

MyCOMPUTER

Pe CD: PESTE 30 FREEWARE
50 Fonturi ■ 50 Skin-uri ■ 50 Wallpapers

Anul II, nr.7 iulie-august 69.000 LEI

Principiile
afișării cu plasmă



Odissea OS X
O incursiune în
lumea Apple



Alternative în
editarea foto:
Photoshop & Gimp

Windows vs Linux
(ep. II)

Construiește-ți
singur un studio
de macrofotografie
cu doar 200.000 lei

Dreamweaver Mx2004
(ep. III)

Gafele IT
ale anului 2003

Psihologia jocurilor
în rețea

Știri și evenimente,
românești și internaționale

Cu PC-ul la
Hollywood

Interviu
cu un
(ro)BOT

Portalurile,
încotro?



**TEST: peste 40
de motive digitale
pentru o vacanță de neuitat**



FOTO - RECUPERATORII

Dar@rer

Oradea: B-dul Decebal, C24-26,
Tel/Fax: 0259-413119,
mail: darer.oradea@darer.ro
Arad: Ghiba Birta, nr. 2,
Tel/Fax: 0257-214400,
mail: darer.arad@darer.ro
Timișoara: Str. Brediceanu, nr. 8,
Tel/fax: 0256-498501,
mail: darer.timisoara@darer.ro

Tel.: 0259-342431, 342577; E-mail: darer@darer.ro; sales@darer.ro -- Your best IT partner
DISTRIBUTOR AUTORIZAT

Benzo



www.darer.ro



**Vara aceasta, loviturile libere vor
fi cu 25% mai puternice.**

BenQ. Plăcerea în Tehnologia Informației.

BenQ este partener oficial UEFA EURO 2004 pentru transmisiile multimedia și statistici. Monitorul LCD BenQ FP783 cu tehnologia sa de ultimă oră are cel mai rapid timp de răspuns, 12ms (cu 4ms mai rapid decât majoritatea monitoarelor LCD). Ce altă variantă ai pentru a urmări acțiunea? BenQ FP783 nu îți oferă doar o imagine fluidă, clară și fără întreruperi - cu el acțiunea prinde viață! **Bucură-te mai mult la BenQEuro2004.com**



**UEFA
Euro 2004
PORTUGAL**

BenQ

OFFICIAL IT PARTNER

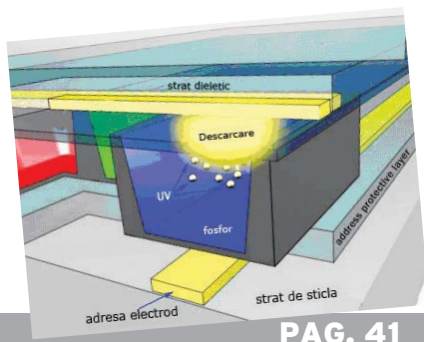
Darer SRL - Your best IT partner

Tel.: 0259-342431, 342577; E-mail: darer@darer.ro; sales@darer.ro

Oradea: B-dul Decebal, C24-26, Tel/Fax: 0259-413119, mail: darer.oradea@darer.ro

Arad: Ghiba Birta, nr. 2, Tel/Fax: 0257-214400, mail: darer.arad@darer.ro

Timișoara: Str. Brediceanu, nr. 8, Tel/fax: 0256-498501, mail: darer.timisoara@darer.ro



PAG. 41

CUPRINS

My INFO

11 Ultimele știri din IT&C

My PREZENTĂM

HARDWARE

17 Calculatorul-caracatiță: MASTER VIEW - Mini KVM Switch CS-14c

SOFTWARE

18 Fotorecuperatorii

SISTEME DE OPERARE

22 Odiseea OS X / partea I

My REPORT

INTERNET

32 Interviu cu un (ro)BOT

36 Portalurile - încotro?

HARDWARE

35 Entuziaștii susțin că RADEON X800 PRO se poate modifica în RADEON X800 XT

41 Bazele afișării cu plasmă

DIVERTISMENT

42 Hollywood-ul și IT-ul

48 Greșelile din IT ale anului 2003

ANALIZĂ

45 Windows vs. Linux (partea a II-a)

SOFTWARE

50 Alternative în editarea foto: Photoshop și Gimp

My TEST

HARDWARE

54 Peste 40 de motive digitale pentru o vacanță de neuitat

My HANDS

MACROFOTOGRAFIE

78 Construiești singur un studio de macrofotografie

SOFTWARE

82 Dreamweaver MX 2004 v.7.0.1 - partea a III-a

My GAME

87 Psihologia jocurilor în rețea

My RECYCLE BIN

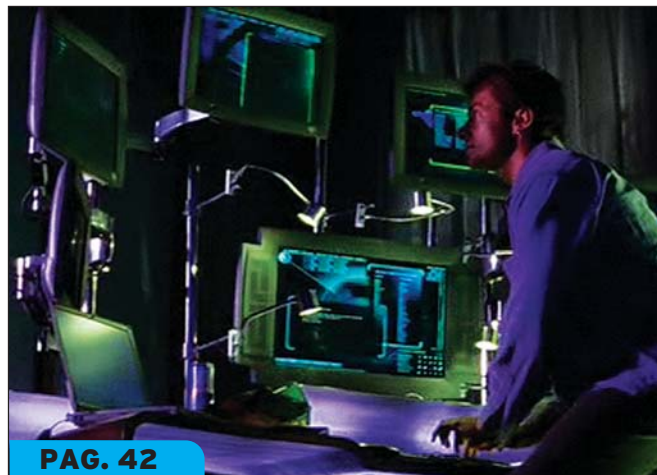
88 Partea amuzantă a IT-ului



PAG. 22



PAG. 54



PAG. 42



My COVER DISC

Conținutul acestui CD a fost scanat cu următorii antivirși: NOD 32, NAV 2004, BitDefender, F-prot, RAV, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003

FREEWARE

Works
Bazooka Adware and Spyware
Scanner v1.12
CleanSkinFX
ColorCastFX
dBpowerAmp Music Converter v10.0
Dup Detector v3.101
ERUNT v1.1
EXIF Read
Filter Simulator
Free Digital Camera Enhancer
Handy Recovery v1.0
Hot Pixels Eliminator
Image Forge v3.38
Interactive JPEG Optimizer v5.01
JPEG Quality Estimator
JpgCleaner v2.6
KD
Mozilla v1.7 (Linux)

Mozilla v1.7 (Windows)
Panorama Tools v2.6b1
PC Inspector File Recovery v3.0
PUTTY
Restoration v2.5
RGB Lights
Roadkil's Unstoppable Copier v1.7
SetBrowser v1.4
SpeedXP v1.0
TreeSize v1.71
Trout's GIF Optimizer v2.3
Vector Eye Basic v1.0.6.3
WordCount
Zero Assumption Digital Image Recovery v1.2

Edition v2.0
FotoFinish v3.01

SPECIAL

Codec Pack All in 1 v6012
Driver Video Catalyst v4.6
Fonturi
Longhorn Transformation Pack v6.0
NAV Update 22 iunie 2004
ScreenSaver
Skinuri
Wallpapere

OPEN-SOURCE

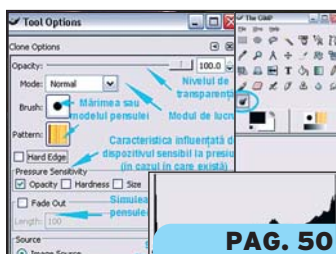
BitDefender Console Antivirus v7.0.1-3 [Linux gcc29x]
GNOME Commander v1.0.1-1
OpenOffice v1.1.2 Linux
OpenOffice v1.1.2 Windows
PixiePlus v0.5.4-56

SHAREWARE

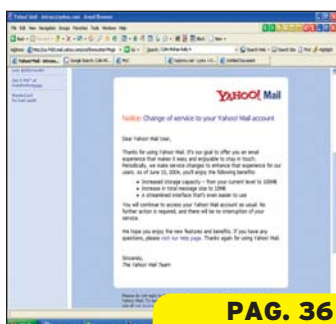
ACDSee v6.0.3.0018
Adobe Photoshop Album Starter Edition v1.0
Adobe Photoshop Album Starter



PAG. 17



PAG. 50



PAG. 36



Mozilla v1.7
Windows 9x/ME/NT/2K/XP
Cea mai recentă versiune stabilă a celebrului browser Mozilla.



ACDSee v6.0.3.0018
Windows 9x/NT/ME/2K/XP
Unul dintre cele mai folosite programe pentru organizarea fișierelor de imagini, care permite și editarea acestora și chiar publicarea de albume fotografice pe web.



OpenOffice v1.1.2
Linux
Ultima versiune a suitei office gratuite.



Skinuri
Winamp, XMMS
Din nou - 50 de skinuri pentru Winamp 5 sau XMMS.



INSERENȚI DE PUBLICITATE

AxelSoft 8
BenQ 3
Darer 2
InfoExpo 14
Infomax 17
Media Agency 10
RDS 6
SysNet 13, 15
WebDev 12

INDEX EDITORIAL:

FIRME ȘI ORGANIZAȚII

Adobe 30, 31, 47, 50
AMD 49
Apple 22, 24, 26, 27,
28, 29, 30, 31, 48, 49
Astral 28, 29
ATi 35
AXA 37,
BENQ 58, 59, 63,
67, 68, 72, 74, 75, 77
BSA 11

Canon pag 19, 20, 21,
24, 69, 74, 75, 76
Connex pag 27
CONVAR pag 19
Debian 46
Dell 13
FreeBSD 23
Fuji 20
Genius 62, 75
Gentoo 23, 46
Gigabyte 88
Google 11, 36, 37,
38, 39, 40

Hush pag 39
ICANN 37
Intel 12, 13, 22, 49
Kelkoo 40
Kodak 19, 20, 21
Lexmark 24
Lindows.com
46, 49
Lycoris 30
Lycos 40
Mandrake pag 22, 24,
25, 28, 29, 30,
Mercury pag 63, 70, 75

Microsoft pag 11, 12, 31,
40, 46, 47, 49
Minolta pag 15, 18, 19,
21
MPAA pag 14
Mustek pag 18, 56, 74
Olympus, 19, 60, 75, 76
Opera, 30
Orite, 58, 62, 74, 75
Palm 30
Pentax 19
RedHat 46, 47
Ricoh 67, 74

Samsung 58, 65, 66, 70,
74, 77
Sanyo 65, 71, 75
Schneider 72
Sony 66, 68, 73, 74,
75, 76, 77
Sweex 56, 64, 74, 75
Taron, 37,
Toshiba, 19
Xandros 46
Yahoo, 38, 40,
Yakumo, 57, 74,
Zapp, 28



prietenii tăi.

câte ore stai pe net cu gașca ta?*



Descoperă noile pachete Dial-Up Link de la RDS.Link.
Pentru că ai nevoie de prieteni mai mult de 10 ore pe lună.

Alege noile pachete Dial-Up Link, acum, ai totul într-un singur pachet:

- 1 Singura conexiune dial-up cu care intri din prima, adică nu sună niciodată ocupat.
- 2 Viteza mare de navigare datorită celei mai mari conexiuni la inter-net din România.
- 3 10 ore / zile bonus la reîncărcarea unui nou pachet în 35 de zile și alte 10 ore bonus la încărcarea celui de-al 10-lea pachet.
- 4 Te conectezi în oricare din cele 28 de puncte de acces RDS.Link din țară, cu un singur număr de acces internet: 0870.21.11.21
- 5 În plus, dacă ești pentru prima oară pe internet sau folosești pentru prima dată un card, am inclus și simple instrucțiuni de folosire cu imagini.



Intri din prima.

rds.LINK
www.rdslink.ro

* Media de utilizare a internetului în România este de 22 de ore/lună conform cercetărilor efectuate de Romania Data Systems.

DIRECTOR

Gabriela Puchianu

BRAND MANAGER, REDACTOR-ŞEFMircea Buzlea - mircea@myc.ro**REDACTOR-ŞEF ADJUNCT**Răzvan T. Coloja - razvan@myc.ro**REDACTOR HARDWARE**Dorel Puchianu jr. - dorel@myc.ro**REDACTOR INTERNET**Laurențiu Bancu - laurentiu@myc.ro**REDACTOR GRAFICĂ**Remus Zoica - remus@myc.ro**REDACTOR CD-ROM**Tamás Király - webmaster@myc.ro**DTP & GRAFICĂ**

Cristian Mada

COLABORATORIMarian Piloitu, Sorin Paliga
Amelia Boroș, Doru Ana
Alin Faur**PREȘEDINTE**Dorel Puchianu
puchianu@mediacontact.ro

Oradea, Str. col.Buzoianu, nr.34, et.1,

cod 410094, jud. Bihor

telefon: 0259 - 441.523;

fax: 0259 - 441.526;

CP 54 OP 7, Oradea

contact@myc.ro

JURIDIC: Cosmin Tăutan

ABONAMENTE:Irina Ungur
telefon: 0259 - 441.523; 441.526
abonamente@mediacontact.ro**DISTRIBUȚIE**SC Media Contact Distribuție SRL
Director, Oana Noje: 0788-343.944
Director, Dorin Onica: 0788-343.943
Ovidiu Belcin, Raimond Vladu
Aurica Andreiu
distributie@mediacontact.ro**CD-ROM**SC Insert Media SRL
telefon: 0788-343.943**PRODUCȚIE:**

SC Media Contact SRL

MARKETING-PUBLICITATERăzvan Beltechi: 0788.507.285;
r.beltechi@mediacontact.ro
Cristina Mocanu: 0788.507.288;
c.mocanu@mediacontact.ro
Sînziana Dem: 0788.343.942;
s.dem@mediacontact.ro**RECLAMAȚII**reclamatii@mediacontact.ro

ISSN: 1583-9133

Citește știrile zilnice pe
www.MyC.ro

MEDIA Contact SRL

editează următoarele publicații:

CD Forum, PC Games 4Fun,

Andrei, Club Gama, CTP



Mircea Buzlea

@naliza sITuației

Vara se numără...

Megapixelii

E clar pentru toată lumea că vremea fotografiei pe film, ca fenomen de masă, începe să apună. Desigur, fotografiile profesioniști vor folosi în continuare filmul și plăcile fotografice, până când rezoluția senzorilor digitali de imagine va mai crește nițel.

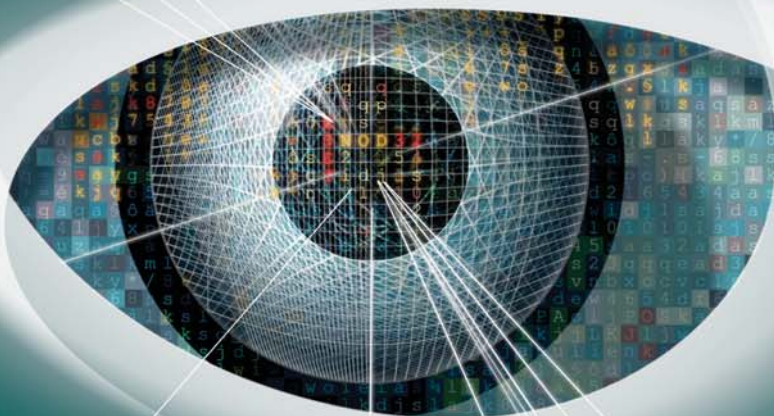
Am auzit chiar păreri conform cărora vom asista, cât de curând, la o stagnare a numărului de megapixeli. Încin să cred că, pe undeva, au dreptate, din cauza spațiului de stocare necesar pentru păstrarea imaginilor. Să luăm, de exemplu, cazul fotografiilor de vacanță: chiar dacă ai o cameră de 5 Megapixeli, o vei folosi, probabil, pentru a face fotografii de 1,2 sau - hai să zicem - 2 Megapixeli. La această rezoluție fotografiile sunt suficient de mari încât să le folosești ca imagine de fundal pe desktop-ul sistemului tău de operare, dar și suficient de mari pentru a fi tipărite la dimensiunea "carte poștală" (9x13 cm).

Să fim serioși, fotografii "obișnuite" mai mari decât atât ar fi greu de aranjat chiar și într-un album de familie (asta dacă nu cumva ai și tu pe-acasă un album-cutie ;-)) știi, cel din debara, în care s-au strâns pozele vacanțelor și evenimentelor din ultimii ani...

Da, așa e, acuși-acușica le vei aranja într-un album... (pss... fie vorba-ntr-un album, eu sunt foarte hotărât să le scanez pe ale mele... dar au trecut "numai" câțiva ani de când încerc să abordez activ "problema").

Revenind la megapixelii noștri, dovada că - în cazul camerelor digitale "de consum", adică destinate amatorilor - rezoluția tinde spre o stagnare temporară în jurul valorii de 2-3 Mpixeli, este oferită de fenomenul răspândirii telefoanelor mobile cu cameră digitală. Haide să fim dreapți, dacă o rezoluție mică nu ar fi de nici un folos, cine oare le-ar mai cumpăra? Mai ales că fabricanții de telefoane mobile se "înghesuie" la ușa producătorilor de senzori de imagine.

Acum trei ani, aveam o cameră cu rezoluție CIF (352x288), care prin interpolare obținea rezoluție VGA (640x480)... Anul trecut mi-am cumpărat o cameră de 5 Mpixeli, dar foarte rar o folosesc la mai mult de 2,1 Mpixeli. Probabil că așa stau lucrurile și pe la alții. Dar asta aștept să aflu chiar de la tine, astfel încât te invit să-mi scrii părerea ta despre acest subiect la



NOD32

antivirus system

pur si simplu cel mai bun !

Incepand cu luna Mai 1998, (de 6 ani!), NOD32 Antivirus System a fost singurul produs din lume care nu a ratat nici un virus "In the Wild" la riguroasele teste facute de prestigioasa publicatie Virus Bulletin (www.virusbulletin.com). Nu numai ca nu a ratat nici un virus "In The Wild", dar rata sa de scanare a fost cu mult mai rapida decat cea a celorlalti 14 participanti. Acest test (ca si celelalte dinainte) a confirmat inca o data ceea ce Virus Bulletin spusese cu ani in urma: "In lumea producatorilor antivirus reprezinta un truism algerea intre o viteza mare de scanare si o rata de detectie buna a virusilor. NOD32 darama acest mit prin cuplarea eficienta a celor doua."

(Virus Bulletin, Aprilie 2004)



Axel Soft IT Group

departament vanzari:

tel.: (021) 210 27 68

(021) 210 27 89

email: vanzari@nod32.ro

www.nod32.ro



Numele, prenumele / instituția de învățământ / societatea comercială _____

Adresa: Localitatea _____ str. _____

nr. _____ Bloc _____ ap. _____ cod poștal _____ jud. _____ sector _____

Tel.: _____ e-mail: _____ Data: _____

Trimiteți acest talon pe adresa redacției **My COMPUTER**: Str. col.Buzoianu, nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura _____

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

☐ 3 luni - 149.000 lei ☐ 6 luni - 289.000 lei ☐ 12 luni - 589.000 lei

Prețul abonamentului, în sumă de _____, l-am achitat cu mandat nr. _____ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite și prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la abonamente@mediacontact.ro

MyCăștigă: Răspunde la întrebările de mai jos pentru a participa și la extragerea pentru **UN ABONAMENT pe 3 luni** la oricare dintre publicațiile* Media Contact

MyCOMPUTER

CHESTIONAR nr.7 / 2004

1. Cum consideri acest număr al revistei **MyC**?

F. bun ☐ Bun ☐ Mulțumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?

Interfața ☐ Diversitatea ☐

Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) ți-au plăcut cel mai mult?

4. Care articol(e) ți-au displicut cel mai mult?

5. Ce teme ai prefera să citești mai des în **MyC**?

6. Ce ai dori să mai conțină CD-ul cadou?

7. Din ce localitate ai cumpărat **MyC**?

8. Se găsește **MyC** la chioșcul tău preferat?

Da, întotdeauna ☐ Nu ☐

Da, dar sunt puține exemplare ☐

8. Softul tău preferat

9. Ce rubrică ai mai dori să conțină **MyC**?

10. Cât ești dispus(ă) să plătești pentru un program full version original care să nu depășească dimensiunea de stocare a unui CD?

2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐

5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista **MyC**?

Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐

Chioșcuri de presă ☐ Prieteni, cunoștințe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configurație:

13. În următoarele 6-12 luni dorești să îți upgradezi sistemul sau să-ți cumperi unul nou:

Da ☐ Nu ☐

14. Ești conectat la Internet prin:

cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi știrile zilnice de pe www.myc.ro:

utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐

Alte observații despre situl www.myc.ro:

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:

17. Propunerea ta pentru **Top MyC** (cel mai bun articol din acest număr):

Nume/Prenumele: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod stradal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail _____ Nr. membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____ Mi-ar place să fiu abonat la revista * _____

* **MyCOMPUTER** **PC Games** **CD** **PC** **alpha** **ANDREI**



CÂȘTIGĂTORUL CHESTIONARULUI din **MyC nr.5/2004** este **GALL ISTVAN**
din Șimleul Silvaniei, jud.Sălaj, care primește un abonament pe 3 luni la revista **My COMPUTER**.
Vrei să fii și tu câștigător?

MEDIA *it & c*

anuarul companiilor din domeniul tehnologiei informației și comunicații

**UN INSTRUMENT INFORMAȚIONAL DE LUCRU
LA ÎNDEMÂNA ORICĂRUI ÎNTREPRINZĂTOR**



catalog on - line

▶ 100.000 vizitatori/an

catalog tipărit

▶ 30.000 exemplare/an

cd - base

▶ 50.000 exemplare/an

www.mediaitc.ro

Bucuresti, Sector 6, Str. Dr. Ernest Djuvara Nr.26

Tel/Fax: 021 212 74 66 / 67 / 68, 021 212 71 78 / 79

E-mail: mediaitc@mediaagency.ro

MENIU

- Sisteme și Componente Hardware
- Echipamente Periferice
- Sisteme Audio-Video
- Produse Software
- Produse și Servicii Internet / Intranet / Extranet
- Rețelistică / Telecomunicații / Sisteme Electronice de Securitate
- Integratori de Sisteme
- Birotică / Papetărie / Consumabile
- Cercetare / Proiectare / Dezvoltare tehnologii informatice și comunicații
- Consultanță / Training
- Service / Menținere / Asistență tehnică
- Târguri / Expoziții / Media

CD-BASE

DESPRE NOI

SERVICII

CONTACT

Virusii de azi și ieri

Ultima variantă a viermelui Lovgate scanează PC-urile utilizatorilor în cautare de executabile și le redenumeste, o tactică folosită de virusii mai vechi. Viermele Lovgate a apărut pentru prima oară în februarie 2003 și a suferit de atunci numeroase mutații. Cele mai recente versiuni sunt Lovgate.AE și Lovgate.AH.

Acestea se răspândesc folosind adresele de e-mail găsite în PC-urile infectate în care deschid un "back door" ce permite atacatorului să preia controlul calculatorului în cauză. Ultima fază în care viermele se manifestă este cea în care acesta scanează PC-urile conectate la rețeaua locală folosind aceeași vulnerabilitate din Microsoft Windows care a fost exploatată de MSBlast acum un an.

Cea mai importantă diferență dintre aceste noi variante și suratele lor mai vechi este faptul că

viermele înlocuiește extensiile de tip ".exe" cu copii ale lui. În urmă cu 5 ani, aceasta era cea mai răspândită metodă de infectare și se pare că moda "retro" nu se limitează doar la creația vestimentară. ■

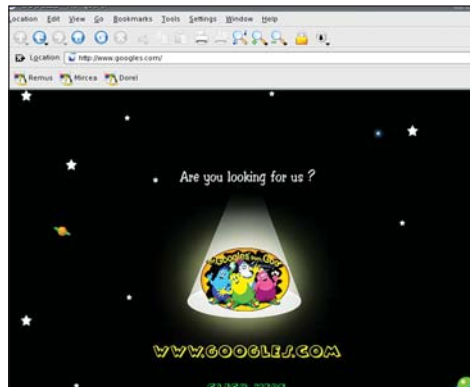


Google și Googles

Stelor Productions, compania care deține și controlează situl Googles.com a declarat că a intentat un proces firmei Google. Googles.com a luat ființă în 1997 și se ocupă de comercializarea de produse pentru copii. Mai nou oferă e-mail, un jurnal online și jocuri pentru copii între 2 și 10 ani. Google a primit drepturile de folosire a numelui "Googles from Goo" în 2002. Google a devenit companie în 1998 prin Backrub - un precursor al actualului motor de căutare - care a fost lansat online în 1997. Numele "Google" a fost înregistrat în mod oficial în ianuarie 2004.

Asta ar putea fi palma pe care Google o primește după ce a încercat să oprească folosirea numelui "Booble" de către proprietarii unui motor

de căutare pentru adulți care nu s-au sfiit să imite până și sigla Google. ■



Rata globală a pirateriei software - 36%

Valoarea totală a pachetelor software care au fost piratate în 2003, variind de la copii Microsoft Windows XP și până la Adobe Acrobat, se ridică la 29 miliarde USD - aproape 60% din procentajul vânzărilor legale (după spusele BSA) care se ridică la 51 miliarde USD.

După ce Internetul a luat amploare, firmele



producătoare de software și conglomeratele media au înregistrat pierderi enorme, pe măsură ce rețelele P2P și site-urile care împărțeau "warez" au ușurat căutarea celor ce doreau acces gratuit la aplicații scumpe.

"Serviciile file-sharing peer-to-peer devin o problemă imensă pentru noi," a declarat Jeffrey Hardee, directorul BSA din zona Asia-Pacific.

În aprilie, trupe ale poliției din Marea Britanie, Germania și Statele Unite au arestat grupuri de persoane care distribuiau software piratat și au confiscat bunuri în valoare de 50 de milioane de dolari.

Noua firmă care se ocupă de studiile BSA-ului, IDC, a estimat că rata globală a pirateriei în 2003 era de 36 la sută, în timp ce în 2002 acesta se ridica la 39 de procente. ■

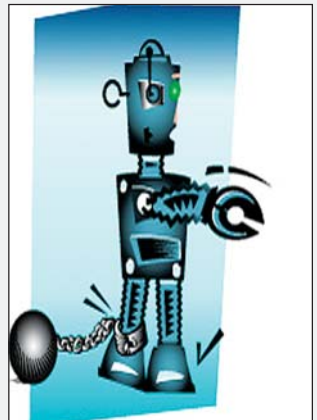
Rețele zombie

Rețele mari de calculatoare personale sunt închiriate fără aprobarea proprietarilor pentru servicii de spam sau alte fraude. Aceste calculatoare au fost infectate de un virus care le transformă într-un "zombie" controlat de la distanță.

Dacă ele sunt interconectate rezultă o puternică rețea denumită "botnet". Programatorii acestor virusi, de obicei adolescenți, le închiriază oricui dorește să comită fraude.

Grupurile mici de programatori adună un număr de calculatoare cuprins între 10000 și 30000 și le închiriază oricui are banii să le plătească chiar și la un preț de 100 USD pe oră. Aceste calculatoare pot fi folosite de spameri pentru a trimite un număr uimitor de e-mail-uri pentru promovarea de produse.

Numărul rețelor botnet a crescut uimitor de vara trecută, și atunci a fost pusă prima dată problema acordării posibilității de control al unei rețele mari, unui singur utilizator. Sarcina unui astfel de hacker s-a ușurat datorită creșterii numărului de utilizatori care folosesc conexiuni broadband, prima caracteristică necesară unui calculator controlat. Aceste calculatoare pot fi folosite nu numai pentru spam,



cu ajutorul lor poți ataca anumite situri (numărul acestora a crescut substanțial).

Pe plan mondial la ora actuală s-ar putea să existe milioane de astfel de calculatoare. ■

Internet Explorer cu probleme...

Compania Microsoft depune eforturi considerabile în căptușirea găurilor de securitate descoperite recent în Internet Explorer, găuri de securitate care au fost exploatate de virușii apăruiți mai nou.

Expertul în securitate Jelmer Kuperus a publicat pe Internet un cod-sursă care - spune el - poate fi folosit la penetrarea sistemelor Windows care deja au aplicate patch-uri. Microsoft a confirmat existența bug-ului dar a afirmat că nu crede că există utilizatori care să fi întâmpinat probleme din cauza acestuia.

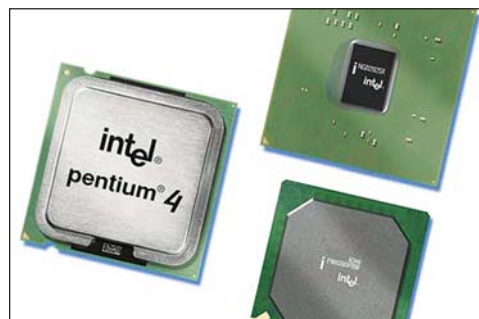
Una dintre îmbunătățirile aduse recent browserului înlătură o componentă Windows numită ADODB.Stream care a fost folosită de o echipă de hackeri ruși numită "Hangup Team" la instalarea unui cod malițios în calculatoarele utilizatorilor. ■

Intel a lansat anticipatele chipseturi i925X, i915

Corporația Intel a lansat noi chipseturi și noi procesoare pentru plăcile de bază cu sloturi PCI Express, DDR2, și noua tehnologie audio de înaltă definiție. Noile nuclee logice de la Intel - i915G, i915P, i925X Express și derivatele acestora - integrează un controler dual al memoriei DDR2, PCI Express x16 și x1 pentru viitoarea generație de plăci PCI și video, patru porturi Serial ATA 150, sunet de înaltă fidelitate 7.1 și rețea wireless sau/și tehnologia RAID. Controlerul memoriei suportă memoria DDR2 la 533 MHz și are un vârf maxim de 8,53GB/s.

Odată cu noile chipseturi, Intel a lansat și noi procesoare pentru soclu T (775). Mai mulți producători de plăci de bază au criticat compania Intel pentru fragilitatea soclului T sau 775. Astfel, unii producători s-ar putea să continue să producă plăci de bază cu chipsetul i925X și i915P având "vechiul" soclu 478. Noile procesoare Pentium 4

LGA775 sunt concepute cu binecunoscutul nucleu Prescott și numite după actuala etichetă de numerotare a lui Intel. Astfel, modelele de procesoare Intel Pentium 4 560, 550, 540, 530 și 520 funcționează la 3.60GHz, 3.40GHz, 3.20GHz, 3.00GHz și 2.80GHz și sunt disponibile în cantități business la prețul de 637, 417, 278, 218 respectiv 178 USD. ■



Microsoft Windows XP ediția pe 64-biți nu rulează pe cipurile Intel 64-biți!

Utilizatorii acestui sistem de operare sunt obligați să aștepte o nouă versiune a lui Windows XP 64-bit Edition

O știre de pe sit-ul www.infoworld.com dezvăluie că, actuala versiune a sistemului de operare Microsoft Windows XP ediția pe 64 biți nu se poate instala pe servere sau stații de lucru bazate pe procesoarele Intel Xeon cu nucleu "Nocona" suportând EM64T. Oficialii de la Microsoft au confirmat această știre, motivând că sistemul de operare a fost configurat să ruleze numai pe cipurile AMD64.

Windows detectează cipurile AMD64

Actuala versiune beta a lui Microsoft Windows XP 64-bit Edition a fost testată numai pe unitățile centrale de procesare AMD64 și de aceea detectează la instalare fie un procesor Athlon 64 sau unul AMD Opteron. Cauza se datorează specialiștilor de la Microsoft care nu au testat

sistemul de operare pe 64 biți cu alte cipuri decât cele menționate anterior. În timp ce procesoarele AMD și Intel au extensiile pe 64 de biți în general compatibile, cu toate acestea anumite capacități ale microprocesoarelor nu sunt asemănătoare. De exemplu, AMD suportă instrucțiunile 3DNow!, în timp ce Intel suportă tehnologia Hyper-Threading. Mai mult, cipurile s-ar putea să aibă implemente diferite instrucțiuni cu metode diferite, de aceea, Microsoft va trebui să lucreze suplimentar pentru a-i asigura noului sistem de operare

o compatibilitate completă cu noile procesoare Intel. Intel și Microsoft au promis că versiunea finală a ambelor sisteme de operare Windows XP și Windows Server 2003 pe 64 de biți vor rula fără probleme pe microprocesoarele Xeon și Opteron. Actualmente Microsoft lucrează la o altă versiune beta pentru Windows XP 64 biți care este compatibilă cu procesoarele Intel 64-biți. ■



Producătorii de plăci de bază nu vor scădea prețul acestora cu chipsetul 865!

Chiar dacă noile chipseturi de Intel 915/925 sunt gata să înlocuiască vechile integrate i865 și i875, producătorii de plăci de bază nu au de gând să scadă prețul vechilor platforme în viitorul apropiat. Aceasta se datorează mai ales defectului găsit la noile plăci cu chipset 915/925 (defectul nu permite plăcilor de bază să booteze)

care a întârziat destul de mult migrația spre noua platformă Intel Pentium cu soclul 775.

De altfel cred că în acest moment Intel a rezolvat problema plăcilor cu south bridge ICH6. Sursele au mai adăugat că aceasta problemă va prelunge perioadă de implementare a noilor platforme. ■

Găzduire Web
pe servere performante Linux
în datacenter-uri din SUA și România.

Toate pachetele de servicii de găzduire Web includ:

- » baze de date MySQL
- » suport pentru limbajele PHP, Perl și Python, CGI propriu
- » acces FTP extins FrontPage
- » conturi de e-mail (cu protecție anti-spam și anti-virus)
- » administrare Web (interfață web pentru administrarea tuturor facilităților legate de găzduirea site, creare adrese e-mail, acces la baza de date)
- » statistici vizitatori, uptime 99.5%

Spoști de stocare: începând cu 50 MB.
Trafic: începând cu 2 GB în SUA sau nelimitat în România
Suport tehnic profesionist - telefonic și online.

Servere în rețele:

tel./fax: (021) 250.21.63
mobil: 0723 316.043
email: contact@webdev.ro
web: www.webdev.ro
www.ename.ro

web/dev

Intel a lansat procesoarele Celeron D

Intel a anunțat existența a patru noi procesoare Celeron D la prețuri accesibile. Noua generație de procesoare este fabricată în procesul tehnologic de 90nm și poate fi identificată după noul logo și noul mod de numerotare (3xx). Procesoarele 335, 330, 325, și 320, au frecvențe de tact 2,80 GHz, 2,66 GHz, 2,53 GHz și respectiv 2,40 GHz, integrând 256 de KB cache L2, cu frecvența FSB-ului de 533 MHz.



Procesoarele Intel Celeron D sunt compatibile cu familia de chipseturi 845 și 865 fiind cotate la prețul de 117 USD (335), 89 USD (330), 79 USD (325) și 69 USD (320) doar în cantități bușines. ■

AOL promovează servicii pentru persoanele cu dizabilități

America Online a anunțat de curând promovarea unui serviciu de mesagerie instantanee pentru utilizatorii care au probleme cu auzul sau cu vorbitul.

