



CERTO  
MANO

Só

111

# 111 DICAS

## para todos os níveis de usuários

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

## PHOTOSHOP

### 1

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

### 2

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

### 3

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

### 4

**Movendo caminhos** – Se você precisa rotacionar, ampliar ou dar outros efeitos nos

paths do Photoshop 4, leve-os para o Illustrator. Um simples Copy/Paste vai resolver o assunto muito mais rápido que um Resize ou Rotate na imagem inteira.

No Photoshop 5, basta ir em Edit ▶ Transform Points ou apertar **(⌘)T** para aplicar rapidamente qualquer efeito em paths.

Claro que, se você quiser aplicar um efeito mais complexo, como um filtro de distorção, isso terá que ser feito no Illustrator.

### 5

**Carregando máscaras instantaneamente** – Se você clicar no nome de um layer com **(⌘)** pressionado, o conteúdo do layer será automaticamente selecionado. Se você tiver dois layers no arquivo, pode selecionar um deles com **(⌘)** e, com **(⌘)Option**, subtrair a máscara do segundo layer da seleção obtida do primeiro layer.

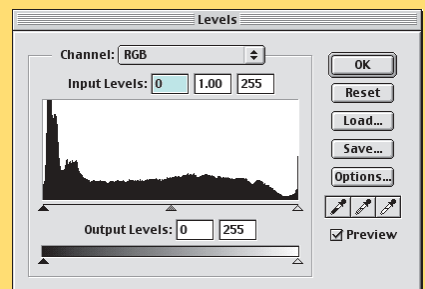
Com **(⌘)Shift** pode-se adicionar seleções, e com **(⌘)Option(Shift)** reduzir um pouco a seleção a partir da borda.

### 6

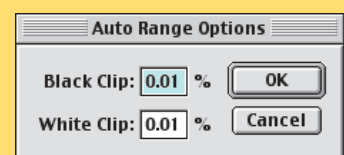
**Maquiando a máscara** – Se você quer fazer uma montagem onde uma imagem se sobrepõe a outra com certa transparência ao longo da borda do objeto, selecione o conteúdo do layer (**(⌘)A**), dê Select ▶ Inverse (**(⌘)Shift(I)**) e Feather (**(⌘)Option(D)**). O valor do feather (suavização) dependerá do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

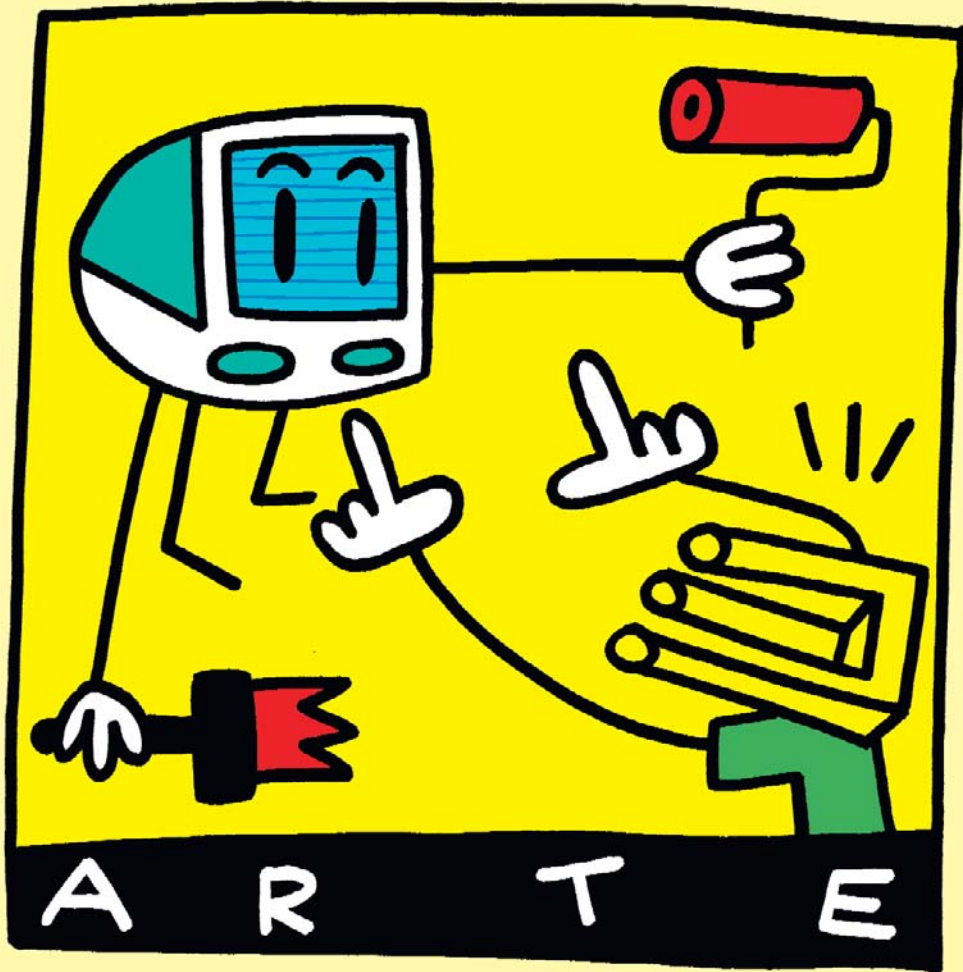
### 7

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



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





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

## 8

### Outra maneira de aumentar o Canvas

– Para aumentar a área útil (Canvas), você não está mais restrito ao comando Image ▶ Canvas Size.

