ícones. Isso acontece depois que você reseteu a PRAM do Mac ou instalou o iMac Firmware Update 1.0. Para eliminar esse atraso, basta abrir o painel de controle Startup Disk e clicar no drive interno, mesmo que já esteja selecionado.

Movendo as paletes do Bryce 3D



Se você quer bagunçar, ou melhor, personalizar o Bryce 3D, é só pressionar a

Barra de Espaço e mover qualquer uma das paletes. Para voltar tudo como era antes, selecione Reset Palettes no menu Edit.

Você pode abrir todas as paletes do Bryce 3D e organizá-las como quiser



AppleWorks no iMac

Os usuários de iMac que tentarem instalar o AppleWorks depois de “bootar” a partir do CD iMac Software Install vão descobrir que um erro ocorre logo depois que o arquivo AppleWorks Help Files é instalado. Esse erro indica que o hard disk está travado (“locked”) e a instalação não pode prosseguir. Na verdade, esse erro não é um erro. Quando o boot é feito a partir do CD, o System Folder ativo realmente está trancado (já que não se pode editar arquivos em um CD, que é uma mídia não-regravável), impossibilitando a instalação nessa pasta. Para instalar o AppleWorks corretamente, você tem que primeiro restartar a partir do HD de seu iMac.



Conversando pelo infravermelho

Conecte seu Palm ao iMac Bondi blue

Uma boa notícia para os usuários do iMac *Bondi blue* que possuem um Palm III (ou um modelo mais recente com capacidade de transmissão de dados por infravermelho) é que se pode fazer o HotSync do Palm com o iMac pela porta IrDA. Para isso, é preciso obter a versão final do **Palm MacPac 2**, o software de conexão do Palm com o Macintosh. Nele você encontra algumas extensões que habilitam o HotSync via infravermelho, acabando com o problema de quem não tinha como conectar o *cradle* (berço) do Palm, que só possui uma conexão serial.

Detalhe: essas extensões não são instaladas na instalação padrão do MacPac; é preciso abrir a pasta *Palm Extras* para instalá-las manualmente no Palm. Para isso, você precisará fazer um HotSync prévio, com o *cradle* ligado a um Mac com porta serial. Os arquivos necessários estão localizados na pasta *IrDA Files*, onde se encontram arquivos para serem instalados na pasta *Extensions* do iMac e no Palm III. Uma vez executados os procedimentos necessários (*veja adiante*), o HotSync rola tranquilo pelo infravermelho, em uma velocidade comparável à atingida pela porta serial (às vezes parece até mais rápido). O HotSync via infravermelho também pode ser executado em PowerBooks com porta IrDA. É uma pena que os novos iMacs coloridos tenham perdido a porta de infravermelho. O jeito com eles é apelar para um adaptador serial/USB.

Como fazer HotSync via IrDA

- 1 Instale o MacPac versão 2 no iMac.
- 2 Remova os arquivos *IrDA Tool*, *IrDA Lib* e *IrLanScannerPPC* da pasta *Extensions* (você pode salvar esses arquivos em outro lugar, por segurança). Faça o drag and drop dos quatro arquivos localizados na pasta *Install in Your System Folder* para a pasta *Extensions* e restarte o iMac. Essas versões (2.0) são mais recentes que as instaladas pelo Mac OS 8.5.
- 3 Coloque o Palm III no berçinho, ligado pela porta serial a um Mac com o MacPac instalado.

4 Rode o HotSync Manager.

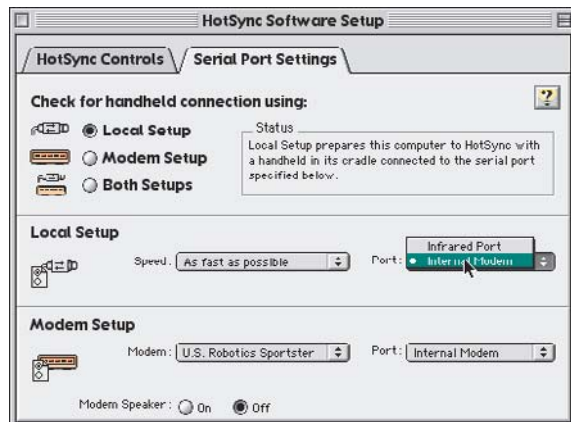
5 Escolha *Install* no menu *HotSync*.

6 Arraste a pasta *Install on Tour Palm III Handheld* para a lista. O HotSync Manager seleciona automaticamente os arquivos que podem ser instalados em seu Palm. Faça um HotSync para instalar os arquivos no Palm III.

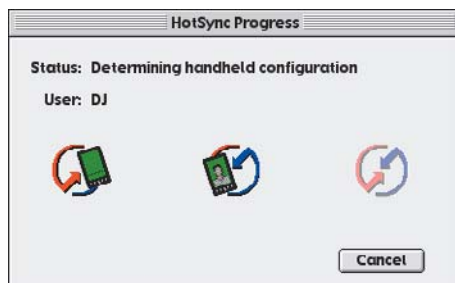
7 Volte ao iMac. Abra o HotSync Manager e clique na abinha *Serial Port Settings*.

Se você instalou propriamente as extensões no sistema, deverá ver *Infrared Port* como uma nova opção no menu *pull-down Port*. Selecione esse item.

8 No Palm III, aperte o ícone *Prefs* e selecione o menu *Serial/IR* e a porta *Serial via Infrared*. Retorne para a janela *Applications* e selecione a aplicação *HotSync*.



9 Aponte o Palm III na direção da porta IrDA do iMac, selecione *Local Sync* e pronto! Seus arquivos começarão a ser transferidos pelo infravermelho. **M**



DEJANIR DE CASTRO

É o feliz proprietário de um iMac e de um Palm III.

Palm adere às cores do iMac



A 3Com fabricante dos micros de mão Palm, entrou na última moda lançando gabinetes coloridos para os modelos *PalmPilot*, *Palm III* e *IIIx*. Além das cinco cores transparentes do iMac, existe a opção de um gabinete incolor e oito cores sólidas, totalizando 14 cores. A decoração do seu Palm só estará disponível a partir de junho, custando US\$ 34,95. Infelizmente, aqui no Brasil só pedindo pela Internet e somando US\$ 25 de envio. Depois é só esperar a chegada dos cases coloridos confortavelmente em sua casa, sem contar os impostos. Ah, mais um detalhe: a capinha dos modelos *III* e *IIIx* custa US\$ 10 adicionais.

3Com: www.palmcolors.com

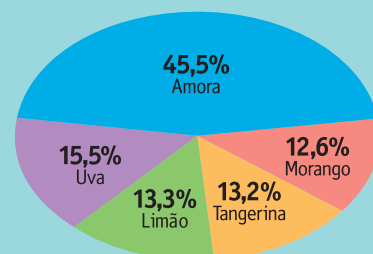
Mais uma revisão do iMac

Depois do sucesso dos iMacs coloridos, a Apple lançou no final de abril (nos Estados Unidos) uma nova leva de iMacs, conhecida como *Revision D*. Sua maior novidade é o novo processador de 333 MHz. O upgrade inesperado faz parte de uma estratégia para não deixar o iMac perder mercado para os PCs com o novo processador da Intel, o Celeron de 433 MHz. Tirando o processador mais rápido, os novos iMacs continuam iguais aos lançados em janeiro (32 MB de RAM, 6 GB de HD, 512 KB de cache, modem de 56 kbps etc.). O preço também continua o mesmo.

A Apple ainda não tem previsão de quando os iMacs *Rev. D* chegarão ao Brasil.

Qual é a sua cor de iMac favorita?

Veja abaixo o resultado final da votação dos leitores no site da Macmania. Foram computados 2.325 votos de março a maio. A preferência nacional é azul: deu amora disparado, seguido de uva, limão, tangerina e morango.



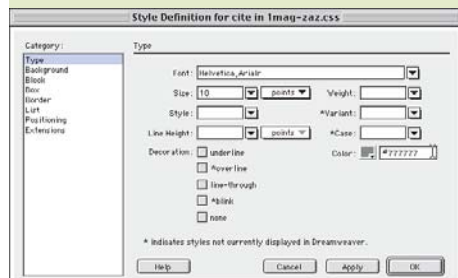


Se você já passou daquela fase de aprender o básico de HTML (aquele conhecimento suficiente para fazer a Fulano's Homepage) e decidiu que quer mesmo investir em Web design, com certeza vai cair num desses dois programas: Adobe GoLive 4.0 ou Macromedia Dreamweaver 2.0.1. É claro que sempre vão existir aqueles que dizem que bom mesmo é fazer HTML na unha, usando um processador de texto como o BBEdit ou até mesmo o SimpleText. Mas a verdade é que, na hora de criar um design, dar uma cara pro seu site, uma ferramenta visual ajuda bastante. Além dos dois programas analisados aqui, existem dezenas de outras opções, como Fusion, FrontPage, PageSpinner e PageMill. Mas esses programas acabaram não sendo levados muito a sério pelos profissionais da área, por apresentarem algumas idiossincrasias na hora de construir páginas ou porque não tinham funções suficientemente profissionais. Como acontece na guerra dos browsers (Explorer x Netscape), cada um tem suas vantagens e desvantagens, o que impossibilita que se escolha um deles com convicção.

Adobe GoLive

Recentemente adquirido pela Adobe, o GoLive é o que poderíamos chamar de um programa genuinamente Macintosh, pois utiliza intensivamente os recursos específicos do Mac OS. A versão atual, 4.0, vai ser a primeira para a Windows (prevista para sair até o final de junho). Além de ter uma interface bonitinha, o GoLive utiliza recursos sofisticados como o Navigation Services do Mac OS 8.5 e compatibilidade com

Fazer style sheets em cascata (CSS) no Dreamweaver é bico



O modo de edição source do Dreamweaver tem um botão para acessar o BBEdit direto da janela



A guerra dos editores visuais de HTML

Qual é o melhor para você: GoLive ou Dreamweaver?



Torçamos para que a Adobe resista a fazer uma daquelas "reformulações" na interface do recém-adquirido GoLive



O Dreamweaver tem ícone e visual tão malucos como os dos demais programas da Macromedia, mas funciona

ColorSync e WebObjects, e traz os mesmos atalhos do Finder para as funções mais comuns, como deletar arquivos e abrir e fechar pastas no modo de lista. E tem uma implementação completa do drag and drop.

Ele possui algumas ferramentas bastante originais para design do layout. Seu grid superpreciso, com guias e réguas, permite que você posicione imagens, textos, applets Java e tudo mais da forma que mais lhe agrada, gerando depois um código limpo e correto. Tem um bom suporte à construção de CSS (*cascading style sheets*), linguagem que facilita muito o controle de fontes e cores (as *style sheets* permitem que você mantenha um estilo igual para todo o site sem ter que ficar se matando, arrumando fontes e cores).

Os que gostam de mexer no código também não vão ficar na mão: o GoLive permite que você edite o HTML na raça (*source*). Não chega a ser um BBEdit, mas traz algumas ferramentas importantes, como checagem de sintaxe e código colorido.

Além do editor de HTML, ele possui um editor de JavaScript (e também vem com Actions de Java já prontas), que checa sintaxe e compatibilidade. O programa também traz a vantagem de ser totalmente scriptável; o Dreamweaver não é compatível com AppleScript.

Outra qualidade que chama a atenção de cara é o seu preview, que mostra como o site irá ficar

no Internet Explorer 4 e no Netscape Navigator 3 e 4, tanto para Mac quanto para Windows.