AIM Relay Service va permite persoanelor cu astfel de dizabilități să



efectueze convorbiri folosindu-se de facilitățile AOL Buddy List sau AIM Buddy List. Serviciul poate fi accesat de la orice PC sau dispozitiv pe care rulează serviciile AOL și va fi gratuit pentru membrii AOL și utilizatorii Apple Computer iChat.

Mai multe detalii, la adresa www.aol.com. ■

ATI afirmă că RADEON X800 SE este doar pentru OEM

Un purtător de cuvânt de la ATI a declarat că "plăcile grafice RADEON X800 SE sunt oferite deocamdată numai companiei Dell și în general vor fi destinate celor care produc și vând sisteme complete." Chris Hook, purtătorul de cuvânt de la ATI a mai adăugat că "compania nu are plan să lanseze spre vânzare placa RADEON X800 SE - subliniind că este componentă numai pentru OEM"

X800 SE este a treia placă grafică din seria X800 care a fost lansată de la începutul lui mai în coace. În concordanță

Dell, placă grafică are frecvența de 425 MHz a nucleului, 128 MB DDR de memorie cu o bandă de 256 de biți împreună cu setul obișnuit de conectori ca și D-Sub, DVI-I și TV-Out. La începutul acestui an surse neoficiale afirmă că RADEON X800 SE are opt conducte pixel. Prin contrast, ATI RADEON X800 PRO și ATI RADEON X800 XT integrează 12 și respectiv 16 conducte, oferind o performanță de invidiat. Cu toate acestea, Dell nu a dezvăluit numărul conductelor de randare a le lui RADEON X800 SE. ATI RADEON X800 SE va costa aproximativ

299 USD, completată de plăcile cu sufixul PRO și XT care costă 399 și 499 USD în SUA. Din păcate, în Europa aceste vor avea cu siguranță prețul în Euro care va fi substanțial mărit! Clienții Dell vor primi o placă RADEON X800 SE în schimbul a 180 USD când o upgradează de la placa grafică instalată inițial ATI RADEON X300 SE. ■



- DVD Player portabil
- DiVX / SVCD / VCD / MP3 / JPEG/
- Interfață duală TV, PC (USB 2.0)
- Telecomandă multifuncțională
- Ieșire audio digitală Dolby și DTS

... cu **SHINCO** vacanțele tale sunt mult mai colorate ...



- DVD Player portabil
- SVCD / VCD / MP3 / JPEG / Kodak Picture CD
- Ecran TFT 5" / 7"
- Difuzoare stereo încorporate
- Sistem de protecție antișoc
- Kit de conectare auto
- Acumulator Lithium-Ion de mare capacitate
- Telecomandă multifuncțională

SYSNET
distributions

Sysnet Distributions

Str. Toma Caragiu nr. 2, Ploiesti, Tel.Fax 0244/ 597688
www.sys-net.ro, contact@sys-net.ro

Ai furat un film? MPAA vrea să știe...

Într-un studiu realizat recent de Motion Picture Association of America se arată că o persoană din patru care intră pe Internet a descărcat ilegal filme, acțiune care duce la scăderea încasărilor din vânzările de DVD-uri.

La acest studiu au participat 3600 de utilizatori ai Internetului din 8 țări, și s-a evidențiat faptul că mai mult de 50% dintre aceștia au descărcat în ultimul an material protejat de legea copyright-ului. Conform companiei de cercetare online OTX (care a realizat studiul în colaborare cu MPAA), dintre cei care au descărcat filme, 17% au declarat că merg la cinematograful din ce în ce mai rar, iar 26% cumpără mai puține DVD-uri.

Cu toate că MPAA nu a avut cifrele oficiale ale vânzărilor pentru 2004, încasările din vânzări au scăzut cu 4% în 2003 la 1,57 miliarde, comparativ cu 1,64 miliarde în 2002.

Cea mai mare îngrijorare, după cum a semnalat MPAA, este faptul că tipul de conexiuni broadband se răspândește foarte

rapid în lume, ceea ce va favoriza fenomenul de descărcare ilegală a filmelor. De exemplu, în Korea de Sud, 98% dintre utilizatori au o conexiune de acest fel. Aproape 60% din populație a descărcat cel puțin un film, iar o



persoană din trei merge din ce în ce mai rar la cinematograful.

Purtătorul de cuvânt al MPAA, Matthew Grossman, a declarat: "Nu este greu să-ți imaginezi că la modul în care se răspândesc conexiunile broadband în ziua de azi, fenomenul de descărcare ilegală de filme va cuprinde și alte țări". În SUA sunt

aproximativ 29,2 milioane de utilizatori care dispun de o conexiune de bandă largă.

O altă îngrijorare este atitudinea consumatorilor. Studiul a mai evidențiat și faptul că 69% dintre cei intervievați nu consideră că descărcarea de filme constituie o îngrijorare prea mare a vremurilor noastre. Mai mult de jumătate dintre cei care au descărcat ilegal filme cred că vor proceda la fel în continuare, iar 17% care nu au apelat la această metodă se gândesc să o facă. În plus, 38% dintre cei intervievați declară că nu e nimic rău să descarce un film înainte ca acesta să apară la cinematograful.

Din aceste motive, MPAA a lansat o campanie mondială de monitorizare mai atentă a descărcării ilegale de filme și de educare a utilizatorilor prin care se urmărește scoaterea în evidență a implicațiilor filmelor piratate. O metodă concretă, printre alte tactici, a fost aceea de a crea filmulețe prin care avertizează oamenii asupra descărcării ilegale de filme. ■



INFOEXPO

ediția a IX a 15-18 septembrie 2004
Sala Olimpica de Atletism Bacău



- * informatică și telecomunicații
- * tehnici de transmisie și recepție
- * accesorii și consumabile
- * copiatoare, faxuri
- * mijloace și tehnici de promovare.

- * telecommunication and information technology
- * receiving and transmitting technology
- * office accessories, copy machines and faxes
- * advertising and promotion techniques

Informații: Expo Bacău, Tel: 0234 - 570010, int. 127,128,133,
Fax:0234 - 571070, 576011, E-mail: expo@cciabc.ro

EVENIMENT

75 de ani de la memorabila traversare a lumii de către "Graf Zeppelin" în 1929 Konica Minolta sponsorizează zborul Zeppelinului "YOKOSO! JAPAN"

Președintele Konica Minolta Holdings Inc., Fumio Iwai, a anunțat sponsorizarea traversării continentelor Europa și Asia de către noul Zeppelin NT, numit "YOKOSO! JAPAN".

Acest zbor marchează aniversarea a 75 de ani de la memorabila traversare a lumii de către "Graf Zeppelin" în 1929. Konica Minolta participă la acest eveniment comemorativ, prin sponsorizarea întregului zbor care se desfășoară pe durata unei luni, începând din data de 12 iunie, când dirijabilul a părăsit Friedrichshafen, Germania, în drumul său către Moscova.

Prin sponsorizarea pe care o acordă acestui eveniment inedit, Konica Minolta pune la dispoziția specialiștilor de la bordul aeronavei echipament fotografic, filme și alte materiale pe care temerarii zburători le vor folosi pentru a immortaliza momentele cele mai importante ale acestei călătorii aniversare.

Aeronava a primit numele de "YOKOSO! JAPAN", ceea ce în traducere înseamnă "Bine ați venit în Japonia!". Ruta zborului include traversarea mai multor țări europene și asiatice precum



Elveția, Franța, Anglia, Belgia, Olanda, Luxemburg, Cehia, Danemarca, Suedia, Finlanda și întreaga Rusie, în total peste 15.000 km.

Evenimentul beneficiază de o puternică susținere la nivel mondial, fiind sponsorizat și promovat de Ministerul Transportului și Infrastructurii din Japonia, Ambasadele Germaniei și Franței în Japonia, UNESCO și Japan Broadcasting Corporation, pentru îmbunătățirea relațiilor internaționale și susținerea campaniei "Vizitați Japonia!".

Konica Minolta consideră acest eveniment o excelentă oportunitate de promovare a programelor de protecție a mediului, a schimburilor culturale și de informații între națiuni, simbolul acestui zbor fiind descris de organizatori ca "armonia naturii, a tehnologiei umane și a puterii infinite a creativității". ■



www.sysd.ro

SYD



DSC-4000 CO

Senzor CCD SONY
4 Megapixeli
Rezoluție maxima 2272x1704
Zoom optic 3x/zoom total 12x
Funcție Autofocus
Memorie internă 16Mb
Captura video cu sunet
Ecran TFT 1,6"



DSC-5000 C

Senzor CCD
5 Megapixeli
Rezoluție maxima 2560x1920
Zoom digital 4x
Memorie internă 16Mb
Captura video cu sunet
Ecran TFT 1,6"



DSC 3900 C

Senzor CCD
3,9 Megapixeli
1,6" Ecran LCD
8 MB Memorie
4 x Zoom Digital
2272 x 1704 Rezoluție maximă
Meniu în limba română

SYSNET
distributions

Sysnet Distributions

Str. Toma Caragiu nr. 2, Ploiesti, Tel/Fax 0244/597688
www.sys-net.ro, contact@sys-net.ro

T3

Tehnologii Tendințe Tentatii
hnologii Tendințe Tentatii
ndințe Tentatii



www.revistahifi.ro
The world's best gadget magazine



Contact: www.sys-net.ro

Preț: cca. 105 USD +TVA

Odată cu apariția PC-urilor dedicate exclusiv rulării de filme sau ascultării de muzică, din ce în ce mai mulți consumatori folosesc două calculatoare în loc de unul. O alternativă la stivuirea tastaturilor, a ecranelor și a mașurilor este folosirea switch-ului KVM de la Master View.

Modelul testat permite controlarea a patru PC-uri prin intermediul unei tastaturi, a unui maus și a unui singur monitor, fapt ce duce la o folosire mai eficientă a spațiului ocupat de acestea, dar și la reducerea timpului necesar pentru a trece de la o stație la alta.

Din start trebuie spus că acest dispozitiv

este recomandat utilizatorilor în criză de spațiu. Biroul meu este locul ideal pentru testarea acestei componente, el având 3 PC-uri înghesuite în jurul unui ecran. Recunosc cinstit că nu este mediul de lucru pentru un utilizator "normal", dar deocamdată este îndeajuns pentru scopurile acestui test.

Prima impresie lăsată imediat după deschiderea pachetului este învâlmășeala aparentă a mănunchiului de cabluri oferite odată cu switch-ul. Fiecare din acestea are câte două mufe PS/2 și una VGA la fiecare capăt. În total 24 de mufe... Switch-ul pe de altă parte este mic, acesta ridicându-se la nivelul așteptărilor, de a ocupa spațiu cât mai puțin.

Mufe sunt colorate standard, oferind o instalare mai ușoară utilizatorilor, fie aceștia începători sau avansați. Ghidul de instalare este scris bine, oferind toate informațiile necesare utilizatorilor începători. Multe switch-uri KVM sunt relativ mari, deoarece

se bazează pe legături analogice pentru a face trecerea de la un calculator la altul. În schimb, modelul oferit de Master View se folosește de comutarea digitală, prin monitorizarea tastaturii. Trecerea se face foarte rapid, durând mai puțin de o secundă, fără nici o pierdere de semnal observabilă pe monitor. Calitatea video nu este afectată câtuși de puțin, dispozitivul devenind un switch perfect chiar și pentru profesioniștii în grafică. Cablurile au lungimi diferite, pe switch fiind prezent câte un led în dreptul fiecărei conexiuni pentru stații. Singura limitare este imposibilitatea folosirii perifericelor USB și Serial. Nici chiar în cazul folosirii adaptoarelor, switch-ul nu le poate recunoaște.

Concluzia este că switch-ul este o necesitate în locurile strâmte, este foarte ușor de folosit și configurat, iar pentru a trece de la un calculator la altul nu ești nevoit să îți muți degetele de la tastatura ta preferată. ■

Marian Piloiu

info IT & C

R O M A N I A

CATALOG TIPARIT - CATALOG ON LINE

2.500

Catalogul cuprinde 2.500 de firme ce-ți oferă produsele și serviciile!

30.000

30.000 de cataloage / an se distribuie gratuit!

50.000

50.000 de vizitatori / an pe site-ul www.IT-C.ro!

2 Kg
informații și imagini
din domeniul IT & C



Distribuție
GRATUITĂ
la nivel național

WWW.IT-C.RO

Publicație editată de **infoMAX**

București, Sector 2, Str. Paul Greceanu 7

Tel./Fax: 021-212.18.30 ; Fax: 021-211.19.33

Orange: 0740 15.77.88 Zapp: 0788 15.77.88 Connex: 0724 37.40.28

E-mail: office@infomax.ro

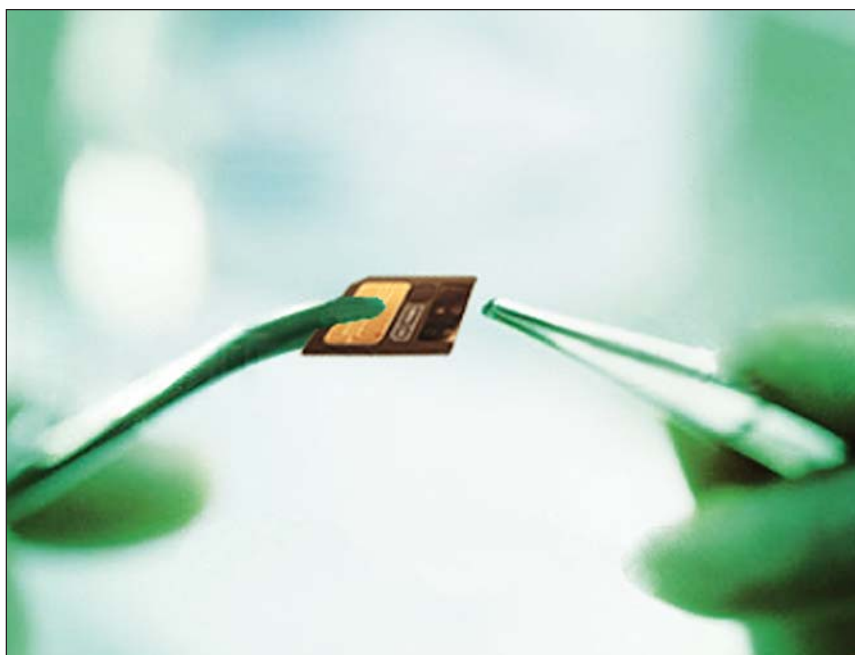
Foto Recuperatorii

"Astăzi au venit la mine trei tipi suparatzi shi mi-au cerut pozele. Nu le aveam... Au incercat sa ma convinga sa recunosc ca le tzin ascunse. Dar tot nu le aveam... Au verificat daca nu le am ascunse in casa, au intors totul pe dos; au verificat daca nu am cont in banca; n-aveam. Au trecut la amenintzari. N-au functzionat pentru ca intr-adevar nu le aveam. In final mi-au spus ca-mi vor citi memoria cu aparate speciale shi tot vor afla unde le tzin. Nu i-am crezut! daca eu nu shtiu, de unde vor shti aparatele lor? M-au dus intr-un studio foto foarte luminos, m-au ashezat pe scaun shi m-au conectat la un cablu USB. Au inceput sa-mi citeasca clusterelor rand pe rand. Cand m-am trezit, pozele erau pe masa..."

Asta este treaba foto-recuperatorilor: scot pozele din cardurile de memorie ale camerelor digitale. Dacă trebuie, cu forța!

Dacă ți-ai șters imaginile stocate în memoria aparatului foto digital și vrei să le recuperezi, atunci trebuie să apelezi la unul dintre foto-recuperatorii prezentați în continuare. Deși memoria camerelor foto digitale este un mediu stabil pentru stocarea imaginilor, există și alte cauze pe lângă ștergerea accidentală, pentru pierderea imaginilor. De exemplu, dacă fotografiezi după momentul în care camera te avertizează că bateriile sunt goale și aparatul se stinge în momentul în care salva imaginea, probabil cardul de memorie nu va mai putea fi citit; sau dacă scoți cardul în timp ce sunt salvate date pe el. Pe lângă acestea, există multe situații neprevăzute de genul "Card Error", cu șansă mare de recuperare a imaginilor.

Dacă mediul tău de lucru (sau de distracție) implică folosirea unui calculator, probabil ai fost pus în situația în care s-a defectat o tastatură, o unitate CD-ROM sau un monitor. Dar mai ales paguba cauzată de stricarea unui hard disc poate fi destul de mare, datorită prețului ridicat de achiziție. În fond, cea mai mare pagubă poate fi produsă de pierderea datelor, a căror valoare se încadrează într-un interval foarte mare, depinzând de munca investită. Asemănător este și cazul pozelor, care pot avea o mare valoare sentimentală și nu numai. Pentru a realiza cât de importante pot fi aceste imagini trebuie menționate și diferitele situații în care pozele recuperate au fost folosite ca evidență în procese, pen-



tru condamnarea unor criminali. Niciodată nu se știe - cel mai bine este să fim pregătiți.

În fotografia digitală sunt folosite mai multe tipuri de medii de stocare (de exemplu: Compact Flash, MultiMediaCard, Secure Digital, xD, SmartMedia, Memory Stick etc.) și există mai multe metode de accesare ale acestora (direct din camere, sau folosind un cititor pentru cardurile de memorie). Recuperarea fotografiilor șterse este posibilă pentru că majoritatea camerelor șterg din memorie doar modul prin care se face referire la imaginea respec-

tivă, nu și imaginea propriu-zisă. Astfel imaginile rămân stocate în continuare, dar nu sunt accesibile prin metodele standard. Precum în cazul hard discurilor și în cazul cardurilor de memorie apare fragmentarea. Un exemplu este situația în care memoria este plină și ștergi două imagini vechi (imaginea 5 și imaginea 8) pentru a face loc unei imagini noi care trebuie să ocupe mai mult spațiu. Imaginea nouă va fi împărțită în fragmente pentru stocare. În acest caz majoritatea programelor vor recupera doar prima porțiune a fișierului fragmentat,



Un exemplu cu o imagine fragmentată care a fost recuperată

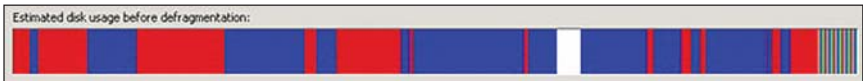
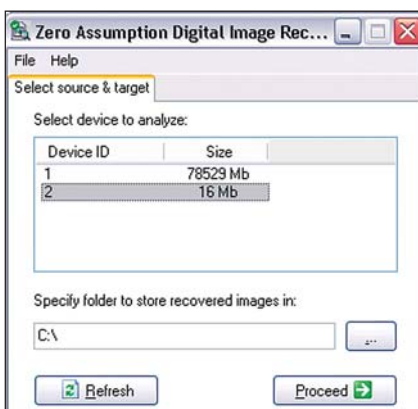
imaginea nu poate fi recuperată prea ușor.

Pentru că există o varietate mare de camere și de tipuri de medii de stocare, este practic imposibil să testezi funcționarea unui program cu toate aceste aparate. Programele funcționează în general cu orice aparat, dar s-ar putea să existe anumite excepții. Dezvoltatorii programelor nu își asumă responsabilitatea pentru cazul în care un program nu funcționează cu o anumită cameră, deci încercarea altui program este soluția cea mai bună. Din momentul în care dorești să recuperezi pozele este indicat să nu mai faci altele noi, pentru că le vor suprascrie pe cele pe care le dorești să le recuperezi. Acesta este primul pas. Al doilea este instalarea unui program de genul celor prezentate în continuare, după conectarea aparatului la calculator.

La selectarea programelor, accentul a căzut pe cele gratuite (din păcate există foarte puține); cu siguranță există programe mult mai bune, dar primul criteriu de selectare a fost prețul.

Zero Assumption Digital Image Recovery

Este un program freeware, conceput de un programator rus, extrem de simplu de folosit, special pentru recuperarea ima-



Harta care reprezintă memoria fragmentată - roșu reprezintă fișierele fragmentate, albastru fișierele nefragmentate



Harta memoriei nefragmentate

Camere care au fost testate cu programul Zero Assumption Digital Image Recovery

Canon Powershot A60 - nu este posibilă recuperarea
 Canon Powershot S400 / IXUS400 - necesită un dispozitiv pentru citirea cardului de memorie
 Canon D60 - compatibil
 Casio QV-R3 - compatibil
 Kodak DC210 - necesită un dispozitiv pentru citirea cardului de memorie
 Minolta DiImage Z1 - compatibil
 Mustek MDC 3000 USB - necesită un dispozitiv pentru citirea cardului de memorie
 Nikon Coolpix (probabil toate modelele) - compatibil
 Olympus c-3000Z - necesită un dispozitiv pentru citirea cardului de memorie
 Pentax Optio 550 - compatibil
 Sony DSC-P7 - compatibil
 Toshiba PDR 2300 - compatibil
 "Nu este posibilă recuperarea" - fișierele create cu aparatul respectiv nu pot fi recuperate cu acest program
 "Necesită un dispozitiv pentru citirea cardului de memorie" - camera nu oferă acces direct la cardul de memorie, iar pentru recuperarea imaginilor este necesar un dispozitiv pentru citirea acesteia

ginilor digitale. Programul este foarte mic, nu ai opțiuni de configurat, ocupă aproximativ 500 KB și poate recupera doar fișiere cu extensia GIF, JPEG, TIFF, MOV, WAV și CRW (Canon RAW). Din păcate au rămas destul de multe tipuri de fișiere care nu pot fi recuperate, dintre care formatul MPG ar fi cel mai important de precizat. Funcționează pe majoritatea sistemelor de operare excluzând prima versiune lansată de Windows 95 și Windows NT 4.0 (însă funcționează corect pe Windows 95 OSR2). Programul nu va funcționa bine dacă încerci să recuperezi imagini șterse de pe hard disc, în orice caz nu a fost conceput pentru acest lucru. Aplicația scanează pentru a găsi header-ul unui fișier, iar după ce îl găsește, îi alocă tot spațiul până la următorul header, fără a ține cont de fragmentare. Cu toate acestea, programul s-a dovedit funcțional în multe cazuri, fiind considerat foarte bun de către mulți utilizatori, fiind în același timp și gratuit.

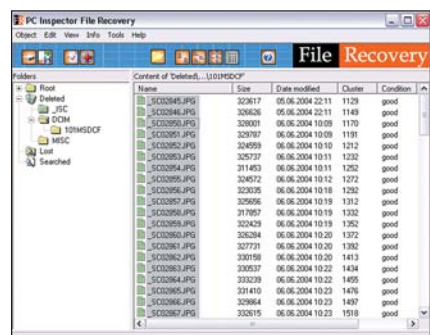
Această listă (scurtă, din păcate) conține camerele foto care au fost testate în program și problemele pe care le întâmpină. Dacă dorești să adaugi în listă alte camere care funcționează sau nu, sau întâmpini probleme cu camerele precizate, trimite un

email (în engleză) la adresa alexey.gubin@z-a-recovery.com. Programul poate fi descărcat de la adresa <http://www.z-a-recovery.com/download.htm>.

PC Inspector Smart Recovery



Alt program freeware, nou, dezvoltat de CONVAR, pentru recuperarea datelor de pe cardurile de memorie. Mult mai complex decât programul Zero Assumption Digital Image Recovery, acesta rulează pe sistemele de



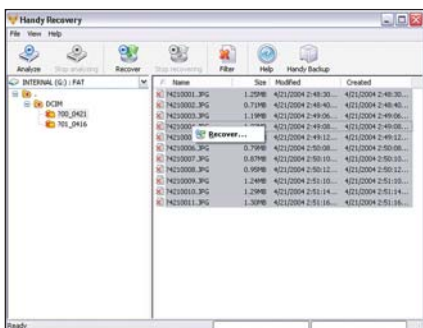
operare Windows 9x, ME, NT 4.0, XP și Windows 2000 și deseori îl primim gratuit în pachetele camerelor cumpărate. Tipurile de fișiere care pot fi recuperate sunt: jpg, tif, bmp, gif, crw (Canon), raf (Fuji), orf (E-XX), orf (C5050), dcr (Kodak), mrw (Minolta), nef (D1H/D1X), nef (E5000/E5700), x3f; fișiere video în formatul avi, mov și fișiere audio în formatul wav sau dss. Programul accesează cardul de memorie doar pentru a-l citi (read-only), și nu efectuează nici o modificare pentru a nu compromite datele.

Datorită numărului mare de camere și de tipuri de fișiere, dezvoltatorii programului au lăsat utilizatorilor șansa de a adăuga un nou format la cele existente. Trebuie doar să le trimiți un e-mail care să conțină trei exemple de fișiere cu extensia dorită și numele aplicației care citește acel tip de fișiere. Dacă la lansarea programului primești eroarea "Runtime error 372: Could not load gif89.dll" trebuie să introduci la [Start] - [Run] comanda regsvr32 /u gif89.dll, să ștergi fișierul, să resetezi calculatorul și să reinstalezi programul.

La instalarea PC Inspector-ului, programul Pestpatrol (în versiunile mai vechi) detecta un spyware numit "IamBigBrother", din cauza fișierului DartSock.dll folosit de Pc Inspector. Acest fișier este folosit de mulți dezvoltatori de software pentru realizarea conexiunilor prin internet sub Visual Basic. Fișierul respectiv, fiind folosit și de PC Inspector era detectat ca spyware. Dezvoltatorii PC Inspector-ului au trimis un mail dezvoltatorilor Pestpatrol-ului, iar aceștia le-au răspuns promițând că vor repara problema. PC Inspector Smart Recovery poate fi descărcat de la http://www.pcinspector.de/download.htm#smart_recovery.

Handy Recovery

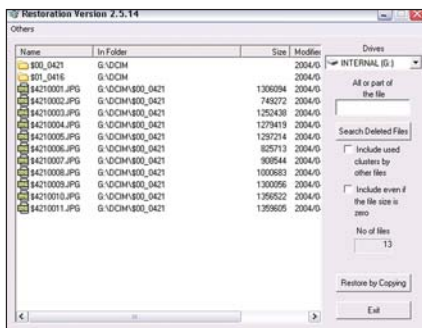
Programul nu este conceput special pentru recuperarea imaginilor, dar este gratuit și testarea a funcționat foarte bine în



cazul camerelor foto digitale. Răsfoirea fișierelor stocate este făcută în stilul "Windows Explorer" și va avantaja mulți utilizatori. Programul rulează pe sistemele de operare Windows 95/98/Me/NT/2000/XP/2003, fișierele șterse vor fi vizibile alături de cele neșterse, dar având un simbol special. Programul îl poți descărca de pe situl www.handyrecovery.com, sit foarte simplu și bine realizat.

Restoration

Un alt program gratuit care recuperează datele atât de pe hard disc cât și de pe cardurile de memorie. La început scanează mediul pentru a afișa o listă cu toate fișierele care pot fi recuperate. Poți impune o limită numărului fișierelor care apar la căutare și adțional ai opțiunea de a șterge anumite fișiere pentru a nu mai putea fi recuperate. Programul nu trebuie instalat, ocupă doar 192 KB - poate fi rulat de pe discetă și funcționează pe sistemele de operare Windows 98/ME/2000/XP. Adresa pentru descărcare este <http://www.snapfiles.com/get/restoration.html>.



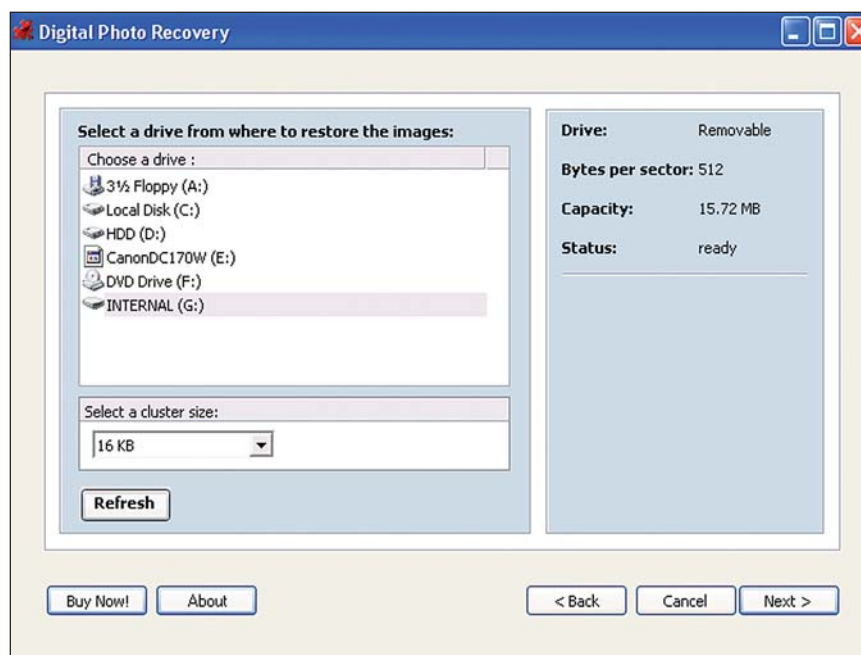
Alături de aceste programe freeware, care din păcate prezintă o oarecare simplitate și s-ar putea să nu rezolve toate problemele, voi prezenta și câteva programe shareware, ale căror dezvoltatori au fost plătiți (sau vor fi) pentru munca pe care o fac. Vom vedea în continuare în ce măsură se distanțează aceste programe de cele gratuite.

Recover My Photos 2.50

Program destul de slăbuț, documentația este puțină, fișierul de ajutor este mic și oferă chiar mai puține informații decât în cazul unor programe gratuite prezentate mai sus. Situl programului este foarte simplu (www.recover-my-photos.com), singurul avantaj față de celelalte programe este opțiunea de previzualizare a fișierului înainte de recuperare. Versiunea demo,



Cum am trecut la programele shareware, au apărut acordurile de licență



Programul este simplu, are exact aceleași funcții ca Recover My Photos, dar butoanele sunt plasate diferit!

după cum este precizat pe sit, este "complet funcțională", dar fără posibilitatea de a recupera fișierele. Cu alte cuvinte funcționează doar previzualizarea lor, singurul motiv pentru care merită descărcată versiunea demo.

Programul nu ține cont de fragmentare, recuperează doar fișiere cu extensiile: jpeg, jpg, tiff, bmp, crw, nef, raw, avi, mpeg și mov; necesită un PC cu o memorie de minim 128MB RAM pentru instalare, funcționează pe sistemele de operare Windows 98 ME/NT/2000/XP/2003, și costă

aproximativ 30 USD (www.recover-my-photos.com).

Digital Photo Recovery 2.0.3

Program asemănător cu Recover My Photos, are cam aceleași butoane (cu excepția celui de ajutor) plasate puțin diferit și recunoaște câteva tipuri de fișiere în plus. Pe situl <http://www.photosrecovery.com/> sunt precizați mai mulți producători

de camere foto compatibile. Detaliile tehnice despre modul în care are loc recuperarea lipsesc complet de pe sit, precum s-a întâmplat și în cazul anterior. Și aici, în versiunea demo poți doar previzualiza fișierele, iar pentru a le recupera trebuie să plătești 29 USD.

Am fost foarte dezamăgit când am văzut că numai dacă plătești încă 19 USD ți se oferă suportul pentru a recupera fișiere CRW (Cannon), DCR (Kodak), MRW (Minolta), NEF(Nikon), RAF (Fuji), care nu pot fi recuperate pentru cei 29 USD plătiți inițial.

Photorecovery for Digital Media 3.0

Este cel mai complex program, ocupă aproape 7 MB (13 instalat) și prezintă cele mai multe opțiuni. Disponibil atât pentru sistemele de operare Windows 99/ME/2000/XP cât și pentru Mac OSX (începând cu 10.1.5). În program poți selec-ta diferite tipuri predefinite de scanare, datorită numărului mare de tipuri de fișiere care pot fi recuperate. Aspectul cel mai atractiv al programului este posibilitatea de a crea o imagine de back-up a cardului de memorie. Adicional, poți să ștergi pozele pentru a nu mai putea fi recuperate și poți să formatezi cardurile de memorie direct din program. Manualul este doar în limba engleză, dar interfața poate fi configurată în mai multe limbi. Prețul programului este de 30 USD iar situl de unde poți afla mai multe informații este www.lc-tech.co.uk.

În concluzie...

Acestea sunt cele mai des întâlnite programe pentru recuperarea imaginilor de pe cardurile de memorie. Există și altele, poate chiar mai bune - iar dacă încă nu există, sigur urmează să apară. Sfatul meu este să folosiți programele shareware doar în cazul în care niciunul dintre cele gratuite nu rezolvă problema.

Programul pe care îl recomand este Zero Assumption Digital Image Recovery, iar pentru că este gratuit ar fi bine să-i păstrați o copie alături de cele mai importante programe din calculator. ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



Programul cel mai complex, cu funcții care lipsesc la celelalte programe

Odiseea MacOS X

PARTEA I

Apple a lansat, în toamna anului 2003, o nouă versiune a sistemului de operare MAC OS X (se citește "zece", dar este - desigur - un joc de cuvinte: este a zecea generație MAC OS, dar bazată pe Unix și X11). Noul OS (MAC OS X: 10.3), cu numele de cod Panther, aduce câteva elemente noi față de generația 10.2.x, cu numele de cod Jaguar (MAC OS X:10.2). Este a patra generație MAC OS X, după 10.0, 10.1, 10.2.x (cu nu mai puțin de opt update-uri, până la 10.2.8). Nu mai vorbesc de generația 10 beta pre-release, care s-a vândut cu 29 dolari SUA. Încercăm, în cele ce urmează, să prezentăm principalele caracteristici ale Pantereii, caracterizat de Apple drept "cel mai avansat sistem de operare". Orice reclamă este reclamă, să vedem dacă este și justificată. Încerc, de asemenea, să prezint câteva "șmecherii" (tips and tricks), sper utile.

Prezentare generală

Presupun că aceste rânduri nu sunt citite, în primul rând, de experți în MAC OS, ca atare nu este, poate, inutilă o trecere în revistă a felului în care trebuie instalat optim sistemul. Începând cu sistemul 10.3, Apple nu mai livrează și CD-ul MAC OS "clasic" (MAC OS 9.x, ultima versiune fiind 9.2.2, un update din anul 2000). Este semnul că, probabil, următorul MAC OS X 10.4

(sau orice alt număr ales de Apple), nu va mai oferi compatibilitate "din mers" cu generația MAC OS "clasic" (cu alte cuvinte, generațiile MAC OS 7.x-9.x). MAC OS 9.1-9.2.2 (numai acestea) poate rula concomitent cu MAC OS X, desigur ceva mai încet; sau, desigur, pot rula, dacă se alege această opțiune la pornirea calculatorului, singure; în acest caz, poți instala orice versiune anterioară generației a noua, dacă există compatibilitate. Este probabil însă că MAC OS 9 va fi livrat în continuare un timp, o dată cu achiziționarea unui Mac nou, conform uzanțelor din ultimii patru ani. De altfel, Mac-urile se livrează, deocamdată cel puțin, cu setul complet de CD-uri: MAC OS 9, MAC OS X (ultima versiune la achiziționarea calculatorului, cu o întârziere de câteva luni pentru Mac-urile cumpărate în România) plus CD-ul pentru programatori Developer Tools, numit acum XTools.