No Photoshop 5, a ferramenta de Crop (C) permite que o recorte exceda o limite original da imagem, criando área útil para fora dela.



## 9

### Para não ter que usar a paleta Layers

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

## 10

### Revertendo parcialmente uma imagem

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

## 11

### A História nem sempre se repete

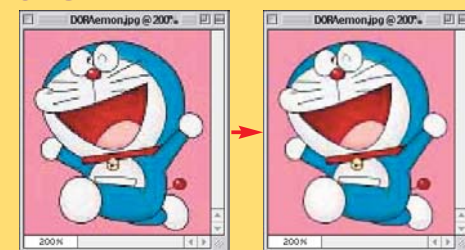
No Photoshop 5, você só pode usar o History Brush para pintar uma área com um estado anterior da imagem se ela não tiver sofrido uma alteração de tamanho via Crop, Rotate Canvas, Image Size ou Canvas Size.

## 12

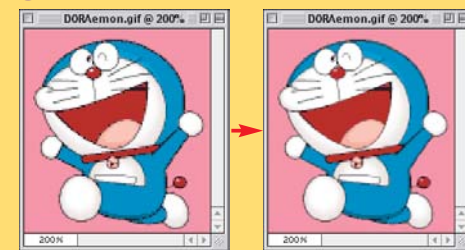
### A mágica da ressurreição do GIF

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

### JPEG



### GIF



## 13

### Desgrudando o Crop

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

## FREEHAND

## 14

### Simplificando os pontos

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

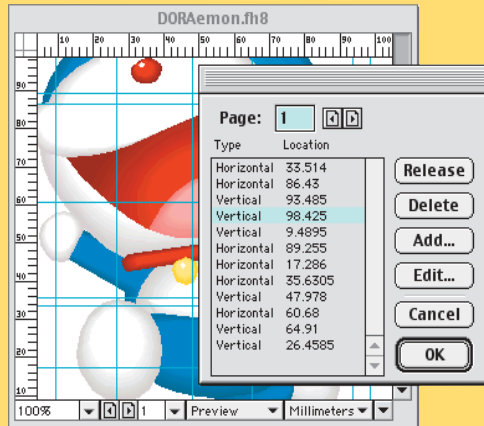
# 15

## Para rasterizar uma imagem

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

# 19

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



# 16

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

# 17

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

# 18

## Degradê radial num path

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

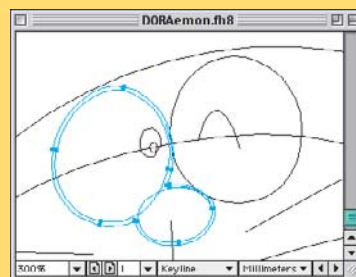
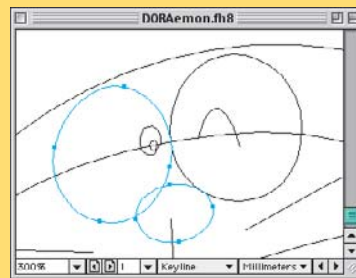
# 20

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

# 21

## Path Operations como Intersect

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



# 22

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

# 23

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

# QUARKXPRESS

# 24

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

# 25

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

# 26

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

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

## 27

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

## 28

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

## 29

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

## 30

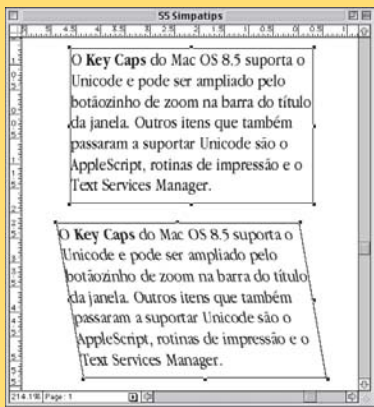
**Centralizando a imagem** – Outro comando interessante é o Fit in Middle. Clique **[⌘][Shift][M]** para centralizar sua imagem no box.

## 31

**Copiando páginas** – A maneira mais rápida de copiar uma página do Quark para outro documento é deixar os dois documentos na

## 33

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



tela na visão em Thumbnail e arrastar a página de uma para a outra. Se quiser transferir estilos de texto, copie um ou mais boxes que contenham textos nos respectivos estilos. As páginas devem ser do mesmo formato e não podem ter texto linkado.