O GoLive ainda possui um editor de vídeo incorporando os efeitos do QuickTime e dispõe da facilidade de frames "pré-fabricados". A mesma coisa ocorre com as Actions de *on mouse over* (aquele texto personalizado que aparece no pé do browser quando você põe o mouse em cima de um link).

Macromedia Dreamweaver

Já o Dreamweaver, produzido pela Macromedia, é virtualmente o líder de mercado nessa categoria. Não foi à toa que a Adobe, arqui-rival da Macromedia, comprou o GoLive.

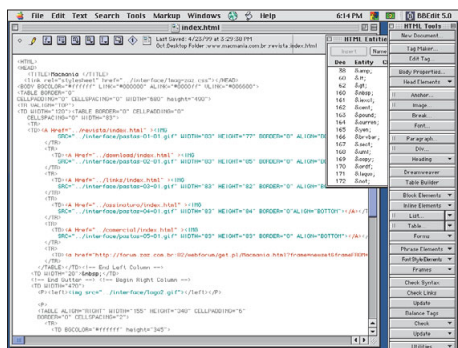
Mesmo não tendo uma interface tão bonita quanto a do GoLive, ele também é uma ótima opção, principalmente se você já trabalha com outros programas da Macromedia, como Flash ou Fireworks. O Dreamweaver trabalha muito bem com layers (produzindo um código um pouco mais leve que o do GoLive) e possui preview para *server-side includes* (recurso que pode ser usado para gerar automaticamente páginas com conteúdo dinâmico), coisa que o

Onde encontrar

Adobe: (011) 3061-9525

Macromedia: (011) 5185-2824

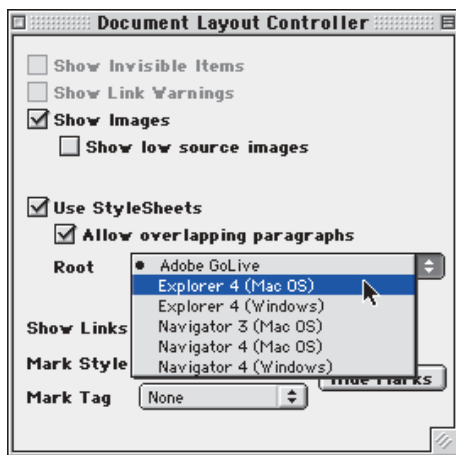
Bare Bones Software: www.barebones.com



Se quiser, faça tudo na unha.
Mas, por favor, use para isso o BBEdit

GoLive não faz. Ele tem um sistema de Commands e Behaviors semelhante aos Actions do GoLive, suporte a CCS também equivalente ao do programa da Adobe, total compatibilidade com Shockwave, Flash e Fireworks, plug-ins de Java e facilidade para construir formulários. Ele também é o preferido entre os programadores que utilizam o DHTML (na verdade, foi um dos primeiros editores dessa linguagem), bem executado através de um sistema de *time-lines* (linhas de tempo).

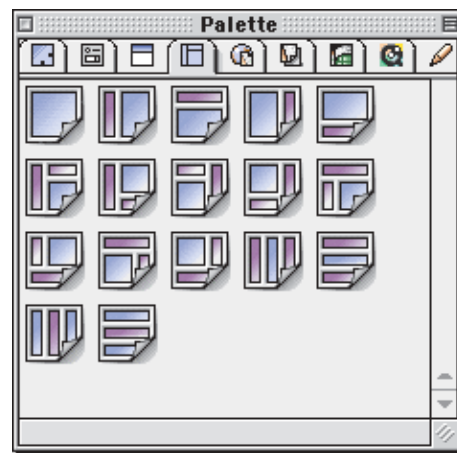
Já no preview, o Dreamweaver toma um banho do GoLive. O programa da Macromedia cria um arquivo temporário (que muitas vezes



O GoLive oferece um preview embutido que simula os principais browsers de Mac e de PC (os de PC não irão mostrar as cores exatamente iguais). Já o Dreamweaver abre o preview num browser instalado, à sua escolha

teima em permanecer no disco) e o abre no browser que você escolher. No GoLive, o preview é feito dentro do próprio programa, poupando tempo e memória.

No final das contas, pode-se dizer que o GoLive sai na frente por sua agilidade e praticidade, mas o Dreamweaver não fica atrás, com sua boa edição de DHTML. Mas, como em toda



A interface bem-cuidada do GoLive deverá chamar a atenção de pecevistas acostumados a programas duros e feios. A paleta principal (no caso, mostrando as opções de arranjo de frames) é um bom exemplo

guerra, as coisas podem mudar num piscar de olhos. Principalmente porque os dois agora estarão disponíveis para Mac e Windows. **M**

GIL BARBARA devils@pobox.com
Webmaster, websurfer, webmonkey...

*Colaborou

OCTÁVIO MARON oct@macmania.com.br

Compare e escolha

	Macromedia Dreamweaver	Adobe GoLive
Suporte a CSS (cascading style sheets)	Tem, mas não é o que se pode chamar de algo simples de usar	Todas as definições para CSS estão numa só paleta
Ciente de FTP	Pode-se chamar aquilo de cliente de FTP?	Um pouco menos pior; melhorou muito nesta versão
Tracing Layer	Função exclusiva do Dreamweaver, o Tracing Layer permite que você coloque uma imagem no fundo da tela para usar como rascunho	Perde um ponto, mas consegue se salvar com a possibilidade da criação de um grid
SiteView (Organograma)	Tem um site view bem mixurruca, que passa na tangente	É capaz de mostrar toda a estrutura de de um site em forma de organograma
Edição em modo texto	Apesar de ter um editor de código em modo texto, o Dreamweaver vem com o BBEdit, que é um grande, senão o melhor editor de modo texto. Permite edição simultânea em modo texto e visual (HTML Inspector)	Tem o seu próprio editor, que dá para enganar, mas não é nenhum BBEdit
Integração com o Fireworks	Totalmente integrado; afinal, ambos são da Macromedia	Depois do lançamento do GoLive, a Macromedia lançou templates compatíveis com o GoLive
Integração com o Mac OS	Lembra mais aquele sistema operacional que começa com W	Totalmente compatível com tecnologias como AppleScript, QuickTime e ColorSync
Preview	Só faz preview com os browsers instalados. Para ver como o site fica no Windows, só olhando num PC (nem que seja o Virtual PC)	O GoLive simula a visualização e permite que você visualize tanto em browsers versão 3 como em 4, de Mac ou de PC
DHTML	Foi originalmente criado para ser um editor de DHTML e, portanto, trabalha muito bem	Faz tudo que o outro faz, mas deixa o código um pouco maior
Extras	Integração total de Flash e Shockwave, suporte a ASP, Tango e Cold Fusion	Outline de HTML, suporte a XML e um editor de QuickTime
RAM (mínima/sugerida)	14MB/20M	16MB/24MB



Fontes de organização

Confira vários programas que ajudam a visualizar e gerenciar sua fontes

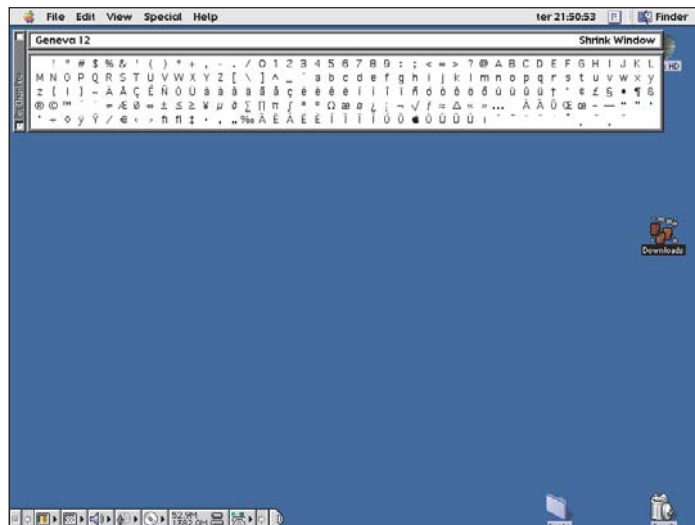


Existem milhares de fontes disponíveis para o Mac, uma para cada situação. Anúncios, folhetos, revistas, livros, sites na Internet, multimídia; onde houver texto, sempre haverá a necessidade de se escolher a fonte certa para aquele trabalho. Se você é um desses profissionais que precisam ter à mão várias opções de fontes para deixar suas criações com uma leitura mais agradável, ou precisa usar uma fonte com um desenho diferente para chamar a atenção para um texto, então você deve ter uma coleção de fontes comerciais ou freeware. Junto com essa coleção de letrinhas aparecem também alguns inconvenientes: uma fonte que não imprime direito, uma outra que você não tem idéia do desenho, seu computador travando quando é selecionada uma determinada fonte e a famosa desorganização entre fontes instaladas e não instaladas. Felizmente, alguém também teve esses problemas e resolveu escrever programas para tentar solucionar toda essa bagunça. Selecionamos dez sharewares que podem resolver a sua vida ou, pelo menos, ajudar a melhorar a sua convivência com as fontes.



PopChar Pro

PopChar é o melhor substituto ao Key Caps que já apareceu. É um painel de controle que põe um menu ao lado do menu de programas, para que você tenha acesso a uma janela que mostra todos os caracteres da fonte que você está usando. Se passar a seta do mouse em cima de qualquer caractere, a combinação de teclas que o gerou será mostrada junto com o seu código ASCII, e quando você soltar o botão do mouse, o caractere aparecerá no seu texto. Muito bem bolado, muito simples e ocupa pouca memória, além de não ocupar espaço na tela como o Key Caps. Serve para qualquer um que use o computador para escrever alguma coisa. Imperdível.

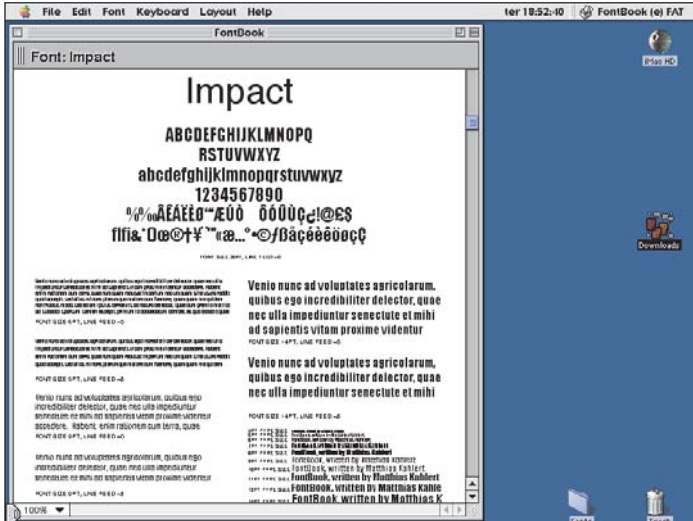


Procurando um substituto para o Key Caps? Então já achou



FontBook

Excelente shareware alemão para gerar catálogos de fontes de diversos tipos, para diversos gostos e funções. As opções são de imprimir várias fontes em uma folha, textos em vários tamanhos, tabelas ASCII de caracteres com seus respectivos endereços e vários outros tipos de layouts. O mais interessante é que ele gera tabelas com layouts de teclados internacionais, o que é bem útil para quem tem um teclado brasileiro ou de uma outra nacionalidade.