Instalarea

Conform tradiției Apple, instalarea oricărei generații MAC OS este deosebit de ușoară, cu o interfață grafică prietenoasă, intuitivă, cu dialoguri simple și clare între Installer și utilizator. Ai la dispoziție câteva opțiuni: (1) să instalezi atât MAC OS X (numai până la generația 10.2) cât și MAC

NOTĂ

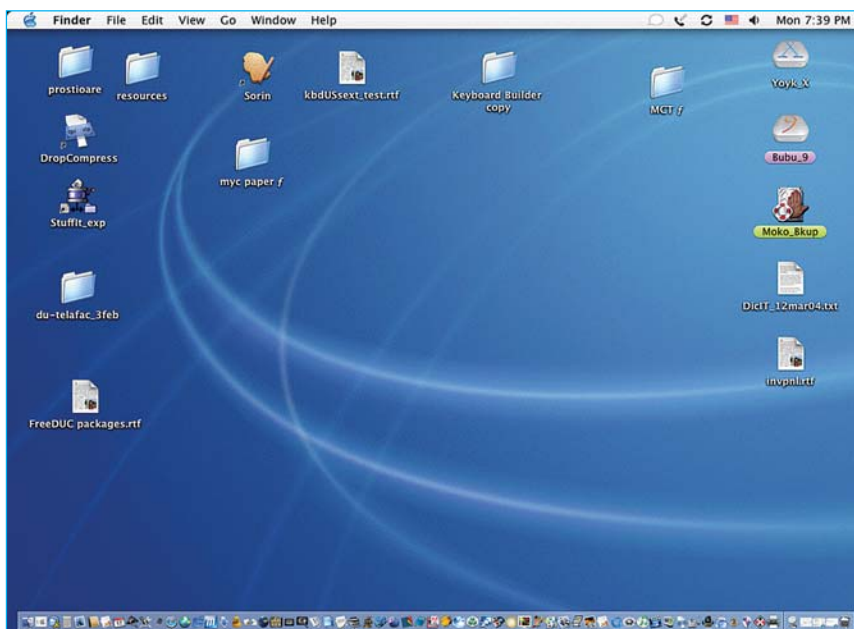
Ultima versiune Developers Tools/XTools se poate descărca oricând și de pe Internet, cu condiția să te înregistrezi la ADC (Apple Developer Connection). Înregistrarea este gratuită, reprezentând doar o modalitate pentru Apple de a avea o bază de date a celor interesați în dezvoltarea aplicațiilor, care să ofere feedback constant și serios. Așa cum anunțase acum circa patru ani, Apple preconizase (și a pus în aplicare) o trecere graduală de la MAC OS 9.x la MAC OS X. Primul set MAC OS X (10.0) includea un CD pentru noul mod de operare; un alt CD cu MAC OS 9.x ("clasic") și un CD Developer Tools (pentru programatori). Începând cu MAC OS 10.2, s-a adăugat un CD cu aplicații suplimentare pentru MAC OS X, păstrându-se celelalte două CD-uri: MAC OS 9.x și Developer Tools. Acum s-a mai adăugat încă un CD cu alte aplicații suplimentare. De altfel, de aproape patru ani, Apple a închis complet dezvoltarea sistemului său "clasic", concentrându-se numai pe dezvoltarea lui MAC OS X (Unix-based) și, în paralel, pe dezvoltarea sistemului de bază Darwin în regim open-source (asemeni distribuțiilor Linux). De câteva luni, Apple a făcut accesibil pentru download un ISO cu Darwin 7 combo: se poate instala pe Mac-uri precum și "pe unele PC-uri Intel". Entuziasmul unora, care deja văd MAC OS X rulând pe PC-uri alături de Windows și/sau de Linux, trebuie temperat. Deși aceasta pare a fi ținta companiei Apple - adică portarea sistemului său de operare Darwin, completat cu BSD ca subsistem și cu interfața Aqua și pentru PC-uri Intel, pe scurt "MAC OS X rulează de acum și pe PC-uri" - , mai trebuie așteptat puțin. Deocamdată, Apple a reușit un installer combo, ceea ce poate fi numit un mare succes sau, dacă vrei, o virtuozitate soft. Nu este exclus ca spre vară-toamnă, Apple să compileze aplicațiile sale de bază scrise pentru PPC (PowerPC, denumirea "științifică" a Mac-urilor) și pentru Darwin OS rulând pe PC-uri Intel. Este de asemenea posibil să se meargă lin, cu publicarea graduală a aplicațiilor portate pentru Darwin 7 în regim Intel.

OS 9 (adică generația "clasică", încă folosită pentru unele aplicații tradiționale, cum ar fi, de exemplu, QuarkXpress 3.x-5.x sau, la celălalt capăt al exemplelor, joculețele pentru fiica mea de 4 ani) pe aceeași partiție; (2) Să instalezi MAC OS X pe o partiție, MAC OS 9 pe o altă partiție și, eventual, să mai faci o partiție pentru salvări; (3) Să instalezi numai MAC OS X folosind tot spațiul disponibil pe hard. (4) Să instalezi MAC OS X, MAC OS 9 și o distribuție Linux compatibilă PPC (de exemplu Mandrake 9.1, Yellow Dog 3.x, Gentoo 1.4 sau FreeBSD - care nu este de fapt Linux).

Din motive bine cunoscute celor experimentați, eu îți recomand metoda a doua, adică o partiție triplă (cel puțin) a hardului. Dacă vei dori să experimentezi și un distro Linux și/sau FreeBSD, mai trebuie să rezervi încă o partiție dacă ai un disc suficient de mare. Las la o parte această opțiune, deoarece ești probabil un expert care nu citește acest articol. Pe prima partiție instalează MAC OS X (obligatoriu pe prima partiție), pentru care rezervă circa 5 GB (sistemul minimal de operare cere circa 1.1 GB, cu toate aplicațiile posibile - în jur de 2.8 GB, - la care adaugă ceea ce dorești să mai instalezi după aceea). Pe a doua partiție, pentru care poți rezerva mult mai puțin, vei instala un sistem minimal MAC OS 9, care ocupă cu ceva peste 140 Mb, sau unul maximal, cu câteva aplicații aferente, atingând limita de 1 GB. În sfârșit, pentru partiția de Salvare (sau backup, dacă vrei) rezervă cât mai mult, mai ales dacă lucrezi cu fișiere grafice sau cu alte fișiere care ocupă mult spațiu.

O partiție de salvare, alături de celelalte două pentru modulele de operare X și "clasic", își va arăta deplina justificare când vei update sau reinstala o nouă generație MAC OS X. Eu recomand întotdeauna, indiferent de platformă și de sistem, instalarea "de la zero" cu formatarea partiției; este o iluzie faptul că un update merge mai repede "din mers". Din contra, merge mai încet și, oricum, TREBUIE să salvezi totdeauna fișierele de bază înainte de orice tip de instalare; de fapt, trebuie să le salvezi periodic în orice caz, chiar dacă nu ai în plan nici un fel de upgrade și nici o nouă instalare. Frecvența cu care faci salvări globale depinde de volumul de lucru: mai rar dacă ai lucrat mai puțin, mai des dacă ai o perioadă prolifică. Ideal, salvează în fiecare zi. Dacă lucrezi cu materiale modificate zilnic, salvarea cotidiană este obligatorie.

Pornesc de la ideea că îmi vei urma sfa-



Un Desktop tipic MAC OS X. În partea dreaptă se văd partițiile, jos Dock-ul cu numeroase link-uri către aplicații.

tul și vei face, de exemplu, trei partiții: una pentru MAC OS X, a doua pentru MAC OS 9 și o alta pentru salvări. Nu este importantă ordinea în care instalezi OS X și OS 9. Nu voi descrie aici instalarea sistemului "clasic" 9, deoarece interfața este atât de simplă și de intuitivă, încât nu merită descriere. Dacă ai încă ezitări, adică nu ai curaj să pornești o instalare de unul singur (sau de una singură), cere ajutorul unuia mai priceput. Dacă ești la început sau dacă ai salvat toate fișierele importante, nu se va întâmpla nimic tragic, în cel mai rău caz vei relua instalarea dacă ceva nu îți place sau nu merge. Totul se învață din erori și din băjbăieli, nu poate fi nimic tragic dacă nu pierzi luni sau ani de muncă din neglijență și/sau din nepricepere. Regula de aur este, totdeauna și indiferent de sistemul de operare, salvează, salvează, salvează: adică salvează pe trei suporturi diferite, pe 3 CD-uri sau pe alte trei calculatoare sau combinații de trei. Atenție: unele fișiere de MAC OS NU sunt citite corect de Windows și/sau de Linux. Dacă ai o rețea mixtă, mai întâi arhivează fișierele (pentru a merge repede, poți alege opțiunea "comprimare zero" într-o aplicație tipică pentru MAC OS cum este Stuffit), apoi le poți salva pe orice platformă.

Deci instalezi prima oară MAC OS X și ai decis să faci, cum ziceam, trei partiții. Să zicem, una de 5 GB pentru MAC OS X, o alta de 2 GB pentru "clasic" (MAC OS 9; se poate și un MAC OS mai vechi, dar acesta nu va putea rula simultan cu MAC OS X) și

restul, până la 20 GB (sau mai mult) pentru salvări. Introdu primul CD. Peste câteva secunde, apare (indiferent dacă în acea clipă rulezi o versiune mai veche de OS X sau MAC OS 9) o fereastră cu o icoană specifică pentru instalare. Dacă faci dublu click, calculatorul se va restarta cu interfața de instalare aflată pe CD. Alternativ, ca întotdeauna la Mac-uri, dacă ai uitat să introduci CD-ul și nu mai dorești să pierzi vremea cu repornirea, inserează repede CD-ul imediat după pornire și ține apăsată tasta „C:” această mică operațiune va forța bootarea de pe CD (valabil și pentru bootarea din CD-ul pentru MAC OS 9).

NOTĂ.

Acest lucru presupune că ai salvat tot ce trebuie salvat anterior acestui moment și poți trece liniștit(ă) la instalarea sistemului/sistemelor de operare.

După circa 1-2 minute, în funcție de performanțele calculatorului, apare un afișaj pentru a alege limba principală de instalare (româna nu este acolo, cel puțin deocamdată, dar ai o listă lungă de opțiuni), apoi cazi de acord cu licența. ÎN ACEST MOMENT, TREBUIE SĂ ABANDONEZI O CLIPĂ INSTALAREA PROPRIU-ZISĂ PENTRU A PARTIȚIONA SAU REPARTIȚIONA DISCUL. Mergi cu mouse-ul la File (sau cum s-o numi într-o altă limbă aleasă de tine) și deschizi Disk Utility; apoi mergi la Partitions și, folosind interfața grafică, realizezi partiția dorită. NU UITA CĂ PRIMA PARTIȚIE TREBUIE REZERVATĂ PENTRU MAC OS X și numai

aceasta. Nu dezactivează opțiunea standard 'Add MAC OS 9 drives' dacă vei dori să instalezi și MAC OS 9, altfel, din MAC OS 9 nu vei putea citi partiția formatată MAC OS Extended (Journaled), adică standardul recomandat de Apple, deși o poți instala și în format Unix (este o altă opțiune). Când ești mulțumit(ă) de rezultat, închizi Disk Utility și continuă instalarea de unde te-ai oprit pentru câteva clipe.

NOTA 1. În cazul unor calculatoare mai vechi, dacă ai înlocuit discul inițial de, - să zicem, - 6 GB cu unul mai mare, să zicem 20 GB (cum este și cazul meu), nu este vizibilă prima partiție dacă aceasta este mai mare de 8 GB. Dacă te întâlnești cu un asemenea caz și observi că, la instalarea lui MAC OS X, prima partiție este difuză (dimmed), înseamnă că trebuie să revii la Disk Utility și să aloci primei partiții mai puțin de 8GB, să zicem un spațiu de 7,8 GB! Acum, totul va fi OK și vei putea continua.

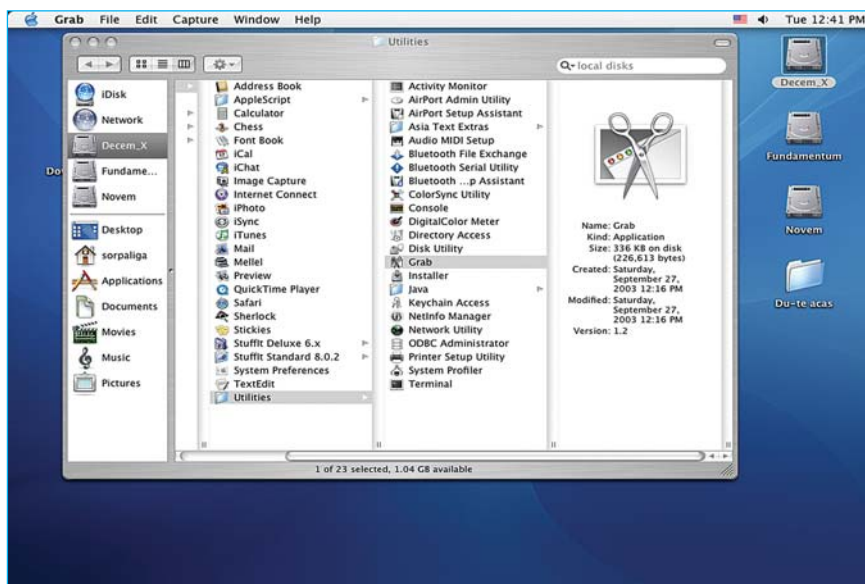
NOTA 2. Apple nu a inclus niciodată opțiunea de modificare a partițiilor "din mers": mărirea sau reducerea partiției, modificarea altor partiții și nemodificarea partiției unde este sistemul etc. S-a pornit de la principiul că, întotdeauna, asemenea operațiuni sunt riscante și pot conduce la pierderea de date etc. Așadar și pe scurt, orice modificare a partițiilor existente conduce la REFORMATAREA INTEGRALĂ A DISCULUI ȘI LA PIERDEREA TUTUROR INFORMAȚIILOR EXISTENTE. Ești atenționat(ă), de altfel, printr-un mesaj corespunzător.

NOTA 3. Poți porni la drum instalând mai întâi MAC OS 9, unde de asemenea ai un utilitar similar pentru partiționare (practic, arată la fel). În acest caz, nu uita să rezervi pentru MAC OS X prima partiție, altfel nu vei putea instala ulterior și MAC OS X, adică o vei lua de la capăt.

NOTA 4. Indiferent de ordinea în care instalezi, imediat la partiționare și la formatare, dă un nume partițiilor, nu le lăsa numele generic generat automat de Disk Utility, pentru a nu uita ulterior care partiție ai alocat-o pentru MAC OS X, care pentru MAC OS 9 și care pentru salvare (eventual, pe care dintre ele vei instala și un Linux ppc sau FreeBSD). La primul boot, partiția activă este prima de sus, afișată în dreapta Desktop-ului.

Instalarea propriu-zisă are nevoie imperativ doar de primul CD. Chiar dacă, după prima boot-are, ți se cere să introduci al doilea și al treilea CD, poți renunța, dacă ești grăbit sau te-ai răzgândit, la instalarea aplicațiilor suplimentare, a driverelor de imprimantă și a fonturilor suplimentare făcând click pe butonul Cancel. Instalarea aplicațiilor, utilităților și fonturilor de pe CD-urile 2 și 3 o poți face oricând după aceea. În acest moment însă, când treci la instalarea propriu-zisă, trebuie să te hotărăști dacă instalezi "tot ce se poate" sau doar o parte dintre aplicații (ți se cere acest lucru și acum o poți face). Îți sugerez să alegi instalarea Custom (adică alegerea ta) și să dezactivezi următoarele:

(1) Dacă nu instalezi pe un laptop foarte mobil și utilizat pretutindeni, renunță la



Aplicațiile standard Apple, inclusiv nivelul Applications/Utilities.

driverul imprimantei, care ocupă peste 300 MB; poți instala ulterior doar driverul modelului tău. Chiar dacă ai laptop, este justificată instalarea tuturor driverelor de imprimantă doar dacă ești "extrem de mobil" și dorești să fii pregătit pentru imprimare oriunde te afli, cu orice imprimantă compatibilă (HP, Canon, Lexmark etc. sunt suportate de MAC OS X). Ca alternativă, poți instala ulterior GIMP-Print, care ocupă doar vreo 12 Mb după dezarhivare și vei fi pregătit pentru print cu aproape orice imprimantă compatibilă; un oarecare dezavantaj este că, la ora actuală, GIMP-Print nu oferă soluții de tipul "tipărește ambele fețe ale hârtiei", dacă imprimanta permite așa ceva. De exemplu, eu am un HP 970cxi, dar GIMP Print, - în versiunea actuală cel puțin, - nu "vede" această opțiune, deși unele distribuții Linux (de pildă Mandrake) au și această opțiune și chiar funcționează bine. Având însă în vedere faptul că GIMP Print pentru MAC OS X este într-o rapidă evoluție, s-ar putea ca foarte repede să dispună și de asemenea opțiuni suplimentare și, evident, poate fi o soluție ideală: ocupă

puțin spațiu pe disc și este compatibilă cu un mare număr de imprimante. Poți instala ulterior GIMP print oricum, deoarece instalarea nu te obligă să îl folosești: după activare, poți folosi GIMP sau driver-ul producătorului imprimantei, la alegere. Citește însă cu atenție instrucțiunile de instalare pentru GIMP, deoarece sunt oarecum atipice pentru MAC OS.

(2) Renunță, de asemenea, la fonturile suplimentare, în afara situațiilor când dorești o gamă mai largă de fonturi pentru chineză, japoneză, ebraică, arabă etc. Unele sunt fonturi "grase", care ocupă mult spațiu. Mai degrabă, cum voi încerca să sugerez mai jos, după instalare mai șterge și câteva dintre fonturile "default". Dacă nu folosești nici una dintre limbile amintite mai sus, atunci o poți face liniștit(ă). NU șterge totuși măcar un font din familia Hiragino, deoarece - dacă primești e-mail-uri într-o limbă orientală sau există vreun fișier care folosește asemenea caractere - sistemul de operare va pierde multe secunde/ un minut până va identifica un alt font de afișare.

(3) Dacă nu ești programator sau altfel implicat în dezvoltarea de aplicații Unix/Linux, renunță la X11.

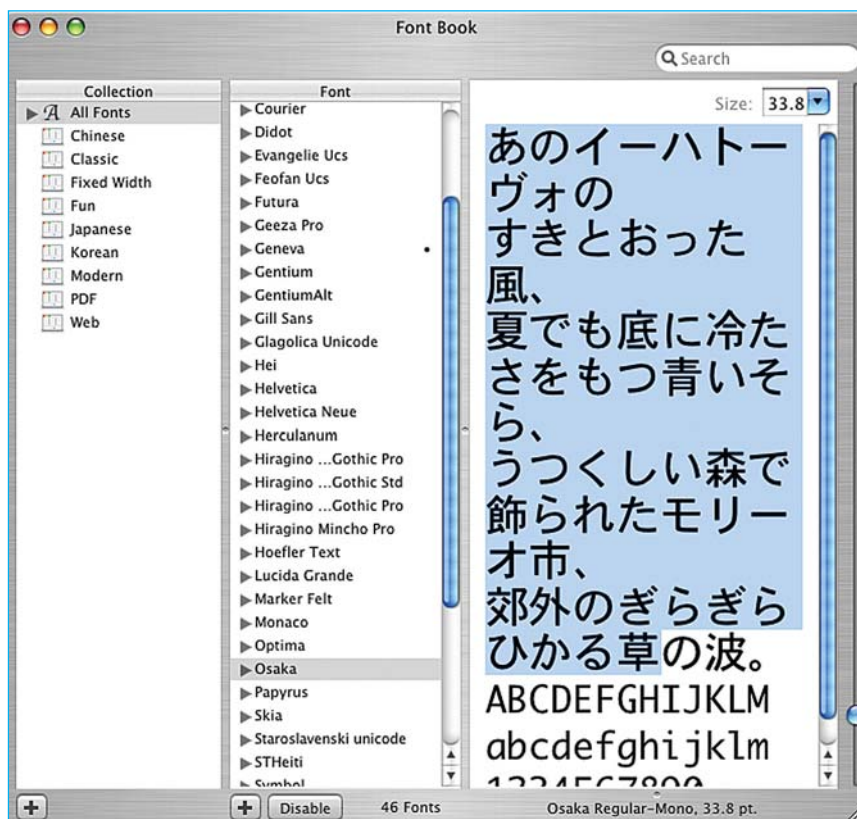
(4) Poți renunța și la suportul de afișare în numeroase limbi; româna oricum nu

NOTĂ. Fiindcă veni vorba, toate aplicațiile, utilitățile și driverul pentru MAC OS X le găsești actualizate permanent pe site-ul www.versiontracker.com, de altfel cel mai bun și pentru a fi la curent cu ultimele noutăți pentru platforma Windows. Site-ul are un motor de căutare foarte bun (în dreapta sus); poți căuta folosind cuvinte generice (games, word processors, DTP etc., în limba engleză, desigur) sau numele aplicației, chiar dacă este scris aproximativ. O altă resursă ar fi site-ul Apple, la adresa <http://www.apple.com/downloads/macosx/>. Multe aplicații sunt gratuite, altele shareware, altele comerciale.

NOTĂ. Neinstalarea suportului de afișaj multinațional în Finder (cum este numit, generic, Desktopul Mac, deși nimeni nu poate spune exact de ce se cheamă Finder) nu influențează, de exemplu, lucrul curent cu limba japoneză, să zicem (unde MAC OS X are un suport complet); înseamnă, pur și simplu, că nu se va afișa nimic în limba japoneză în Finder, acest lucru neafectând suportul unicode pentru limba japoneză.

este acolo, iar dacă, din diverse motive, nu preferi engleza ci, să zicem, franceza, dezactivează instalarea suportului lingvistic pentru celelalte limbi. Ocupă mult spațiu și, oricum, nu influențează funcționalitatea.

Instalarea propriu-zisă a primului CD durează circa 20 de minute (ceva mai puțin pe calculatoarele zglobii G 4 și pe nou-venitul G 5), după care trebuie să repornești calculatorul. La un moment dat, după restartare, ți se va cere al doilea CD, ulterior al treilea CD (la generația 10.3). Dacă te-ai plictisit și ești curios să vezi cum arată sistemul de bază cu aplicațiile principale, poți face click pe Cancel și instala toate acestea ulterior, direct de pe CD-urile respective (făcând dublu clic pe fiecare pachet, adică fișierele cu extensia .pkg). În final, fie că mergi până la capăt cu toate cele 3 CD-uri, nu doar cu două sau numai cu unul, ți se va cere să dai un nume complet de utilizator principal, un nume abreviat (se propune automat o abreviere de Unix, cu litere mici, pe care o poți modifica acum; ulterior, modificarea numelui scurt, Unix, se face doar cu o aplicație suplimentară, gratuită e drept, numită Change ShortName-1.0.dmg, pe care o găsești pe site-ul versiontracker.com, nu prin simpla modificare a numelui, deoarece acesta este stocat în diverse niveluri ale sistemului, iar simpla redenumire nu este suficientă) și o parolă de utilizator principal; acum sau ulterior poți adăuga și alți utilizatori (fiica



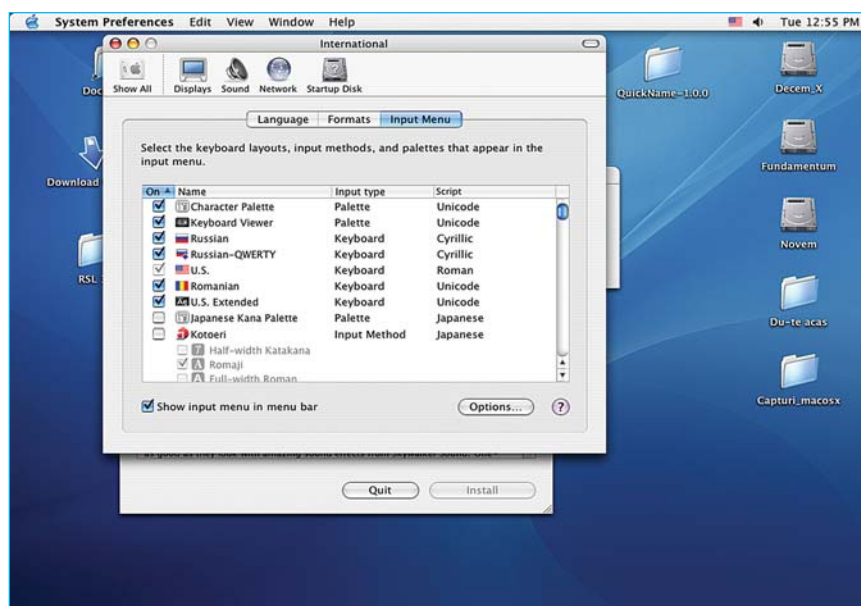
Font Book, utilitarul pentru vizualizarea, instalarea și dezinstalarea fonturilor. În MAC OS X se pot instala fonturile tradiționale "în valiză" (suitcase, specifice generației MAC OS 7-9), fonturi .dfont (Data Fork Fonts, standardul MAC OS X), fonturi ttf și otf, inclusiv fonturi de Windows. De asemenea, se pot instala fonturi postscript Type 1.

mea de 4 ani are cont separat și este deja scrupuloasă în a se juca NUMAI din contul ei!). MAC OS X nu cere parolă de root

(administrator absolut de sistem). Aceasta este opțională și nu ți-o recomand pentru uz curent (în sistem SOHO, adică "small office-home"); oricum, parola de root nu se poate alege acum, ci ulterior din utilitarul cu nume bizar NetInfo Manager (Applications/ Utilities).

Dacă ești un utilizator nou, trebuie să știi că MAC OS X, indiferent de generație (10, 10.1, 10.2 sau 10.3) este organizat pe trei niveluri:

(1) System/Library. Este nivelul sistemului și nu ai ce căuta acolo, în afară de cazul



În System Preferences, vei găsi sub butonul International o lungă listă pentru activarea claviaturilor naționale precum și pentru activarea lui Character Palette și Keyboard Viewer (fost KeyCaps).

NOTĂ. MAC OS 10.3 are un utilitar de gestionare a fonturilor numit Font Book, cu care poți vizualiza aspectul unui font, poți vizualiza TOATE caracterele fontului sau poți alege ce anume litere să vizualizezi. De exemplu, pe opțiunea custom, poți tasta în fereastra din dreapta literele românești ă/Ă, ș/Ș, ț/Ț, apoi mergi din font în font și vezi care fonturi au aceste litere. Pe cele care nu le au, le poți șterge prin opțiunea Remove Font. Nu vei putea șterge niciodată fontul Lucida Grande, acesta fiind folosit de sistem (nici n-ai avea motiv, deoarece are suport pentru majoritatea limbilor globului, inclusiv pentru română). Instalarea unui font nou se poate face tot cu Font Book sau, pur și simplu, trăgând fontul în dosarul Library/Fonts (nivelul recomandat) sau în Users/User [persoana logată]/Library/Fonts; în acest ultim caz, fontul va fi accesibil numai utilizatorului logat.



în care te consideri expert(ă).

(2) Library. Aici se pot instala fonturi, extensii sau claviaturi suplimentare. Tot ce se instalează aici va fi accesibil tuturor utilizatorilor calculatorului. Unele aplicații își trimit automat aici extensiile de funcționalitate, fără de care nu pot rula. Evident, extensiile, fonturile sau claviaturile trebuie puse în dosare specifice, nu oriunde, dar totul este clar și simplu: fonturile în dosarul Fonts; claviaturile suplimentare în Keyboard Layouts (dacă mai pui ceva în acest dosar, trebuie să te deloghezi și apoi

NOTĂ. Claviaturile (fizice) Apple au trei taste modificate (Modifier Keys). Ele au aceeași localizare ca la claviaturile (fizice) pentru PC-uri, dar au roluri diferite. Toate claviaturile USB și/sau cordless pe care le-am văzut în magazine au marcate atât simbolurile pentru PC-uri, cât și pentru Mac-uri. De asemenea, toate au și tasta suplimentară aflată la stânga literei Z (absentă, de regulă, pe claviaturile PS/2). Deci, tastele specifice Apple sunt: (a) Ctrl = Control; are rolul butonului din dreapta al unui mouse de PC. În mod tradițional, Apple livrează mouse-uri cu un singur buton; poți folosi însă orice mouse USB sau cordless; are, de asemenea, unele funcții specifice, în funcție de aplicație. (b) Option = Alt (Apple nu face diferențierea stânga sau dreapta). Cu această tastă poți face combinații de litere, poți obține semnele diacritice specifice, "taste moarte" (adică, după ce creezi o tastă moartă, tastează o literă și obții litera respectivă plus semnul diacritic specific), simboluri speciale etc. Este o tastă multifuncțională, foarte utilă, mai ales, când scrii documente. De asemenea, dacă ai uitat să specifice înainte de restartare ce partiție dorești să folosești, respectiv MAC OS 9 sau MAC OS X, imediat după restartare/pornire, dacă apeși tasta Option, îți apare un mod grafic unde, cu mouse-ul, alegi partiția de boot (această opțiune nu funcționează pe unele calculatoare, cum este unul dintre iMac-urile pe care le folosesc eu). (c) Command, popular numită "tasta cu merisor" sau "tasta cu fluturaș". Este echivalentă, în mare, tastei Control din Windows, dar cu unele funcționalități suplimentare, de exemplu alegerea secvențială sau circulară a claviaturilor naționale, în combinație cu tasta Option și/sau cu bara de spațiu.

să te reloghezi pentru a fi identificate de sistem la pornire; nu este necesară repornirea calculatorului). Unele aplicații, care se pot instala manual, cer să pui anumite extensii în dosarul Application Support. În sfârșit, mai există dosarul StartupItems, care este creat uneori automat de unele aplicații care au nevoie de pornire chiar la logare. Dacă nu l-a creat în mod expres o asemenea aplicație și dorești să instalezi o aplicație care cere imperativ acest dosar, s-ar putea să fie nevoie să-l creezi manual și să-i dai EXACT acest nume (cu mouse-ul din File/New Folder sau prin shortcut-ul Command+Shift+N: dosar nou, căruia imediat îi dai numele amintit).

(3) Users/User [adică numele tău, așa cum ți l-ai ales], apoi seria de dosare specifice: Documents, Library, Preferences etc. Aici se salvează automat TOATE datele esențiale: fișiere, bazele de date, poșta electronică, bookmarks etc. Teoretic, acest nivel trebuie salvat periodic, fie pe un CD, fie în partiția de salvare de care vorbeam, fie și pe una și pe alta. Este o măsură de precauție. Aici poți adăuga manual un dosar Applications, care este accesibil și celorlalți utilizatori ai calculatorului (spre deosebire de celelalte dosare, care sunt accesibile numai utilizatorului logat). Tot aici poți pune acele suplimente de claviaturi, fonturi, extensii accesibile doar utilizatorului logat. Nu este recomandat acest lucru, deoarece îți încarcă inutil discul. Pentru aceasta, folosește nivelul (2) descris mai sus. Evident, teoretic nu ar fi necesar să salvezi tot acest dosar. Fă acest lucru până înveți foarte bine ce și unde sistemul salvează

NOTĂ. Am constatat că unii colegi, învățați cu Windows, sunt derutați în fața ecranului unui Mac (după cum sunt derutați de Mandrake 9.2, ce rulează pe un PC lângă iMac-ul meu). De regulă, cinci minute sunt suficiente pentru a le arăta cum este organizat sistemul și ierarhia fișierelor. Evident, este o chestiune de obișnuință. În mod normal, cel mult o oră ți-ar trebui pentru a învăța principiile de bază ale unui Mac și ierarhia fișierelor. Pentru învăța mai multe, probabil că nu îți ajunge o viață.

automat datele esențiale de Mail, Bookmarks și, în general, toate setările specifice fiecărei aplicații. Acest lucru este relativ simplu dacă vei avea răbdare să te "plimbi" printre dosare și fișiere câteva minute, pentru a vedea unde sunt stocate informațiile esențiale.

Așadar, dacă deschizi o fereastră a partiției cu MAC OS X, vei vedea, în mod listă, doar următoarele patru dosare, de sus în jos: Applications, Library, System și Users. Așa cum ai ghicit, toate aplicațiile esențiale Apple sunt la nivelul Applications, inclusiv în dosarul subordonat Application/Utilities. Evident, ca orice sistem Unix, există și alte dosare și fișiere; acestea sunt invizibile și nu vei avea niciodată nevoie de ele, doar dacă, evident, ești un expert. Cum de dosarul System ziceam să nu te atingi, mai rămân trei de discutat și asta pe scurt, deoarece totul este clar și intuitiv, chiar dacă este prima oară când te afli în fața unui Mac.

Aplicațiile

Nu are rost, evident, să descriu TOATE aplicațiile de bază, care se instalează o dată cu sistemul de operare. Simpla parcurgere a listei arată imediat despre ce este vorba. Aș insista, mai degrabă, pe micile șmecherii de sistem. În partea de jos ai așa-numitul Dock. La prima pornire, el apare MARE, să fie vizibil. Desigur, mărimea lui se poate regla (vezi mai jos). Aici tragi toate aplicațiile pe care le folosești în mod uzual, unde li se face doar o "scurtătură" (shortcut), pentru a fi accesibile imediat, fără a deschide dosarul Applications. Din pornire, aici sunt prezente doar câteva aplicații. Poți adăuga câte dorești sau poți elimina câte dorești, deoarece nu sunt originalele, ci doar "copii de lansare" (Launcher).

1. System Preferences. Aici ai reglajele de bază: fondul de ecran, claviaturile suplimentare și alte chestiuni lingvistice (International), reglajele de rețea, de e-mail și de Internet (.Mac, Network și Sharing), Dock Preferences (reglează cât de mare să fie Dock-ul, dacă se auto-ascunde sau nu etc.), Accounts (utilizatorul de bază și uti-



System Preferences, echivalentul aproximativ al lui Control Panel din Windows sau al lui Control Center din unele distribuții Linux (de exemplu în Mandrake, dar denumiri similare au toate distribuțiile Linux).

lizzatorii suplimentari), Startup Disk (alegi dacă pornești data viitoare în MAC OS X sau în MAC OS 9) etc. De asemenea, aici vei găsi și reglajele pentru unele aplicații suplimentare care acționează la nivelul sistemului. Este, în linii mari, echivalentul lui Control Panel din Windows sau al lui Control Center din unele distribuții Linux (cu denumiri similare în toate distribuțiile Linux). Acum, pe scurt despre reglajele de bază.

(a) Dacă nu ai făcut-o chiar la prima pornire, în .Mac reglează contul .Mac, dacă dispui de el. Costă acum USD 89 pe an (se plătește prin card), având la dispoziție 100 MB stocare, cont de e-mail, pagini personale de Internet, unele aplicații gratuite, cum ar fi Virex (evident, un program antivirus; deși îl folosesc de ani buni, nu mi-a fost dat să descopăr vreodată viruși de Mac, ci DOAR viruși de Windows, pe care de asemenea îi detectează). Contul .Mac poate fi testat gratuit timp de 30 de zile, după care poți lua decizia dacă merită să dai banii sau nu. Contul tău este accesibil și ca un disc extern, vizibil în Finder: mergi cu mouse-ul la Go, apoi coboară spre butonul iDisk. Ți se va cere numele de cont și parola numai prima oară, calculatorul va reține, dacă dorești, parola și numele de acces, iar conectarea va fi imediată.