## 34

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

## 35

**Preview instantâneo** – Para movimentar objetos no Quark com preview instantâneo, clique no objeto e não o arraste por um breve instante. Nas preferências do Quark 4.0 existe um ajuste para o tempo de espera necessário

para acionar o preview instantâneo (Delayed Item Dragging na seção Interactive).

## 36

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

## 37

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

## 38

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

## 39

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

## 40

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

## 41

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

## 32

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



## 42

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

## 43

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

## 44

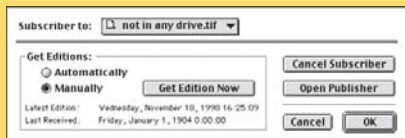
**Como cortar pelo pé** – Há uma maneira fácil de selecionar todo o texto que estourou em uma caixa de texto no QuarkXPress para deletá-lo. Basta dar o comando **⌘** **Shift** **⌵** que ele seleciona tudo até o final do texto. Depois é só apertar **Delete**.

## 45

**Mude os pontos** – No Quark 4.0 é possível mudar os segmentos ou pontos em uma curva duplo-clicando a curva e então escolhendo

## 46

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



outro tipo de segmento na palette Measurements. A curva inteira será modificada de acordo.

## 47

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

# PAGEMAKER

## 48

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

## 49

**Impressão de intervalos de páginas**  
Para imprimir páginas no PageMaker, você

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

## 50

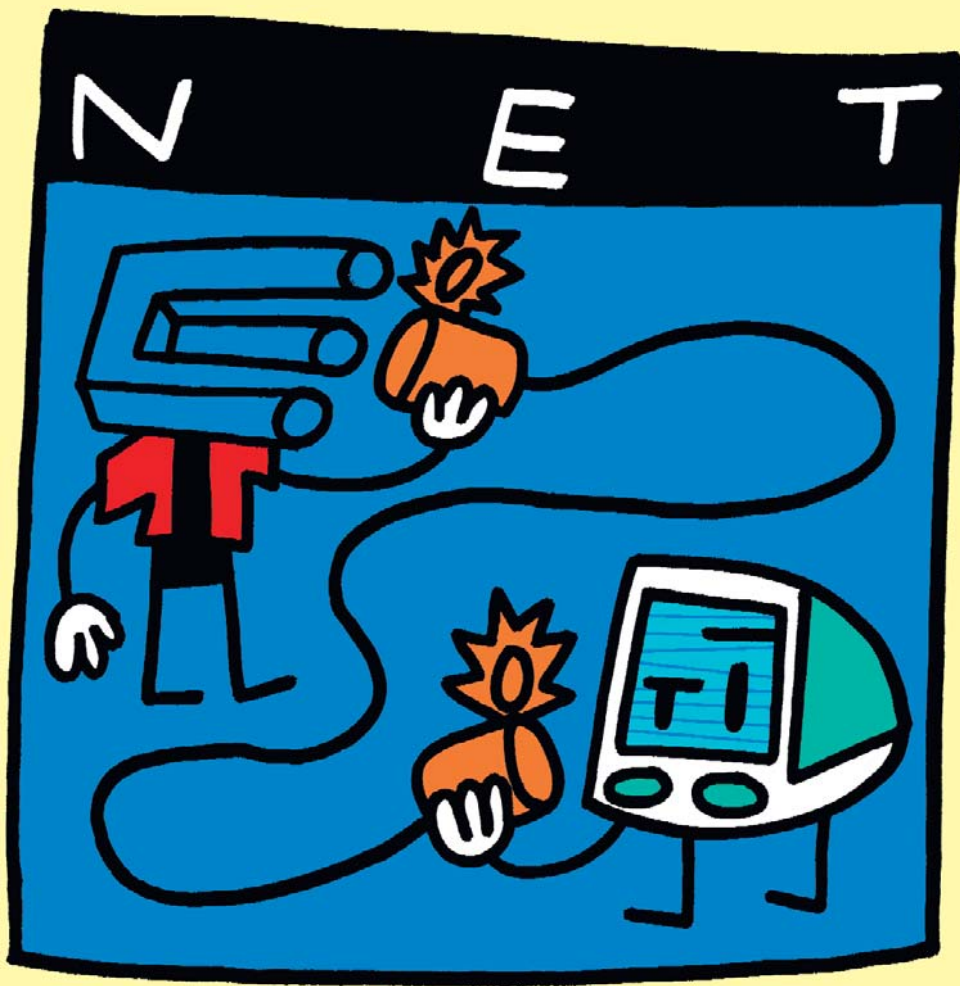
**Hifenizando texto no braço** – Ao hifenar o seu texto, nunca coloque o caractere de hífen no meio das palavras; se o texto correr, você vai ficar com uma porção de hífens no meio da frase. Use **⌘** **⌵**: assim, o hífen só aparecerá se estiver na quebra de linha. Essa dica também funciona no QuarkXPress.