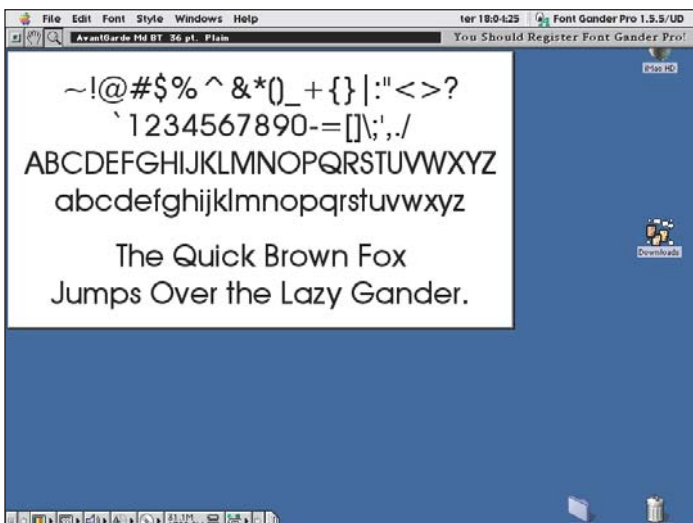


O FontBook gera tabelas com layouts de teclado internacionais



Font Gander Pro

Programinha simples para ver o desenho de uma fonte, mesmo que não esteja instalada. Tudo que você precisa fazer para ver a sua fonte em vários tamanhos e em detalhes é arrastar a pasta de uma fonte para um de seus menus ou janelas, ou para o ícone de um ganso (por mais estranho que pareça). A partir daí, você pode ver a fonte em vários tamanhos e nos seus diferentes estilos (inclusive com uma lupinha para ver detalhes). Aconselhável para quem precisa estar sempre consultando o desenho de uma fonte (dentre centenas) antes de instalá-la. Tem a opção de imprimir catálogos, também.

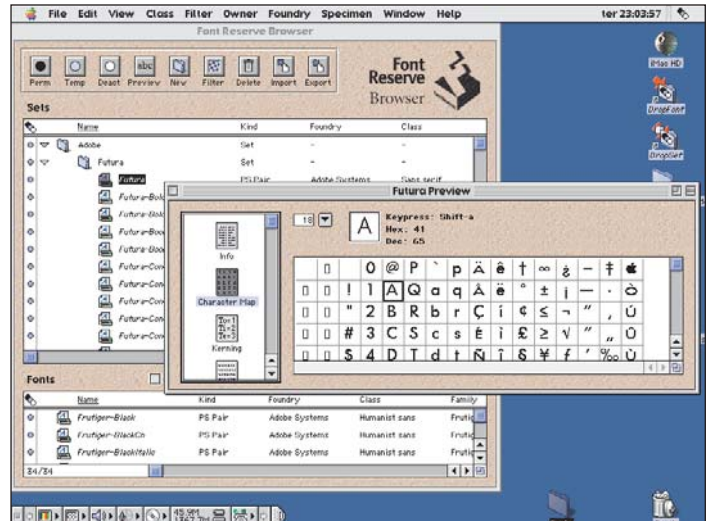


Visualize suas fontes arrastando-as para cima de um ganso



Font Reserve

A demo do Font Reserve tenta mostrar que existe outra opção entre programas de administração de fontes como o Extensis Suitcase e o Adobe Type Manager Deluxe. A idéia desses programas é tornar mais fácil a vida de quem possui muitas fontes, ajudando a instalá-las e desinstalá-las em seus computadores sempre que necessário. O Font Reserve não é tão simples e intuitivo como é de se esperar em um programa desse tipo, mas traz algumas boas idéias e facilidades, como a função de filtro para selecionar grupos de fontes, impressão de catálogos de fontes, informações detalhadas de cada caractere na tela e a habilidade de compartilhar fontes em uma rede. Vale a pena dar uma olhada nessa demo, que dura trinta dias.

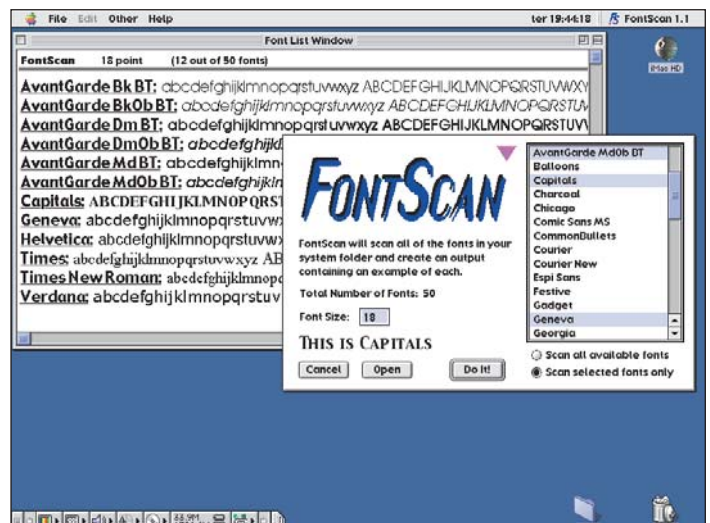


Uma boa alternativa ao ATM e Suitcase na hora de se administrar fontes



FontScan

Shareware bastante conhecido para visualizar fontes na tela. Apesar de bem básico e simples, ocupa pouca memória e pode ficar facilmente ativo para consultas enquanto se trabalha em outros programas. Você também pode visualizar fontes sem precisar instalá-las.

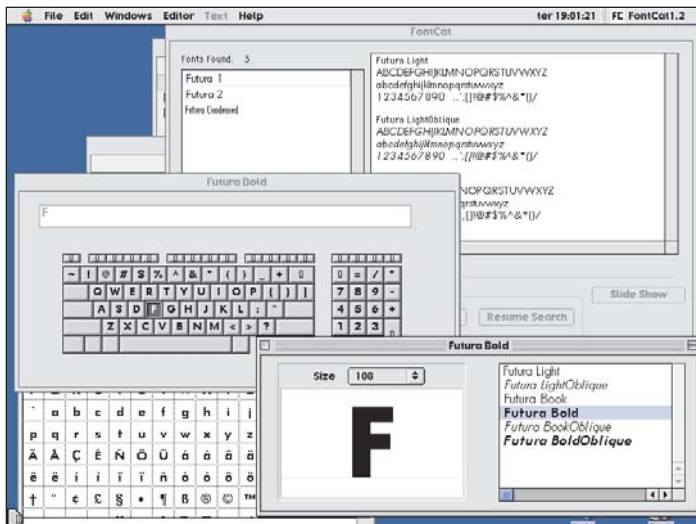


É simples, ocupa pouca memória e pode ficar ativo o tempo todo



FontCat

Mais um shareware para visualizar fontes. Nesse programa é possível visualizá-las sem instalá-las e ainda há a opção de usar algo bem parecido com o Key Caps da Apple para achar um determinado caractere em uma fonte. É possível visualizar fontes que estejam em uma pasta, em um outro computador via rede ou em um CD-ROM, e imprimir catálogo de fontes, também sem instalá-las.

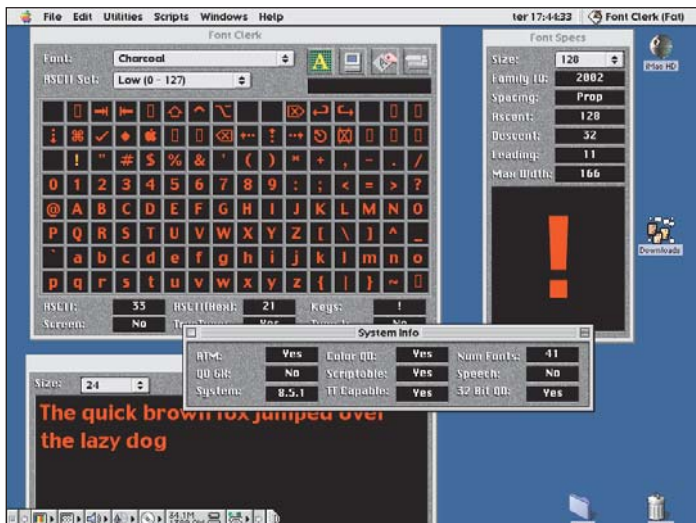


As fontes não precisam estar instaladas para serem visualizadas



Font Clerk

Pode-se dizer que esse é um shareware que se preocupa com programadores que precisam de mais dados sobre suas fontes. Ele tem uma janela onde são mostrados todos os caracteres de uma determinada fonte na ordem crescente da tabela ASCII, para uma fácil localização do caractere desejado, e outras janelas onde os caracteres são mostrados em tamanho grande e com suas informações (largura, altura, ID) e um texto de amostra que pode ser editado para se ter uma idéia de como a fonte se comporta. Com ele, é possível converter fontes do padrão TrueType do Windows para o TrueType do Mac e vice-versa. As tabelas de caracteres e os catálogos de fontes podem ser impressos através dele (mas são meio fraquinhos). Shareware bem útil para programadores e afins.

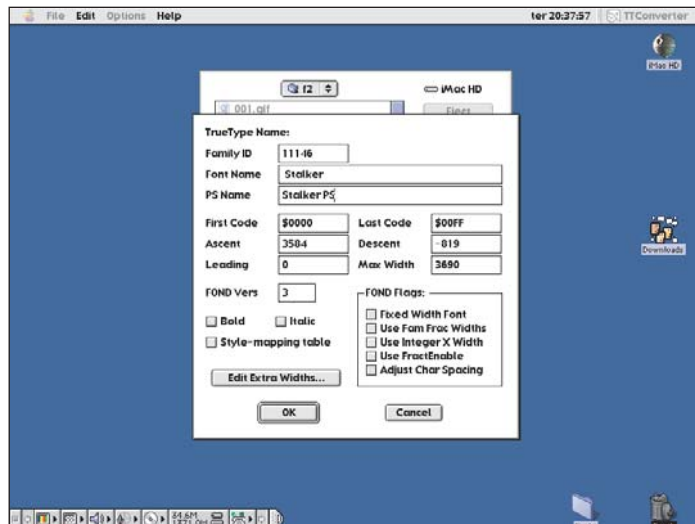


Se você é programador, então este shareware deve lhe interessar



TTConverter

Shareware para converter fontes padrão TrueType do Windows para o Mac e converter fontes padrão TrueType do Mac para o Windows. Bastante interessante nesses dias em que várias fontes de Windows são distribuídas em CDs ou pela Internet, possibilitando ampliar as opções de fontes disponíveis. Existem algumas opções para os que estão acostumados com endereçamento de fontes. Muito útil, mas não funciona perfeitamente com todas as fontes.

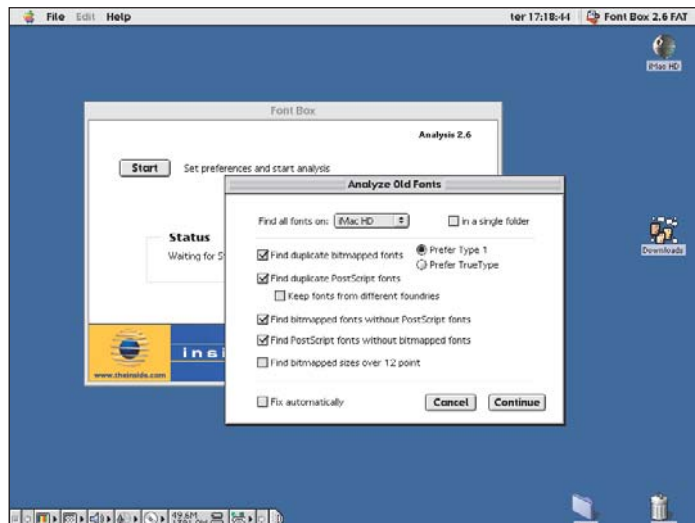


Converte sua fontes TrueType de Windows para o Mac e vice-versa



Font Box

Font Box é um freeware que serve para diagnosticar as fontes que existem no seu computador, consertá-las se for necessário e ajudar a conviver com grandes quantidades delas, mesmo em uma rede. Ele pode achar fontes duplicadas, em conflito, fontes de tela que não possuem o seu equivalente para impressão e vice-versa, deixar na máquina apenas fontes PostScript com um só tamanho (caso o Adobe Type Manager – ATM – esteja ativo) e separar as fontes problemáticas das sem problemas, para dar um melhor desempenho ao seu Macintosh. Isso tudo é feito de maneira clara com várias explicações e opções, além de produzir um relatório final bem detalhado. A versão comercial tem mais algumas opções de diagnóstico e reparos.