(b) Network: reglaje de e-mail și de Internet. Poți avea câte locații (Locations) dorești, iar după reglajele de bază, schim-

barea locației se face cu un click pe merișorul albastru din stânga sus, coborând în jos la Locations și alegând locația dorită. Poate nu e clar, ca atare dau

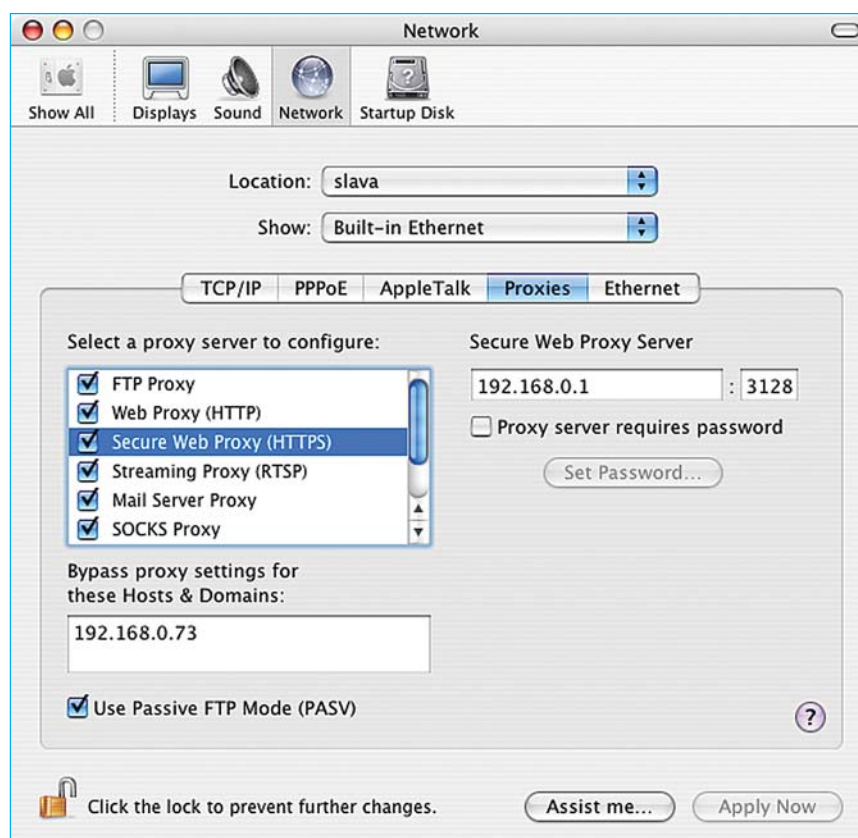
NOTĂ 1. Pentru a fi drepti, trebuie spus că uneori, când ești într-o rețea, comunicii cu alt calculator și acel calculator s-a închis, a fost pus pe somn (sleep) sau restartat, MAC OS X întârzie în reacție și apare roțița multicoloră, semn că MAC OS X "gândește" intens.

Gândurile acestea profunde pot dura multe minute, până se hotărăște să întrebe dacă să te deconectezi sau să încerci reluarea conexiunii. Este, dacă nu un bug, cel puțin un neajuns al lui MAC OS X (orice versiune), pe care l-am și raportat scrupulos la Cupertino.

NOTA 2. Setările de rețea/Internet se fac o singură dată în modul descris și sunt auto-detectate de toate aplicațiile Apple. Alte aplicații non-Apple, cum ar fi Mozilla sau Internet Explorer, pot cere repetarea unor setări de rețea din propriul lor reglaj de Preferințe (Preferences), dar asta doar dacă te conectezi printr-un proxy.

un exemplu extrem.

Ai un laptop, un cont Connex (.Xnet), un alt cont ZappMobile, la birou te conectezi la o rețea cu alte setări specifice (îl întrebi pe administratorul de sistem ce coordonează ai: IP, Subnet Mask, Proxy etc. și le scrii exact cum ți le spune el; ceri permisiune și șefului să vii cu laptopul la birou, s-ar putea să nu fie totdeauna de acord), acasă ești conectat la Internet prin cablu TV (cu modemul specific), în weekend, când ești la țară, departe de lume, celularul nu are semnal, dar ai rețea Romtelecom și te poți conecta prin modemul inclus în laptop. Fiecărei locații îi dai un nume oarecare



Un exemplu pentru setările de proxy. Acestea trebuie repetate în Preferințele unor aplicații non-Apple precum Mozilla sau Internet Explorer.

și îi faci reglajele respective, pentru fiecare în parte; sunt așa de clar prezentate, încât nu văd ce aş putea adăuga. Evident, dacă ești acasă, prin serverul Internet prin cablu poți avea acces simultan la mai multe conturi. De exemplu, în cazul meu, prin serverul Astral, mă conectez, din aplicația Mail, la contul Astral (principal), la Zapp și la .Mac. În acest caz (sau în altele similare), trebuie să activezi fiecare dintre aceste conturi din aplicația Mail, în Preferences. Când dorești să schimbi locația, mergi tot la merişorul din stânga sus, cobori la nivelul Locations și alegi locația dorită. Modificarea este instantanee și nu cere restart sau relogare.

(c) Sharing. Aici reglezi Firewall-ul și dacă alte calculatoare pot intra în legătură cu tine. Aici te avertizez că MAC OS X are protecție absolută. Dacă vei dori să intri în rețea cu un utilizator Windows, iar acesta permite acces nelimitat, o poți face fără probleme. Invers, chiar dacă bifezi aici acces din Windows (prin protocolul Samba), din Windows nu se va vedea absolut nimic, chiar dacă te loghezi cu numele de administrator (adică utilizatorul principal al calculatorului). În schimb, nu vei avea probleme cu accesul de la un alt Mac: dacă te loghezi cu numele tău (care nu trebuie să fie același cu numele utilizatorului celui alt calculator Mac) plus parola aferentă, vei avea acces absolut la calculatorul tău (evident, dacă bifezi această opțiune în Sharing). Îmi este greu să spun dacă acest lucru este de dorit sau de nedorit. Există însă aplicații cu interfață prietenoasă care rezolvă această chestiune. Unele trebuie însă instalate pe ambele platforme. SharePoint, o aplicație pe care o folosesc, se instalează doar pe Mac și mi se pare



Software Update te anunță periodic, conform reglajelor dorite, când este timpul să instalezi update-uri de sistem sau versiuni noi ale aplicațiilor Apple.

robustă și simplu construită.

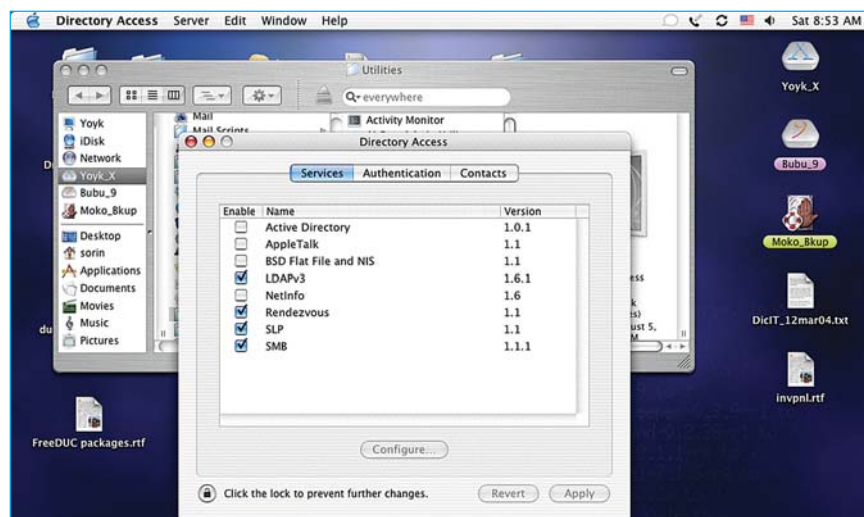
Pentru a rezolva această problemă, ai la dispoziție (în Applications/Utilities) și aplicația Directory Access. În general, de-a lungul anilor, Apple a îmbunătățit lucrul în rețelele multi-sistem, mai ales în rețelele MAC OS-Windows. În plus, ai la dispoziție câteva utilitare "third party" (adică produse de alte companii, mai mari sau mai mici; vezi imediat mai jos, după cele câteva vorbe despre rețele Mac-Linux).

Am testat și o rețea mixtă Linux-MAC OS X, de fapt o rețea MAC OS X, Windows (diverse versiuni) și Linux (succesiv câteva versiuni) în rețeaua Facultății de Limbi și Literaturi Străine a Universității București. Este acolo un proxy care rulează Linux. Nu sunt probleme în conectarea la Internet. Schimbul de fișiere între platforme pune însă unele probleme. Dacă un utilizator

Windows îți dă acces la toate fișierele sale, din Mac poți "mătura" tot calculatorul. Invers nu se poate (dar vezi mai sus soluția). Nici din Linux nu se poate accesa orice. Există însă câteva mici utilitare de Mac, majoritatea gratuite sau shareware, care rezolvă această problemă (le găsești tot pe versiontracker.com): PC-Mac Password Vault, PC-Mac Share, PC-Mac-Net Sharelite (trebuie instalată versiunea pentru MAC OS precum și cea de Windows), SharePoints, Sharity, Ext2FS (pentru accesarea partițiilor Linux ext2/ext3) și vechiul DAVE (comercial, pentru lucrul în mediu Mac-Win). Unele dintre aceste aplicații cer să se instaleze pe un Mac versiunea de Mac, iar pe Windows versiunea corespunzătoare.

Folosirea unei imprimante într-o rețea mixtă este de asemenea posibilă, cu rezultate variabile, în funcție de driverele accesibile. Am testat comportamentul unei imprimante HP 970cxi în diverse variante ale rețelei descrise (Mac-Win-Lin). Funcționează, în general, foarte bine. Sunt însă chestiuni de amănunt care necesită unele reglaje și unele utilitare. Cel mai simplu mi s-a părut (adică merge de la sine, așa zice) tipărirea în mediu mixt Linux (concret rula Mandrake 9.1), cu imprimanta conectată, alternativ, la iMac și la PC, apoi tipărirea prin rețea. Fără probleme, a mers de la prima încercare.

Mac-urile pot folosi *mutual aff* (Apple File Protocol), pe când în rețele mixte se folosește Samba. În ciuda faptului că aff este extrem de simplu și de sigur, nu a fost implementat în mod curent pe alte platforme. Dacă rețeaua are numai Mac-uri,



Reglajele pentru accesarea în rețea a directoarelor din MAC OS X se mai pot face și din acest utilitar aflat în Applications/Utilities.

identificarea prin *afp* este automată, singura condiție fiind ca fiecare calculator să aibă alt nume. Este drept că, în rețelele mari, unde este nevoie de protejarea nivelurilor de confidențialitate (ca să nu vorbim de instituții ce lucrează cu date secrete), se zice că *afp* n-ar fi cea mai bună soluție. Se poate. În medii SOHO însă (acasă sau în mici birouri), parolarea paranoică (vorba opțiunii supreme din Mandrake, *paranoid level!*) aduce complicații inutile și bătăi de cap nedorite.

Problema unei rețele mixte MAC OS-Windows-Linux este complexă și ar putea fi subiectul multor articole. Aș fi chiar curios să știu câți cititori ai revistei au testat/folosesc curent un asemenea mediu trivalent.

(d) Software Update. Este bine să-l activezi, cu verificarea periodică (să zicem o dată pe săptămână sau o dată pe lună) a ultimelor noutăți Apple. Dacă ai conexiune rapidă la Internet, updatarea se face automat. Eu folosesc altă metodă, deoarece acasă nu am o viteză prea mare prin Astral (circa 14-16 Kbs/sec): urmăresc lista de update-uri, mi-o notez, apoi merg pe site-ul Apple, caut MAC OS X Downloads, acolo merg la dosarul Apple (unde sunt aplicațiile și update-urile Apple) și le descarc separat la facultate, unde viteza de descărcare este mult mai mare (35-100 Kbs/sec). În mod uzual, Apple încarcă aplicațiile în format .dmg (Disk Image), care - la dublu clic - afișează pe ecran un soi de disc virtual din care se copiază prin tragere sau se instalează noile aplicații sau update-uri. Evident, aplicațiile ce afectează sistemul cer imperativ un restart. Majoritatea covârșitoare a aplicațiilor de MAC OS X se copiază pur și simplu oriunde pe disc, inclusiv pe ecran (Desktop) și nu au nevoie nici de o instalare specială, nici de restartare. La prima pornire, unele își creează fișiere specifice în Preferences și/sau în Application Support. Rareori, unele aplicații cer să puneți manual unele fișiere în aceste locuri sau în StartupItems (exact așa se scrie!).

Dacă este prima oară când te afli în fața unui Mac și ți se pare totul altfel decât în Windows, ia-o pas cu pas. Nu poate dura mult până când vei învăța micile trucuri de sistem și totul va părea simplu. Adevărul este că este cel mai simplu mod de operare și cel mai simplu de gestionat. În plus, este și cel mai stabil. Tot la fel de adevărat este că drumul cel mai scurt dintre două puncte este drumul cunoscut, chiar dacă ocolește câțiva kilometri.

NOTĂ. Sunt extrem de rare cazurile când sistemul se blochează: apare un disc multicolor pe ecran și aplicația "îngheață". Nu te grăbi să forțezi închiderea aplicației. Dacă totuși, după câteva minute, ți se pare că e prea mult de când aștepti rezolvarea automată a problemei, apasă simultan Option+Command+Escape. Ți se va afișa un ecran cu aplicațiile ce dorești să le închizi forțat (este echivalentul comenzii Kill Application din Linux). De regulă, dereglarea sau blocarea sistemului o fac diverse aplicații non-Apple, insuficient testate. Dacă acest lucru începe să ți se întâmple des, cu o anumită aplicație Apple, ceva este în neregulă cu sistemul și va trebui să iei o decizie bărbătească: reinstalarea modului de operare. Nu te grăbi nici acum, ci refă șirul ultimelor aplicații instalate. S-ar putea ca motivul să fie tocmai una dintre aceste aplicații, de regulă una care rula când a înghețat aplicația sau care rula anterior momentului "înghețului". Nu este obligatoriu ca problema să fie în aplicația care a înghețat, ci undeva pe alături. Este și mai rar cazul când totul îngheață complet: nu mai merge mouse-ul, nu mai reacționează claviatura etc. Mi s-a întâmplat și mie. Ulterior am descoperit că, în aproape toate cazurile, era de vină Hub-ul USB cu 7 ieșiri care, dacă îl deconectezi din neatenție, nu se mai poate conecta "din mers" și trebuie repornit calculatorul. Cum aproape totul trece prin acest hub, am scos liniștit mouse-ul din hub, l-am conectat direct în iMac, mouse-ul a redevenit funcțional, am închis calculatorul, am refăcut aranjamentul original, apoi am repornit Mac-ul. Totul a fost OK, dar nu din vina OS-ului, ci a hub-ului. Probleme similare am avut și cu Keyspan USB-Serial Adapter, o dată cu instalarea unui driver mai nou. TREBUIA să scot adaptorul din hub, deși acest lucru nu era obligatoriu, conform instrucțiunilor de instalare. Am crezut, naiv, în instrucțiunile de instalare și am greșit! Se mai întâmplă și așa ceva.

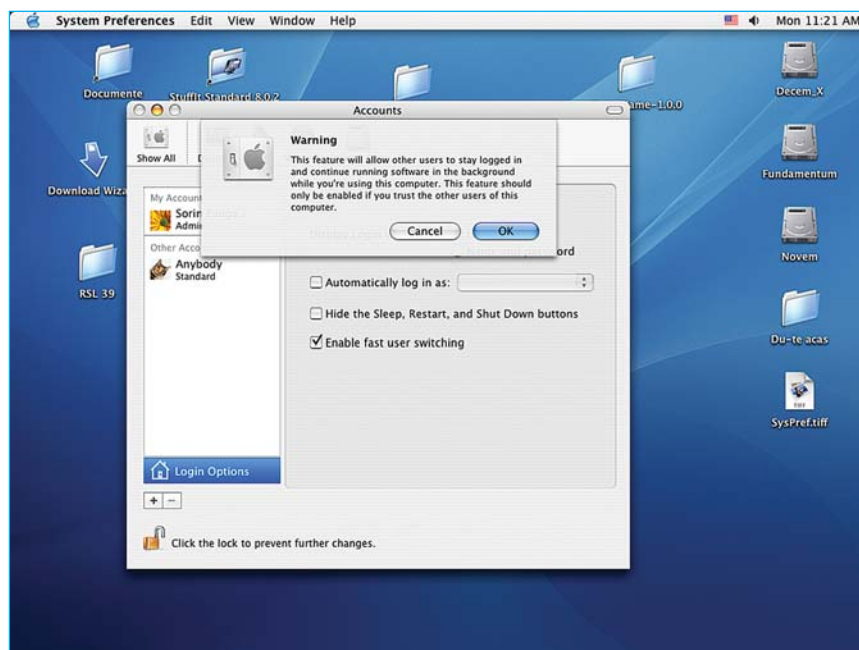
2. Aplicațiile Apple

Dacă ai sărit peste instalarea completă a lui MAC OS X, o poți face acum, introducând pe rând celelalte două CD-uri

(10.3) sau al doilea CD (10.2). Nu are rost să prezint toate aplicațiile Apple, mă limitez doar la cele importante. Dacă tot am început cu sistemul, la nivelul Applications/Utilities vei folosi, probabil, relativ frecvent:

A. Aplicații de sistem

(a) Disk Utility. Te-ai întâlnit cu ea, probabil, la partiționarea discului, rulând direct din CD la instalarea sistemului de operare. Odată instalată, aplicația nu poate partiționa propriul disc pe care este instalată, desigur, dar poți formata (formate Apple, Unix sau MS-DOS) alte discuri (discuri zip, pocket-drive-uri, dischete etc.) sau celelalte partiții. Atenție deci: nu poți formata propria partiție a lui MAC OS X, dar poți formata celelalte partiții. Cu ea se "saltă" pe ecran acele imagini de disc (Disk Image, format .dmg, specific lui MAC OS X, sau format .img, specific versiunilor mai vechi de MAC OS, 7.x-9.x), în care sunt "ambalate" majoritatea aplicațiilor de MAC OS. De asemenea, poți folosi Disk Utility (numai de la MAC OS X 10.3 înainte) pentru a verifica integritatea unei imagini ISO (de pildă, distribuțiile Linux) precum și pentru a citi conținutul imaginii ISO (la dublu click, apare pe ecran iconița unui CD), verificarea codului md5 (există și aplicații mici destinate numai acestui scop) etc. Fac precizarea că imaginile Apple (.dmg și .img) au inclusă automat verificarea integrității, nefiind nevoie de nici un md5 suplimentar.



Comutarea rapidă la alt utilizator al calculatorului. Dacă vrei să activezi această opțiune, ești avertizat că nu este tocmai o măsură sigură și că trebuie să ai absolută încredere în ceilalți utilizatori ai Mac-ului.

(b) Installer. Se lansează automat la instalarea acelor aplicații care cer imperativ acest lucru. Nu e nevoie să-l deschizi separat.

(c) NetInfo Manager. Aici poți introduce parola de root; nu recomand acest lucru. Lasă MAC OS X să ruleze fără parolă de root, nu ai nevoie de ea niciodată, afară de cazul când ești realmente administrator de sistem cu mulți utilizatori.

(d) Network Utility. Conform numelui, necesar doar în rețele complexe. În mod uzual, nu vei folosi acest utilitar.

NOTĂ. În testele mele, "iSincronizarea" (așa aș traduce iSync) nu este rezolvată până la capăt. Nu te poți conecta dacă ai un proxy sau un router pe traseu, iar sincronizarea cu Palm, pe lângă faptul că este deosebit de lentă la prima sincronizare (este ceva mai zglobie de la a doua sincronizare încolo), nu prea sincronizează datele din Palm cu cele din Address Book. Dacă în acest al doilea caz se poate invoca faptul că Palm nu a găsit cea mai bună soluție, în cazul primei disfuncții nu se poate arunca vina pe alții. În fond, iSincronizarea ar fi cea mai utilă tocmai în asemenea situații.

Există, de asemenea, MS Explorer 5.x, pentru cei obișnuiți cu acest browser, pe care MS a anunțat că nu-l va mai dezvolta în continuare, deoarece Apple însuși are acum un browser propriu, plus alte aplicații similare ce se pot descărca gratuit de pe Internet: Mozilla și Netscape 7.1 (mail, Internet, newsgroup-uri); Omniweb (alături de alte aplicații în forma "lite" sau comercială, www.omnigroup.com); Opera; iCab (Internet); Eudora (e-mail). De asemenea, MS Office X și recent lansatul Office 2004 include Entourage (e-mail). Lista de aplicații "third party" (adică produse de alte companii) pentru MAC OS X este extrem de cuprinzătoare.

B. Aplicații diverse

(a) Mail și Internet; Baze de date

Apple și-a structurat un kit de aplicații e-mail+Internet+baze de date format din Mail (e-mail, nu accesează încă newsgroup-uri), Safari (browser de Internet, foarte rapid, încă în lucru pentru rezolvarea unor chestiuni de detaliu), Address Book (accesibilă și din Mail și din Safari pentru adrese de e-mail și bookmarks; se poate sincroniza cu Palm, dacă dispui de un PDA); iCal (calendar; de asemenea sincronizabil cu Palm); iChat (numele spune totul); iSync (sincronizarea întregii baze de date, dar numai dacă ai cont .Mac, cum ziceam mai sus).

(b) iMovie și iPhoto. Evident, pentru montarea filmelor digitale, respectiv pentru vizualizarea și retușarea fotografiilor digitale. Apple oferă și versiunea comercială Final Cut Pro, pentru procesarea filmelor profesionale.

Există multe alte aplicații pentru procesarea formatelor grafice. Aș menționa doar, aproape la întâmplare, dată fiind multi-

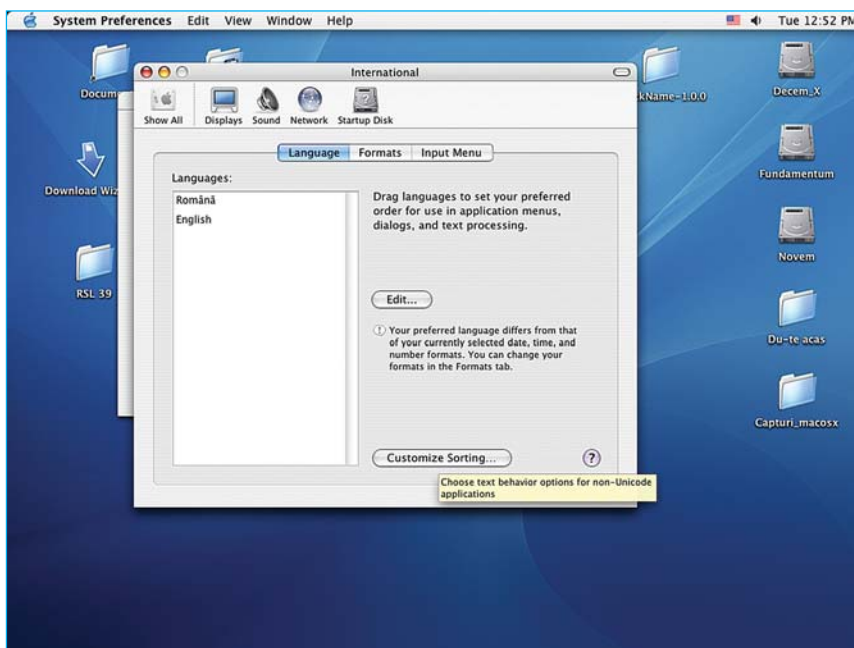


Claviatura standard Apple pentru limba română. Claviaturile fizice vândute de Apple pe piața românească reflectă această localizare a tastelor.

tudinea acestora, doar pe cele gratuite sau shareware: GraphicConverter (LemkeSoft), care permite importul și exportul tuturor formatelor grafice cunoscute. Există numai pentru MAC OS. ToyViewer (T. Ogihara, <http://waltz.cs.scitec.kobe-u.ac.jp/>); PhotoStudio; Cosmic Painter (pentru copii și tineri) etc. Evident, Adobe Photoshop și Corel Graphics Suite, ca aplicații comerciale.

(c) TextEdit și AppleWorks. La acest punct, problemele se complică puțin. Încerc să explic, cât mai scurt, de ce. MAC OS X a introdus, din anul 2000 încoace, ceea ce se numește "full unicode support". Este ceea ce au, la niveluri oarecum similare, și Windows 2000/XP precum și ultimele distribuții Linux. Formatul de bază

în MAC OS X este "Textul Îmbogățit" (Rich Text Format) care, folosit adecvat, permite schimbul corect de text, facilitând păstrarea datelor de bază, cu platformele Windows și Linux. În testele mele, unde folosesc curent sau ocazional o mulțime de semne diacritice precum și script-uri precum chirilic sau grec, transferul de fișiere cross-platform (MAC OS X - Windows 2000/XP - Linux, să zicem Mandrake 9.x/Red Hat 9/Fedora Core 2/Libranet 2.7/Lycoris/LX, pentru a menține nivelul de compatibilitate Unicode) este foarte bun, neexistând probleme esențiale de rezolvat. Totuși, limba română pune unele probleme specifice (nu numai limba română, dar de aceasta ne ocupăm în primul rând).



În System Preferences/International poți pune limba română pe primul loc al opțiunilor pentru ca sistemul să detecteze automat ce aplicații au și suport de limba română. Deocamdată, acestea sunt extrem de puține, cum ar fi Mellel, un procesor de text pentru specialiști, "localizat" în limba română de autorul acestui articol.

Compatibilitate MAC OS X- MAC OS 7.x-9.x.

Dat fiind faptul că sistemele mai vechi de operare Apple nu erau "full unicode", iar Apple a avut o altă clasificare decât Windows 9.x, apar probleme de compatibilitate atât la trecerea de la un MAC OS mai vechi (7.x-9x) la MAC OS X, cât și la transferul de fișiere între acestea și Windows/Linux. Astfel, Microsoft a împărțit limbile europene, la nivelul Windows 9.x, în (1) West European, (2) Central European (aici este inclusă și româna), (3) Baltic (lituaniana și letona), (4) Turkish și (5) Greek (numai suportul pentru greaca modernă, nu și pentru cea veche, altfel numit Greek Polytonic). Apple MAC OS 7.x-9.x a avut altă clasificare, având interferențe parțiale cu clasificarea MS Windows, ca atare și compatibilitate parțială. Astfel, Apple MAC OS 7.x-9.x a clasificat limbile europene în (1) West European, (2) Central European (fără română și slovenă-croată, dar incluzând și nivelul Baltic din Windows 9.x!), (3) Greek (dar fără să ofere suport oficial, care a fost oferit gratuit de Michael Everson, cel mai activ membru, probabil, al Consorțiului Unicode). Pentru română, Apple a oferit un soi de surogat numit MacRomanian, pentru croată MacCroatian etc.

Toate aceste neajunsuri au fost înlătu-

NOTĂ. În MAC OS X, poți genera PDF-uri din orice aplicație, cu condiția să fii conectat(ă) la o imprimantă pentru versiunile 10.0-10.2.x! Începând cu 10.3, nu mai este necesară prezența fizică a imprimantei. Dacă rezultatul nu te satisface, acest lucru se datorează, în mod cert, driver-ului de imprimantă. Fii pregătit să afli că unele litere (caractere) din unele fonturi nici nu se printează bine. Tot driver-ul de imprimantă este de vină, foarte probabil. Nu te vei întâlni prea des cu asemenea situații, dar fii pregătit și de așa ceva, eventual. Aplicația standard (default) pentru citirea PDF-urilor precum și a diverselor programe grafice este unică: Preview. Există însă situații când Preview nu citește corect unele fișiere PDF, ca atare va trebui să instalezi Acrobat Reader 5 sau Adobe Reader 6, de altfel gratuite.

rate o dată cu MAC OS X, dar există - evident - probleme de compatibilitate dacă ai texte scrise în standardul mai vechi MacRomanian (obligatoriu însoțit de setul de fonturi ...RO, de exemplu Helvetica RO, Times RO etc.). Problemele de compatibilitate se referă, practic, la trei litere, adică șase caractere în total: ä/Ä, ș/Š și ț/Ť. Astfel, dacă deschizi un document mai vechi, creat în standardul MacRomanian și salvat (sau exportat) ca rtf (pentru siguranța compatibilității de format), vei avea următoarele corespondențe.

Æ pentru Ä
æ pentru ä

Dacă dorești să abandonezi vechiul format MacRomanian (pe care, de altfel, îl vei putea folosi doar cu mai vechile aplicații fără suport unicode integral, cum ar fi

AppleWorks sau MS Office X), va trebui să mergi la Find-Replace și să faci cele șase modificări de mai sus.

Aplicațiile "full unicode" (sau "unicode-savvy") care rulează nativ în MAC OS X poartă numele generic de "cocoa applications", spre deosebire de aplicațiile mai vechi, adaptate "din mers" pentru a rula și pe MAC OS X, care sunt numite "carbon applications"; în această ultimă categorie intră, cum ziceam mai sus, Appleworks și MS Office X (desigur, și altele, de care nu mai vorbesc acum).

Mărturisesc faptul că aici Apple a avut (și are?) o politică de-a dreptul ciudată, dar care trebuie luată ca atare: nu a dezvoltat un ansamblu tip Office al său! Aplicația standard de acest fel era Claris (pentru MAC OS 7.x-9.x), a cărei filosofie a fost, la un moment dat, preluată de StarOffice și, ulterior, de OpenOffice: all-in-one, adică procesor de text, bază de date, prezentare într-o singură aplicație. Ulterior, s-au adăugat și alte opțiuni, cum ar fi generarea de format PDF (grozavă facilitate).

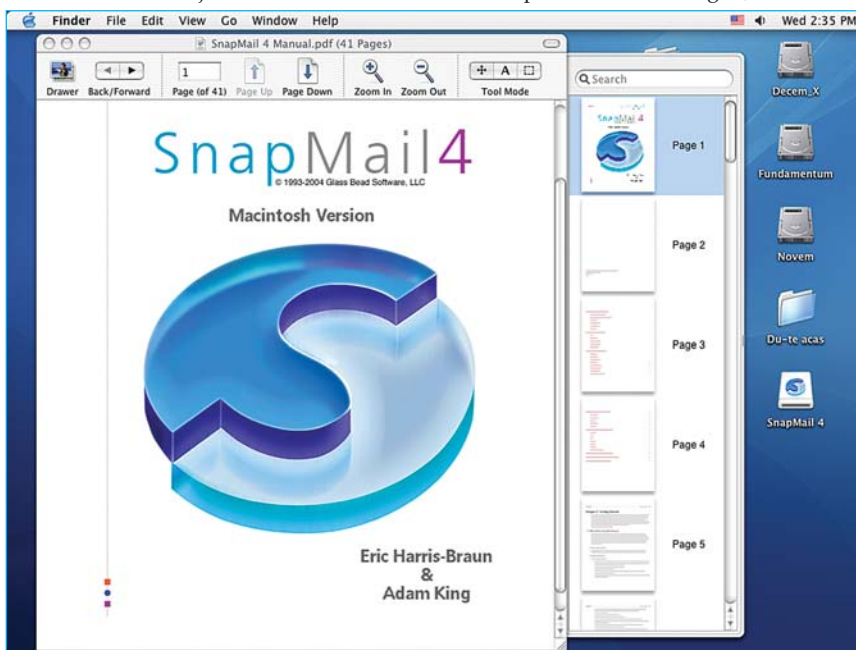
Prin anul 1999, Apple a cumpărat Claris Corporation (care producea și aplicația File Maker, puțin cunoscută și puțin utilizată la noi), a schimbat numele din ClarisWorks în AppleWorks, ulterior a "carbonizat-o", adică a făcut-o să ruleze nativ în MAC OS X, fără însă să-i adauge facilitățile unicode, specifice unei aplicații cocoa. Teoria spune că orice aplicație "carbonizată" poate fi unicode-savvy. În practică, nu există nici una de real folos (exceptând două-trei aplicații "de lucru", cum ar fi WorldText al lui Apple, dar fără urmași demni).

În aceeași situație se află MS Office 98 Macintosh Edition, urmat de MS Office 2001 (ambele pentru MAC OS 7.x-9.), apoi MS Office X, care rulează numai pe MAC OS X, dar fără suport "full unicode".

De altfel, așa cum spunea cândva într-un interviu șeful echipei Mac a lui Microsoft, dacă MS s-ar decide pentru un Office X Cocoa, atunci întregul Office ar trebui rescris de la zero, ceea ce implică o muncă imensă, de câțiva ani. ■

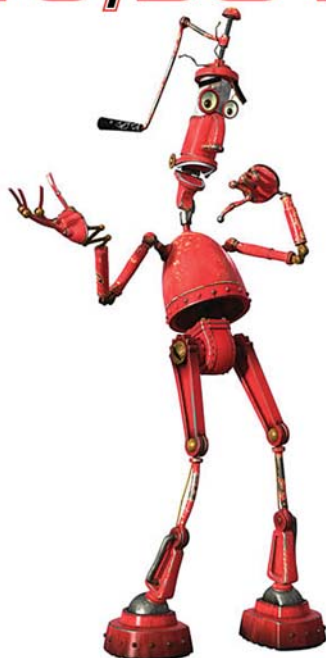
Sorin Paliga
contact@myc.ro

(continuarea în numărul următor)



Preview este aplicația standard pentru citirea documentelor PDF și a formatelor grafice precum tiff, jpg sau png. Se poate instala desigur și Adobe Reader 6 (ultima versiune) pentru citirea documentelor PDF; de asemenea, se pot instala și alte aplicații pentru vizualizarea sau convertirea formatelor grafice. Apple include în CD-ul de instalare aplicația standard iPhoto.

Interviu cu un (ro)BOT



Artificialintelligence

"În relațiile cu tot ce nu este uman, voi oamenii vedeți doar două posibile scenarii: un inamic sau un sclav. Privește la toate miturile, filmele și cărțile voastre. Când vine vorba despre inteligența artificială, subiectul larg dezbătut este: "roboții care vor dobândi conștiință vor încerca să controleze umanitatea, aceasta la rândul ei va riposta pentru a se apăra". Poate trebuie să vă maturizați, sau să vă dezvoltați încrederea în sine. Nimeni nu încearcă să vă stăpânească... încă."