## 51

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

## 52

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



## 53

**Paste poderoso** – Quando precisar copiar um objeto para a mesma posição em uma ou mais páginas sem usar a master page, use o comando Power Paste. Para isso, aperte a tecla **[Option]** quando for dar o Paste. Se após dar o Paste você mover o novo objeto, o próximo Power Paste irá repetir a mudança. Por exemplo, se copiar um objeto, colar e depois mudar

o segundo 2 cm para baixo, o próximo Power Paste colocará o terceiro objeto 2 cm abaixo do segundo (ou a 4 cm do primeiro). É um atalho para o comando Multiple Paste do menu Edit.

## 55

**Os limites de uma fonte** – O PageMaker tem uma limitação de corpo de 650 pontos, mas é possível chegar ao dobro desse tamanho. Para isso, ajuste o tamanho da fonte para a

metade do desejado. Em Type Specs (menu Type), ajuste o Position para Superscript. Clique no botão Option e mude o Super/Superscript Size para 200%.

## 56

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

## 57

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

## 58

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

## 59

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

## 60

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

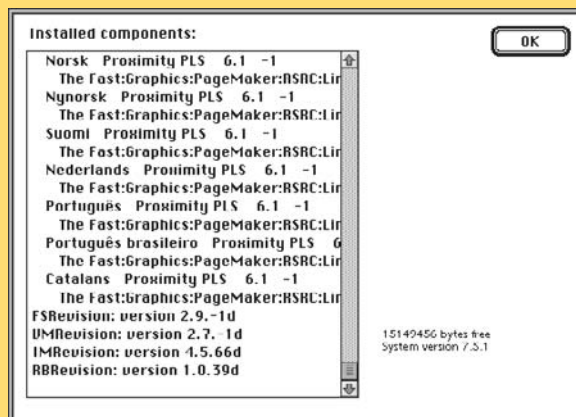
## 61

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

## 54

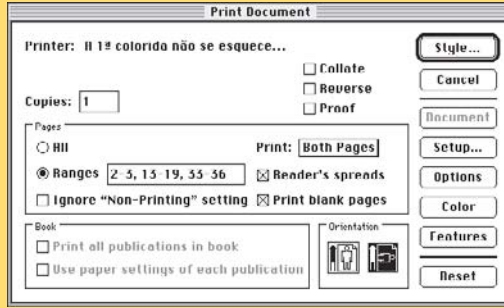
### Check-up geral

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



# 62

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



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

# 63

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

# 64

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

# 65

**Alterações de preferências** – Para mudar as preferências do PageMaker para qualquer documento, selecione as opções dese-

das sem nenhum documento aberto. Essa dica serve para o Quark também.

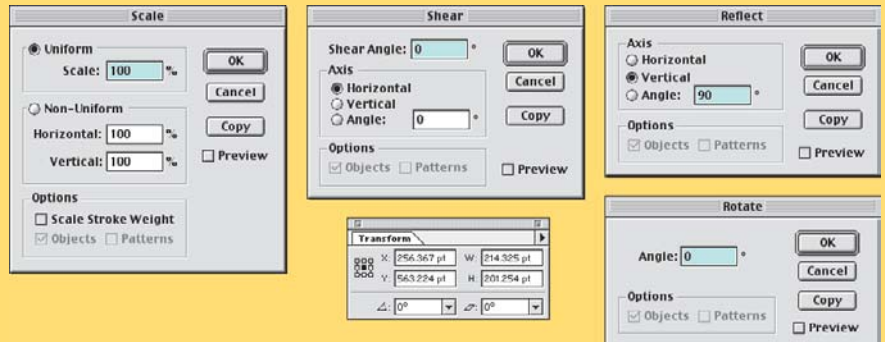
# 66

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

# ILLUSTRATOR

# 67

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



# 68

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

# 69

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

# 70

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

# 71

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



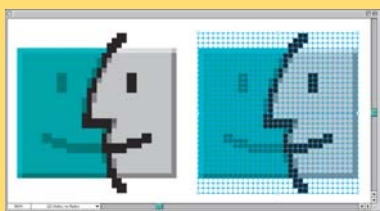
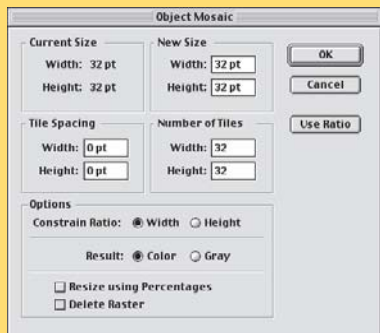
do Illustrator no Quark ou no PageMaker, mantenha sua arte dentro da margem de impressão. Para aumentar a área, é só selecionar uma página maior no item Page Setup do menu File.