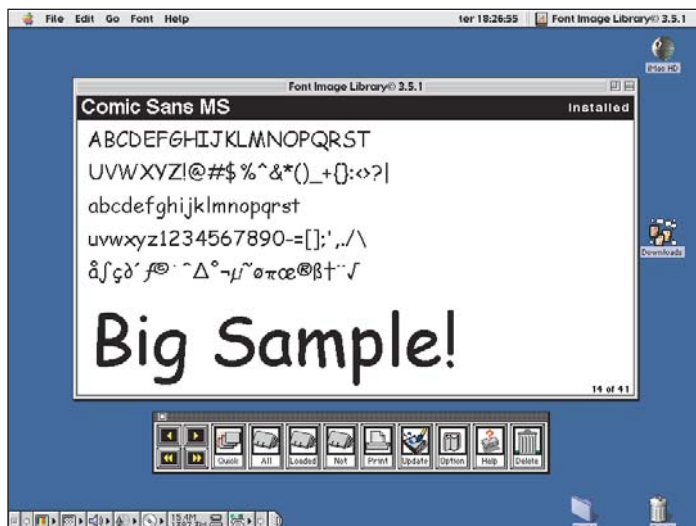


Quem vai ajudar e socorrer as fontes indefesas? O Font Box



Font Image Library

Programinha feito a partir do velho HyperCard que serve para visualizar fontes na tela. Na realidade, você cria um catálogo de fontes eletrônico para ser consultado mesmo que a fonte não esteja no seu computador, através de imagens de tela arquivadas. Isso é uma solução excelente para uma rede de computadores que não precisa ter todas as fontes em cada máquina, mas precisam consultar a qualquer instante as fontes existentes no servidor sem precisar acessá-lo. Pode ser uma opção para quem não gosta de catálogos impressos.



Uma boa solução para visualizar fontes em ambiente de rede

Além de sharewares que mostram fontes na tela, imprimem catálogos e organizam e fazem diagnósticos de fontes, você ainda pode achar centenas de fontes na Internet. Procure no seu site favorito de sharewares (www.macdownload.com, www.shareware.com ou sites com fontes para Windows, se você estiver usando o TTConverter, como descrito no texto) e baixe tudo o que você quiser – muitas delas, inclusive, são freeware. Com elas na mão, você pode usar alguns desses sharewares para se organizar e sair fazendo textos bem legais e interessantes. Só não se empolgue muito para o seu texto não virar uma salada de fontes e ficar ilegível. **M**

DOUGLAS FERNANDES

dougfern@dialdata.com.br

Tem uma vasta coleção de fontes, mas só usa uma ou outra.

Onde encontrar

FontBook: www.kagi.com/mkahler.t

Font Box: www.theinside.com

FontCat: www.macdownload.com

Font Clerk: www.creality.com

Font Gander Pro: www.semplifsoft.com

Font Image Library: www.flash.net/~timbobo

FontScan: www.macdownload.com

Font Reserve: www.fontreserve.com

PopChar Pro: www.unisoft.co.at/products/popchar.html

TTConverter: www.macdownload.com

ProNotas

Críticas levam Apple a mudar termos do open source

A **Apple** fez duas mudanças no seu novo acordo de licença open source, o Apple Public Source License, depois que os desenvolvedores reclamaram que se tratava de algo muito restritivo. A empresa acabou eliminando a cláusula que impedia que os desenvolvedores vendessem derivados do código para certos países aos quais o governo americano restringe as exportações.

A companhia também afrouxou o item que previamente dava o direito à Apple de cancelar a licença caso o desenvolvedor fosse processado por infringir direitos de propriedade intelectual. Agora, a empresa pode apenas suspender os direitos do desenvolvedor em relação ao acordo de licença, depois que a disputa esteja legalmente resolvida.

Segundo a Apple, fora esses tópicos, os desenvolvedores se mostram bastante contentes com os termos do acordo, tanto que até agora já houve mais de 160 mil downloads do código fonte dos componentes e mais de 20 mil desenvolvedores já se registraram no site Darwin Web da companhia.

As guilhotinas alemãs

A **Gutenberg** assumiu a representação da empresa alemã **Perfecta**, fabricante de guilhotinas há mais de um século (não as do tipo que decapitavam as pessoas, é claro, mas as que cortam livros e revistas). Oferece modelos lineares para larguras de 76 cm até 168 cm, guilhotinas trilaterais (automáticas e semi-automáticas) e equipamentos periféricos para a indústria gráfica. Entre os destaques está a Perfecta 115 TVC, que dispõe de comando computadorizado com touch screen colorido.

Gutenberg: tel. (011) 250-4400

Privacidade para todos

O **PGP 6.0**, o mais popular programa de criptografia existente no mercado, finalmente ganhou uma versão internacional para Mac. Até agora, a venda do PGP tinha a distribuição restrita aos EUA. O PGP 6.0.2i (o **i** é de "international", não de "injeção eletrônica") é gratuito e já está disponível para download.

PGP: www.pgpi.com

Media 100 com nova versão

O **Media 100 Version 5.5** é a nova versão do software profissional de captura e edição de vídeo, que passa a oferecer entradas Serial Digital (SDI), importação de imagem superdimensionada, suporte a imagens no formato QuickTime 3.0, aspect ratio (proporção da imagem) selecionável pelo usuário (4:3 ou 16:9), melhor dispositivo de controle DV e transcodificador e Video Previewer atualizados.

Media 100: www.media100.com

Apple lança Final Cut na NAB

por Carlos Freitas

QuickTime 4 entusiasma, mas não impede perda de espaço para o NT

Em abril, a capital do entretenimento do mundo, Las Vegas, abrigou a **NAB** – National Association of Broadcasters Conference –, um evento voltado para a área de broadcasting, principalmente no que diz respeito à televisão, mas que também atrai profissionais de cinema, multimídia e, inevitavelmente, Internet. Bem, não é exatamente uma feira de Mac, mas a Apple e vários desenvolvedores de produtos para Mac estavam lá.

No entanto, desta vez a Apple ficou bem isolada, mesmo com o lançamento do QuickTime 4.0, que traz capacidades de streaming, toca arquivos MP3 e inclui novos codecs para melhorar a qualidade do áudio e das imagens disponíveis na Internet e em milhares de aplicativos que usam o QuickTime para apresentações na tela do computador.

A Apple também mostrou o Mac OS X Server rodando numa máquina que servia QuickTime, além de vários iMacs rodando players de QuickTime com servidores em Unix e NT.

A estréia do Final Cut Pro

A Apple parece que ainda não dormiu desde o lançamento do iMac. O principal lançamento da empresa durante a NAB foi o **Final Cut Pro**, coqueluche do es-

tande, rodando em várias máquinas com o já famoso disco rígido FireWire vermelho, superpequeno, da VST.

O programa combina qualidade profissional de edição de vídeo, composição e efeitos especiais, tudo em um pacote por US\$ 999 (lá nos EUA). Some-se isso ao poder dos novos Power Macs G3, com a porta FireWire facilitando o uso de uma câmera digital, e é possível criar um estúdio de edição de vídeo semiprofissional por menos de US\$ 5 mil. Segundo Steve Jobs, "a edição de vídeo é mais um dos grandes mercados que a Apple irá liderar". Jobs disse que o Final Cut, associado às portas FireWire, oferece muita facilidade e dinamicidade; produtores de TV, estudantes e clientes comuns poderão usufruir de seus recursos.

Durante a NAB, foi possível ver uma demo de um PowerBook G3 de 300 MHz com o Final Cut instalado e ligado em uma câmera Sony DV, editando vídeo e deixando qualquer um com o queixo no chão. O único problema é que a placa PC Card da Newer Technology, que tem conector FireWire, ainda não está disponível.

Plugar uma câmera digital na porta FireWire é tudo de que você precisa para que o Final Cut ▶

Depois de dois anos participando de todas as feiras com o mesmo estande, e com esse visual pretensioso, bem que a Apple se beneficiaria de uma mudança



Apple lança Final Cut na NAB

continuação

Pro mostre a sua capacidade. Depois de transferir o vídeo ou o áudio para o disco rígido, é só editá-lo com a nitidez e qualidade do formato digital. Baseado em QuickTime, o programa lê e executa todos os efeitos da nova versão 4.0, mas também é compatível com as anteriores. Outras características do Final Cut são a sua interface ativa e eficiente, no estilo *drag and drop*; transmissão simultânea para a tela do computador e para a TV; *plug and play* para videocassetes e câmeras digitais com porta FireWire; animação de imagens criadas no Photoshop, com layers de vídeo ilimitados, usando textos e gráficos e mantendo os layers do Photoshop. O programa também aceita alguns plug-ins do Adobe After Effects.

Porém, para ter essa gracinha na sua máquina, é preciso um G3 de ao menos 266 MHz, com no mínimo 128 MB de memória RAM.

O Final Cut Pro ainda não tem data de desembarque no Brasil. Só nos resta esperar.

Mesmo com o Final Cut Pro e o QuickTime 4.0, era notória a pouca presença da Apple durante o evento. Quase não se viu Macs por lá. As exceções ficaram por conta de programas que só existem para o Macintosh e alguns periféricos de áudio. Ficou evidente que a Apple perdeu terreno. As máquinas com Windows NT estavam em quase todos os estandes, inclusive em muitos que antes apenas usavam estações Silicon Graphics (agora chamadas de SGI). A Microsoft até tinha um setor exclusivo dela, o **Microsoft Partners**. Em compensação, a maioria dos desenvolvedores de software estava divulgando o suporte ao QuickTime 4.0.

A nova TV

O que chamou muito a atenção na NAB foi o fato de se ver apenas televisores utilizando o novo formato de televisão digital que já está sendo veiculado comercialmente nos EUA,

conhecido popularmente como **HDTV** (ou simplesmente DTV), mas ao qual o pessoal técnico prefere se referir pela sua conhecida relação de aspecto (a proporção da tela), de 16:9.

Todos os fabricantes já se preparam, em ritmo acelerado, para a entrada definitiva no mercado dessa nova forma de telinha. Vários fabricantes de computadores, inclusive, mostraram monitores com esse formato – todos ligados a PCs ou SGIs. Era possível ver modelos de todos os tamanhos e espessuras, de um *big videowall* de 4 x 4 metros (cerca de US\$ 500 mil) a pequenos monitores monocromáticos para texto, embaixo de uma tela plana colorida de 10 cm de espessura.

A Sony, por exemplo, apresentou uma ampla gama de monitores pra todos os usos. Nenhum deles tinha o formato tradicional 4:3.

Sacoleje diferente

Uma coisa memorável que se pode dizer da Apple é que ela estava na mão de um monte de gente. Foi dela uma das sacolas mais usadas na feira, distribuída gratuitamente, com a famosa frase: *Think Different*.