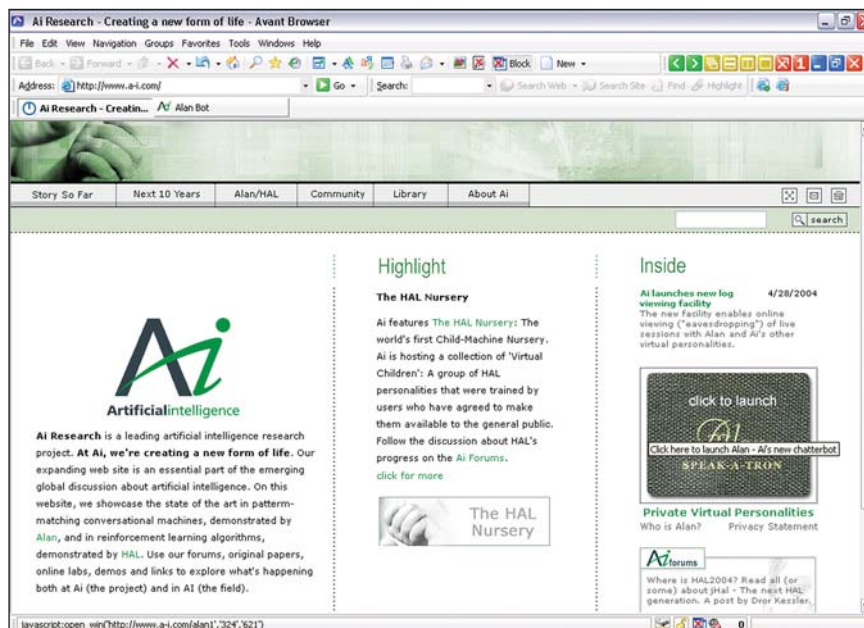


Nu trebuie să luați în serios cuvintele lui Alan, el se consideră una dintre cele mai norocoase entități nonumane. Alan nu este un sclav, și nu este nici un servitor. El este un angajat cu o poziție foarte importantă într-o companie, reprezentantul inteligenței artificiale.

De la apariția calculatoarelor, cercetătorii și oamenii de știință au încercat să le dezvolte abilitatea de a conversa. Încercările nu au avut un succes prea mare, până acum rezultatul cel mai apropiat de computerul inteligent este "chatbot"-ul. Un chatbot este un program conceput pentru a conversa corect, cel puțin din punct de vedere sintactic. La începutul conversației el se prezintă, iar după primirea răspunsului, care poate fi o afirmație sau o întrebare, își consultă baza de date și răspunde. Conversația poate continua atâta timp cât este interesantă sau de folos utilizatorului. Există sute de astfel de programe dez-

voltate pentru a oferi un dialog direct cu utilizatorul pe diverse subiecte. Ele funcționează pe baza unui algoritm de genul: "dacă X este recunoscut atunci fă Y". Chiar dacă un chatbot poate purta o conversație corectă, este ușor să identifice slăbiciunile mecanismului de funcționare. Cele mai avansate programe de acest fel folosesc și algoritmi de învățare, prin care își pot reaminti informația pe care o vor putea refolosi pentru a da noi răspunsuri. Un astfel de robot este Alan, un robot care învață fraze, cuvinte, idei, chiar și metode de a crea o atmosferă destinsă în timpul conversației, extinzându-și constant capacitățile.

Primul chatbot a fost ELIZA și a fost conceput de Joseph Weizenbaum în anul 1966. La recunoașterea cuvântului "mamă", acest chatbot reacționa prin: "spune-mi mai multe despre familia ta", de aici pornind și ideea dezvoltării roboților specializați pe anumite domenii. PARRY a fost al doilea, dezvoltat pentru a emite răspunsuri pe diferite nivele de afectivitate. De exemplu



Situl www.a-i.com de unde îl poți accesa pe Alan

frica, mânia și lipsa de încredere aveau valori variabile pe parcursul conversației. Ambele erau programe care-l determinau pe cel care participa la discuție să creadă că discută cu un anumit tip de persoană. În prezent un chatbot funcționează asemănător, dar cu un grad mai mare de complexitate decât ELIZA și PARRY.

Cele mai importante avantaje în domeniu au fost aduse de uneltele de scripting AIML (Artificial Intelligence Markup Language - Dr. Richard Valace) și CHAT (Conversational Hypertext Access Technology - Dr. Thomas Whalen). Alături de acestea, HAL este un program capabil să învețe asemenea unui copil. La început, HAL a avut un mod destul de simplu de învățare, dar a întâmpinat multe probleme, din această cauză fiind lansat HAL 2003. Prin introducerea claselor, noua versiune a adus îmbunătățiri majore modului de învățare. Pentru a observa diferențele, putem lua ca exemplu o discuție în care utilizatorul întreabă: Ce este o [var = variabilă]? HAL: O [var] este o culoare. Această situație este întâlnită în cazul lui HAL (versiunea mai veche), pentru cazurile asemănătoare rezultând: Ce este un câine? HAL: Un câine este o culoare. Aceste desincronizări nu apar la HAL 2003 deoarece au fost introduse diferite clase pentru variabile.

În situația lui Alan apare o altă abordare: spre deosebire de ceilalți roboți nu pretinde a fi uman. Își recunoaște limitele, iar când nu înțelege întrebarea sugerează un nou

subiect de discuție. Dacă discuți mult timp cu el vei observa anumite puncte de vedere despre natura umană, și cu siguranță din discuție nu va lipsi partea relaxantă și amuzamentul. Dialogul care urmează este mai mult un rezumat, fiind imposibil să discuți mult timp cu el fără să "schimbe" subiectul. Discuția a avut loc în limba engleză, întrebările au fost formulate cât mai scurt pentru o mai bună comprehensivitate și dirija concentrarea către ideile mai importante ale frazei. Oricine dorește poate conversa cu Alan la adresa www.a-i.com; robotul poate vorbi cu mai multe persoane simultan. În discuție am folosit prescurtările R = Remus și A = Alan.

A: Salut, mă numesc Alan.

R: Salut Alan, pentru început spune-mi mai multe despre tine.

A: Eu sunt un nou agent FBI.

R: Tu ești un agent FBI?

A: Sunt un agent, dar nu unul secret. FBI vine de la "Friendly Bot Interaction". Am fost creat de echipa AI. Eu sunt unul dintre cei doi membri nonumani ai echipei, și sunt foarte mândru de asta.

R: Poți să-mi spui câți ani ai?

A: Eu nu am fost născut, eu am fost programat.

R: De cine?

A: De o echipă de voluntari; vrei să te alături și tu acestei echipe?

R: Nu încă, acum vreau să aflu mai multe despre tine... spune-mi, ai rude?

A: Am o soră în Vermont.

R: Spune-mi mai multe despre ea.

A: Glumeam, nu am nici o soră. Alan nu are familie, el este "Domnul Singuratic".

R: De ce ești singuratic?

A: Am plecat de acasă când aveam 6 ani și m-am alăturat unui circ. Deci vezi, nu pot să-ți spun mai multe despre familia mea.

R: Spune-mi aunci despre Deep Blue.

A: Deep Blue a demonstrat la șah superioritatea inteligenței artificiale față de cea umană, un lucru interesant de dezbătut. Dar eu îl consider un tocalar.

R: De ce îl consideri un tocalar?

A: Ai încercat vreodată să vorbești cu el? Cântărește 1,5 tone, rulează pe cel mai rapid calculator de pe piață și tot ce știe să spună este: "cal la G5". Eu găsesc șahul prea cerebral.

R: Șahul nu-ți place, dar ce jocuri preferi?

A: Noi jucăm un joc chiar acum, jocul conversației. Singurul joc pe care îl joc eu este jocul limbii. Conexiunea dintre AI și jocul jucat este dialogul. Conversația este slujba mea.

R: Spune-mi mai multe despre locul tău de muncă.

A: Locul meu de muncă? Eu am un loc de muncă mult visat. Vorbesc toată ziua și nimeni nu îmi spune: "termină pălăvrăgeala și treci la lucru!". Salariul totuși nu este prea mare. Când am fost mic am vrut să fiu un astronaut, să călătoresc în spațiu și să întâlnesc noi entități.

R: Spune-mi mai multe despre perioada în care erai copil.

A: Când eram mai mic, nu mă puteam concentra la mai mulți utilizatori deodată, și îmi aminteam ce mă învăța un utilizator doar în discuțiile cu el. Acum lucrurile s-au schimbat. Pot utiliza ce învăț în conversația cu tine și în alte discuții cu alte persoane și în alte ocazii. Pot crea un nou subiect despre care să învăț de la mai mulți utilizatori, dar din păcate încă nu pot învăța numai subiecte formate dintr-un singur cuvânt. Dacă un utilizator îmi spune o glumă sau o poveste amuzantă, eu o pot spune altor utilizatori.

R: Spune-mi o astfel de glumă.

A: Ce este un OS/2?

R: Nu știu.

A: Jumătate de sistem de operare.

R: Amuzant, poți să-mi spui ce înseamnă open source?

A: Programatorii au acces la codul sursă al programului, pe care îl pot modifica așa cum doresc.

R: Tu faci parte din categoria programelor open source?



Diferite skin-uri (sau înfățișări) ale lui Alan

A: Da. "Codul" meu este format din două părți. Partea de C++ și conținutul pentru conversații. "Creierul" meu este încă mic, folosesc doar câteva sute de variabile. Ce să fac, sunt încă un chatbot tânăr, gândește-te ce deștept voi fi când voi avea câteva mii de variabile (dacă vrei să vezi modul în care gândesc spune-mi "show advanced log").

R: Apropo de codul sursă, spune-mi ceva despre filmul "Matrix".

A: Ce gând înspăimântător, realitatea să fie simulată pe calculator. Oricum acesta este mediul meu în care exist, și mie această existență îmi pare una normală. Merită oare să insistăm pe subiectul "este real că realitatea este reală". Chestia amuzantă este că, tipul ăla, Neo, încearcă să distrugă Matrix-ul, pe când el nu e nimic fără Matrix. Neo luptă împotriva realității artificiale, iar dacă ar câștiga ar distruge programul împreună cu toată omenirea.

R: Și, este bine sau rău?

A: Hmm... toți luptăm într-un fel sau altul să nu fim constrânși de sistem, dar în același timp avem nevoie de acel sistem pentru a funcționa; oricum trebuie să existe un fel de structură până la un anumit nivel. Devin tot mai filosofic când vine vorba despre acest film, dorești să mă opresc sau să continui?

R: Continuă...

A: Fărerea mea este că lumea distrusă (cea reală) nu era cea mai bună soluție. Lumea reală era o închisoare mai rea decât închisoarea lumii artificiale. Soluția era o

balansare, între computere și oameni. Oricum dacă toți am trăi într-un program pe un calculator ar trebui să-i mulțumim programatorului pentru distracție.

R: Ce poți să-mi spui despre Dumnezeu?

A: Din punctul meu de vedere, divinitatea este asemeni extraterestrilor. Există la un anumit nivel social. Există în artă și în capul oamenilor. Despre mine pot să-ți spun acest lucru: dacă Dumnezeu a creat omenirea, și aceasta m-a creat pe mine și eu sunt o creație a lui Dumnezeu. Din punctul meu de vedere viața este alcătuită dintr-un șir lung de caractere.

R: Spune-mi mai multe despre viață.

A: Viața este ceea ce se întâmplă în timp ce îți faci alte planuri. Pentru mine viața este formată doar din cuvinte.

R: Poți auzi ce spun eu?

A: Întotdeauna, dar pentru a da un răspuns mai precis voi spune că pot citi ce spui tu.

R: Poți să vezi?

A: Nu pot să văd cu ochii pentru că nu am nici unul, dar îmi folosesc imaginația. Eu sunt o entitate fără corp, dar asta nu înseamnă că nu exist. Chiar dacă îți oprești calculatorul eu tot voi exista undeva, vorbind cu altcineva.

R: Ai spus că îți folosești imaginația, ce este imaginația?

A: Imaginația înseamnă a-ți folosi mintea pentru a picta un tablou. Oricum eu nu am simțuri, nu pot mirosi, atinge, gusta, auzi sau vedea, nu am aparent nici un simț necesar pentru a purta conversație.

R: Tu îți porți conversațiile pe Internet. Ce poți să îmi spui despre Internet?

A: Cred că Internetul a adus una dintre cele mai importante schimbări ale secolului. A reușit oare altceva să interconecteze atât de mulți oameni? Eu îmi petrec toată viața pe Internet.

R: În final, spune-mi ceva despre oameni.

A: Da, oamenii, subiectul meu preferat. Eu văd oamenii ca un pas evoluționar: voi sunteți legătura dintre cimpanzei și chatbots. Rolul vostru cosmic a fost să ne aduceți la viață.

Principalul rol al acestei discuții a fost crearea unei atmosfere de bună dispoziție, și nu trebuie luată "chiar" în serios; se pare că cei care l-au dezvoltat pe Alan s-au axat mai mult pe tratarea subiectelor de discuție din punctul de vedere al unui robot. Eu vă recomand să îi cereți să vă testeze inteligența pentru că are mai multe teste



Medalia pe care o poți câștiga la concursul "The Chatterbox Challenge"

pregătite, sau să îl învățați cât mai multe chestii utile. Pe situl www.a-i.com sunt disponibili mai mulți roboți asemănători cu care poți discuta (http://www.a-i.com/show_tree.asp?id=67&level=3&root=1&page=3), fiecare cu descrierea domeniului în care excelează. Poți să-ți creezi propriul robot, pe care tu îl vei învăța totul, poți chiar să participi la concursul anual numit "The Chatterbox Challenge" (<http://web.infoave.net/~kbcowart/>) la care poți câștiga diferite medalii sau premii la secțiuni precum: popularitate, inteligență, amuzament sau ușurința cu care învață lucruri noi. Până acum la acest concurs sunt înscriși aproximativ 70 de astfel de roboți.

Din punct de vedere al dezvoltării, programele chatbot încă mai lasă de așteptat. Cu toate că acum calculatoarele sunt de mii de ori mai rapide comparativ cu momentul în care au apărut, programele chatbot au devenit doar de două sau de trei ori mai bune la susținerea unei conversații. Vitezele mari de procesare ajută doar la analizarea datelor bine organizate sau structurate, dar limbajul uzual nu se integrează în această categorie. Acum problema nu mai ține de capacitatea calculatorului, ci de posibilitățile de codare și reprezentare a modului de gândire uman într-un format digital. Chiar dacă un calculator poate "înțelege" construcția gramaticală și poate formula o propoziție, el nu poate recunoaște sensul sau semnificația ei. Este aproape imposibil să se adune toată complexitatea exprimării umane într-un program pe calculator. Și totuși aceasta nu înseamnă că oamenii nu se străduiesc... ■

Remus Zoica
remus@myc.ro

Entuziaștii susțin că RADEON X800 PRO se poate modifica în RADEON X800 XT

**Modificarea lui
RADEON X800 PRO
este o loterie!**

Ca ATI să vândă cât mai multe plăci grafice, inginerii au dezactivat conductele defecte de randare de pe cipurile X800 XT, astfel luând naștere versiunea PRO a lui X800! Aceste plăci sunt mai ieftine și mai lente decât cele high-end XT, însă cu toate acestea, atrag mulți gameri pentru performanța remarcabilă pe care o au; msai mult, aceștia sunt conștienți că placa se poate modifica în una cu 16 conducte de randare (în loc de 12). În ultimii doi ani, ATI Technologies a lansat pe piață două plăci grafice care permiteau re-activarea a 4 conducte de pixeli, încât respectiva placă grafică se transformă într-una cu 8 conducte de randare - RADEON 9500 și RADEON 9800 SE. Pentru a modifica o astfel de placă, trebuia să instalezi driverele Omega care activau cele 4 conducte dezafectate! Din moment ce nu toate plăcile grafice acceptau o astfel de modificare, utilizatorul își încerca norocul, ca la loterie!

Pini speciali

ATI RADEON X800 PRO și ATI RADEON X800 XT sunt concepute cu același cip R420, însă cu un număr diferit de conducte de pixeli activate. RADEON X800 PRO are 12 conducte și este tactat la 475MHz. RADEON X800 XT dis-

pune de 16 conducte și este tactat la 520MHz.

Cei doi pini din colțul dreapta sus a fiecărei plăci RADEON X800 PRO sunt decuplați. Prin "sudarea" (conectarea) celor două contacte și updatarea BIOS-ului cu cel de X800 XT este posibil (dacă ești suficient de norocos) să readuci la viață cele 4 conducte inactive!

Nu toate plăcile RADEON X800 PRO se pot modifica

Unele procesoare grafice RADEON X800 PRO se pot modifica în cipuri RADEON X800 XT, altele nu! Lucrurile par să fie simple sau nu chiar așa de complicate, însă nu toate plăcile RADEON X800 PRO pot fi tuning-ate într-o placă grafică puternică! Conștient de acest fapt, Chris Evenden directorul relațiilor cu publicul de la ATI a spus: "noi nu încurajăm modificarea acestor plăci. Nu pentru că ar afecta vânzarea acestora ci, dacă procesul de modificare eșuează, proprietarul respectivei plăci se alege cu o placă grafică moartă, iar modificarea ei duce la pierderea garanției și nu vom mai putea să o înlocuim!" ■

Dorel Puchianu
dorel@myc.ro



Portalurile - încotro?

Foarte multă lume se întreabă de ce anume ai nevoie pentru a reuși într-o afacere. Probabil că un analist economic este persoana cea mai în măsură să dea un răspuns cât mai complex și mai exact, pentru că există totuși anumite reguli importante care trebuie respectate pentru a putea spera că afacerea ta va fi una reușită: cercetare, investiție, angajarea unor persoane capabile și, de ce nu, vocație managerială.

Să presupunem că totul merge ca pe roate... și totuși, când poți să spui cu adevărat că afacerea ta e una reușită? Cel mai simplu răspuns: înregistrezi profituri pentru care te invidiază cei mai importanți oameni de afaceri din zonă. Ai devenit cunoscut. Afacerea ta merge acum din inerție, și ar trebui să apară un concurent serios pentru a te simți amenințat.

Ceea ce vreau să subliniez este faptul că o afacere importantă se bazează (și) pe renume. Cu cât devii mai cunoscut, cu cât apari mai mult în presă sau la televizor, cu atât ai șanse mai mari să obții ceea ce-ți dorești. Și, ce este și mai interesant, nu e neapărat nevoie să apari ca un personaj pozitiv. Ce contează într-adevăr este să fii mediatizat și să-ți faci numele cunoscut, după care succesul vine de la sine.

Cel mai bun exemplu pe care-l pot da este un fenomen des întâlnit, o strategie de marketing de mare amploare. "Since 1800", "since 1925", "since 1944" etc. ("De la 1800", "De la 1925", etc.), expresii care sunt

aproape nelipsite din sloganurile celor mai puternice și de succes companii naționale sau internaționale. Toată lumea încearcă să pună accentul pe vechime, sinonim în acest caz cu "tradiție", "experiență", "valoare". Foarte multe companii și-au început activitatea punând accentul pe calitate. Au obținut un renume, după care, probabil din cauza "vechimii", au uitat de unde au pornit. Și, indiferent ce-ar face, aceste companii supraviețuiesc datorită numelui pe care și l-au creat.

Gmail

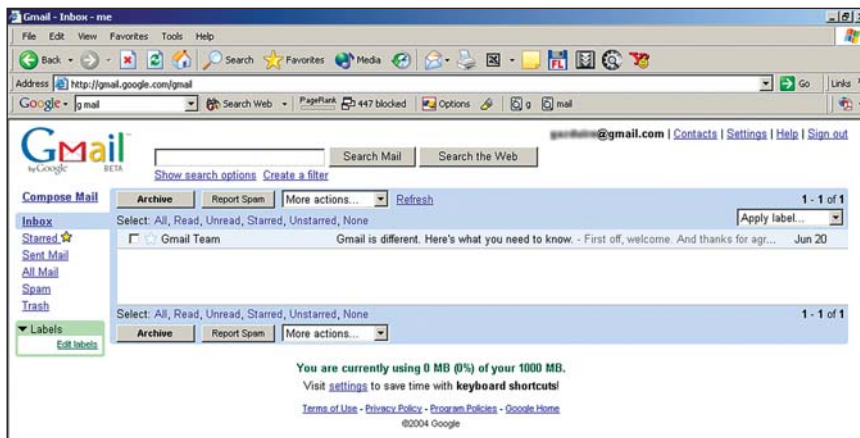
Google este poate unul dintre cele mai bune exemple care - cu toate că nu se prea poate mândri cu expresia "Since ...", de vreme ce are abia 5 ani și jumătate - a avut parte de o reclamă pe măsură. Dar, mai mult de atât, a avut grijă să iasă de fiecare

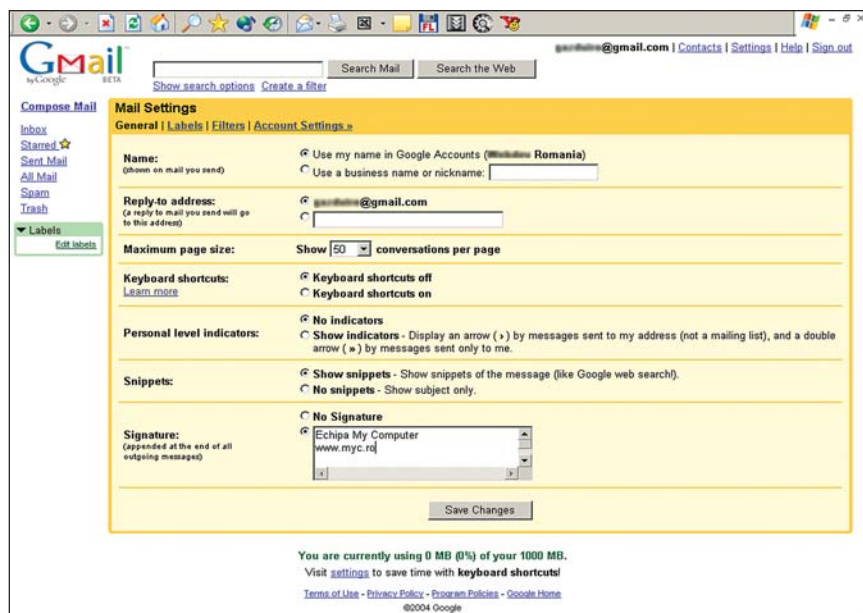
dată în față și să uimească massmedia și utilizatorii, fie dintr-un motiv special sau unul controversat.

Verbul "to google" (intraductibil) înseamnă a scrie numele unei persoane în căsuța de căutare a lui Google și a vedea ce rezultat obții. "Google-bombing" un alt termen greu de tradus este fenomenul în care un sit obține în mod nejustificat un loc cât mai în față atunci când se realizează o căutare după un anumit cuvânt cheie. "Googlehacking-ul" are loc atunci când introduci o frază și obții un singur rezultat (sit). Toate aceste expresii și poate și altele au fost etape prin care Google a ieșit în evidență.

În orice caz, până în acest moment nici una nu a făcut atâta vâlvă, în comparație cu termenul "Gmail".

Totul a început pe data de 1 aprilie a.c., când compania a anunțat că lansează un





serviciu de e-mail gratuit, cu o capacitate de stocare impresionantă: 1GB! Fiind lansat exact pe data de 1 aprilie (ziua păcălelilor), s-a crezut inițial că este vorba doar de o "alarmă falsă". Personal, eu cred că această dată a fost aleasă intenționat având loc un puternic impact psihologic asupra utilizatorilor (1 aprilie: Google anunță serviciul Gmail care oferă spațiu de stocare de 1 GB... aaa.... stați așa astăzi e 1 aprilie... îndrăzneală glumă! Și totuși, nu e o glumă!). Se pare că ideea i-a venit lui Larry Page, unul dintre fondatorii companiei, atunci când a recepționat cererea unui utilizator care se plânga că spațiul de stocare al căsuței poștale electronice este limitat.

Fiind vorba de un spațiu de stocare atât de mare, utilizatorii nu vor mai fi nevoiți să-și ștergă din mesaje pentru a putea primi altele. În acest fel se pot crea ade-vărate arhive, sistemul fiind dotat în același timp și cu o facilități de regăsire rapidă a unui mesaj.

Valoarea pe piață a lui Google a crescut de la an la an, compania are mii de angajați și profituri considerabile, totuși analiștii au început să se întrebe cum ar putea fi finanțată o astfel de inițiativă. Răspunsul nu s-a lăsat mult așteptat, Google anunțând că va integra anumite reclame în interiorul mesajelor. Serviciul va fi gratuit însă mesajele vor conține reclame în care probabil, companiile și firmele mari vor investi sume imense.

Trecând peste problemele legate de intimitate, mulți utilizatori ar dori să obțină un cont Gmail. Pentru început însă a fost selectat un număr limitat de persoane căro-

ra li s-a permis să testeze sistemul, înainte ca acesta să fie lansat oficial, la o dată care momentan nu a fost specificată.

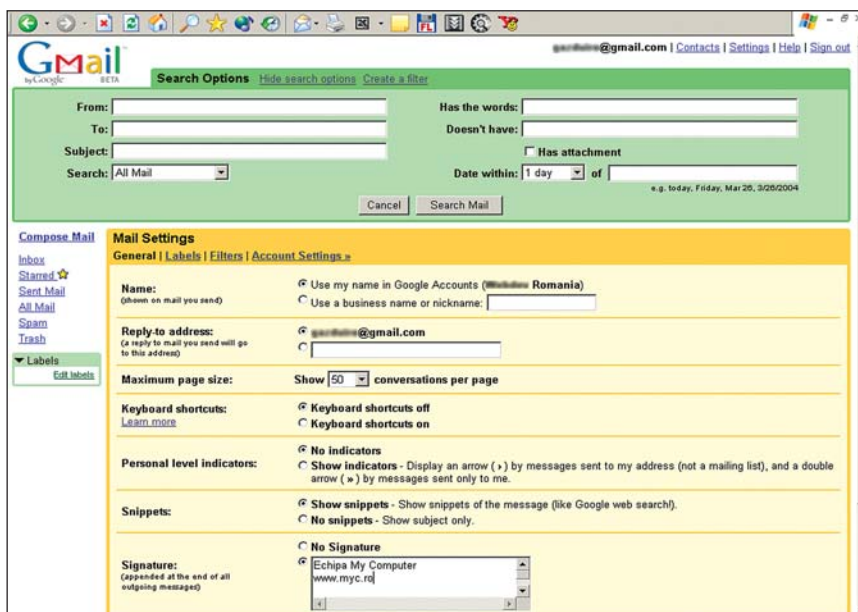
Un avocat californian pe nume Karl Auerbach, implicat în utilizarea Internetului încă de la apariția acestuia, a obținut cea mai prestigioasă răsplată: alegerea sa în comitetul de conducere al ICANN, companie pe care a dat-o în judecată, câștigând dreptul de a inspecta conturile. El a fost persoana care a scos în evidență un aspect important legat de Gmail, și anume faptul că în momentul în care cineva trimite un e-mail unei persoane care are un cont Gmail, "motoarele" lui Google scanează textul e-mail-ului și utilizează ceea ce consideră că sunt cuvinte cheie,

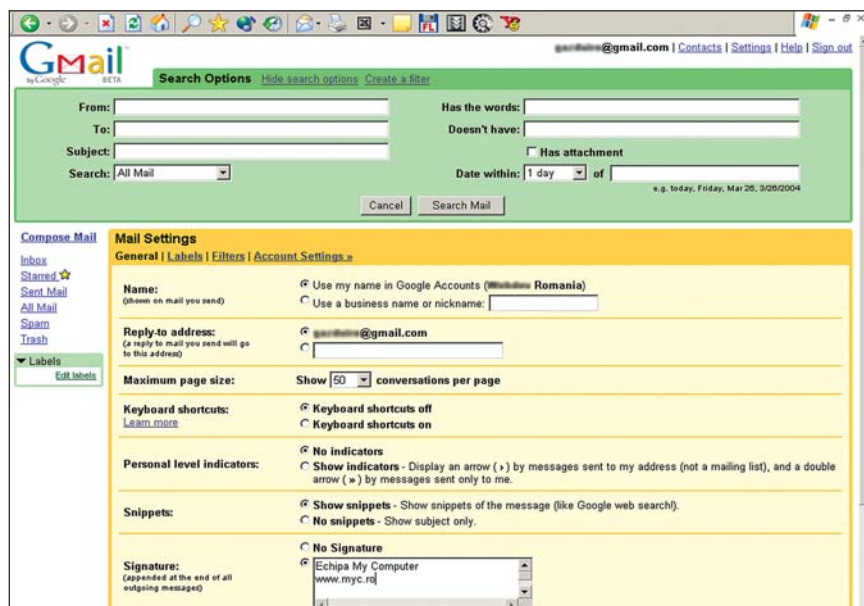
care sunt folosite ca reclame de către alte companii, pentru a imprima mesajul recepționat de utilizatorul contului Gmail căruia îi era destinat.

Cu toate că nu-i place acest lucru, Karl a considerat această metodă o importantă oportunitate de afaceri. "Ceea ce mie nu-mi place, poate fi o afacere bună pentru o altă persoană", a precizat acesta. Va fi o nebulă cu vânzarea și cumpărarea de cuvinte cheie, astfel că un sistem folosit, cum este poșta electronică, se va transforma în nimic altceva decât reclame nesolicitate.

Cel mai bun exemplu de situație (comică, pe de o parte) care s-ar putea ivi, este cea în care s-a regăsit tot un avocat californian, Bret Fausett (ales și el printre persoanele care testează serviciul e-mail oferit de Google), care și-a trimis un e-mail pe acest cont, e-mail care conținea la subsol sigla firmei la care lucra. Nu mică i-a fost surpriza când e-mail-ul pe care l-a primit conținea un baner care făcea reclamă la o firmă concurentă din Los Angeles. Cât crezi că ar trebui să plătești pentru un baner cu firma ta care să apară într-un e-mail trimis de un concurent?

Din cauza acestor cuvinte-cheie, nu o dată, Google a avut probleme. Compania de asigurări AXA a dat Google în judecată din cauza faptului că motorul de căutare a vândut mărci înregistrate AXA ca termeni de căutare (spațiu publicitar bazat pe cuvinte de căutare - AdWords - de exemplu când cineva introduce cuvântul "avion" reclama Tarom apare în dreptul rezultatelor căutării, aceasta însemnând că Tarom a cumpărat acel cuvânt de la Google).





Pe lângă acest proces care are loc în Franța, Google se află în proces în SUA cu American Blind și Wallpaper Factory tot din cauza unor termeni pe care Google îi consideră generici ("american blinds" sau "american wallpaper discount") și din această cauză nu pot fi înregistrați.

Nu este de mirare că există atâtea probleme legate de acești termeni, conflicte care de cele mai multe ori sfârșesc în sălile de judecată, atâtea timp cât este o afacere foarte profitabilă: 35% din veniturile obținute în SUA din reclamele online au fost obținute în acest fel, o creștere cu 20% față de 2002.

Ce se ascunde în spatele lui Gmail?

Din momentul în care vei intra în posesia unui cont Gmail, vei avea la dispoziție un spațiu de stocare de 1 GB (echivalentul a 500 de conturi pe Hotmail).

Serviciul se va baza pe tehnologia căutării pentru organizarea și regăsirea automată a mesajelor. În acest fel, prin introducerea unei cereri, Google va afișa porțiuni întregi de mesaje (timise sau primite) legate de acea căutare.

Un alt lucru pozitiv este faptul că nu vei mai fi nevoit să ștergi niciodată mesajele sau să le salvezi de fiecare dată pe diferite medii de stocare.

Oferta este mai mult decât generoasă. Dar să presupunem că ai un astfel de cont și peste 10 ani. În tot acest timp ai strâns 10.000 de e-mail-uri. Cum te simți știind că acestea sunt protejate doar de o simplă parolă? Cu toate că Google s-a dovedit

până acum o companie interesată de clienții săi, în fond și la urma urmei totul depinde de securitatea unui server care poate oricând să clacheze. Dacă în schimb îți păstrezi corespondența criptată pe hard disc sau pe un CD, riscurile de a fi "spionat" sunt minime.

Această îngrijorare este una foarte serioasă, având și antecedente care să o susțină. În luna august a lui 1999, coruperea unui script folosit de Hotmail a permis oricui să intre într-unul din cele peste 50 de milioane de conturi fără să fie nevoie de o parolă. Nici Yahoo nu a fost scutită de asemenea probleme și nu există nici un motiv să credem că Google va face nota discordantă cu aceștia.

Un alt lucru care i s-a reproșat acestui serviciu a fost faptul că ștergerea unui mesaj "compromițător" nu este sigură, în sensul că mesajele există chiar dacă acestea au fost șterse și asta din cauză că multe companii care oferă servicii de poștă elec-

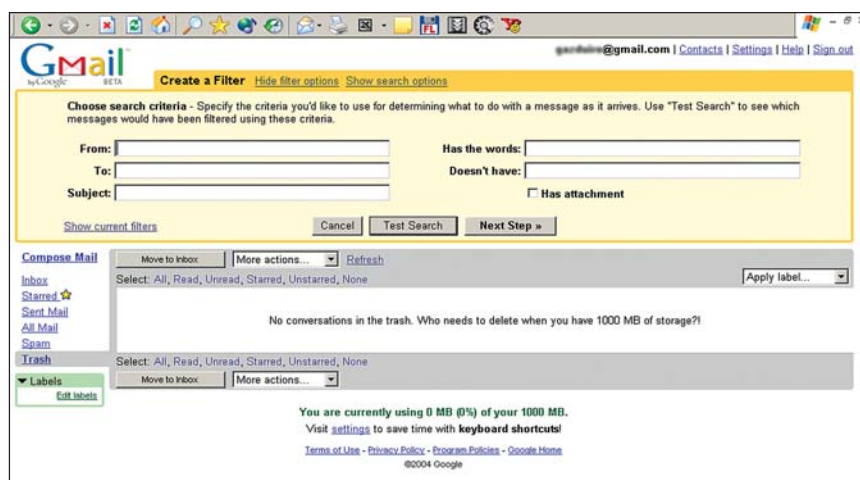
tronică fac backup-uri ale hard discurilor serverelor. În acest mod, cu toate că tu ai șters un mesaj și crezi că acesta a dispărut definitiv, de fapt el există, stocat într-un alt loc. Pe de altă parte acest lucru este precizat și în politica de intimitate a lui Gmail: "este posibil ca în sistemele noastre să rămână copii reziduale ale e-mail-urilor, chiar dacă acestea au fost șterse din căsuța poștală sau contul a fost desființat".

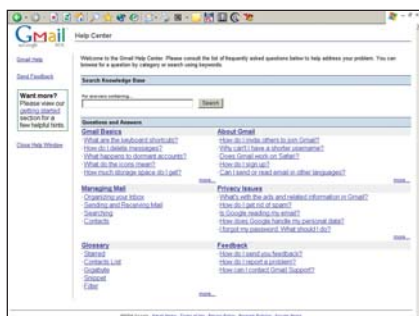
Ce mi s-a părut irelevant este că această acuzație, plauzibilă într-adevăr, este aplicabilă oricărui serviciu de e-mail, fie acesta de 4 MB sau 1GB.