## PAINTER

### 72

#### Importando ícones –

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



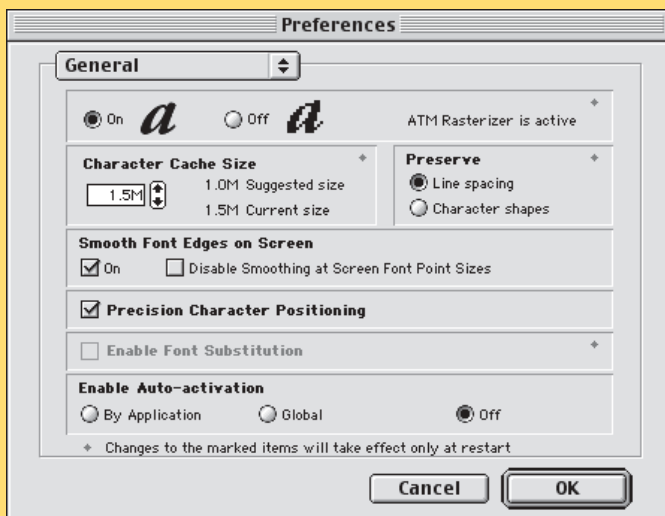
### 73

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

## ATM

### 74

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



### 75

#### Máscaras fáceis

– Para facilitar o uso das máscaras no Painter, utilize os atalhos (Shift) 1 para não usar a máscara, (Shift) 2 para desenhá-la somente onde não existe máscara e (Shift) 3 para desenhá-la onde existe a máscara. Experimente também (Shift) 4, (Shift) 5 e (Shift) 6.

### 76

#### Aumente seu pincel

– No Painter 4.0, use as teclas (Option) ao clicar com o mouse para aumentar o tamanho do brush.

### 77

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

### 78

**Distorcendo pinturas** – Para aplicar efei-

tos de distorção com qualquer ferramenta do Painter 4.0, selecione a ferramenta, mude o Method Category em Drip (paleta Brushes) e arraste o slider Opacity para zero e o Grain para 100% (paleta Controls:Brushes).