Apesar dos problemas de mercado, muitas aplicações originadas no Mac continuam importantes e rodando bem. Foi o que mostrou a Avid, com vários lançamentos voltados para a produção de vídeo e áudio profissional reunidos num estande gigante. As atrações foram o **Avid Media Composer** e o **Xpress** rodando com vídeo



O pacote FireMAX Studio/Pro da ProMax é um exemplo da nova geração dos sistemas de edição de vídeo com Mac. Inclui um G3/300 com 192 MB de RAM; monitor de 19"; HD de 16,8 GB com capacidade para 73 minutos de vídeo; placa de captura TurboMAX; Final Cut Pro e MediaCleaner; cabo FireWire; alto-falantes Bose; monitor de imagem, camcorder digital, deck de vídeo (os três da Sony); um controlador jog/shuttle. Tudo por apenas US\$ 11 mil, lá fora

te à do At Ease, com pastas com abinhas e funções específicas, ele permite editar videozinhos que qualquer pokaprátika pode fazer com uma Webcam da vida.

O produto tem versões para PC e Mac e edita, processa e salva em diferentes frame rates (kbps) para diferentes usos. A demo estava sendo apresentada em um iMac. A empresa também demonstrou o **Media Composer XL 8.0**, uma versão *cross-platform* de seu software de edição e finalização de vídeo, que roda nos novos G3 e em Windows NT. O lançamento está programado para o segundo trimestre.

Mas a grande sensação mesmo foi a Unity, uma nova linha de produtos para compartilhar vários tipos de mídia entre plataformas e protocolos de rede. Os novos produtos serão baseados no **Unity MediaNet**, tecnologia *open network* e de armazenamento centralizado que suporta compartilhamento simultâneo, em tempo real, de mídia com alta largura de banda, permitindo que se tire dos sistemas dedicados o peso das tarefas de gerenciamento e manipulação de mídia.

O MediaNet, programado também para o segundo trimestre, vai suportar compartilhamento de arquivos entre sistemas Mac, Windows NT e SGI Irix, assim como tecnologias de rede como ATM, Gigabit Ethernet e Fibre Channel. O Unity MediaNet vai custar em torno de US\$ 8 mil e incluirá um servidor NT, placa de *fiber channel*, um *switch*, um *hub* e o software Unity.



O Final Cut Pro (à esquerda) chega com uma flexível e elegante interface que lembra a do QuickTime Player da versão 4 (à direita)



Avid: o rumor do momento

A grande controvérsia do momento surgiu na NAB e envolve a Apple e a Avid. Executivos da Avid afirmaram, durante a feira, que ela deverá parar de desenvolver versões para Mac do Avid Xpress e do Media Composer. A notícia veio junto com o anúncio do lançamento em maio do Media Composer 8.0 para Mac, que seria a última versão para a plataforma da Apple.

A coisa pegou mal. Os mais de 50 mil profissionais de edição de vídeo que utilizam Mac não gostaram nada. Tanto que, logo depois de encerrada a feira, um vice-presidente de marketing da Avid correu a dar entrevistas desmentindo tudo.

No final, os representantes da Avid prometeram que não vão descontinuar os produtos para Mac, mas confirmaram que vão desenvolver e concentrar seus esforços de marketing em versões mais avançadas dos mesmos produtos para NT. Segundo eles, essa plataforma tem vantagens importantes sobre o Mac, como mais slots PCI e multiprocessamento, fora a necessidade de se reescrever os programas existentes para o Mac OS X. As verdadeiras razões, porém, são os investimentos maciços feitos pela Intel e pela Microsoft na Avid.

É difícil crer que a situação terá solução favorável ao Mac, mas a Apple já tem vários casos de produtos para Mac (de Quicken a Quake, passando pelo MS Office e outros medalhões) que não saíram de linha ou até tiveram o desenvolvimento estimulado graças à intervenção direta de São Steve Jobs.

Commotion acelerado

A Integrated Computing Engines, também conhecida como ICE (www.iced.com), apresentou seu ICE'd Commotion. Esse pacote de efeitos visuais para a criação de filmes, vídeo e conteúdo digital aumenta a velocidade das funções principais do Commotion, da Puffin Design, em até 50 vezes, segundo a ICE. O produto acelera *motion tracking*, estabilização de imagem e *corner pinning*, além de acelerar 16 efeitos da ICE quem vêm junto com o Commotion 2.0. O produto ainda oferece acesso de leitura e gravação para arquivos OMF usados pelo Avid Media Composer e Avid Xpress. O ICE'd Commotion custa US\$ 4.990 (nos EUA), incluindo o acelerador de hardware BlueICE PCI, ou US\$ 995 para quem já possui esse dispositivo.

A companhia também anunciou o ICE'd Sorenson Video 2.0 e o ICE'd Media Cleaner Pro, dois produtos de compressão para broadcast de vídeo pela Internet. Por fim, três toolkits para o After Effects, Media Composer e Media 100, que incluem mais de 120 filtros de efeito. O After Effects On ICE e o Media 100

On ICE custam US\$ 7.995 cada. Já o Avid On ICE sai por US\$ 11.995 (todos os preços nos EUA) e vem com a placa BlueICE.

Media 100 num PowerBook

Outro produto que chamou a atenção foi a nova versão do Media 100, apesar de não haver nada de muito novo nele. Por outro lado, no estande da Media 100 era exibido um PowerBook turbinado com uma caixa preta acoplada embaixo (na verdade, uma expansão de slots) que trazia um Media 100 topo de linha instalado. Pela bagatela de US\$ 28 mil, agora é possível editar vídeos em qualidade 2:1 na praia. A versão mais simples custa US\$ 21 mil. Trata-se de um Media 100 normal, que usa o PowerBook G3 com a expansão de slots ligada no lugar do CD-ROM. Para fazer um "making of", é o que há.

Outro lançamento importante ficou por conta da Terran Interactive, que anunciou a versão *cross-platform* do Media Cleaner Pro 4.0, marcando a estréia do produto em versões Windows e acrescentando suporte a QuickTime 4.0, MP3 e RealPlayer G2.

A Sorenson Vision, por sua vez, demonstrou o Broadcaster, uma aplicação que trabalha com o QuickTime 4.0 para configurar seqüências de áudio e vídeo para streaming ao vivo pela Web.

A Sonic Solutions anunciou o DVDit!, um plug-in para Adobe Premiere que converte vídeo e áudio em volumes DVD.

Fim de feira

No final da feira, chegou-se à conclusão inevitável: a Apple não está conseguindo evitar a invasão das máquinas NT na área de vídeo digital high-end, que há alguns anos era seu mercado cativo e exclusivo. Mas a empresa ainda possui um grande trunfo na mão, o QuickTime. Se ela conseguir bancar o QuickTime como o formato padrão do mercado de convergência que se anuncia (a união entre as tecnologias de transmissão digital de TV e o computador), terá um lugar garantido no futuro do vídeo. Mas é bom ela se preparar para a concorrência acirrada que vem por aí... **M**

CARLOS FREITAS

É Gerente de Finalização da O2 Filmes e consultor em computação gráfica para a ESPN Brasil e a HBO Brasil.

Para mais informações

Post Solutions (ICE e Avid): (021) 540-5079.
VideoMart (Media 100): (021) 493-3281
ProTV (Media 100): (011) 829-2332

ProNotas

continuação

Comunidades virtuais

A Media Design in-Progress lançou a versão 2.5 do **Interaction**, seu plug-in de servidor Web para Mac baseado em Extensible Markup Language. O software, que foi desenhado para a criação de comunidades virtuais, oferece suporte ao Mac OS 8.5.1 e permite scripting do lado servidor com o padrão Document Object Model. As licenças Personal e Pro custam US\$ 245 e US\$ 795, respectivamente.

Media Design in-Progress: www.in-progress.com

Código de Barra

Você faz revistas e embalagens e está atrás de um programa profissional para fazer código de barras? O **Scorpion BarCode** faz exatamente isso e está chegando à versão 1.5. Ele é compatível com praticamente todas as simbologias de códigos de barras (EAN-13, EAN-8, EAN-128, UPC-A, UPC-E Code-128, Code-93, Code-39, Codabar, ITF, ISSN, ISBN, PostNet, RM4SCC, Pharmacode e MSI) e exporta os códigos em PICT e EPS, além de permitir drag and drop e update automático do código em um outro programa via AppleScript. Vendido ao preço de US\$ 160, ele tem uma versão de avaliação válida por trinta dias, que pode ser baixada no site da empresa.

Scorpion Research: www.ScorpionResearch.com

Redes multiprotocolo

A Dartmouth College atualizou o **InterMapper**, ferramenta de monitoração de rede multiprotocolo, para a versão 2.1. Também lançou o **SNMP Watcher**, um novo utilitário criado para obter informações de dispositivos em redes de múltiplos protocolos.

Dartmouth College:

www.dartmouth.edu/netsoftware

Criando softwares de avaliação

O **AppGuard Professional 3.0.2**, da Automated Solutions Group, é um plug-in 4D para criar interfaces TrialWare e de registro.

A ferramenta inclui o Trial Manager, um utilitário que guia os desenvolvedores através do processo de criação dessas interfaces, assim como de códigos de registro ou unlock.

Automated Solutions: www.asgsoft.com

Plug-ins para CodeWarrior

A Elegant Chaos lançou o **ScriptRunner**, um plug-in post-linker para o CodeWarrior. O shareware de US\$ 10 permite executar qualquer AppleScript ou aplicação na fase de compilação pós-link. Amostras de AppleScripts incluídas no software possibilita adicionar ícones customizados, comprimir o arquivo linkado e copiá-lo para outra pasta.

Outro plug-in é o **Voodoo Server 1.0**, da empresa austríaca Uni Software Plus GmbH. É um sistema cliente/servidor que combina armazenamento e compressão delta para atingir reduções de 95% a 99% nos tamanhos dos arquivos, para revisões arbitrárias de tipos de arquivos.

O servidor, incluindo uma licença de cliente, custa US\$ 229. Clientes adicionais saem por US\$ 199 cada. A versão demo e o tutorial do software também estão disponíveis.

Elegant Chaos: www.elegantchaos.com

Unisoft: www.unisoft.co.at

Complicando a coisa

por Maurício L. Sadicoff

Curso de AppleScript,
parte 3

Bom, agora que você já sabe como fazer uma janela aparecer na tela, vou explicar o que alguns chamam de Primeira Lei de Newton e eu chamo de “Lei do Tapa na Cara”.

A Lei diz que *para toda ação há uma reação de igual intensidade em sentido oposto*.

Ou seja: pra toda cantada ruim, há sempre um tapa na cara, daí o nome da lei.

No nosso caso, pra cada ação feita pelo usuário é bom ter alguma reação pronta no script.

O primeiro script que ensinei foi legal porque lhe permitiu ver que há um sentido em aprender scripting, mas na verdade ele não fazia nada. O script que vamos escrever hoje é bem mais esperto e já dá pra usá-lo para algo útil como, por exemplo, mostrar pros seus amigos que têm PC que você pode fazer algo que eles nem sonham fazer. Então, vamos lá. Escreva no seu Script Editor o seguinte script:

```
set caixa to display dialog ¬
  "Oi. Eu sou o seu Mac. Qual é o seu doce preferido?" default answer ¬
  "Chocolate" buttons {"ARGH", "Delícia"} ¬
  default button "Delícia"
```

Até aqui, já tem tanta coisa nova que vou dar uma paradinha pra explicar.