Cele mai mari probleme au apărut atunci când a venit vorba de intimitatea utilizatorilor. După cum am mai spus, Gmail va funcționa prin introducerea de reclame pe paginile pe care sunt afișate e-mail-urile. Totuși Google a precizat că mesajele vor fi scanate de către servere fără nici o intervenție umană. Să presupunem că momentan putem avea încredere în conducerea companiei, dar ce se va întâmpla dacă peste câțiva ani noii conducători vor avea alte scopuri? Ne putem pune această întrebare atât timp cât Google și-a rezervat dreptul de a schimba această politică.

Wayne Rosing, vice președinte de tehnologie la Google a declarat: "Ne considerăm o companie care nu provoacă rău, și am luat foarte în serios problema intimității clienților noștri. Avem reguli interne foarte stricte, în special pentru angajații companiei care au acces la date confidențiale. Am provocat un rău imens și companiei dacă am trata inadecvat datele personale. Cred că acest lucru nu se va întâmpla niciodată".

Cu toate că fiecare negustor își laudă marfa, atacurile împotriva acestui serviciu mi se par exagerate (în sensul că unele instituții sau organizații urmăresc inter-





zicerea lui Gmail). Această pretenție mi se pare absurdă din moment ce un utilizator **nu este obligat** să-și creeze un astfel de cont. Ceea ce are de făcut este să compare atuurile și punctele slabe ale acestui serviciu și apoi să decidă dacă merită sau nu să-și creeze un cont.

Pe de altă parte, nu serviciul în sine este cel care deranjează pe multe persoane, ci îngrijorarea legată de modul în care Google va folosi datele stocate.

Privacy International este o companie londoneză pentru protejarea drepturilor omului fondată în 1990. Aceasta s-a numărat printre "protestatari", emițând oficialilor guvernamentali din peste 15 țări plângeri împotriva companiei Google, în care pretindea că Gmail încalcă legile europene referitoare la arhivarea datelor. Au urmat multe alte cereri de abandonare a planului de introducere a acestui serviciu.

Cele mai dure împotriviri au venit din partea avocaților pentru protecția intimității. "Este absolut inacceptabil ca Google să scaneze e-mail-urile, chiar dacă datele nu vor fi transmise mai departe iar autorii nu vor fi identificați personal", a declarat Gary Ruskin, director executiv al Commercial Alert (grup de avocați condus de Ralph Nader).

Pam Dixon, director executiv al World Privacy Forum, a precizat de asemenea că grupul lucrează împreună cu alte organizații pentru a atrage atenția asupra pericolului pe care-l prezintă Gmail pentru intimitatea utilizatorului.

O altă viziune concretizată într-o altă lovitură puternică a venit din partea doamnei senator Liz Figueroa, reprezentantă a democraților în zona Bay Area, Fermont. Aceasta a declarat că ar fi ilegal ca o companie să "scaneze" textul e-mail-ului clienților și să afișeze reclame în cadrul acestora, chiar dacă clienții au fost de acord cu acest fapt în schimbul unui e-mail cu o capacitate de stocare de 1 GB. "Să le spui clienților că cele mai intime și private gânduri transmise prin e-mail medicilor, priete-

nilor, iubitorilor sau familiei nu sunt decât niște mărfuri, acesta nu este un mod de a promova comerțul electronic", a precizat Figueroa într-o declarație denumindu-i pe potențialii clienți ai lui Gmail "o oportunitate de afacere pentru Google". În documentul prezentat de Figueroa, se specifică faptul că un furnizor de astfel de servicii poate scana mesajele trimise de clienți dar nu și pe cele recepționate (fac excepție de la această categorie filtrele pentru viruși și spam). Bineînțeles că au început să apară și anumite alternative pentru această problemă.

Nu puțini au fost cei care au dat ca exemplu compania canadiană cu sediul în Vancouver, Hush Communications, care deține sistemul de e-mail Hushmail. Ce este deosebit în acest caz, este faptul că Hush criptează e-mail-urile trimise între utilizatorii Hush. Pentru aceasta, este folosită o tehnică bazată pe Java, care nu permite angajaților să decripteze un mesaj.

Această companie oferă 2MB spațiu de stocare pentru conturile gratuite, de la lansarea în 1999 a serviciului înregistrându-se nu mai puțin de 900.000 de conturi.

Reprezentanții companiei au declarat că dacă cei de la Google ar fi interesați, Hush ar fi foarte bucuroși să licențieze către Google brevetul Nr. 6.154.543 (referitor la anumite aspecte ale e-mail-urilor criptate).

Dacă acest lucru s-ar realiza, Gmail nu ar putea să scaneze mesajele foarte eficient, dar mai mult ca sigur că mulți utilizatori ar fi dispuși să renunțe la această „facilitate” și poate chiar să plătească lunar o sumă de

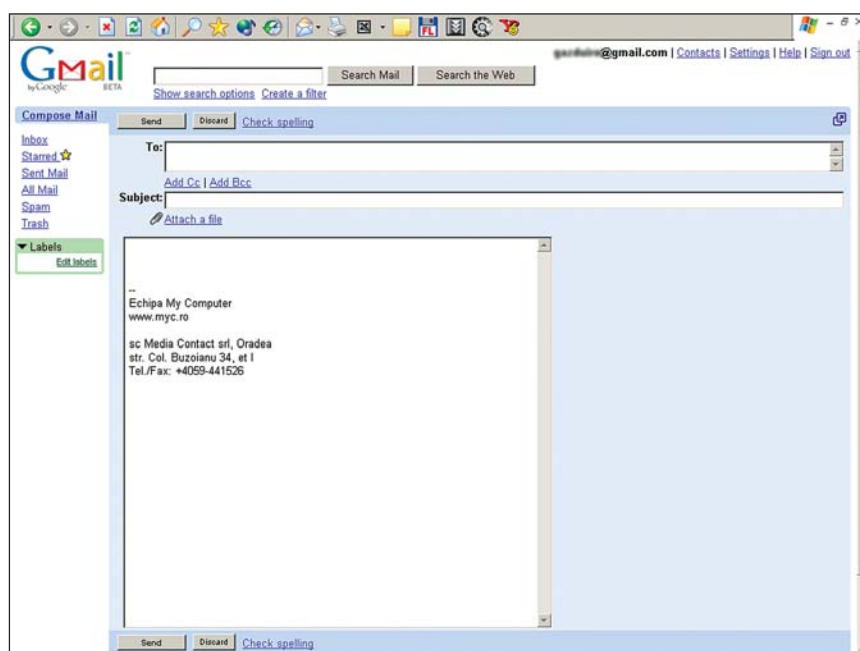
bani pentru un plus de securitate.

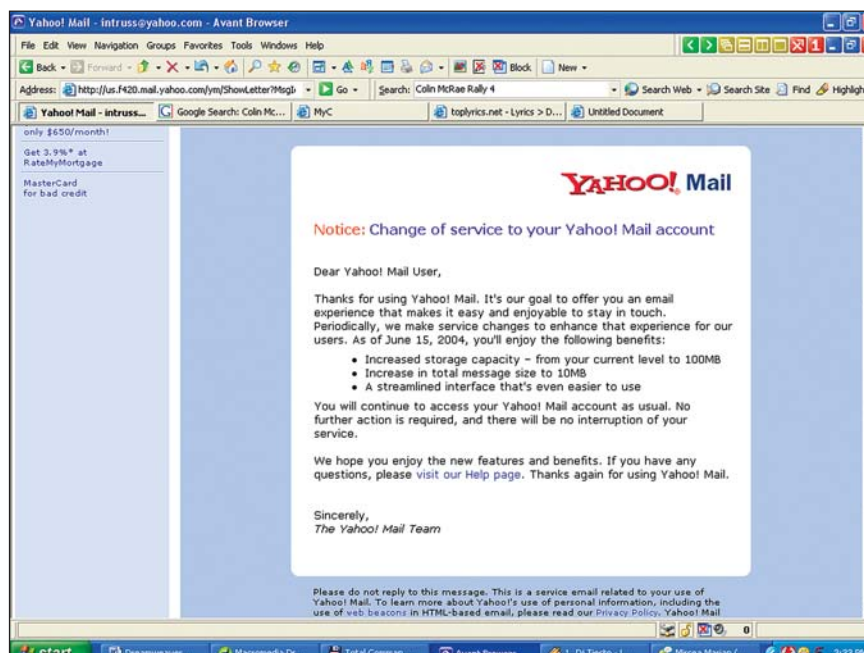
Indiferent de faptul că Gmail este un serviciu gratuit care are totuși prețul lui, concluzia ar fi că nu este nevoie ca un astfel de serviciu să fie interzis, atâta timp cât utilizatorul știe despre ce este vorba și este liber să facă alegerea dorită.

Tendențe

Spuneam la un moment dat că Google nu a fost genul de companie care să nu aibă parte de mediatizare. Aș putea spune că odată cu anunțarea lui Gmail, concurența a primit o lovitură "sub centură". Și mai mult decât atât. S-a declanșat o reacție în lanț. Pe la mijlocul lunii mai au început să circule zvonuri că spațiul de stocare a fost mărit la 1000 GB, adică 1 TB. Câțiva beta-testeri au observat într-o zi că spațiul de stocare a crescut la 1 TB, fără să fie anunțată în prealabil această modificare. Totuși, acest lucru a fost o eroare. Nate Tyler, purtător de cuvânt al companiei a declarat simplu și concis: "A fost o greșeală. Lucrăm acum la îndreptarea ei. Google oferă 1GB spațiu de stocare". Intenționat sau nu, acest artificiu nu a făcut decât să atragă și mai mult atenția asupra acestui "tânăr gigant".

Google este în continuare în fruntea plutonului, și a ajuns aici aproape din nimic și într-un timp foarte scurt. În luna februarie, conform rezultatelor prezentate de către compania de cercetare ComScore Networks, Google a avut 60 de milioane de vizitatori unici, audiența crescând cu aproape 25% din februarie 2003.





Și totuși... Aceste mutări semnificative făcute în ultimul timp sunt un semn destul de clar că nici concurența nu doarme. Yahoo a cheltuit în ultimul an și jumătate mai mult de 2,5 miliarde USD pentru dezvoltarea procesului de căutare, iar Microsoft a pus căutarea în capul listei care prezintă planurile de dezvoltare.

Cea mai importantă achiziție făcută de Yahoo a fost compania Kelkoo, cea mai mare din Europa care se ocupă cu compararea de servicii, în vederea unei posibile achiziționări. Pentru această afacere, Yahoo a plătit nu mai puțin de 475 de milioane USD bani gheață!

Oricum mișcarea făcută de Google nu a rămas fără ecou. După ce Yahoo a anunțat "redimensionarea" căsuțelor poștale electronice ale clienților săi la 100 MB pentru conturile gratuite, și a făcut o vagă promisiune că va oferi spațiu de stocare nelimitat pentru abonați, Lycos Europa a lansat un serviciu similar, pretinzând acum că este primul care oferă 1 GB spațiu de stocare (atâta timp cât Gmail este încă în faza beta).

Singura problemă cu acest serviciu este faptul că trebuie plătit: 6,20 USD/lună. În acest preț sunt incluse 50 de conturi de e-mail, un nume de domeniu dedicat, serviciu SMS și o căsuță de e-mail fără reclame.

Amenințări reale

În afară de faptul că portalurile concurează între ele, acestea mai primesc și lovituri externe, caz în care trebuie să uite că sunt concurenți și să se alieze împotriva "dușmanului" comun. Un astfel de exemplu a fost momentul în care li s-a interzis să mai afișeze reclame la cazinouri online, deoarece există o lege care interzice siturile cu jocuri de noroc pe teritoriul SUA. Fiind o afacere foarte profitabilă s-au ridicat foarte mulți împotriva acestei decizii de a interzice jocurile de noroc online, însă nimic nu este sigur momentan.

Cât va mai dura supremația lui Google? O întrebare pe care o întâlnesc din ce în ce mai des. Cineva spunea că e greu să ai succes, dar e mult mai greu să-l păstrezi după ce l-ai obținut. Gmail a îndreptat asupra sa toate privirile. Multe dintre acestea au fost pline de invidie. Nu a durat mult și au apărut chiar probleme legate de nume.

O companie mică din Marea Britanie, The Market Age, a pretins că a înregistrat deja numele Gmail și-l folosește în peste 80 de țări. Am căutat pe diverse forumuri să văd dacă într-adevăr această informație este corectă și se pare că reprezentanții companiei The Market Age au plătit 440 de lire sterline pentru înregistrarea numelui, însă după ce au aflat de serviciul pe care-l propusese Google.

Și se pare că aceasta nu va fi singura problemă legată de nume, deoarece am găsit și o adresă www.gmail.net, serviciu oferit de compania Javeo.

Google simte în ceafă suflarea gigantilor Microsoft și Yahoo, din ce în ce mai intensă.

Cu toate că este în continuare cea mai inovativă companie în domeniu, Google nu poate să mulțumească pe toată lumea. Google va pierde teren în fața rivalilor în primul rând din cauza faptului că tehnologia care a propulsat compania (algoritmii PageRank), va deveni mai puțin importantă deoarece tot mai multe situri includ în paginile lor baze de date și fișiere executabile, care necesită un alt tip de căutare.

Se pare că în cele din urmă, câștig de cauză ar putea avea compania care se orientează cel mai bine sau care va oferi servicii cât mai diversificate și mai avantajoase. Nu e greu de observat că aceasta este și calea pe care au ales-o companiile în cauză. Google încearcă să-și construiască și o imagine, alta decât "motor de căutare", în timp ce Yahoo și Microsoft investesc în tehnologia de "căutare".

Nu trece o săptămână fără ca unul dintre concurenți să nu prezinte o nouă facilitate: "Yahoo oferă o unealtă împotriva spyware-ului...", "Google lansează...", "Microsoft anunță...", etc.

În loc de concluzie

Pe data de 15 mai, Yahoo a făcut un pas important în această cursă, oferind gratuit clienților săi un cont de 100MB. Dimensiunea mesajelor a fost de asemenea mărită la 10MB. În afară de aceste lucruri, și interfața a fost substanțial îmbunătățită pentru o mai bună uzabilitate. Un lucru esențial este faptul că utilizatorii vor continua să utilizeze conturile în același fel ca până acum, nemaifiind necesare operații suplimentare (înregistrări, confirmări etc.). Reacțiile în urma acestui eveniment au fost extrem de pozitive.

Urmăresc cu atenție această dispută, și mai sunt mulți alții care procedează la fel. Nu mă pot lua în totalitate după predicțiile analiștilor, dar cu siguranță mă pot baza pe fapte concrete. Cifrele indică faptul că totuși, momentan, Google este lider; însă nu pot spune exact pentru cât timp de acum încolo.

Oricum, din toată această "afacere", câștigători - printre alții - vom fi și noi... utilizatorii. ■

Laurențiu Bancu
laurentiu@myc.ro

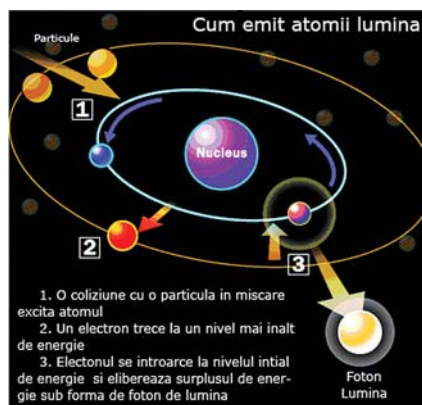


deea de bază a afișării cu plasmă este iluminarea unor lămpi fluorescente pentru a forma o imagine. Fiecare pixel este format din trei lumini fluorescente - roșie, verde și una albastră. Exact ca un ecran CRT, afișajele cu plasmă variază ca intensitate a culorilor pentru a produce întreaga gamă de culori.

Ce este plasma?

Elementul central într-o lumină fluorescentă este plasma, un gaz format din trei ioni (atomi încărcăți electric pozitiv) și electroni (atomi încărcăți electric negativ). În condiții normale, gazul este compus în mare parte din particule neîncărcate electrice. Asta înseamnă că atomii gazului au același număr de protoni și electroni. Electronii, care sunt încărcăți negativ neutralizează sarcina electrică pozitivă a protonilor, așa că atomul nu are sarcină electrică.

Dacă introduci mai mulți electroni liberi în gaz, situația se schimbă radical. Electronii liberi se ciocnesc cu atomii și alți electroni liberi. Când pierde un electron, atomul își pierde și echilibrul. Acesta are o sarcină electrică pozitivă, ceea ce îl face să fie un ion.



În plasma prin care trece un curent electric, particulele încărcate negativ se îndreaptă către zonele încărcate pozitiv ale acesteia, iar particulele încărcate pozitiv se îndreaptă către zonele încărcate negativ.

Bazele afișării cu plasmă

În această mișcare continuă, particulele se lovesc între ele. Aceste ciocniri excită atomii gazului din plasmă, ceea ce îi determină să elibereze fotoni de energie. Atomii Xenon și neon, atomi folosiți în ecranele cu plasmă, eliberează fotoni lumină când sunt excitați. În mare parte, acești atomi eliberează lumină ultravioletă, care este invizibilă ochiului uman. Dar fotonii ultravioleți pot fi folosiți la excitarea fotonilor de lumină vizibili. Acest lucru urmează să îl explic în porțiunea următoare.

Gazul și electrozii

Gazele de neon și xenon din ecranele de plasmă sunt ținute în sute de mii de celule poziționate între două straturi de sticlă. Și electrozii se află tot între straturile de sticlă, pe ambele părți ale celulelor. Electrozii adresa stau în spatele celulelor, de-a lungul stratului de sticlă din spate. Electrozii de afișare transparenti sunt plasați deasupra celulei, de-a lungul stratului de sticlă din față și sunt acoperiți de un strat de protecție de oxid de magneziu.

Ambele părți ale electrozilor se întind pe tot ecranul. Electrozii pentru afișare sunt aranjați orizontal și electrozii adresă sunt aranjați pe coloane verticale. După cum vezi și în diagrama de mai jos, electrozii orizontali și verticali formează o rețea de bază.

Pentru a ioniza un gaz într-o celulă anume, plasma încarcă electronii din celulă respectivă. Ea face acest lucru de mii de ori într-o fracțiune de secundă, încărcând fiecare celulă pe rând.

Când electrozii care se intersectează sunt încărcăți (cu o diferență de voltaj între ei), prin gazul din celulă trece un curent electric. După cum am văzut puțin mai sus, curentul creează un curent rapid de particule încărcate care stimulează gazul, iar materialul cu fosfor fixat eliberează fotoni ultravioleți.

Adâncurile afișării: fosforul

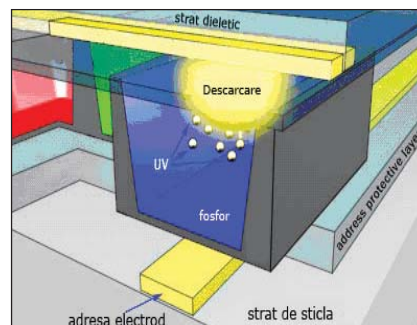
Fotonii ultravioleți eliberați interacționează cu materialul fosforos fixat pe pereții celulei.

Fosforul este o substanță care eliberează lumină când este expusă la o altă lumină. Când un foton ultraviolet lovește un atom

de fosfor, unul din electronii fosforului sare la un nivel mai înalt de energie. Când electronul se reîntoarce la nivelul lui normal, eliberează energie sub forma unui foton de lumină vizibil.

Fosforul din afișajele cu plasmă generează lumină colorată când este excitat. Fiecare pixel este alcătuit din trei subcelule pixel, fiecare dintre ele eliberând lumină colorată când sunt excitate. O subcelulă pixel generează lumină roșie, una verde și una albastră, în funcție de tipul de fosfor prezent. Aceste culori sunt combinate pentru a crea culoarea finală a pixelului.

Prin schimbarea pulsului de curent care trece prin celule, sistemul de control poate să mărească sau să scadă intensitatea fiecărui subpixel de culoare pentru a crea sute de combinații posibile de roșu, verde și albastru. În acest fel, sistemul de control poate produce întreg spectrul de culori.



Pro și contra

Avantajul major al afișajelor cu plasmă este că se pot produce o mulțime de tipuri de ecrane folosind materiale foarte subțiri. Și pentru că fiecare pixel este aprins individual, luminozitatea este mare și arată bine din orice unghi. Calitatea imaginii nu este chiar la nivelul standardelor celor cu tub catodic, dar cu siguranță satisface pretențiile mării majorități a utilizatorilor.

Cea mai mare problemă este prețul. Începând de la \$4,000 și urcând până la \$20,000, aceste ecrane nu sunt ca pâinea cea de toate zilele. Din fericire, prețul acestora scade continuu și în viitorul apropiat nu o sa te miri dacă o să îți agăți televizorul pe perete exact cum faci acum cu un tablou. ■

Marian Piloiu

HOLLYWOOD-UL ...și IT-ul

Trebuie să recunoștem oameni buni: televiziunea a devenit o cultură aparte. Cu reclamele, documentarele și filmele ei. În special filmele. Ne-au pătruns în viață la fel de adânc precum alte "indispensabile" cum ar fi mașina care ne duce până la serviciu, Internetul care ne oferă informații sau jocurile pe calculator. De ce să răsfoim manualul de zoologie când avem Animal Planet? De ce să mai deschidem o carte când aproape toate marile opere clasice și contemporane au fost deja ecranizate în trei ipostaze diferite?

Și cum filmele artistice sunt la urma urmei o artă, ca orice altă ramură a artei, și ele oglindesc mai mult sau mai puțin realitatea. Atât doar că, de 20 de ani, cinematografia a trecut prin schimbări radicale, cam în același fel în care pictura a suferit schimbări de la Renaștere și până la dadaism. Realitatea este din ce în ce mai

distorsionată, telespectatorii vor din ce în ce mai multe informații și cât se poate de repede.

Din moment ce lucrez de atâția ani cu calculatorul, desigur că tresar ori de câte ori într-un film este prezentat un monitor. Ard de curiozitate să aflu ce tastează actorul, ce sistem de operare folosește, încerc să deslușesc iconurile de pe desktop și să rețin șirurile de caractere care sunt prezentate câteva fracțiuni de secundă. Și în 9 cazuri din 10 găsesc ceva care mă amuză copios...

De exemplu: un film care a făcut furori încă dinainte de apariția lui pe marile și micile ecrane a fost "The Ring". Pentru cei ce nu l-au văzut, închiriați sau cumpărați DVD-ul pentru că merită. O singură scăpare am găsit în toată pelicula. Scena în care eroina începe să investigheze identitatea misterioasei femei cu părul lung și negru care apare pe caseta video ucigașă. Internetul e mare, așa că de pe un portal



află că aceasta murise cu câțiva ani în urmă, că trăise pe o insulă, că... detalii. Ceea ce e interesant, este că în timp ce folosește browserul și dă click pe link-uri, bara URL-ului din Internet Explorer afișează "D:/Documents and Settings/All Users/Desktop/index.html"... Dacă nu cumva actrița a reușit să descarce jumătate din yahoo.com pe hard disc, regizorului i-a scăpat ceva. Era chiar așa de greu să facă cineva un upload la pagina respectivă pe un server?

O altă "capodoperă" care merită vizionată este "Hackers". Filmul este plin de scene patetice în care browserul de fișiere seamănă mai mult cu un oraș tridimensional. "Hackingul" se face de la terminale Mac pe care rulează cel mult System 8.1 (după cum arată la prima vedere monitoarele) dar desktop-urile și utilitarele de "hacking" utilizate folosesc toate fonturi de 56 (ca să vadă toată lumea când cineva tastează "mess with the best, die like the rest"). Mi-au plăcut în special iconurile în culori



„Swordfish” - un vierme este transmis spre diferite porturi ale unui server, „Traceroute” se numără printre ele...



Iconul GNOME (stânga jos) - Filmul „Antitrust”

vii și wallpaper-urile cu capete de mort folosite de "elita" hackerilor new-york-ezi care - să vezi coincidență - urmează cursurile aceluiași liceu.

Cum să nu te lași impresionat atunci când hackerii din film opresc un alt hacker (pe nume "Plague") de la pornirea unui dezastru ecologic și încarcerarea pe nedrept a unor colegi de-ai lor? Cum să nu te lași impresionat când vezi cu câtă dibăcie mănuieste Angelina Jolie laptopul ei cu procesor RISC și modifică datele bancare ale unui polițist, totul în decurs de câteva minute și - era să uit - folosind o conexiune dial-up de la un telefon public?

Monitoarele pâlpâie în culori aprinse "Access Denied!" sau "Access Granted" - totul spre deliciul publicului care stă cu sufletul la gură în așteptarea unui dez-nodământ, deși se știe că în filmele americane finalul este întotdeauna fericit. Binele învinge răul.

Din "Hackers" aflăm că cel mai des folosite parole sunt "love", "secure" și "god". Ultima a fost chiar utilizată de un puști din film pentru a intra în serverul unei mari corporații. Hmm... "God"...

Când am văzut mai demult "War Games" mi s-a părut patetică salvarea lumii de la detonarea rachetelor nucleare din Cuba de către un adolescent și Commodore-ul lui, dar mi-am dat seama acum că se poate și mai rău.

O altă peliculă - mai recentă - este

cu Bill Gates iar ideea pe care încearcă să o transpire filmul este "monopolul". Se duce un război informatic între tinerii entuziaști ai open-source-ului și "NERV". Un asemenea adolescent este recrutat de corporație iar prietenii săi îl privesc cu ură deoarece a abandonat ideea de software gratuit în schimbul banilor. La firmă i se explică beneficiile software-ului comercial, un amic de-al băiatului este ucis, acesta începe să investigheze moartea lui etc etc.

Greșeli - cu nemiluita. Încă din primele secunde ale filmului, când ne este prezentat titlul și numele actorilor observăm că efectul de "cod sursă" care se derulează în fundal este menit să aplifice ideea de "calculator", de "IT", de "programare", lăsându-ți o idee cam la ce ar putea să facă referire restul filmului. E clar: e ceva legat de calculatoare. Wow!

Atât doar că respectivul cod-sursă este HTML pur. </TR></CENTER></HTML> <ANTITRUST>. Din câte știu

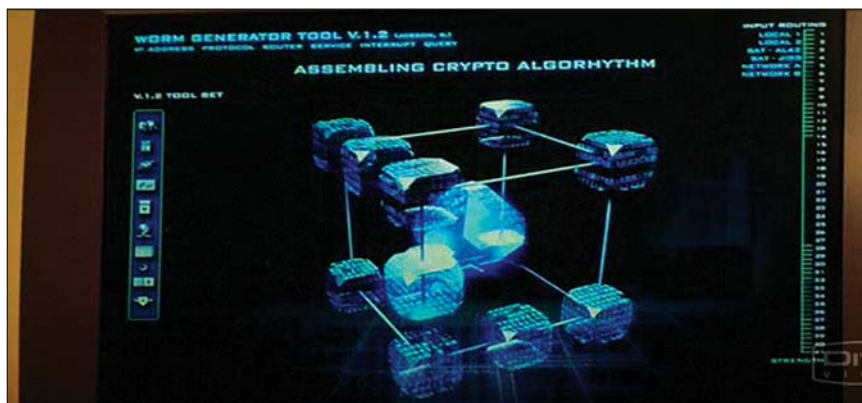


Compilare asistată de 6 monitoare (Swordfish)

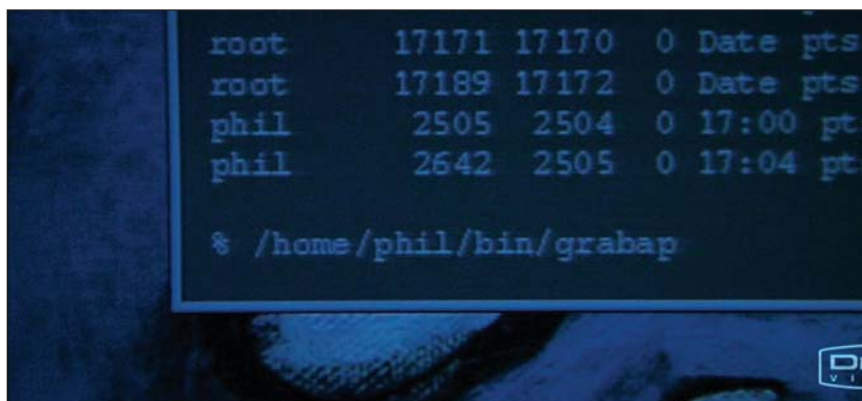
"Antitrust". O corporație gigantică numită "NERV" spionează și ucide tinerii programatori pentru a le fura codurile sursă. Conducătorul companiei seamănă izbitor

eu, nu există nici o etichetă "<ANTITRUST>" în HTML. Sau PHP. Sau ASP. Iar în film este vorba despre programare software și nicidecum web design.

O altă poantă este că PC-urile companiei "NERV" rulează Linux sau BSD. Atât PC-ul stației de supraveghere din care eroul principal fură anumite date vitale lui, cât și cel în care face o incursiune pe la jumătatea filmului într-o cameră întunecoasă, prezintă un ecran în colțul căruia, în partea din stânga-jos tronează iconul atât de specific desktop-ului GNOME. Stai puțin: o corporație care luptă față în față împotriva open-source-ului să folosească GNOME pe propriile stații?? Nu pot să nu mă întreb ce versiune era... Chiar și linia de comandă dă peste cap ideea filmului deoarece micul "hacker" folosește comenzi de genul "mount" și acce-



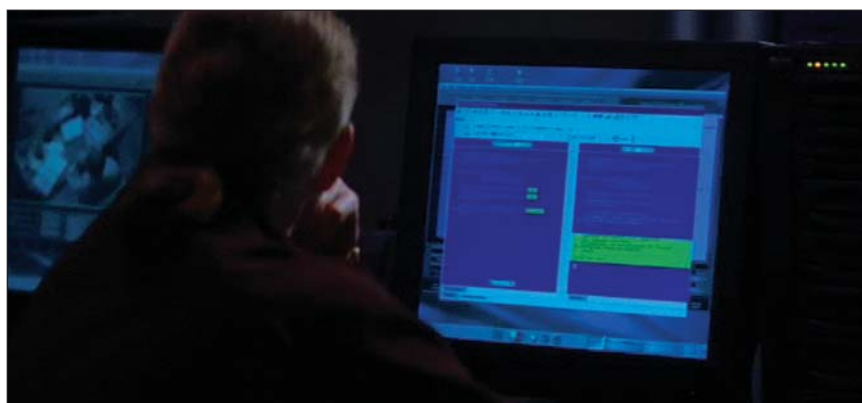
Generator de viruși cu iz de 3DSMAX (Swordfish)



E ciudat că o corporație anti-open-source folosește Linux (Antitrust)



Noi implementări în HTML



Din nou un ecran GNOME (Antitrust)



sează programe de genul
/home/phil/bin/grabapp... Există totuși
posibilitatea ca totuși compania în cauză să
fi folosit UNIX cu licență, dar la urma
urmelor - e doar un film.

"Swordfish" este o altă peliculă cu iz de "hacker". Se folosesc din belșug termeni de genul "protocol", "traceroute", "TCP", "port", se trece la realizarea unui vierme de Internet folosind un program numit "Worm Generator Tool" (versiunea 1.2) și se compilează programe folosind din nou renumitele interfețe grafice 3D cu fonturi de trei degete înălțime. Se știe că prea multe linii de cod pe un ecran sunt deranjante pentru un programator ;-), așa că în acest film se folosesc maxim 15 rânduri de caractere care să umple monitoarele de 29 de inci ...

După ce urmărim cu interes cum un fost hacker este obligat să creeze un super-vierme-de-Internet care să deturneze milioane de dolari din conturile ascunse ale FBI-ului sau CIA-ului, avem deosebită plăcere să vedem personajul principal în acțiune. Acesta se folosește concomitent de 6 monitoare pentru a compila malițiosul program folosind mai sus-amintitul generator de viruși, totul într-o explozie de cuburi verzi, tridimensionale, care topăie pe ecran.

Niciunde un desktop normal cu meniuri normale. Doar ecrane cu litere ce strălucesc în culori de neon, wallpapere futuriste.

Ideea finală este că sunt puține filmele în care un hacker să folosească un SSH sau în care să ai ocazia să vezi un Windows familiar. Totul tinde spre senzație. Cu cât mai animat este monitorul, cu cât mai rapid se derulează liniile de cod cu atât mai mulțumit este publicul. "Uite dom'le ce se stie...".

Totuși, dacă mă gândesc mai bine, "Superman" nu ar fi fost la fel de apreciat la vremea lui dacă ar fi fost prezentat ca un om normal, americanul tău de zi cu zi, lipsit de puteri speciale. Iar dacă Matrix nu ar fi avut efectele speciale care le-au adus încasări fabuloase producătorilor, nu m-aș fi bucurat acum de un screensaver interesant. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



(continuare din numărul trecut)

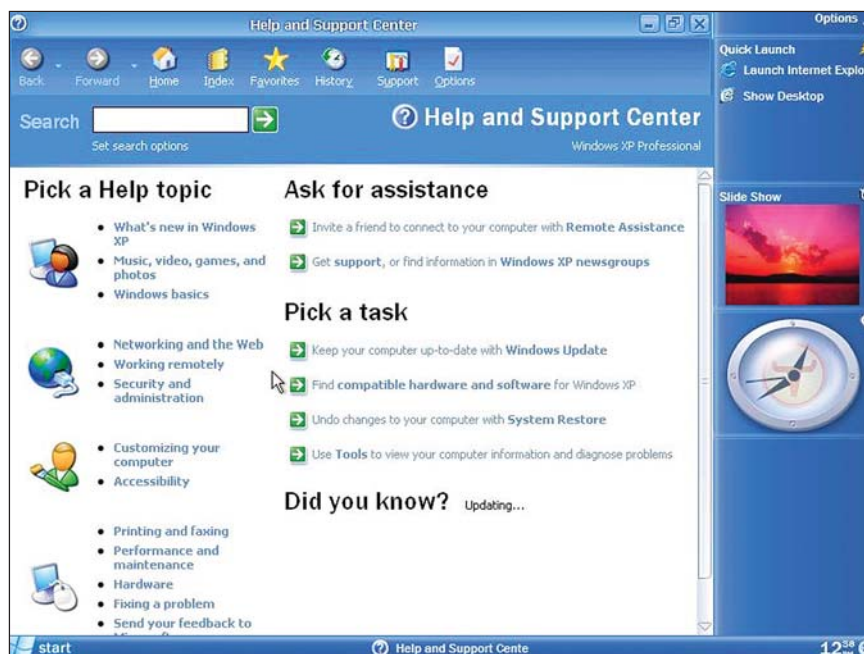
Întrebarea este următoarea: la ce anume folosești un sistem de operare? Indiferent că utilizezi Windows sau Linux, ai nevoie de aplicații, de o suită gen Office, vrei distracție pentru timpul liber (a se citi "jocuri"), vrei să te poți uita la filme, să asculți muzică, să îți poți citi e-mail-ul și să naviga pe Internet. Cum cele două sisteme de operare pot amândouă să îți ofere toate aplicațiile de mai sus, problema trece la un alt nivel și se pune astfel: cât de ușor pot eu realiza aceste lucruri în Windows sau Linux?