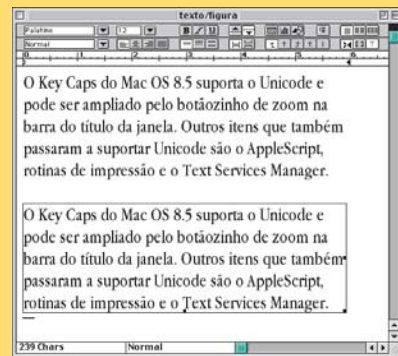
## MS OFFICE

### 79

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

### 80

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



### 81

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

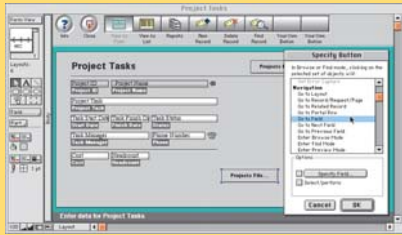
# 82

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

## FILEMAKER PRO

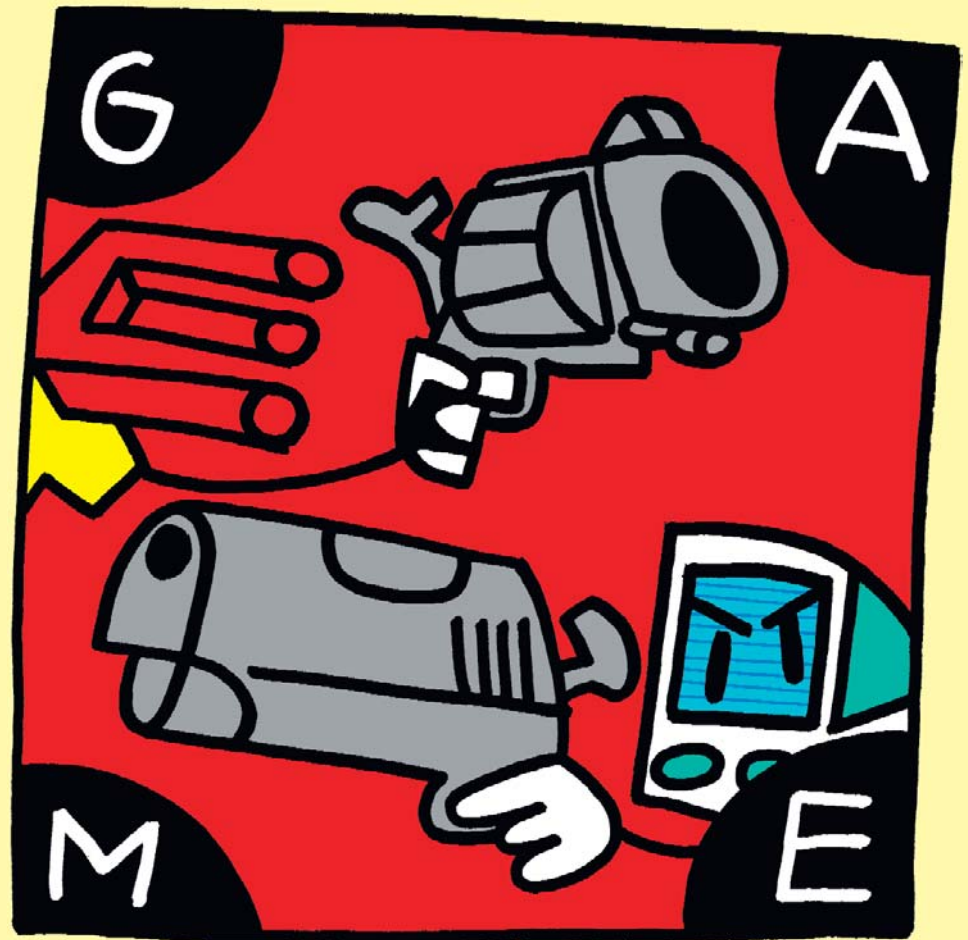
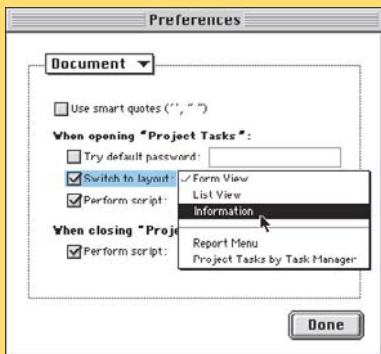
# 83

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



# 84

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



# 85

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

## MOVIEPLAYER

# 86

**Caminhos do QuickTime** – Algumas dicas para aumentar o controle sobre os filmes:

- Para rodar um filme, basta dar um clique duplo na imagem ou apertar **[barra de espaço]** ou **[Return]**.
- Para parar o filme, clique uma vez nele ou aperte novamente **[barra de espaço]** ou **[Return]**.
- Clique duas vezes com **[Shift]** para o filme rodar de trás para frente.
- Use as setas horizontais do teclado (**[←]** **[→]**) para avançar ou retroceder quadro a quadro.
- As setas verticais (**[↑]** **[↓]**) aumentam ou diminuem o som.
- Clique no controle de volume com **[Shift]** para aumentar o volume do som além do máximo default do filme.
- Clique nos botões do lado direito do filme

para controlar a velocidade com que ele passa.

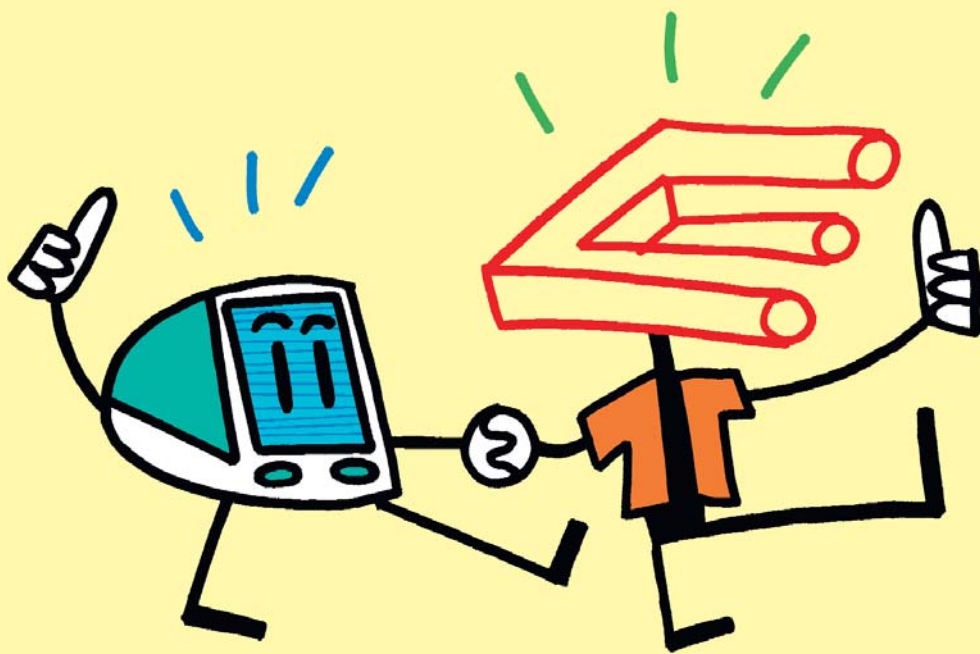
- Com o QuickTime 2.5 ou superior instalado, é possível abrir vários formatos de imagem (GIF, JPEG, PICT, TIFF e Photoshop) em programas que tenham conversor de QuickTime, como o SimpleText. Experimente.