O comando `set` está criando o que programadores chamam de *variável*. Estamos dando um nome (caixa) para o que vai ser retornado pela caixa de diálogo que estamos criando com `display dialog`, como fizemos no mês passado. Essa caixa é um pouco diferente daquela. Ela tem uma resposta padrão (Chocolate) e os botões não são OK e Cancel, mas ARGH e Delícia. Além disso, `default button` define um botão que vai ser a resposta padrão, quer dizer, se você apertar Return vai ativar esse botão.

Se você está tentando entender que diabos é esse caractere ¬ que está aparecendo no final das três primeiras linhas, eu não o culpo. A primeira vez que vi esse treco, também achei estranho. Mas esse caracterezinho, que você

consegue apertando `Option Return` no Script Editor, ajuda a manter as coisas organizadas, quebrando as linhas do script. Quer dizer, você poderia simplesmente escrever tudo em uma linha gorda enorme, compridaça, mas usando ¬ tudo fica organizado, certinho e mais fácil de ler.

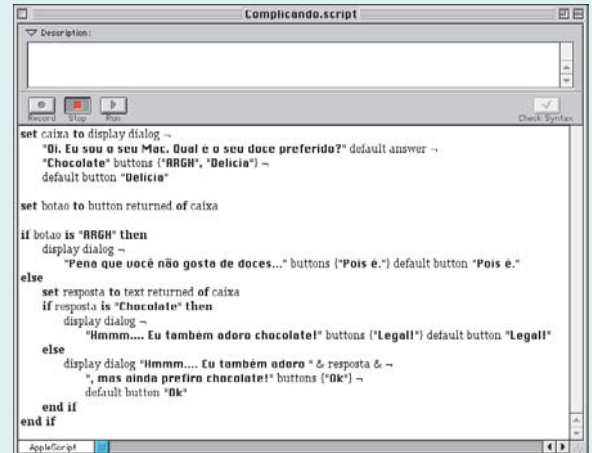
Talvez tenha sido muito de uma só vez. Então, se algo não ficou claro, leia de novo o código e os dois últimos parágrafos, até você compreender tudo. Vai lá, lê de novo. Eu espero. Pronto? Ok, vamos em frente. Depois da caixa de diálogo, vamos escrever mais no script:

```
set botao to button returned of caixa
if botao is "ARGH" then
  display dialog ¬
    "Pena que você não gosta de doces..." buttons {"Pois é."} default button "Pois é."
else
```

A esta altura, mesmo que você não fale inglês, já deu pra entender que a primeira linha da segunda parte do nosso script está lá pra gente definir `botao` como sendo o botão retornado pela nossa caixa de diálogo. Note que não usei o acento no nome da variável. É que esse AppleScript que vem no seu computador tem como padrão o inglês, e em inglês as palavras não têm acento. Dá pra mudar a língua do AppleScript? Dá, mas só pros outros “dialetos” de AppleScript que a Apple já divulgou, e que infelizmente não são muitos. Um que tenho certeza de que existe é o dialeto japonês; então, se você tem um Mac OS em japonês, pode usar AppleScript no “dialeto” Kanji.

A segunda parte traz outra novidade. É um `if`, uma *estrutura condicional* de programação.

Vou dar um exemplo: “Se você soubesse o que é uma estrutura condicional de programação, então você não precisaria de mim; porém, você precisa.” O `if` funciona da mesma maneira: “if algo é verdade, then faça isso, else faça isso end if”. Então, o que a segunda parte do script está dizendo é que, se o botão retornado pela caixa for ARGH, temos que mostrar outra caixa de diálogo. A essa altura, você



A listagem completa do script

já sabe o que essa outra caixa de diálogo faz, então vou em frente.

Mas, e se o botão escolhido não for ARGH? Pra isso temos o `else`. Tudo que vem depois do `else` é o que acontece se não apertamos ARGH, e o código é:

```
set resposta to text returned of caixa
if resposta is "Chocolate" then
  display dialog ¬
    "Hmmm.... Eu também adoro chocolate!"
  buttons {"Legal!"} default button "Legal!"
else
  display dialog "Hmmm.... Eu também adoro "
  & resposta & ¬
    ", mas ainda prefiro chocolate!" buttons {"Ok"} ¬
    default button "Ok"
end if
end if
```

A essa altura, você já é capaz de entender quase tudo que essa terceira parte faz, com a possível exceção do `&`, que significa *and* (ou “e”, em português) e está lá pra dizer que a resposta tem que ser adicionada ao texto da caixa de diálogo. `text returned` é outra propriedade da nossa caixa de diálogo e retorna o texto que escrevemos na caixa. Se você digitou tudo direitinho, então é só apertar o botão Run e o seu script, conforme a Lei do Tapa na Cara, vai reagir às suas ações.

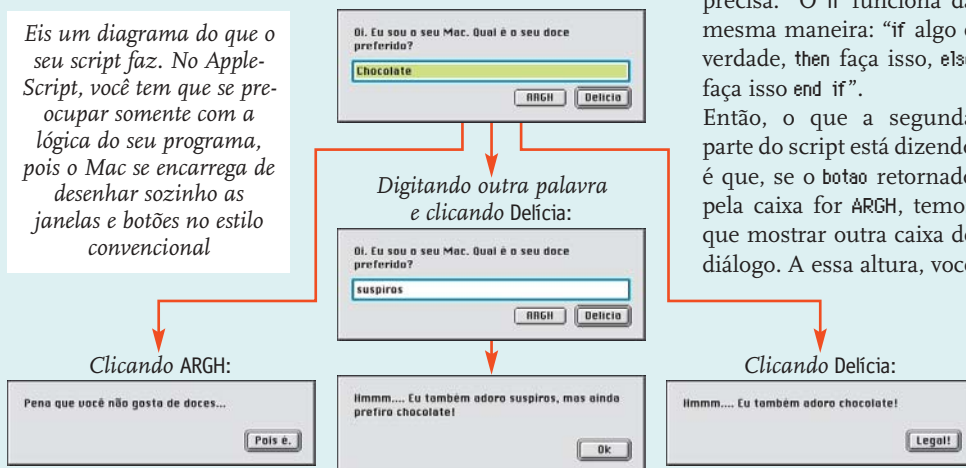
A seguir...

No mês que vem, vamos entender melhor as operações que podemos fazer com o AppleScript e saber exatamente quando é uma boa ideia usar um script. **M**

MAURÍCIO L. SADICOFF

É carioca e flamenguista. Vive comparando o Rio com a Flórida, onde vive hoje, e o Rio teima em ganhar sempre!

Eis um diagrama do que o seu script faz. No AppleScript, você tem que se preocupar somente com a lógica do seu programa, pois o Mac se encarrega de desenhar sozinho as janelas e botões no estilo convencional





Você conhece a Dorling Kindersley? Aquela editora inglesa dos guias visuais EyeWitness, publicados no Brasil pela PubliFolha? Aquela que revolucionou o mercado editorial com seus livros de visual *clean*, que usa e abusa do branco e muitas fotos e ilustrações? Pois é essa mesma editora que está por trás desse Descobrindo o Corpo Humano, CD-ROM interativo para crianças de 6 a 12 anos, que a Globo Multimídia está trazendo para o mercado brasileiro, já em português. Bem, você diria, é um CD-ROM educativo! E, como você provavelmente já viu muita bagaceira nesse segmento, é normal ficar com um pé atrás. No mercado tem algumas coisas boas e muitas ruins. Mas volta e meia aparecem novos títulos educativos interessantes para os usuários infantis de

Mac. Descobrindo o Corpo Humano pode ser enquadrado na categoria dos bons títulos. Para quem conhece o padrão visual das publicações da DK, a interface desse software pode ser bem familiar. Mas, para aqueles recém-introduzidos nesse conceito, ela parece bastante austera e econômica. De fato, há pouca ousadia na apresentação dos temas, se comparado ao CD Corpo Humano, da mesma DK, destinado ao mercado adulto.

O CD reúne boa informação, em quantidade e cientificamente correta sobre o corpo humano. É apresentado por um esqueleto engraçadinho, uma espécie de anfitrião, um guia que convida as crianças a aprender sobre o tema em uma mistura de jogos, pesquisas e brincadeiras. O esqueleto, com um pique de adolescente, é meio pentelho para um adulto, mas o efeito nas crianças parece ser bom. O CD não se preocupa em esconder sua vocação educativa através de miríades de brincadeiras e, várias vezes, exibe verbetes extensos e bastante completos. Entre as poucas opções de brincadeiras estão “Construa um Corpo”, “Desmonte Meu Corpo”, “De Que Eu Sou Feito” e “Eu e Meu Dia”.

Conheça cada brincadeira

• **Construa um Corpo:** em um teste apresentado pelo esqueleto, são perguntas desafio sobre cada parte do corpo. Ao acertar todas, você tem uma réplica do esqueleto apresentador. Ai

DESCOBRINDO O CORPO HUMANO

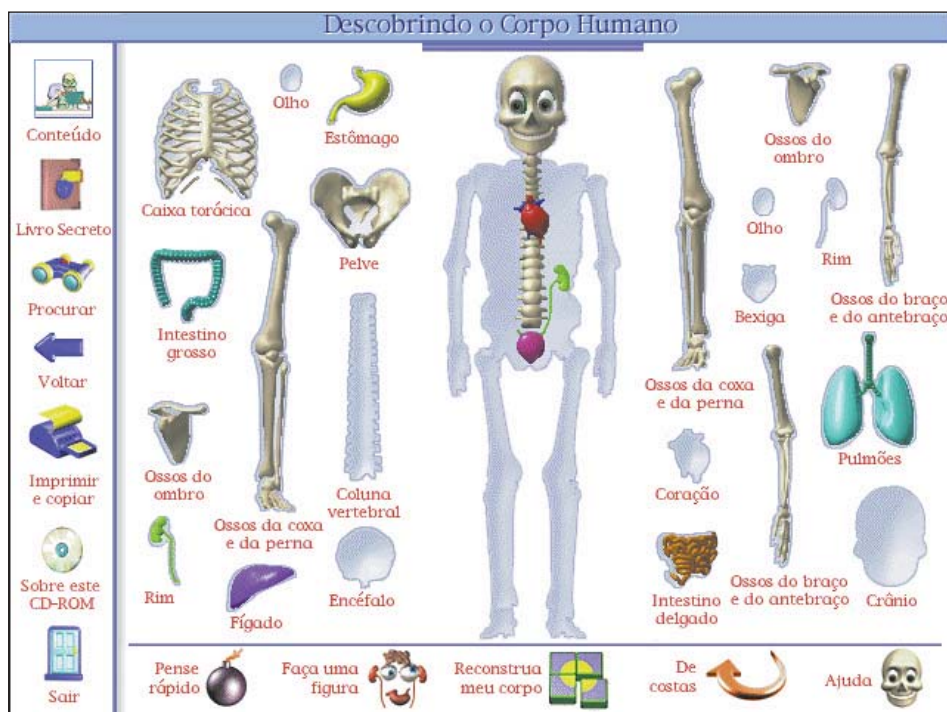


Globo Multimídia: (011) 3766-3000

Preço: R\$ 49

Descobrindo o Corpo Humano

CD ensina conceitos de anatomia brincando



Esqueleto sorridente ajuda a explorar o programa

então é só colocar roupas no bom e velho esquema de *paper dolls*. Quem já não brincou de vestir bonecos de papel?