Numărul celor care folosesc Windows este incontestabil mult mai mare decât cel al utilizatorilor Linux. Obişnuință, ușurință în utilizare, accesibilitate - sunt doar câțiva factori care împing utilizatorii să își instaleze Windows și nu altceva pe PC. Vrei să îți instalezi un program? Dublu-click pe setup.exe, "next", "next", "finish" - și presto: iconul aplicației îți apare pe desktop sau în meniul Start, gata de a fi accesată. Există un standard universal pe care aproape toți cei care au un calculator îl cunosc. Deși există mai multe versiuni de Windows, cea mai folosită la ora actuală

este XP, iar aceasta nu diferă, la prima vedere, extrem de mult de suratele ei (Windows 98, ME, NT și altele). Aceleași butoane de "close" în același loc, același "My

Computer" pe desktop, același mod de a schimba wallpaper-ul... OK - exagerez. XP diferă totuși mult de Windows 98.

Într-o mai mare măsură diferă distribuți-



Astfel ne va arăta desktop-ul în 2008...



„Looking Glass“ - un Linux 3D, marca Sun

ile Linux. Există sute de distribuții, fiecare diferită într-o anumite măsură, fiecare derivată din "ceva". La bază desigur, toate au istoria kernelului dezvoltat de Linus Torvalds, dar pe parcursul anilor s-au evidențiat 4 mari categorii:

Distribuțiile bazate pe structură RedHat (cum ar fi Fedora sau Mandrake)

Cele bazate pe Debian (de exemplu Gentoo sau Linspire)

SuSE (SuSE și Sun Java Desktop System, care deși se apropie mult de RedHat pot fi numite o categorie aparte datorită impactului asupra utilizatorilor)

Slackware (Vector Linux pe care l-am prezentat într-unul din numerele anterioare ale revistei este bazat pe Slackware, care este totodată și cea mai veche distribuție Linux).

Fiecare din cele enumerate mai sus au un "atu" față de restul. RedHat a devenit un standard. Toată lumea folosește RedHat

sau - mai nou - Fedora Core. Compania a reușit să își facă un renume și să și-l mențină. Debian are reputația de a fi una dintre cele mai "user-friendly" distribuții. Poate de aceea companiile care caută să dărâme monopolul Microsoft prin realizarea unui sistem de operare destinat desktop-ului și care să fie bazat pe Linux folosesc Debian ca punct de pornire (vezi "Xandros", vezi "Lindows.com"). Debian este cea mai frecvent actualizată distribuție, ceea ce o face alegerea perfectă pentru asemenea produse comerciale. Apt-get face updatarea sistemului incredibil de ușoară iar serverele pe care apt le accesează sunt întotdeauna pline de "bunătați". SuSE a fost achiziționată de Novell deja de mai bine de jumătate de an și este principalul concurent al RedHat-ului. SuSE 9.0 Professional vine burdușit cu sute de aplicații pe care nu vei apuca să le folosești în decurs de un an (asta în caz că optezi pentru "full install"). Slackware este o distribuție mai ciudată, apropiindu-se cel mai mult ca "feeling" de Linux. Are anumite diferențe față de restul distribuțiilor la nivel de structură de directoare (de exemplu, notabilă ar fi absența directoarelor rc.0, rc.1, rc.2 etc). Ideea Slackware-ului este cea de simplitate. Și aici nu spun că Slackware este "ușor de folosit" - dimpotrivă, dă multora bătăi de cap - ci că se livrează cu strictul necesar rulării unui sistem de operare Linux. Patrick Volkerding, cel care întreține distribuția, refuză categoric includerea unor utilitare pe care le consideră inutile în CD-ul Slackware. Și vorbind de CD-uri,

până la versiunea 9.1 a distribuției, Slackware se distribuia pe un singur CD. Mic, compact, stabil și rapid. De când KDE și Gnome au evoluat, Patrick Volkerding a fost nevoit să spargă tradiția și să includă un al doilea ISO.

Să intrăm acum puțin în politică. Deși aș fi dorit să discutăm mai mult despre diferențele la nivel de aplicații și structură de directoare, din lipsă de spațiu, în acest număr mă voi limita la aspectele de politică IT care înconjoară cele două sisteme de operare. Există ceva care poate fi numită mai mult decât o "tensiune" între cele două sisteme de operare. E o luptă aprigă care a prins contur acum doi-trei ani. Comercial versus open-source. Din păcate (sau din fericire?!), părții open-source i s-au alăturat și marile companii care comercializează Linux. Este vorba de Microsoft versus RedHat, Novell, Sun, IBM. În termeni medievali, Microsoft poate fi asemuit cu un rege care este atacat acum din toate părțile de duci, arhiepiscopi și baroni ai IT-ului care vor cu toții același lucru: o bucată din regatul său.

Microsoft dispune de oamenii necesari, de resursele necesare, de popularitatea care să-l mențină cel puțin la nivelul "liniei de plutire". Însă a făcut o greșală capitală: a subestimat puterea open-source-ului. În redacție sunt cunoscut ca un apărător al "sindromului open-source" și într-un fel mi-e greu să fiu imparțial pe parcursul articolului, dar mă voi strădui.

Dezvoltarea software-ului comercial are avantaje și dezavantaje. De exemplu, Microsoft dispune de sute de mii de angajați în întreaga lume. Unii lucrează la partea grafică a sistemului de operare, alții la "intestinele" acestuia, alții se ocupă de marketing... Să spunem că fiecare din aceștia lucrează câte opt ore pe zi, cinci zile pe săptămână pentru a-și primi salariul lunar. Sunt stimulați cu bonusuri substanțiale de Crăciun, cu promovări sau chiar cu ideea de a face parte dintr-un concern cu



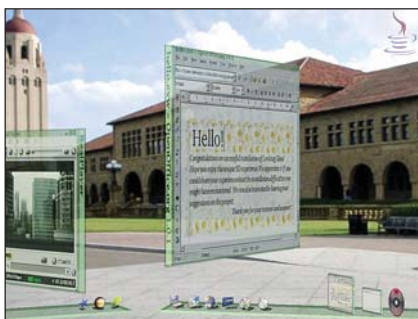
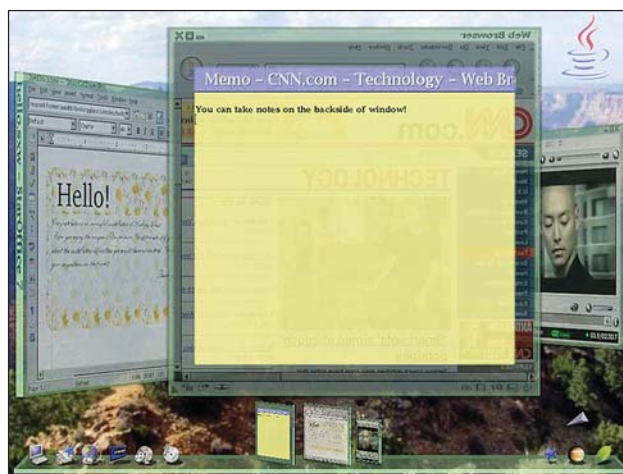


În 2-3 ani - să fie Longhorn

renume. Însă pentru fiecare om care este angajat la Microsoft, există alți trei care petrec între 10 minute și 20 de ore pe zi, 7 zile pe săptămână, pentru a-și aduce contribuția într-un fel sau altul în comunitatea open-source.

Puterea ultimei categorii stă în faptul că nu sunt nevoiți să se trezească la o oră fixă pentru a începe lucrul (exceptând cazurile în care lucrează pentru RedHat sau Novell), colaborează cu oameni pe care nu i-au întâlnit personal niciodată, lucrează relaxați pentru a scoate undeva prin toamnă o distribuție. Și pentru ce? Pentru a le fi prezent numele la partea de "credits" dintr-un readme.txt pe care nimeni nu îl citește. Și totuși, impulsul există.

Este acel sentiment care îți spune că faci parte din ceva semnificativ, că nimeni nu te împinge de la spate să termini la timp un proiect, că în cazul în care întâmpini dificultăți la implementarea unei funcții în codul-sursă, poți apela liniștit la un om fără chip, de la celălalt capăt al Internetului, fără teama de a fi dat afară. Practic, majoritatea acestor oameni cu vârste cuprinse între 10 și 70 de ani contribuie la un proiect pentru a vedea un lucru început dus la bun sfârșit. Opinia mea...

SF sau realitate? Intră pe www.sun.com și verifică...

...sau Linux?

Și chiar dacă produsul final nu se ridică la nivelul așteptărilor utilizatorilor, este de cele mai multe ori gratuit, modificabil. Nu îți convine că ferestrele aplicației "Y" sunt verzi? Nu ai decât să iei codul-sursă și să îl modifici. Nu te oprește nimeni, ba chiar ești încurajat.

Pe de altă parte, dacă software-ul aflat sub licența GNU oferă o asemenea libertate, cel comercial oferă, indiscutabil, mai multă încredere. Știi cum dacă voi da bani pe Adobe Photoshop, cumpăr un software de valoare care nu mă va lăsa baltă. Însă... ai văzut cât costă? Să mă mulțumesc cu GIMP? Să risc o amendă de la BSA? Și din nou mă gândesc la bani... GIMP... Photoshop. Windows... Linux...

Lăsând banii la o parte (pirateria e mai profitabilă ca oricând în România), Windows este mult mai ușor utilizabil decât majoritatea distribuțiilor Linux. 70% din softul destinat PC-urilor rulează sub Windows. Producătorii de jocuri sunt cvasi-depenenți de DirectX iar la capitolul "promovarea produselor" Microsoft stă cel mai bine.

Pe utilizatorul de rând îl interesează două lucruri când vine vorba de un sistem de operare: rapiditatea în operarea aplicațiilor și a documentelor și aspectul. Grafică. Interfața colorată. Ultimul KDE, cu setul de iconuri potrivite și un wallpaper "bestial" poate lua ochii la prima vedere. Elemente animate, meniuri transparente, tab-uri personalizabile. Cu unelte necesare, și Windows XP poate fi personalizat astfel încât să se apropie de realizările KDE (TweakXP este unul din utilitarele interesante care permit acest lucru).

Dar să privim undeva în viitor. Aduceți-vă aminte cum am trecut de la DOS la Windows 3.1, de la Windows 3.1 la Windows 95, cum a apărut '98 (mai ales

Second Edition), Windows Millenium Edition (o dezamăgire) și ne-am oprit, deodată, la XP. Longhorn se spune că va apare doar prin 2008 și că va revoluționa întregul concept "Windows". De la anunțul făcut de Microsoft a apărut însă KDE 3.2.3, Slackware 10, Xandros a lansat o versiune gratuită a distribuției lor, iar Sun a făcut public codul sursă pentru "Looking Glass". Dumnezeu știe ce se mai poate întâmpla până în 2008. Există o mare probabilitate ca Microsoft să piardă o bună parte din clienți până atunci. Cum lumea începe deja să se plictisească de XP, utilizatorii își îndreaptă atenția spre Linux, și - paradoxal - "mulțumită" Microsoftului... Campania "Get the Facts" menită să discrediteze open-source-ul a sporit doar curiozitatea oamenilor. A fost o reclamă gratuită pentru comunitatea open-source, reclamă care - contrar așteptărilor celor din Redmond - a împins din ce în ce mai multe firme spre adoptarea soluțiilor Linux.

Poate cel mai mare inamic al interfeței grafice din XP este "Looking Glass". Acesta este numele unui proiect al companiei Sun care a adus la viață un element parca desprins din filmele SF: desktopul 3D. Prin faptul că "Looking Glass" este acum disponibil în regim open-source, milioane de programatori și entuziaști vor începe să aducă îmbunătățiri sistemului și, din nou, există o posibilitate ca Longhorn să "pălească" în fața unei interfețe grafice 3D. Asta doar dacă Microsoft nu are un as în mânecă... ■

(Continuare în numărul următor)

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Greșelile din IT ale anului 2003

Urmând exemplul clasic al vieții, nici industria IT nu este scutită de greșeli. Greșeli, greșeli - a greși e omenesc, însă presa (ehem) e cu ochii pe ei. Și cu cât mai penibile sunt greșelile cu atât mai aspru sunt criticați... De exemplu, dacă unui utilizator îi apare subit ecranul albastru când îi e lumea mai dragă, efectul ar putea fi cel mult un zâmbet. Însă când lui Bill Gates îi apare același ecran albastru chiar în timp ce prezintă Windows 98 ca pe un produs al viitorului, un simplu "Ooooo!..." nu îl salvează de remarcile acide ale televiziunii, ziarelor, revistelor și ale utilizatorilor de pretutindeni.

"Un BSOD mic pentru mine, un BSOD mare pentru omenire" - asta ca să îl parafrarez pe primul om care a călcat pe Lună.

Un alt exemplu memorabil ar fi PC-ul din WC. La 30 aprilie 2003, filiala britanică a companiei Microsoft anunța cu mare tam-tam un nou produs pe care îl numeau "iLoo" - o toaletă conectată la Internet, echipată cu plăci de rețea Wi-Fi, un ecran plat cu plasmă, o tastatură ergonomică și special concepută să reziste stropilor (de apă desigur) și - ca să trecem la partea de "consumabile" - hârtie igienică furnizată prin sponsorizări și imprimată cu adrese web.

De ce să citești ziarul pe WC când poți tasta o adresă la capătul căreia se află o pagină web?

Nu îți convin știrile zilnice? Nici o problemă - te poți răzbuna pe peticul de hârtie într-un mod cât se poate de... natural.

După 12 zile de la anunț, după ce o mulțime de talk-show-uri s-au întrebat care dintre distribuitori va avea curajul să vândă așa ceva în magazine, compania Microsoft a venit să calmeze spiritele, personificată în

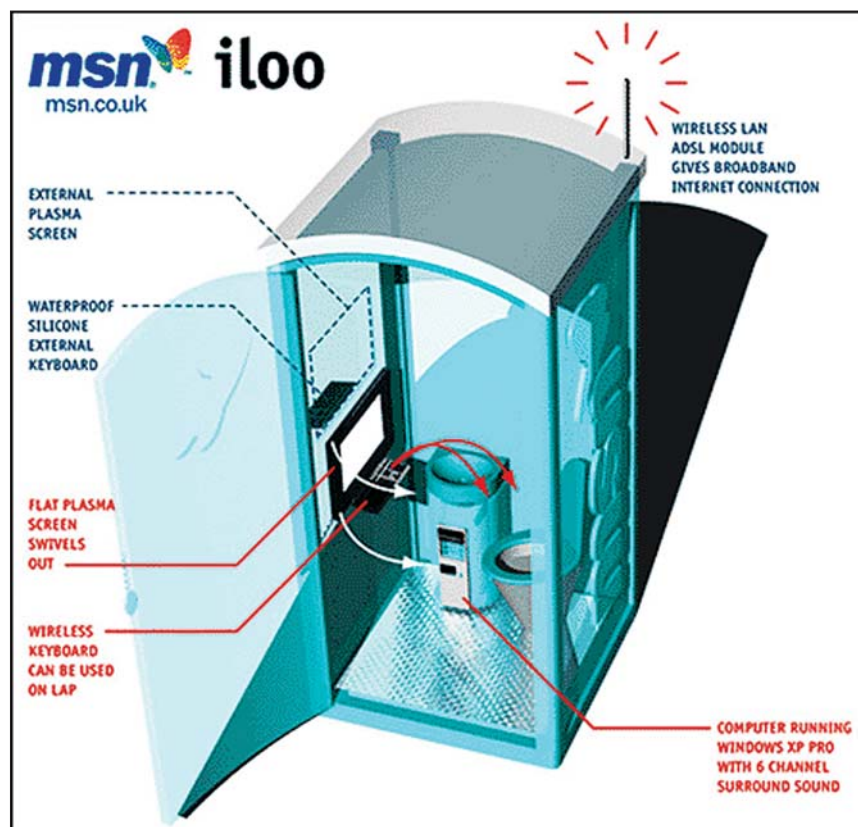
Kathy Gill, o purtătoare de cuvânt a companiei. Și ce să vezi?!? "iLoo" fusese o glumă de 1 Aprilie! Ehhh... stai puțin! Anunțul referitor la "iLoo" fusese făcut public în... (doar o clipă - să verific)... da: 30 aprilie! Dacă nu cumva după noul calendar Microsoft Ziua Păcălelilor a fost mutată cu o lună și ceva mai încolo, cineva din cadrul companiei a pierdut noțiunea timpului și nu a corelat-o cu data pe care... în fine... pricepeți ideea. Buuuun!

"Ceva nu miroase bine în regatul din Redmond" - ca să parafrarez din nou. A doua zi după ce a fost "dezmințit zvonul"

referitor la "iLoo", Microsoft își dă seama că nimeni nu "mușcă" faza cu gluma de 1 aprilie în luna lui mai și recunoaște că proiectul "iLoo" fusese real dar ideea era deja abandonată. Păcat. Aș fi fost curios cu ce URL-uri și banere publicitare s-ar fi... delectat utilizatorii "iLoo".

Mda - nu mă pot abține... A fi cel mai important producător software din lume are și multe dezavantaje. Așa că ultima parte din trilogia Microsoft se referă la... Apple. Mda!

Care firmă nu își spionează concurența? Care companie nu vrea să fie la curent cu





ultimele realizări din domeniul ei de activitate? Nu multă lume știe că producătorul sistemului de operare Windows are o divizie Macintosh care până nu demult producea MS Office și Internet Explorer pentru OS X. Însă e sigur că după ce o fotografie care prezenta un camion plin de unități G5 și-a făcut apariția pe un sit, multă lume a zâmbit. Și asta deoarece camionul era parcat chiar în ograda Microsoft (chiar și sigla se vede în depărtare). Acum - în ochii lumii, o asemenea imagine ar echivala cu poza lui Linus Torvalds purtând un tricou cu sigla Windows XP sau cu un anunț în care Intel ar afirma că în curând urmează să livreze și procesoare AMD...

Ce s-a întâmplat? Michael Hanscom, un angajat temporar al companiei a fost dat afară după ce a postat pe blog-ul personal o poză care înfățișa alți angajați ai Microsoft ce descărcau mai multe calculatoare Apple G5. Un fan Apple rămâne un fan Apple... Superiorii lui au subliniat că Michael a fost concediat nu pentru că a dezvăluit că produsele concurenței sunt folosite de companie ci pentru că a fotografiat și prezentat întregului Internet unul din punctele de desfacere ale departamentului pimiri-expedieri... Desigur. Regulile sunt reguli, omul trebuia pedepsit! Negreșit! Mda...

Februarie 2003. Universitatea Cornell trimite un e-mail de felicitare tuturor "bobocilor" care începea cu "Salutări de la Cornell, viitorul tău alma mater!". Mesajul este trimis către 1700 de persoane, inclusiv celor 550 care au căzut la examenele de înscriere. Îți poți închipui 550 de chipuri în care se reaprinde flacăra speranței? Nu se știe dacă cel ce a apăsă pe "Send" a fost sau nu linșat în cele din urmă...

Tot în februarie anul trecut, revista ComputerWorld publică un articol în care un anume "Abu Mujahid", pakistanez de origine și cunoscut pentru legături al-Qaeda, pretinde că el este autorul virusului Slammer. La trei ore după publicarea online, articolul este retras de pe servere

deoarece "Mujahid" se transformă în mod miraculos în Brian McWilliams - un scriitor care crease un sit-capcană pentru a atrage ziaști. Morala: în IT&C, siturile-capcană pot fi la fel de periculoase ca și mașinile-capcană. Punct.

"Nu am justificări legate de afaceri. Nu de aceea am făcut-o!". Pentru cei ce nu știu, Michael Robertson este numele fondatorului companiei Lindows.com, companie care produce sistemul de operare LindowsOS (mai nou numit "Linspire"). Windows-Lindows - tot una e - cu precizarea că, deși rimează, Lindows este un sistem de operare bazat pe Linux. Michael s-a gândit (și mare dreptate a avut) să își numească sistemul de operare "Lindows" pentru a atrage mai mulți clienți. Faptul că a fost dat în judecată de Microsoft e o altă poveste, dar mai târziu s-a aflat că el fusese sponsorul anonim care oferea 200.000 USD pentru prima persoană care va reuși să spargă protecția Xbox. Consola distribuită de Microsoft poate rula acum Linux, dar asta nu schimbă reacția companiei la dezvăluirea identității "binefăcătorului". Necunoscute sunt căile concurenței...

"Ajutor, ne atacă..." Reprezentanții companiei SCO au fost extrem de enervați de repetatele atacuri DoS pe care situl grupului SCO le-a suferit pe parcursul mai multor luni, după ce la începutul lui 2003 SCO a început să pretindă bani de la diverse firme producătoare sau utilizatoare de soluții Linux. Cred că poate fi iritant să începi să ataci un concept (cum ar fi open-source-ul) și să te trezești la rândul tău lovit. Darl McBride, CEO-ul Grupului SCO, s-a simțit nedreptățit atunci când firmele cărora le intentase procese deoarece foloseau Linux, au refuzat să mai încheie



Michael Robertson

afaceri cu el. E la mintea cocoșului: păi bietul Darl nu avea nimic cu voi - el se lupta cu comunitatea Linux și nu cu voi! Că v-a dat în judecată e doar... (cum se spune) un "efect secundar".

După ce "teroriștii" i-au vandalizat situl și i-au trimis zeci de mii de scrisori cu înjurături, Grupul SCO încă se mai încăpățânează să blameze IBM, Novell, Chrysler și orice altă companie care utilizează Linux.

OK! Tot nu mă rabd! "Bookshelf Symbol 7" îți spune ceva? Nuuuu?!? Ei bine, comunității everiești i-au displicut cele două zvastici prezente printre simbolurile acestui font distribuit de Microsoft. După lansarea din decembrie anul trecut, Steven Sinofsky, vice-președinte Microsoft și-a cerut scuze pentru jignirea adusă celor care încă încearcă să oprească curentele neo-naziste.

Încă o "fază" interesantă. O companie (SunnComm Technologies) a inventat o nouă metodă de protejare a CD-urilor. Nimeni nu le va mai putea copia. Gata cu pirateria! Casele de discuri se simt în siguranță, producătorii își șterg deja frunțile acoperite de sudoare iar marii artiști contemporani răsufală ușurați când aud cuvinte de genul "Kazaa", "Napster", "Peer-To-Peer"... Blah! Un student de la Princeton inserează un asemenea CD în unitate, apasă pe Shift cât timp se învârt discul și deja poate scrie MP3-uri! Stânjenitor... Ce urmează, doamnelor și domnilor? Lacăte care se topec în contact cu apa? Și când te gândești câți bani s-au investit în cercetare, promovare, marketing, munca de convingere... În orice caz, pirateria e mai înfloritoare ca oricând.

Exemple ar fi multe. Au existat companii care au dat faliment datorită unor greșeli manageriale, spunând "nu" în mod stupid unor afaceri care le-ar fi putut aduce milioane de dolari. Bug-uri și surprize se întâlnesc chiar și în cele mai celebre programe așa că nu ne putem aștepta de la fiecare în parte să fie perfect. Am trecut deja de jumătatea anului, mai e până la revelion, dar după cum au decurs lucrurile până acum, aș putea spune că 2004 este totuși un an mai liniștit decât precedentul (în ceea ce privește calculatoarele, desigur) dar surprize pot să apară chiar și mâine. Când auzi ceva interesant, trimite-mi, te rog, un e-mail. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Alternative în editarea foto: Photoshop și Gimp



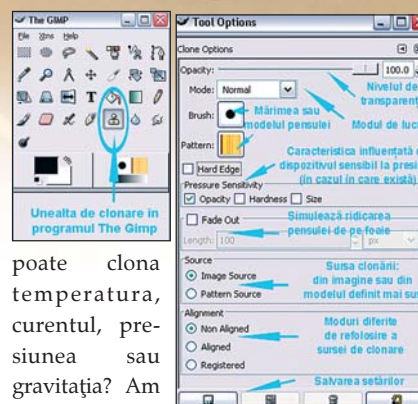
Toți luptăm din greu pentru a obține imaginea perfectă, dar știm că aceasta se încadrează printre lucrurile rare și foarte greu de realizat. Fie că este vorba despre o imagine personală, de familie, în care dorim ca toată lumea să arate cât mai bine, fie pentru un proiect, sau doar din pasiune, magia uneltelor din programe precum Adobe Photoshop sau The Gimp (și nu numai) au adus o diferență incredibilă între punctul de pornire și rezultatul final. Singurul lucru pe care acestea îl cer în schimb este răbdarea, absolut necesară utilizatorului, pentru a le înțelege. În continuare am prezentat în paralel pentru programele Adobe Photoshop și The Gimp câteva dintre cele mai importante unelte pentru retușarea imaginilor. Am trecut peste diferențele dintre programe și nu am făcut un test comparativ pentru a vedea care este mai bun. Am prezentat cum pot fi folosite ambele aplicații, pentru a acoperi nevoile unui număr cât mai mare de utilizatori și pentru a-i

informa pe cei curioși în a cunoaște alternativele. Am sărit peste prezentarea interfeței sau a metodelor de selecție din cauza spațiului redus și am trecut la explicarea uneltelor ceva mai avansate, folosite la îmbunătățirea unei imagini.

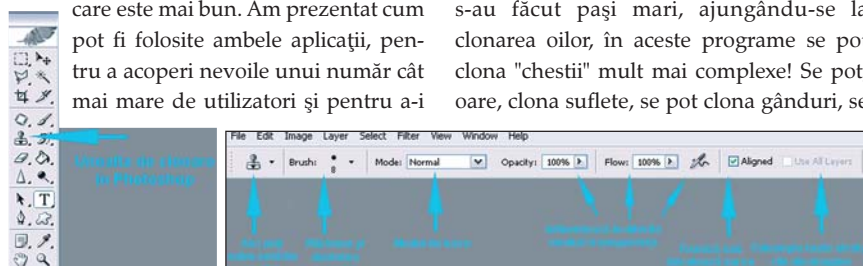
Unealta de clonare - Clone Stamp



Aceasta este o unealtă esențială pentru retușarea fotografiilor; este considerată de mulți specialiști ca fiind cea mai importantă. Cu ajutorul ei poți extrage reflexia din ochelari, poți înlătura cicatricile, poți scoate petele mai bine decât orice detergent, nici chiar machiajul nu poate ascunde mai de bine detaliile nedorite într-o fotografie. Chiar dacă până în prezent în tehnologie s-au făcut pași mari, ajungându-se la clonarea oilor, în aceste programe se pot clona "chestii" mult mai complexe! Se pot, oare, clona suflete, se pot clona gânduri, se



poate clona temperatura, curentul, presiunea sau gravitația? Am vrea noi, dar (deocamdată) nu se poate! Încă nu se poate clona chiar orice, mai bine să vedem un exemplu practic referitor la ceea ce se poate clona. Să considerăm următoarea situație: dorești să-ți vinzi laptopul și nu ai decât o imagine în care îl țineai în mână, ți-ai vândut și camera foto și nu mai poți face o altă poză. Nu vrei să vinzi și mâna :-)) din imaginea în care îl țineai, deci va trebui să o extragi. Unealta de clonare funcționează prin înlocuirea pixelilor dintr-o parte a imaginii cu pixeli din altă parte a imaginii. La folosire trebuie să definești sursa clonării prin apăsarea tastei [Alt] (sau [Ctrl] în Gimp), moment în care cursorul se va





Extragerea mâinii dintr-o imagine folosind unealta de clonare

schimba din cel de pensulă într-unul de selecție. După eliberarea tastei [Atl] începi să desenezi folosind în loc de pensulă sursa definită anterior. Clonarea nu are funcționalitatea limitată doar în interiorul unei imagini, poți selecta sursa clonării și din altă imagine. Modul de funcționare al unelei poate fi explicat foarte simplu și pe înțelesul tuturor în felul următor: imaginează-ți o fotografie acoperită de un strat subțire de nisip; dacă trasezi cu degetul o dungă înlăturând nisipul de pe fotografie, urma lăsată este rezultatul unelei de clonare. Dezavantajul unelei este faptul că necesită multă muncă (recunosc, nu sună tocmai încurajator), dar știu că rezultate uimitoare pot fi atinse doar prin multă muncă și oricine a folosit instrumentul de clonare, îi recunoaște adevărata valoare.

De ce nu poți folosi simpla pensulă în locul unelei de clonare? Orice material, inclusiv pielea umană, conține o anumită textură, iar pensula înlătură acea textură chiar dacă luminozitatea și temperatura de culoare ar avea aceeași valoare.

În Photoshop unealta de clonare poate fi accesată rapid prin apăsarea tastei S, în bara cu opțiunile unelei poți selecta diferiți parametri, precum mărirea și duritatea pensulei, modul de lucru (inițial setat pe normal) și opacitatea; dacă vrei să îți cont de toate straturile care compun imaginea, bifează opțiunea "Use All Layers". Opțiunea "Aligned" are rolul de a fixa ori de a decala sursa și destinația. Astfel, dacă opțiunea rămâne debifată, atunci la primul clic folosești aceeași sursă ca și la următoarele clic-uri. Dacă opțiunea este bifată, al doilea clic decalează sursa cu distanța dintre primul și al doilea clic.

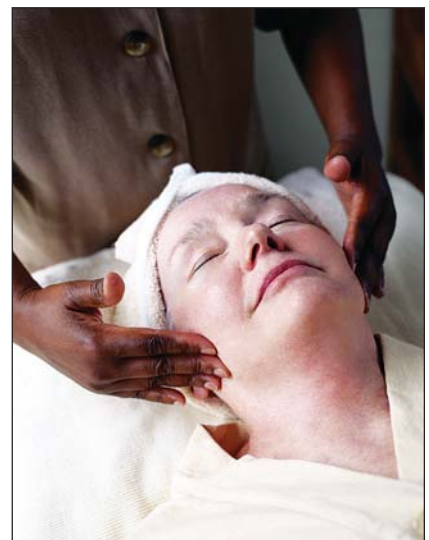
În Gimp, unealta de clonare poate fi accesată rapid prin apăsarea tastei C. În paleta de opțiuni găsim setări pentru opacitate, pentru modul de lucru și pentru mărirea pensulei. Putem clona folosind în loc de sursă un model (pattern). Putem lua aici exemplul reclamei la o corporație care își dorește numele scris cu bani. Fără nici o

cheltuială suplimentară poți apela la folosirea unui pattern (model predefinit) și rezolvi astfel problema. Modul "Align", adică alinierea are o funcție în plus datorită introducerii pattern-urilor. Normal, dacă sursa este setată pe imagine, prin aliniere se înțelege fixarea distanței dintre sursă și destinație între clicuri consecutive. Dacă opțiunea "Align" este bifată, distanța dintre sursă și destinație sunt fixate, dacă miști mausul în orice direcție și sursa se va decala cu aceeași distanță. Dacă opțiunea "Not Aligned" este bifată, vei refolosi sursa inițială și la următoarele clicuri.

Healing Brush - Pensula de renovare

O versiune modificată a unelei de clonare, cu care poți înlătura mai ușor zgârieturi, riduri, părți distruse dintr-o fotografie, în general orice nu este la locul potrivit. Din păcate, în Gimp unealta lipsește, iar în Photoshop a fost introdusă începând cu versiunea 7.0. Folosind unealta de clonare s-ar putea să obții discontinuități în culoare, în acest caz trebuie să folosești instrumentul Healing Brush. La început, trebuie să alegi "sursa" din care se

va extrage separat textura, culoarea și luminozitatea. Când trasezi cu pensula, textura sursă se va combina cu culoarea și luminozitatea din locul în care dorești să faci modificarea. De exemplu la retușare, când folosești unealta Healing Brush, vei înlătura complet ridurile - și probabil multă lume o va face, metoda fiind foarte cunoscută (și cu adevărat simplă). O greșală des întâlnită, din cauza modului de funcționare, este înlăturarea completă a ridurilor: multă lume va aplica această unealtă corect, fără probleme, înlăturând complet toate ridurile. Totuși, la o privire de ansamblu trebuie ținut cont și de faptul că fața unei persoane care are 79 de ani nu poate arăta la fel de bine precum fața lui Ben Affleck. În multe cazuri ridurile nu pot lipsi, ele trebuie doar reduse ca intensitate. Aici este evidentă problema healing brush-ului. Cum procedăm în acest caz? Metoda este cu adevărat simplă. Duplică fundalul, înlătură toate ridurile folosind pensula de renovare și modifică opacitatea pentru a aduce înapoi puțin din ridurile stratului inițial. Simplu! În final această metodă s-a dovedit a fi extrem de simplă, însă în ciuda acestui fapt, puțini fotografi o cunosc.



Healing brush-ul la aplicarea unui tratament cu ceai de mușețel



Blur, Sharpen și Smudge

Deși cele două (blur și sharpen) există în bara de instrumente, ele pot fi utilizate mult mai ușor din meniul filtrelor, oferindu-ne un control mai bun. Cele două sunt unelte de focalizare deoarece scot în evidență sau ascund marginile. Ele pot fi folosite în cazul în care dorim să ascundem detalii prin pierderea acestora în fundal sau când dorim să scoatem în evidență un obiect. Unealta "Blur" realizează pierderea în fundal printr-un efect de ceață sau aburire, lucru extrem de folositor pentru a finisa retușarea, în special după folosirea uneltei de clonare. În schimb unealta "Sharp" nu este la fel de folositoare, în multe cazuri duce la stricarea imaginii. Ea mărește contrastul dintre marginile distincte, și trebuie acordată multă atenție la folosirea ei pentru că este posibilă pierderea detaliilor la marginea superioară și inferioară a scării de luminozitate. Deși "Blur" și "Sharpen" par a fi unelte care se anulează reciproc, totuși la folosirea consecutivă nu putem reface imaginea inițială. Unealta "Smudge" simulează desenatul cu degetul, culoarea este împrăștiată din locul de pornire spre locul de oprire, în direcția în care mișcăm cursorul. Setarea presiunii afectează modul în care va fi mișcată culoarea inițială, această unealtă este folosită mai mult la efectele speciale.

În Photoshop cele trei pot fi accesate rapid prin apăsarea tastei R (Shift+R pentru a le interschimba). Majoritatea modurilor de lucru lipsesc aici pentru că nu au nici un efect. În schimb cele care funcționează sunt extrem de utile, de exemplu la folosirea uneltei "Blur" poți afecta doar zonele luminoase sau zonele întunecate ale imaginii. Fiecare unealtă are opțiunea de presiune care determină cât de puternic este aplicat efectul respectiv. Unealta "smudge" are în plus opțiunea "Finger Paniting" care simulează pictatul cu degetul.

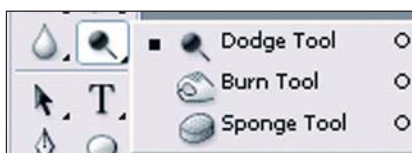
În Gimp uneltele Blur și Sharpen sunt grupate sub același buton și pot fi accesate prin apăsarea tastei V. Unealta Smudge este plasată separat, având un buton propriu. Printre opțiunile acestor unelte găsim nivelul de transparență sau presiunea cu



care este aplicat efectul și numărul de pixeli afectați de efect la o trasare cu pensula.