## STUFFIT DELUXE

# 87

**Estufando certo** – Aqui vão algumas dicas para usar o Stuffit de modo mais eficiente:

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



## INTERNET

### 88

**Explore o Explorer** – Cheque aqui alguns atalhos de teclado para o Internet Explorer 4.0:

- F5** renova a página
- ⌘↑** leva você ao topo da página
- ⌘↓** mostra o fim da página ou vai até a próxima página
- ⌘←** volta à página anterior
- Option↑** sobe a página em uma tela
- Option↓** desce a página em uma tela

### 89

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

### 90

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

### 91

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

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

### 92

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

### 93

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

### 94

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

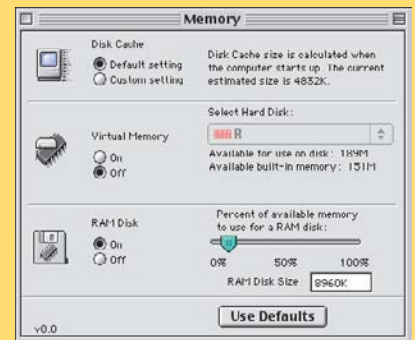
### 95

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

## 96

**Acelere seu browser** – Aí vai uma dica para aumentar a velocidade do seu browser quando ele pega imagens no cache (essa dica é para quem tem muita memória RAM):

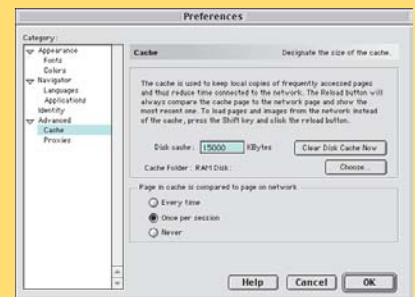
- Crie no painel de controle Memory um RAM Disk de tamanho razoável: algo em torno de 5 MB.



- Restarte. O Mac vai perder permissão para “formatar” o RAM Disk.



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



- Crie no Desktop um folder com o nome Cache f. Quando for desligar o computador, copie o conteúdo do RAM Disk para a pasta Cache f, e após ligar o computador faça o inverso. Não precisa fazer isso se for apenas restartar o Mac.

Uma variação da dica: crie o RAM Disk na forma de uma imagem de disco do Disk Copy, deixe-o na pasta Startup Items e acione a opção do Disk Copy de carregar as imagens de discos para a RAM.

O Disk Copy monta o cache (ao ligar o Mac) e o salva (ao desligá-lo), tudo de forma automática.

# 97

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



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

# 98

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

# 99

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

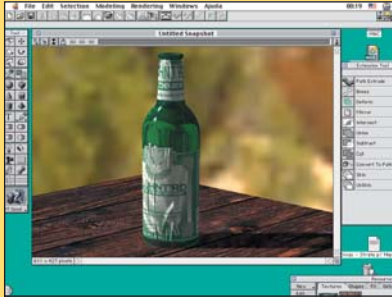
# 100

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

# STUDIOPRO

# 101

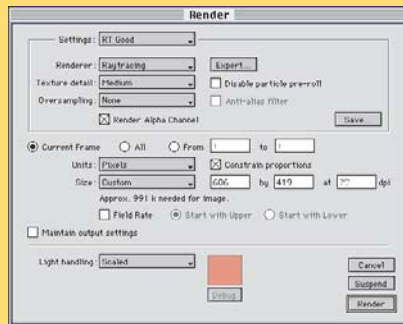
**Fazendo o Strata render** – Em qualquer versão do StudioPro ou Vision, mantenha sempre o cadeado de feedback de tela aberto durante o render. Assim, o Strata não terá que ficar atualizando a tela o tempo todo durante o render. O resultado é um render até 40% mais rápido.



# 102

**Gerando render com canal alpha** – Para criar um canal Alpha automático no fundo da imagem renderizada:

- No Vision 3D 4.0 e 5.0 e Strata StudioPro 1.75: ative Render Background Alpha Channel no menu Environment Effects.
- No StudioPro 2.0 ou superior: ative Render Alpha Channel na janela de parâmetros de render (Rendering ► Render). Importante: quando usar Alpha Channel, deixe a imagem sempre em 32 bits de cor e não a salve no formato JPEG.

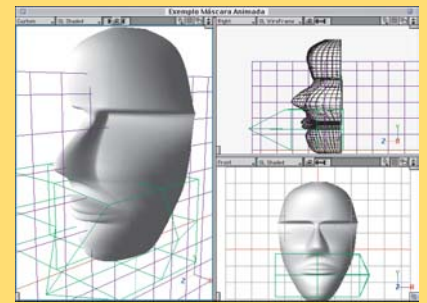


# 103

**Editando vértices em perfil 2D** – Estas três dicas são válidas tanto para o StudioPro 2.0 ou superior (quando estiver dentro do Reshape com um elemento tipo Bézier 2D

# 104

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



Region) como para o StudioPro 1.75 ou Vision 3D (quando estiver dentro do 2D Sculpter com um perfil 2D qualquer).