• **De Que Eu Sou Feito:** explore cada parte do corpo humano, toque, faça um raio-X e aprenda as funções e características de cada uma. Os ossos e órgãos são em 3D, dá para girar, mas não dá para ver o lado de cima ou de baixo do objeto analisado.

• **Desmonte o Meu Corpo:** como em um jogo de encaixe, coloque cada peça em seu lugar e monte o seu amigo ossudo. O mais divertido dessa brincadeira é a montagem livre de figuras, usando os pedaços do esqueleto. Mais uma vez a decepção fica por conta da impossibilidade de girar as peças; as oportunidades seriam incríveis.

• **Eu e Meu Dia:** esse sim! Reinventaram o Tamagotchi. Passe um dia com o esqueletinho pentelho, brinque de patins, pescaria, pintar quadro. Mas atenção: não deixe o moleque desidratar, ficar cansado demais ou morrer de fome, senão a brincadeira acaba. Além das brincadeiras, os usuários podem criar seu Livro Secreto, uma espécie de diário, com

seus dados pessoais, tais como peso altura, o que mais gosta etc.

Enfim, Descobrindo o Corpo Humano pode ser uma boa opção para a garotada. Pelo menos é capaz de segurá-los por algum tempo longe dos nossos ossos cansados. **M**

CARLOS XIMENES

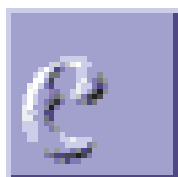
É jornalista e pai de Alice e Gabriel.



Muitas informações, mas poucas brincadeiras



Ninguém gosta de receber spam (*email comercial não solicitado; leia mais sobre esse assunto no @Mac da Macmania 59*), mas existem vários motivos legítimos e honestos para alguém querer mandar mensagens personalizadas para várias pessoas ao mesmo tempo. Empresas que querem mandar comunicados a seus clientes, sites que que-



rem manter seus visitantes atualizados sobre novidades ou até mesmo aqueles caras que vivem distribuindo piadinhas por email podem ter seu trabalho facilitado por um programa que permite

mandar uma mensagem pessoal (algo que não pode ser obtido numa lista de email por exemplo) para várias pessoas ao mesmo tempo. Para esses casos, o eMerge é um pé na roda. Quem já usou a função Mail Merge que existe em programas como Word ou ClarisWorks já tem uma idéia de como a coisa funciona. O eMerge pega um texto padrão e acrescenta a ele variáveis que mudam de acordo com o receptor. Por exemplo, cada pessoa recebe um email com uma saudação personalizada do tipo "Bom dia, José" ou "Bom dia, Maria". Os inescrupulosos que estiverem atrás de um programa para fazer spam podem tirar o cavaliinho da chuva: o eMerge não serve para isso. É muito simples descobrir quem mandou o email, observando o header da mensagem e entrando em contato com o provedor. A documentação é bem clara a respeito do que é legal e o que não se deve fazer com o programa.

Como funciona?

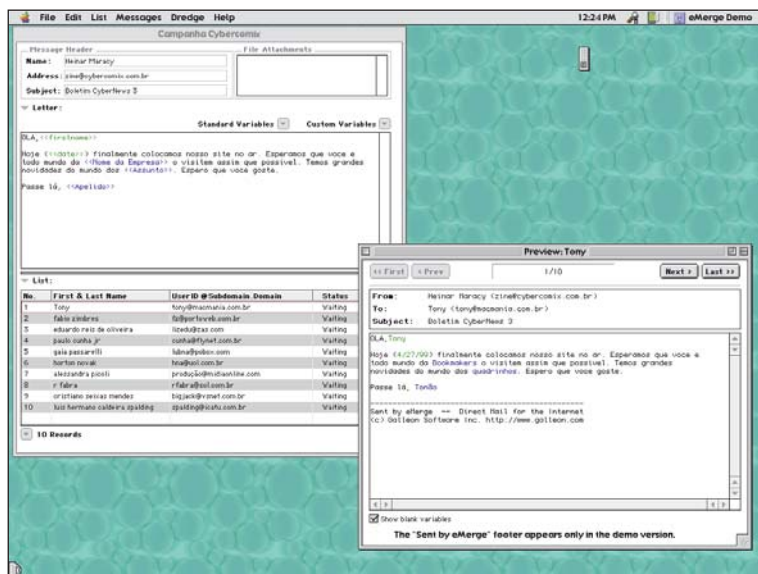
O eMerge é muito fácil de usar. Você só precisa definir quatro coisas: quem vai receber o mailing, quem vai mandar, o texto básico e as variáveis necessárias. Existem duas maneiras de acrescentar pessoas a sua lista de destinatários. A primeira é colocando uma a uma, o que funciona se você quer mandar para poucas pessoas. A outra é importando uma lista de endereços do seu programa de email. Além das variáveis pré-estabelecidas (data, nome, assunto etc.), você pode escolher até dez variáveis que podem ser personalizadas de modo a aproveitar campos de um banco de dados. Por exemplo, você pode criar uma carta padrão com informações diferentes para homens e mulheres ou usuários de Mac ou PC. O eMerge é compatível com listas de endereço dos programas de email Eudora, EMailer, Netscape, Outlook e PowerMail, além do servidor de listas de email LetterRip. Para importar

endereços, primeiro você terá que exportar a lista do programa de email, o que geralmente a transforma em um arquivo texto delimitado por tabs. No caso de uma lista vinda de um programa de banco de dados, como o FileMaker, você pode escolher importar como texto delimitado, com ou sem variáveis pré-estabelecidas.

Misteriosamente, o Import do Outlook foi o único que não rolou perfeitamente. O jeito foi transformar o Contacts Export do Outlook em texto delimitado por tabs, abrindo o arquivo no SimpleText e deixando apenas os nomes e os emails, separados por um Tab. Existe um recurso que vale o programa, o Dredge. Com um comando, você escaneia qualquer arquivo texto (ou uma pasta cheia de arquivos) e "chupa" todos os nomes e endereços de email que estiverem lá dentro. Poderoso. É nas possibilidades proporcionadas pelo uso de variáveis que está o charme do programa. Com um banco de dados bem elaborado, você consegue mandar cartas padrão e emails em massa e qualquer destinatário vai achar que recebeu uma mensagem única e personalizada. Manter um campo separado para nome e sobrenome, por exemplo, é fundamental. Assim você pode começar uma carta com um íntimo Caro José, em vez de Caro José Manoel da Silva. Com uma variável "apelido", então, você pode até começar sua carta com um "Oi, Zé Mané". Terminado o texto com as variáveis, você pode ver um preview do que os destinatários vão receber para checar se os dados estão todos no lugar certo. Depois de tudo isso, é só clicar em Send to All

eMerge 15

Este programa é o que há para quem precisa mandar email para muita gente



Mande o mesmo email para toda a sua patota

(⌘K) para mandar a mensagem para todos, sem precisar configurar nada. O eMerge manda as mensagens diretamente, utilizando até 24 conexões simultâneas, o que o torna bem mais rápido que um programa de email comum. Se por algum motivo o email não chegar a seu destinatário, uma mensagem em vermelho aparece explicando o motivo do erro. Você pode depois salvar seu Log para atualizar seu banco de dados com os endereços que caducaram. Resumindo: email personalizado não é sinônimo de spam. Existem muitos motivos justos para se querer mandar mensagens para um grande número de pessoas. O eMerge é um programa que supre competentemente essa necessidade. Para quem quiser experimentar, há uma demo (que permite mandar mensagens para até dez pessoas) no site da empresa. É possível comprar o programa pela Internet, fazendo o download de 1,5 MB e recebendo a senha de registro por email. **M**

EMERGE 1.5



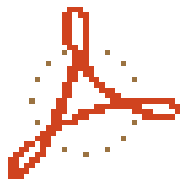
Galleon Software: www.galleon.com

Preço: US\$ 99



Imagine que alguém tenha lhe dado a divertida tarefa de catalogar uns 10 mil documentos de diversos tipos, modelos e tamanhos. E que tal carrasco tenha especificado o seguinte:

1 Os documentos podem estar em Quark, Word, Excel, HTML ou mesmo em papéis a serem escaneados.



2 Todos os documentos devem estar indexados, ou seja, possuir um sistema de busca por palavra-chave rápido e eficiente.

3 Ao achar a informação, o usuário deve poder imprimi-la com a mesma formatação do documento original, incluindo gráficos e imagens, e tudo em PostScript!

4 Tudo isso deve ocupar um espaço mínimo em disco e cada arquivo deve ser bem pequeno.

5 Os arquivos devem abrir em qualquer sistema operacional, inclusive Unix.

6 Todo esse material deve estar disponível para visualização via Internet, ou seja, deve haver um plug-in que permita utilizar um browser.

7 Você tem três dias para fazer tudo isso! Em que alternativa você pensaria para resolver o problema, além de pedir demissão? Felizmente a Adobe teve visão de longo alcance e, já há alguns anos, pensou numa solução que resolvesse todas essas questões ao mesmo tempo. O Adobe Acrobat, agora na versão 4, é uma ferramenta que permite maximizar o uso de documentos no escritório, em CD-ROM, na Web ou em qualquer outra situação que envolva documentos e computadores.

O fato de ser multiplataforma permite aos designers criar documentos no Mac que rodam automaticamente em qualquer plataforma que possua o Acrobat Reader. E tais documentos imprimem com a mesma qualidade do original. Agora, vamos ver de perto como funciona a coisa toda.

Acrobat 4.0

Programa multiplataforma da Adobe ganha melhorias significativas

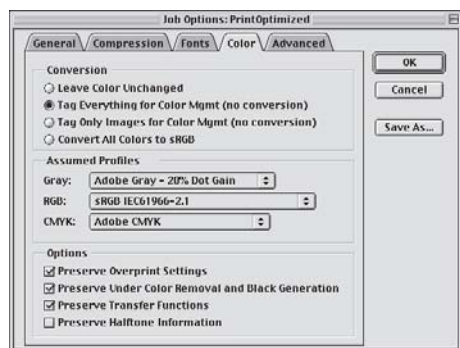
Quando falamos em Acrobat, na verdade, estamos falando de diversos aplicativos funcionando juntos: de um lado o Reader, que permite ao usuário final abrir e ler um documento e fazer anotações. Do outro, as ferramentas que permitem a criação de documentos PDF (já vamos explicar o que significa essa palavrinha); e, para encerrar, temos um programa que cataloga e cria índices para pastas específicas.

PostScript editável

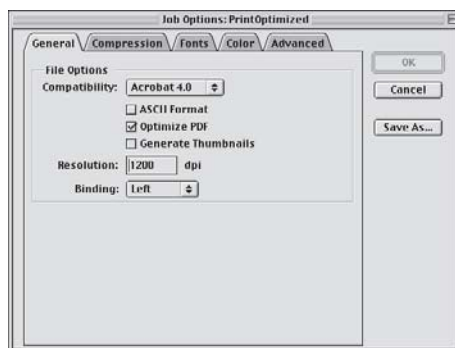
Vamos aos detalhes: PDF quer dizer Portable Document Format. É o formato oficial dos arquivos com os quais o Acrobat trabalha. A grosso modo, poderíamos dizer que o PDF é um PostScript que pode ser visualizado na tela. O formato PDF vem sendo amplamente adotado pelos bureaus e gráficas nos EUA, e tudo indica que a sua adoção como formato padrão para artes gráficas no Brasil é apenas uma questão de tempo. Então, retomando a coisa, o Acrobat tem um lado cliente que lê o PDF (o Reader) e uma suíte de aplicativos que cria o PDF. Vamos ver estes últimos mais de perto. Até a versão 3, os aplicativos utilizados para criação e/ou modificação de documentos PDF eram o Acrobat Exchange e o Distiller. O Exchange permitia a inclusão/exclusão e/ou mudança da ordem das páginas, a criação de links no documento para a Web e a determinação do nível de segurança (senha). O Distiller servia como etapa final, para transformar qualquer arquivo PostScript em um documento PDF. Na versão atual, o Exchange passou a se cha-

mar simplesmente **Acrobat**. Novos recursos importantes foram acrescentados, como o **Capture**, que permite fazer OCR de documentos em papel diretamente para PDF. Além do mais, você agora pode criar alguns elementos visuais no documento. Outro recurso interessante é poder manter o original escaneado como a "fachada" do documento, com o texto digitado inserido em uma camada abaixo da superfície. Isso é extremamente interessante para documentos em que seja necessário mostrar o aspecto original. Só para se ter uma idéia da importância disso, o CEO da Adobe, John Warnock, criou uma empresa só para criar documentos desse tipo. Ele está escaneando originais raros em alta resolução e, abaixo da superfície, o texto está todo digitalizado, incluindo hyperlinks e anotações.