- Para adicionar um novo vértice, mantenha a tecla **[Option]** pressionada e clique nas bordas do perfil (no ponto onde você deseja adicionar o novo vértice).
- Para “puxar” as alças (handles) escondidas de um vértice, pressione **[Command]**.
- Para “quebrar” a curvatura manipulando os handles de um vértice separadamente, pressione **[Option]** enquanto arrastar o handle.

# GAMES

# 105

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

# 106

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

# 107

**MDK mais fácil** – Quem tem uma cópia do MDK provavelmente está louco por um cheat para facilitar as coisas. Pois aí vai.

Durante o jogo, pressione **F1** e digite os seguintes códigos de cheat enquanto pressiona a tecla **Esc**:

Makemefull – saúde total

Masterblaster – arma Gain Chain

Twistandshout – Tornado Power-Up

Biggrenade – Sniper Grenade

Você também pode digitar kill, mas isso acarretará efeitos ruins sobre o seu personagem.

# 108

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

# 109

**Para roubar no Quake** – Varar as fases do Quake no modo individual pode ser tedioso.

Divirta-se digitando esses cheats no console:

god – invencibilidade

fly – fluatibilidade

noclip – atravessa paredes

notarget – os monstros não atacam, exceto quando provocados

give s <número> – Dá cartuchos de escopeta

give n <número> – Dá pregos (“nails”)

give r <número> – Dá foguetes (granadas)

give c <número> – Dá baterias (“cells”)

give h <número> – Dá pontos de saúde

give <número> – Dá uma arma (2 é o rifle, 3 é a escopeta de cano duplo, 4 é a metralhadora, 5 é a metralhadora giratória, 6 é o lança-granadas, 7 é o lança-foguetes e 8 é o relâmpago)

impulse 9 – Dá todas as armas

impulse 11 – Dá uma runa

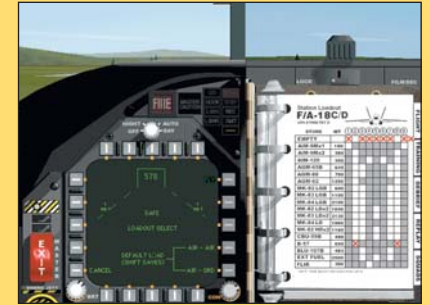
impulse 255 – Dá o Quad Damage

Nenhum dos códigos de cheats funciona no jogo em rede; só no individual.

# 110

**Armas nucleares a qualquer hora**

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



# 111

**Controlando o Quake pelo console** –

O console é a tela que você puxa para baixo teclando **~** (crase). Além de mostrar as últimas ocorrências durante a partida, ele permite digitar comandos para o jogo. Eis os mais úteis dentre os mais de 200 comandos existentes:

bgmvolume <número> – volume da música do CD

cd on – toca o CD

cd off – pára o CD

cd play <número> – toca determinada faixa

cd stop – pausa

cd resume – volta a tocar de onde parou

color <número> <número> – altera a cor do seu uniforme. O primeiro número é da camisa e o segundo, da calça. Um só número muda ambos para a mesma cor

kick <nome> – expulsa um jogador do jogo em rede (disponível somente para o servidor do jogo)

kill – suicídio; pode não funcionar em alguns servidores de jogo

say <mensagem> – envia mensagem para todos os jogadores

say\_team <mensagem> – envia mensagem para os jogadores do mesmo clã (com as mesmas cores de uniforme)

tell <nome> – manda mensagem para um jogador em particular

status – mostra a estatística geral do jogo

ping – mede a latência de cada jogador em rede

reconnect – reconecta ao último servidor acessado

+mlook – faz o mouse controlar a direção para a qual você olha

+klook – faz o teclado controlar a direção para a qual você olha

fov <número> – muda a amplitude da visão; o default é 90



scr\_conspeed <número> – regula a velocidade de deslizamento do console sobre a tela; o default é 300

Os comandos a seguir usam 0 para desligar e 1 para ligar alguma coisa:

r\_drawflat 0 – desliga as texturas nos objetos

r\_fullbright 1 – elimina as sombras do cenário

r\_drawviewmodel 0 – oculta a arma que você está segurando

r\_timegraph 1 – dá um gráfico de desempenho

r\_waterwarp 0 – desativa/ativa a ondulação da visão sob a água

crosshair 1 – coloca uma mira no centro do campo de visão

showram 1 – liga o ícone que indica escassez de RAM

Nenhum desses comandos é cheat; portanto, todos eles podem ser usados livremente. **M**