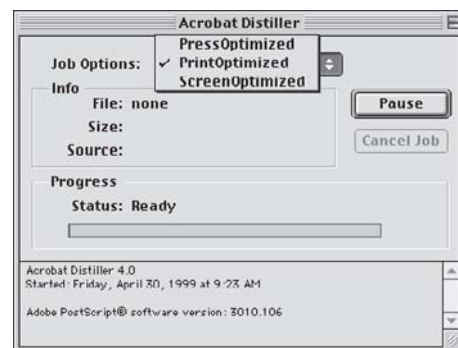
As preferências do programa são cheias de alternativas, por isso é necessário um certo cuidado para que o documento gerado seja exatamente aquilo que queremos. Pode-se utilizar diversos níveis de compressão para os gráficos e imagens, tudo dependendo do uso principal que se queira dar ao documento. Para a Web, por exemplo, a ordem é minimizar. No caso de um documento onde qualidade vale qualquer preço, os ajustes vão ser completamente diferentes. Você também pode definir um programa como editor de imagens (vetoriais ou bitmaps). Daí é só dar dois cliques em uma imagem para modificá-la no Photoshop ou no Illustrator (ou FreeHand). A nova versão traz uma melhor flexibilidade na



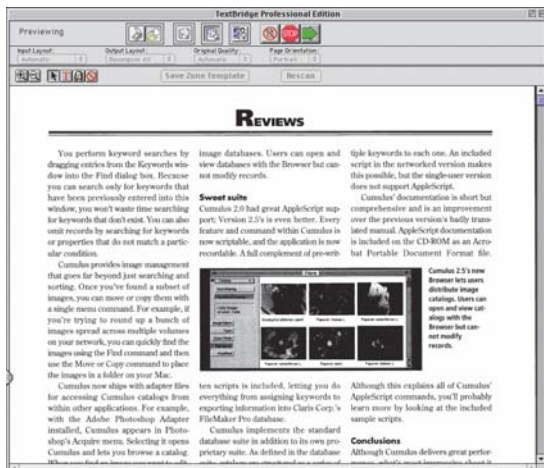
Agora, com as novas opções do Distiller...



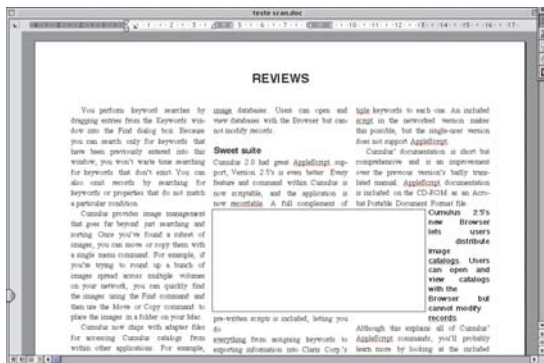
...tornar alguns PostScripts em PDF...



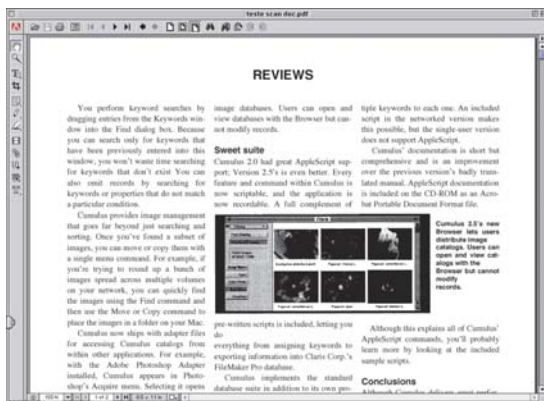
...ficou mais fácil do que nunca.



O Capture permite fazer OCR direto para PDF



É possível manter o layout do documento



E dá para manter documentos originais como facha

PDF. Não se esqueça de salvar o documento com o sufixo .pdf, pois senão ele não abrirá em outras plataformas menos inteligentes.

Caso você resolva transformar todos os seus arquivos em PDF, uma sugestão é guardá-los em uma única pasta, que pode ser subdividida em temas, assuntos ou qualquer outra classificação. Pois assim você poderá imediatamente utilizar o próximo programa do pacote: o **Catalog**. Você irá criar um novo índice, que poderá ser atualizado em períodos predeterminados, e permitirá uma busca em todos os documentos ao mesmo tempo. A pesquisa pode ser por palavras-chave, similaridades ou expressões. E é bem rápida. O índice também é multiplataforma. Imagine uma intranet ou um volume Apple-Share IP sendo pesquisados à distância, por qualquer sistema operacional!

Se dependesse apenas do Acrobat, a quantidade de papel impresso no planeta seria infinitamente menor. Para tirar qualquer dúvida sobre a compatibilidade entre plataformas, testei o programa em um PC rodando NT, e realmente é como se ele e o Mac OS fossem uma coisa só: os atalhos são os mesmos (basta substituir o **⌘** por **Control**), a velocidade é próxima, o index funciona perfeitamente. Para levar a coisa ao extremo, testei abrir PDFs em um PC com Linux. Posso dizer que as promessas da Adobe foram cumpridas.

Infelizmente, a Adobe pisou na bola na saída e colocou mais funções na versão Windows que na versão Mac do Acrobat. O Acrobat de PC permite converter sites em PDF, extrair texto formatado, tabelas e imagens de um PDF, tem uma ferramenta de autenticação eletrônica (assinatura digital) e macros para criar PDFs de arquivos do Office. A Adobe prometeu acrescentar essas funções a

um futuro update da versão Mac. **M**

J.C. FRANÇA

É diretor da Usina de Imagens.

ACROBAT 4.0



Adobe Systems: (011) 3061-9525

Preço: R\$ 450

edição dos arquivos PDF, permitindo não apenas editar o texto mas também modificar atributos como corpo e tipo de fonte.

O programa gera uma impressora de Desktop chamada "PDF Writer", a qual permite transformar arquivos em PDF por *drag and drop*. Se você não tem as extensões que permitem o *desktop printing* em sua máquina, vai precisar usar o driver da LaserWriter para gerar um arquivo PostScript e depois convertê-lo para



Meu primeiro computador foi um TK-85 da linha Sinclair, seguido de um TK-90X colorido, ambos programáveis em Basic. A linha Sinclair esteve em moda na mesma época do Apple II, maior sucesso da Apple no mundo. Depois dessa fase, ao ver a foto do primeiro Macintosh numa revista, alguma coisa interior me disse que esse era “o” computador. Algum tempo depois, consegui colocar as mãos no meu primeiro Mac, um Fat Mac, ou 512K, em 1989. Por querer fazer rodar programas mais novos, num Mac com apenas meio mega de memória e mais antigo, fui forçado a me aprofundar no conhecimento do sistema operacional Macintosh (Mac OS hoje!). Eu não sabia, mas aí começava minha formação de consultor.

A vida de um consultor de Macintosh é dura, mas muito compensadora. Dura porque, infelizmente, no Brasil somos largados. A Apple Brasil, ao contrário da Apple USA, apenas reconhece nossa existência e nossa utilidade no mercado, mas não nos dá nenhum apoio logístico ou facilidade. A Apple Brasil esquece que funcionamos como amortecedores entre os usuários, agências e a própria Apple. Somos nós que damos a cara para bater. As revendas Apple têm o seu papel, muito importante, mas seu assunto maior são as vendas. Já os consultores estão a serviço da comunidade Mac, resolvendo seus problemas e encontrando soluções específicas.

Nos USA existe um programa chamado “Apple’s Consultant Relations Program” (Programa Apple de Relacionamento com os Consultores). Esse programa visa apoiar o consultor profissional Apple, ajudando de modo geral. É importante lembrar que a figura do consultor Macintosh existe no mundo todo: Estados Unidos, Inglaterra, Irlanda, Austrália etc. Basta dar uma olhada nas revistas importadas de Macintosh.

Já propus à Apple Brasil o lançamento um programa de apoio e reconhecimento oficial do consultor Macintosh. Dessa forma, em seu cartão de visitas o consultor poderia colocar a frase “Consultor Credenciado Apple” e até ser indicado pela Apple Line, ou mesmo pelas revendas Apple. É claro que, para que isso aconteça, o consultor teria de ser avaliado etc. Essa avaliação seria boa para os consultores e para o mercado, pois peneiraria os diversos “consultorios” espalhados que pensam que consultoria é passar o disco do Norton e que a primeira su-

A Apple se esquece que funcionamos como amortecedores

A dura vida de um consultor de Macintosh



gestão para seus clientes é: “Vamos reformatar!” Acredito na Apple Brasil e acredito no trabalho dos consultores profissionais Macintosh do Brasil. E acredito que, com o aprofundamento desse relacionamento, todos teremos a ganhar: Apple + Consultores + Mercado de Clientes Apple Macintosh do Brasil. Aqui vão algumas propostas para melhorar esse relacionamento:

- 1** Reunião semestral com a Apple e todos os consultores em São Paulo.
- 2** Envio gratuito do livreto AppleFacts e CDs ARPLE aos consultores. E manter enviando a cada nova edição.
- 3** Desconto de 20% a 30% na compra de equipamento Apple novo. Limite de um computador por quadrimestre.
- 4** Desconto de até 50% na compra de softwares em geral para Macintosh.
- 5** Uma intranet no site da Apple Brasil, com senha apenas para os consultores. Ali seriam postadas informações sempre atualizadas de tudo sobre a Apple. Tipo, o mesmo apoio dado aos desenvolvedores.
- 6** Cadastramento e carteirinha de “Consultor

Profissional Autorizado Apple”, permitindo o uso do logo da maçã nos cartões de visita.

7 Envio gratuito dos CDs de atualização de sistema antes de ir para as lojas, para que possamos conhecer e dar suporte quando o sistema chegar lá.

8 Cursos especiais para os consultores, incluindo instalações de hardware, rede, memória etc., facultando ao consultor fazer o curso de Assistência Técnica e receber os CDs de suporte para as máquinas.

9 Indicação de possíveis serviços por parte da Apple, através da Apple Line, destacando o consultor específico para a solução ou necessidade específica mais próxima de sua empresa ou casa, como já acontece nos Estados Unidos.

10 Enfim, reconhecer na figura do Consultor Profissional Macintosh um aliado, um braço direito, bem treinado, que pode e deve ajudar a sustentar a plataforma Apple no Brasil. **M**

IRINEU DE CARLI JR.

irineujunior@caps.com.br

É consultor profissional de Macintosh.

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