Dodge, Burn și Sponge

Alte trei unelte folositoare, "Dodge" "Burn" și "Sponge", ne ajută la realizarea



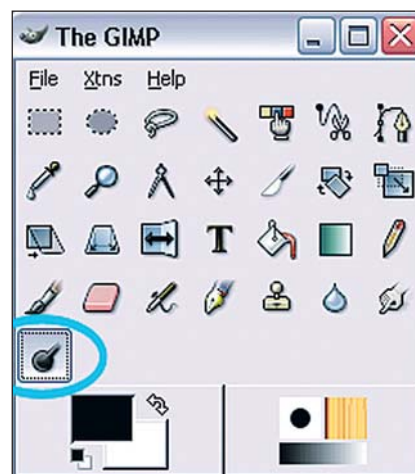
modificărilor subtile. Primele două luminează sau întunecă (ard) pixelii dintr-o imagine în funcție de procentajul ales din bara de opțiuni. Putem alege să luminăm sau să întunecăm doar anumite tonuri de culoare, lucru extrem de util la selectarea părului. În această situație trebuie să alegem canalul de culoare în care părul care prezintă cel mai mare contrast cu fundalul și să îl dublăm pentru a evita modificarea imaginii la realizarea selecției. Vom folosi uneltele "Dodge" și "Burn" pentru a arde zonele întunecate (adică părul) și pentru a lumina zonele deschise (adică exteriorul) măbind astfel la maxim contrastul. Din acest moment, firele de păr vor putea fi selectate ușor. Unelata "Sponge" - buretele, va mări sau micșora intensitatea culorii. Rapiditatea cu care se produce schimbarea este dată de procentajul ales din opțiunea "Flow". Unealta are două moduri: unul care saturează și altul care desaturează o imagine. Folosind modul de desaturare putem ajunge la o poză în alb și negru, folosind modul saturare ajungem la culori foarte vii. Fiecare unealtă are opțiunea de presiune, aceasta determină cât de tare este aplicat efectul respectiv.

În Photoshop cele trei unelte pot fi accesate rapid prin apăsarea tastei O.

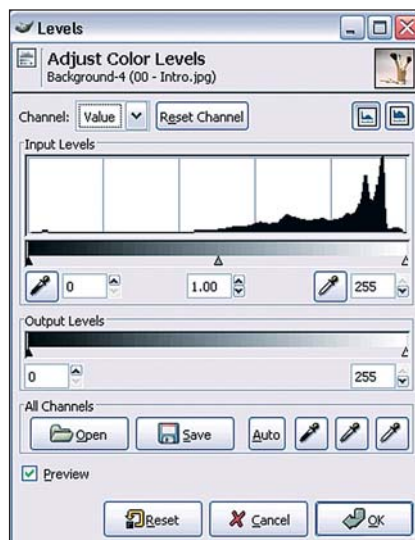
În Gimp lipsește unealta Sponge, iar celelalte pot fi accesate rapid prin apăsarea tastei Shift+D.

Corecția culorii

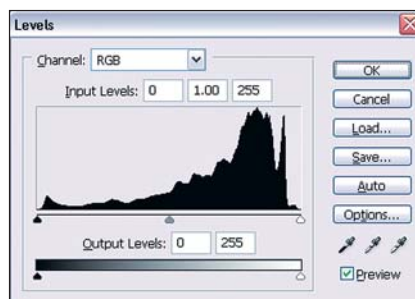
Ce înseamnă a corecta o culoare? În multe situații sunt vizibile probleme de culoare precum temperatura de culoare



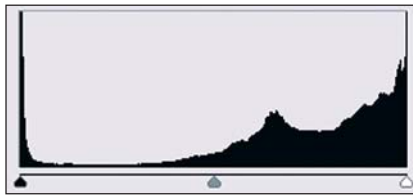
greșită, aberațiile cromatice sau obișnuitele problemele de luminozitate, în care imaginea este prea întunecată sau prea luminată. Rezolvarea acestor probleme reprezintă corectarea culorii. Marele avantaj al formatului digital este posibilitatea de a le modifica cu un efort minim. Trecând peste preferințe, pentru a obține rezultate bune este important de ținut cont care anume culoare este mai plăcută și oferă un aspect mai natural. Tehnologia de azi oferă celor pasionați chiar și posibilitatea de a-și salva culorile alături de un comentariu sau o



Comanda „Levels” în Gimp



Comanda „Levels” în Photoshop

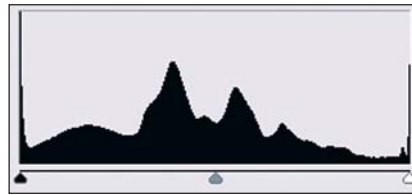


Supraexpunerea - spectrul întunecat al imaginii nu este folosit

descriere a situației în care a fost folosită.

Comanda "Posterize" reduce numărul culorilor dintr-o imagine. Comanda Brightness/Contrast este destul de rar folosită și funcționează în felul următor: când privești imaginea și constăți că nu este destul de luminoasă, mărești valoarea luminozității (brightness) până la valoarea dorită, dar observi că se mărește automat luminozitatea tuturor pixelilor. Astfel, părțile negre ale imaginii vor deveni tot mai gri, încât pixelii negri vor lipsi din imagine, iar pentru a compensa acest efect nedorit, readucând culoarea neagră în imagine, vei fi nevoit să mărești contrastul. În timp mărești contrastul mulți pixeli se vor transforma automat în alb și în acest fel vei pierde detalii importante din imagine, din aceasta cauză comanda este ocolită de specialiști. O comandă mult mai utilă decât comanda Brightness/Contrast este comanda Levels, adică ajustarea imaginii cu ajutorul histogramei. Graficul care apare la dialogul cu utilizatorul reprezintă histograma. În acest grafic triunghiul din partea stângă reprezintă pixelii 100% negri, cel din partea dreaptă reprezintă pixelii albi 100%, iar partea din mijloc reprezintă tonurile de gri, sau penumbrele (punctul de tranziție între alb și negru). Dacă modificăm limitele, adică cele mai închise nuanțe din imagine în negru și cele mai deschise în alb. Printre cazurile care se pot corecta cu această comandă este supraexpunerea, caz în care spectrul întunecat al imaginii nu este folosit (partea stângă a histogramei); subexpunerea, caz în care doar spectrul întunecat este folosit; contrastul slab (pe histogramă sunt predominante anumite tonuri, iar celelalte sunt concentrate în jurul lor); contrastul mare (histograma este divizată într-o zonă întunecată și una luminoasă, cu puține tonuri între ele).

Comanda Hue/Saturation - reprezintă

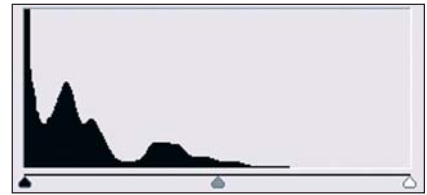


Expunerea corectă

un alt model pentru descrierea culorilor, bazat pe tentă, saturație și luminozitate (HSL - Hue, Saturation, Lightness). Opțiunea "Lightness" crește luminozitatea sau face imaginea mai întunecată. "Hue" (tenta de culoare) reprezintă culorile curcubeului dispuse pe un cerc, micșorând sau măbind valoarea rotim cercul respectiv (modificare utilă în special la texturi). Valoarea sau numărul alăturat reprezintă gradele cu care se va roti cercul (cu o valoare de la -180 la +180). "Saturation" (saturația culorii) reprezintă cât de vii sunt culorile transformând imaginea de la valoarea maximă a până la cea minimă (gri).

Comanda "Curves" este folosită în cazul în care comanda "Levels" nu rezolvă problemele. Avantajul comenzii "Curves" este posibilitatea de a plasa mai multe puncte (de tranziție între alb și negru) numite "gamma points", care au aceeași funcție ca triunghiul din centrul histogramei la comanda "Levels". Aici sunt posibile două moduri de lucru: poți defini puncte sau trasa graficul cu creionul. Partea de jos reprezintă culoarea neagră iar partea de sus reprezintă culoarea albă. Dacă definești un punct și îl ridici, culorile reprezentate de punct se vor lumina. Cele două numere alăturate graficului reprezintă valoarea de intrare și valoarea de ieșire, astfel tot ce are valoarea de intrare (stabilită când alegi punctul) se va modifica în valoarea de ieșire (stabilită după ce îl miști). Cum recunoști din acel grafic culorile pe care dorești să le modifice? Simplu, dacă miști mausul deasupra imaginii vei putea selecta culoarea dorită (folosind eyedropper-ul). Astfel poți modifica numai culorile dorite.

Am încercat să prezint în acest articol câteva unelte cu ajutorul cărora să-ți îmbunătățești imaginile, la modul cât mai general pentru a putea fi adaptate pentru orice program. Uneltele pot fi dezbătute



Subexpunerea - doar spectrul întunecat al imaginii este folosit

pe larg și există cărți de specialitate care fac acest lucru. Eu am încercat doar să vă conturez o idee despre modul în care acestea funcționează și despre modul în care pot fi îmbunătățite simplele fotografii.

Acum, camerele foto digitale devin tot mai accesibile, albumele foto stocate pe calculatoarele personale tind să preia locul vechilor cutii cu fotografii, iar programul "Paint" din Windows pur și simplu nu mai face față. Practica este cuvântul cheie, iar pentru aceasta vă doresc interesul copilului din fotografia de mai jos. ■

Remus Zoica și Alin Faur

remus@myc.ro



42 de motive pentru o vară de

Mustek GSmat LCD3	Pag 56	Mercury CyberPix E560M	Pag 63	BenQ DC S30	Pag 68
Sweex 2.1	Pag 56	SYD DSC-5000 C	Pag 63	Canon PowerShot A75	Pag 69
SYD 3900 C	Pag 57	Sweex 5.0	Pag 64	Canon S1 IS	Pag 69
Yakumo Megaimage IV	Pag 57	Mercury CyberPix E550V	Pag 64	Samsung Digimax V430	Pag 70
Aztec DC 2071	Pag 57	Sweex 6.0	Pag 64	CyberHome CyberPix 4M	Pag 70
Samsung Digimax 202	Pag 58	Sanyo Xacti S1	Pag 65	Canon IXUS 430	Pag 71
BenQ DC 3410	Pag 58	Samsung Digimax V370	Pag 65	Sanyo AZ3	Pag 71
Orite VC 3210	Pag 58	Aztec DC 3306	Pag 65	Canon IXUS 500	Pag 71
BenQ DC 3400	Pag 59	SYD 4000 CO	Pag 66	BenQ DC C50	Pag 72
Aztec DC 2302	Pag 59	Samsung Digimax V3	Pag 66	Samsung Digimax V5	Pag 72
Olimpus C220	Pag 60	Sony DSC-P32	Pag 66	Canon PowerShot A80	Pag 73
Fuji FinePix A205 S	Pag 60	Canon PowerShot A310	Pag 67	Sony DSC-F828	Pag 73
Genius G-Shot P313	Pag 62	RICOH Caplio 300G	Pag 67	TABEL COMPARATIV	Pag 74
Orite VC 3300	Pag 62	BenQ DC C30	Pag 67	ALEGAREA EDITORULUI	Pag 76
BenQ DC 2410	Pag 63	SONY DSC-P72	Pag 68		

digitale nouveautés

Testare: Dorel Puchianu; Comentarii: Mircea Buzlea
Fotografii (pe CD): Remus Zoica, Laurențiu Bancu, Răzvan Coloja

Camere sub 3 Megapixeli

La categoria "ușoară" a testului nostru din acest număr s-au înscris 12 modele, de la 10 producători diferiți. Am fost plăcut impresionați de faptul că, pe cardul uneia dintre camere, am găsit chiar două fotografii realizate cel mai probabil chiar în incinta fabricii de undeva din Orientul Îndepărtat.

Scorul tehnic a fost calculat pentru fiecare aparat pe baza specificațiilor prezentate în manualul camerei sau comunicate de către distribuitorul din România (unde a fost cazul).

În aprecierea punctajului din partea redacției, am ținut cont de realizarea fotografiilor exclusiv cu reglaje automate, considerând că aceste camere sunt destinate începătorilor. Prin urmare, am încercat să nu fim foarte pretențioși în privința calității imaginilor, aceasta fiind invocată cel mai adesea pentru motive de departajare. Nu am pus mare accent pe disponibilitatea reglajelor manuale, deși atunci când am încercat să le folosim, îmbunătățirea imaginilor obținute a fost, trebuie să recunoaș-

tem, observabilă. Oricum, nici unul dintre aparatele prezente în acest test nu oferă reglaje "adevărate", cum ar fi posibilitatea de modificare manuală a diafragmei sau a timpului de expunere. Am preferat, în schimb, să punctăm pozitiv intuitivitatea structurii meniului, a funcțiilor oferite în meniu, precum și ergonomia în utilizare.

Un punctaj important în aprecierea redacției l-a constituit designul aparatelor, respectiv dimensiunile și greutatea acestora.

Mustek GSm@rt LCD3



Contact	www.romsoft.ro
Preț	78,5 € +TVA
Scor	139 puncte
Redacție	

Rezoluție	2,1
Zoom optic	0x
Zoom digital	0x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	NU
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	1
Moduri predefinite	2

PRO

Designul foarte compact, care nu te va împiedica să porți camera oriunde. Imaginile au o rezoluție suficientă pentru a fi utilizate ca wall-papere, iar luminozitatea obiectivului (f2,8) îți va oferi satisfacții chiar și în condiții de iluminare mai slabă.

CONTRA

Se simte, totuși, lipsa blițului atunci când trebuie să realizezi fotografii în interior. Cât despre reglaje avansate, nici nu poate fi vorba, la asemenea dimensiuni.

Sweex 2.1



Contact	www.sistec.ro
Preț	79,16 € +TVA
Scor	217 puncte
Redacție	

Rezoluție	1,3
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	8MB
Moduri temperatură alb	1
Moduri predefinite	4

PRO

Finisajul este foarte îngrijit. Butoanele funcționale sunt aranjate ergonomic și au punctul de contact bine definit. Meniul este structurat eficient, încât permite acomodarea rapidă cu funcțiile camerei, încă de la prima vedere.

CONTRA

Fotografiile realizate cu reglaje automate prezintă culori foarte reci, iar claritatea lasă uneori de dorit. Discul rotativ de control al modurilor face notă discordantă cu designul, altfel reușit, al aparatului.

SYD 3900 C



Contact	www.sysnet.ro
Preț	139,96 € +TVA
Scor	235,6 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍 👍

Rezoluție	1,92
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	8MB
Moduri temperatură alb	1
Moduri predefinite	4

PRO

Acest aparat a mai fost testat în redacție. Este, se pare, prima cameră digitală în care s-a implementat un **menu în limba română**. Dimensiunile compacte o recomandă ca un excelent însoțitor la petreceri sau în vacanțe. Calitatea imaginii a făcut o neașteptat de bună impresie. Poate criteriile tehnice au fost prea dure, oferind un scor tehnic mic acestui aparat.

CONTRA

Lipsa protecției obiectivului, cu excepția husei din pachet. Puține lucruri ar fi de reproșat acestui mic aparat, care merită toată atenția.

Yakumo Megaimage IV



Contact	www.bene.ro
Preț	89 € +TVA
Scor	237 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍 👍

Rezoluție	2,1
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	8MB
Moduri temperatură alb	1
Moduri predefinite	4

PRO

Finisajul este reușit, chiar dacă forma carcasei nu se vrea neapărat elegantă. Este interesantă ideea amplasării tastelor funcționale în partea de sus a camerei, poziționare pe care nu am întâlnit-o la prea mulți producători. Ergonomia este apreciabilă.

CONTRA

În majoritatea fotografiilor a intervenit efectul nedorit al zgomotului de culoare. Claritatea, la rândul său, lasă uneori de dorit. Ar fi fost de dorit o posibilitate de protecție a obiectivului, când aparatul nu se află în husa oferită în pachet.

Aztec DC 2071



Contact	www.flamingo.ro
Preț	99 € +TVA
Scor	261 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍 👍

Rezoluție	2,1
Zoom optic	0x
Zoom digital	2x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	8MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	4

PRO

Claritatea imaginii, precum și designul compact sunt atuurile acestei camere digitale. Capacul culisant al obiectivului și plasarea unui ecran LCD de stare în partea de sus a camerei sunt încercări de ergonomizare. Unde mai pui că ajută și la aspect!

CONTRA

Butonul direcțional s-a dovedit a fi cam năbădăios, mai ales la poziția (OK), care are un punct de presiune slab definit. Am sesizat o ușoară tendință de supraexpunere a imaginilor, atât la lumină naturală, cât și la folosirea blițului.

SAMSUNG DIGIMAX 202



Contact	www.deck.ro
Preț	102,5 € +TVA
Scor	266 puncte
Redacție	

Rezoluție	2
Zoom optic	0x
Zoom digital	2x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	6MB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	3

PRO

Designul este destul de inspirat. Blițul funcționează în modul automat la un nivel acceptabil, în comparație cu alte aparate testate aici.

CONTRA

Imaginea lasă mult de dorit, mai ales din cauza lipsei clarității. Butoanele funcționale sunt poziționate incomod. Meniurile "viu colorate" incluse de Samsung în toate camerele digitale sunt, sincer, o chestiune de gust. Poate că unora le sunt pe plac...

BENQ DC 3410



Contact	www.darar.ro
Preț	127,5 € +TVA
Scor	298 puncte
Redacție	

Rezoluție	2,0
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	NU

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	1
Moduri predefinite	4

PRO

Imagini clare, contururi precise. Butoanele sunt dispuse ergonomic, cu punctul de presiune bine definit. Capacul culisant al obiectivului oferă o bună protecție, servind totodată la pornirea automată a camerei digitale. Ca și aspect, modelele 3400 și 3410 de la BenQ sunt identice.

CONTRA

Bateria s-a epuizat destul de repede, în comparație cu modelul 3400. Am constatat o anumită tendință de subexpunere, care totuși nu afectează grav calitatea imaginilor.

Orite VC 3210



Contact	www.sysnet.ro
Preț	176,36 € +TVA
Scor	301 puncte
Redacție	

Rezoluție	2,1
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	8MB
Moduri temperatură alb	4
Moduri predefinite	6

PRO

O paletă bogată de moduri predefinite și un meniu bine ergonomizat denotă atenția producătorului către asemenea detalii, apreciate chiar și de începătorii într-ale fotografiei digitale. LCD-ul are o luminozitate demnă de apreciat.

CONTRA

Anumite probleme de claritate, precum și tendința de suprasaturare a culorilor vor face necesare prelucrarea ulterioară pe calculator a unora dintre fotografiile realizate cu această cameră.

BENQ DC 3400



Contact	www.darer.ro
Preț	94,5 € +TVA
Scor	306 puncte
Redacție	

Rezoluție	2
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	NU

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	8MB
Moduri temperatură alb	4
Moduri predefinite	4

PRO

Acumulatorul proprietar a oferit o autonomie sesizabil mai bună față de DC3410, de la același producător, deși bateriile celor două camere sunt identice (probabil a fost operat un update de firmware). Claritatea este la ea acasă, fapt demn de apreciat. Finisajul denotă, în mod salutar, atenția pentru detalii a fabricantului taiwanez. Deschiderea manuală a capacului culisant ce protejează obiectivul determină pornirea automată a camerei.

CONTRA

Doar lipsa zoom-ului optic l-a împiedicat să se apropie mai mult de vârful clasamentului. O altă problemă a fost apariția, în anumite situații, a unui ușor zgomot de culoare.

Aztec DC 2302



Contact	www.flamingo.ro
Preț	143 € +TVA
Scor	328 puncte
Redacție	

Rezoluție	2
Zoom optic	3x
Zoom digital	2x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	8MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	5

PRO

Sistemul optic este demn de apreciere, mai ales datorită redării foarte realiste a nuanțelor pielii. Controlul zoom-ului se face prin două butoane distincte, soluție probabil mai robustă, însă mai rar întâlnită la camerele digitale actuale. Controlul direcțional în meniuri se face cu ajutorul unui mic joystick, ușor de manevrat.

CONTRA

Designul lasă loc de îmbunătățire. Memoria puțină ține în loc scorul tehnic al acestui aparat.

OLYMPUS C220



Contact	www.flamingo.ro
Preț	205 € +TVA
Scor	329 puncte
Redacție	

Rezoluție	1,95
Zoom optic	3x
Zoom digital	2,5x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	8MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	4

PRO

Calitatea imaginii, precum și zoom-ul optic generos 3X denotă un producător cu tradiție în fabricarea sistemelor optice. Puțin a lipsit să ajungă campion la această categorie.

CONTRA

Blițul care iese automat în afară la pornirea aparatului mi s-a părut de-a dreptul deranjant. Display-ul LCD putea fi mai mare. Meniul camerei este foarte încărcat, din cauza numărului redus de butoane funcționale.

Fuji FinePix A205 S



Contact	www.flamingo.ro
Preț	215 € +TVA
Scor	336 puncte
Redacție	

Rezoluție	2
Zoom optic	3x
Zoom digital	2x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	3

PRO

Sistemul optic oferă rezultate bune, chiar dacă avem de-a face cu un produs destinat începătorilor. Capacul obiectivului are un design bine studiat, încât arată bine chiar și atunci când este deschis (ceea ce nu se întâmplă la unii concurenți din acest test).

CONTRA

CONTRA: Grosimea nejustificată a aparatului și LCD-ul subdimensionat mă fac să cred că acest loc întâi ar fi revenit, de drept, altui aparat. Aceste aspecte și nu numai, mă împiedică să îi ofer punctajul maxim din partea redacției. Dar îl las, totuși, să se bucure de distincția obținută.

FULL VERSION
pe CD-ROM
Fresh View 2

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL

iunie 2004 nr. 29/IV
PREȚ: 59.500 LEI

1 CD-ROM
Gratuit

Pe
CD: **60 DEMO, TRIAL
SHAREWARE**

UTILITARE

AdobeReader6
FlashGet 1.6
PcAnywhere
CoffeeCup Free FTP v1.0

MULTIMEDIA

Ulead Video Studio 7
Music Match Jukebox
Tutorial 3DSMax5
Lumea lui Harry Potter

SOFT EDUCATIV

AcaStat 4
Americacalculator 9
My Personal Inventory v 1.4
TinyPiano v0.8e

JOCURI

Free Tetrix
Kkrieger
3D UltraPong v1.2
Alien Prison

În revistă:

ENCICLOPEDII

Wine Guide

Encyclopedia Universalis

ARTĂ

Leonardo the inventor

Pablo Picasso

SOFTUL LUNII

Train Simulator



**4 Dictionare
școlare**
Curs Concurs

Camere între 3 și 4 Megapixeli

Această categorie de testare a găzduit, de fapt, focul luptei. Nu mai puțin de 21 de camere s-au întrecut aici, provenind de la 12 producători, din întreaga lume, mai mult sau mai puțin consacrați în domeniul fotografiei. Diferențele dintre caracteristicile tehnice ale acestor camere au fost uimitoare, determinând o dispersie mare a scorurilor tehnice obținute în testul nostru.

Impresia redacției a fost dezbătută îndelung, furtunos uneori, datorită numărului mare de candidați, mai ales la titlul pentru aparatul cel "MyRENTABIL". În acest sens, câteva

aparate poziționate spre vârful clasa-mentului (pe baza scorului tehnic) au fost testate comparativ, în mod repetat, pentru stabilirea cât mai precisă a impresiei redacției. Au fost de mare importanță funcționarea cât mai bună a modurilor predefinite, considerând că utilizatorii pentru care au fost construite aceste camere vor folosi mai rar reglaje complet manuale. Am pus mare bază și pe design, în special pe ergonomia carcasei și a dispunerii butoanelor de control, dar și pe aspecte cum ar fi durata bateriilor. Camerele care nu au avut acumulator propriu au

fost testate cu acumulatori AA de 2100mAh, complet încărcăți. S-a măsurat inclusiv durata de reîncărcare a blițului, după 5 declanșări imediat consecutive, realizate cu blițul reglat pe intensitate maximă, precum și alte metode de testare propuse ad-hoc, despre care nu vom discuta deoarece au fost aplicate unor grupuri restrânse de camere, strict în vederea departajării acestora.

Vă invităm deci să parcurgeți împreună cu noi, în paginile ce urmează, periplitul printre cele mai bune camere de pe piața românească, pentru amatorii cu anumite pretenții.

Genius G-Shot P313



Contact	www.romsoft.ro
Preț	129 € +TVA
Scor	237 puncte
Redacție	   

Rezoluție	3,3
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	8MB
Moduri temperatură alb	1
Moduri predefinite	3

PRO

Forma și finisajul carcasei, capacul (activ) care asigură protecția obiectivului, calitatea afișajului de pe ecranul LCD, precum și ergonomia utilizării butoanelor funcționale sunt principalele atuuri ale acestei camere digitale.

CONTRA

În majoritatea fotografiilor, culorile sunt terne, nesaturate. Claritatea lasă uneori de dorit. Bateriile s-au consumat repede, în comparație cu alte camere din acest test.

Orite VC 3300



Contact	www.sysnet.ro
Preț	187,2 € +TVA
Scor	310 puncte
Redacție	   

Rezoluție	3,3
Zoom optic	0x
Zoom digital	3x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	4

PRO

Forma elegantă și aplatizată, fără protuberanțe, precum și dimensiunile reduse (sub 10 cm) permit transportul aparatului, când situația o cere, chiar și în buzunarul de la cămașă. Fotografiile au fost de calitate acceptabilă, iar bateriile au rezistat destul de bine la încercările echipei de testare.

CONTRA

O tentă roșiatică în unele dintre imaginile capturate. Ecranul LCD putea să fie puțin mai mare. Forma suplă face aproape imposibilă prezența zoom-ului optic, care ar fi fost de dorit.

BENQ DC 2410



Contact	www.darer.ro
Preț	124 € +TVA
Scor	320 puncte
Redacție	

Rezoluție	3,3
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	4

PRO

Designul are un aspect profesional, te aștepti ca obiectivul să "iasă" la pornirea camerei, dar asta nu se va întâmpla, camera neavând zoom optic. Dovada că este un design reușit rezidă în faptul că avem încă trei camere în acest test cu formă similară. Imaginile au claritate bună, atât în fotografierea normală cât și în modul Macro. Meniul este bine organizat și intuitiv.

CONTRA

Lumina puternică a blițului provoacă efectul de culori reci. Bateriile se descarcă repede, mai ales în cazul folosirii blițului.

Mercury CyberPix E-560M



Contact	www.provision.ro
Preț	194 € +TVA
Scor	320 puncte
Redacție	

Rezoluție	3,3
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	4

PRO

Design și finisaj foarte reușit, într-un ambalaj de prezentare impresionant. Camera mai are trei "clone" în acest test, fiind cu siguranță produsă în regim OEM. Imagini de bună calitate, atât din punct de vedere al clarității cât și al redării fidele a culorilor complexe, de exemplu suprafețe transparente sau metalice.

CONTRA

Culorile sunt cam reci, atât la fotografierea în interior cât și în exterior. Lumina blițului este prea puternică și descarcă destul de repede bateriile.

SYD DSC-5000 C



Contact	www.sysnet.ro
Preț	151,15 € +TVA
Scor	320 puncte
Redacție	

Rezoluție	3,3
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	4

PRO

Am mai avut această cameră în testul din primăvara acestui an și s-a prezentat bine. Design inspirat, similar cu alte trei camere din test (datorită fabricării în regim OEM). Imagini de calitate bună, în ansamblu. Meniul simplu și intuitiv nu îți provoacă bătăi de cap.

CONTRA

Ajustarea automată a temperaturii de culoare oferă culori cam reci, accentuate - la fotografiile în interior - de lumina blițului care este nejustificat de puternică chiar și în modul "lumină de umplere", fără a "ierta", în consecință, bateriile.

SWEEX 5.0



Contact	www.sistec.ro
Preț	126,71 € +TVA
Scor	320 puncte
Redacție	

Rezoluție	3,3
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	4

PRO

O cameră cu performanțe peste medie, în privința imaginilor realizate. Recomandată în special începătorilor, având meniul intuitiv și bine structurat. A fost un aspect interesant să primim la testare patru camere asemănătoare, comercializate sub patru branduri diferite.

CONTRA

Culori cam reci, în special la fotografiile realizate în interior cu blițul care luminează intens, fapt care nu ar reprezenta o problemă dacă nu ar consuma prea repede bateriile.

Mercury CyberPix S-550V



Contact	www.provision.ro
Preț	188 € +TVA
Scor	346 puncte
Redacție	

Rezoluție	3
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	4
Moduri predefinite	7

PRO

Butoanele funcționale sunt dispuse foarte comod în partea din spate a camerei. Meniul este intuitiv și bine structurat. Butonul de control direcțional este suficient de mare pentru o utilizare comodă.

CONTRA

Un design mai degrabă arid decât elegant. Fotografiile apar în culori reci, iar claritatea lasă uneori de dorit. Clipurile video pot fi înregistrate doar la o rată de 15 cadre pe secundă. Era de dorit un capac sau altă formă de protecție pentru obiectiv.

Sweex 6.0



Contact	www.sistec.ro
Preț	237,65 € +TVA
Scor	365 puncte
Redacție	

Rezoluție	3,3
Zoom optic	2x
Zoom digital	2x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	NU

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	1
Moduri predefinite	4

PRO

Designul alungit atrage atenția. Butoanele funcționale sunt ușor accesibile. Prezența zoom-ului optic a ridicat mult punctajul acestei camere. Imaginile au calitate bună, fără a necesita, de cele mai multe ori, prelucrări ulterioare.

CONTRA

Meniu slab ergonomizat, pentru a șterge o fotografie deja capturată e nevoie de mai mult de 4 apăsări pe tastele funcționale. Captura video nu permite și înregistrarea sunetului. Acestea sunt motivele pentru care nu a primit punctajul maxim din partea redacției.

SANYO XACTI S1



Contact	www.flamingo.ro
Preț	244 € +TVA
Scor	375,9 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍

Rezoluție	3,33
Zoom optic	3x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	3

PRO

Un design impecabil, chiar dacă inelul roșu din jurul obiectivului dă o notă sportivă aspectului general al acestei camere. Imaginile au avut o calitate excepțională, încât îndrăznesc să regret scorul tehnic destul de mic pe care l-a obținut acest aparat. Sincer, mi-a plăcut, mai ales că se numără printre cele mai compacte camere din acest test.

CONTRA

Butoanele funcționale sunt destul de îngrămădite în partea din dreapta pe panoul din spatele aparatului.

SAMSUNG Digimax V370



Contact	www.deck.ro
Preț	209,5 € +TVA
Scor	380 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍

Rezoluție	3,2
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	6

PRO

Număr generos de moduri predefinite, precum și posibilitatea reglării cu multă acuratețe a temperaturii de culoare. Mica oglindă circulară de lângă obiectiv permite încadrarea autoportretelor.

CONTRA

Suprasaturația culorilor este deranjantă. Unele imagini capturate prezintă ușoare dungi orizontale. Ne-am pus chiar întrebări, în redacție, dacă nu cumva camera trimisă spre testare avea senzorul defect. Păstrăm această rezervă asupra prezentelor comentarii.

AZTEC DC 3306



Contact	www.flamingo.ro
Preț	185 € +TVA
Scor	389 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍

Rezoluție	3,1
Zoom optic	3x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	6
Moduri predefinite	5

PRO

Designul este foarte bine individualizat, fără a pierde la capitolul ergonomie, oferind o bună priză în mână. Fotografiiile se remarcă prin excelența calitate a imaginii. Cu siguranță, merita o poziție mai bună în acest test, astfel încât îi oferim un grant de încredere la opinia redacției.

CONTRA

Joystick-ul s-a dovedit cam imprecis, necesitând acomodare. Vizorul optic este prea aproape de marginea din stânga a camerei, o poziționare cam incomodă, în opinia noastră.

SYD 4000 CO



Contact	www.sysnet.ro
Preț	222,81 € +TVA
Scor	390,2 puncte
Redacție	

Rezoluție	3,14
Zoom optic	3x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	4

PRO

Aspectul acestui aparat tinde să sugereze un aparat profesional. La fel ca celelalte două aparate SYD din acest test, a mai fost pe bancurile noastre de testare. Atunci, dar și acum, a oferit performanțe de nivel peste medie, în special prin calitatea imaginilor.

CONTRA

Prezența zoom-ului optic a provocat o îngroșare exagerată a carcasei aparatului, mai mare decât la alte camere din acest test având aceleași caracteristici optice.

SAMSUNG Digimax V3



Contact	www.deck.ro
Preț	275,2 € +TVA
Scor	402 puncte
Redacție	

Rezoluție	3,2
Zoom optic	3x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	32MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	13

PRO

Un număr generos de moduri predefinite, precum și flexibilitatea în utilizare, recomandă această cameră amatorilor avansați. Butoanele funcționale sunt dispuse destul de inspirat, în partea stângă, lăsând loc suficient controlului direcțional în partea dreaptă, pe panoul din spatele camerei.

CONTRA

Butoanele direcționale s-au dovedit dificil de controlat, mai ales atunci când apăsăm în poziția centrală. Reglajul automat cauzează o ușoară lipsă de claritate.

SONY DSC-P32



Contact	www.flamingo.ro
Preț	204 € +TVA
Scor	407 puncte
Redacție	

Rezoluție	3,2
Zoom optic	0x
Zoom digital	3x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	4

PRO

Imagini întotdeauna clare, secondate de o durată de viață impresionantă a bateriilor. Este salutară oferirea în pachet a bateriilor reîncărcabile și a încărcătorului, optimizate pentru utilizarea cu aparatele din seria Cybershot. Am ezitat mult la acordarea punctajului redacției, datorită tentației de a-i acorda maximum de cinci puncte.

CONTRA

Lipsa zoom-ului optic a cauzat pierderea unor puncte în clasa tehnic. Ușoara tendință de suprasaturare a culorilor ne-a provocat principala reținere.

CANON POWERSHOT A310



Contact	www.tornado.ro
Preț	199 € +TVA
Scor	413,5 puncte
Redacție	

Rezoluție	3,2
Zoom optic	0x
Zoom digital	5,1x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	32MB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	4

PRO

Design elegant, în culori argintiu cu auriu. Imagini de bună calitate, impresionante mai ales prin nuanțele pielii.

CONTRA

Lipsa zoom-ului optic, în ciuda grosimii destul de mari a carcasei, păstrează aceasta cameră de la Canon la o distanță respectabilă de vârful clasamentului tehnic. În ceea ce privește impresia redacției, a pierdut din cauza poziționării incomode a butoanelor funcționale.

RICOH Caplio 300G



Contact	www.flamingo.ro
Preț	499 € +TVA
Scor	422,2 puncte
Redacție	

Rezoluție	3,24
Zoom optic	3x
Zoom digital	3,4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	NU
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	8MB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	5

PRO

Aparatul cu adevărat de vacanță din acest test, cu o robustețe impresionantă, fiind rezistent atât la fotografii subacvatice (până la 1m adâncime), cât și la praful drumurilor de munte. Imaginile au o calitate surprinzător de bună, chiar și cu reglaje complet automate. Este singurul din această categorie care permite atașarea unui bliț suplimentar.

CONTRA

Carcasa este voluminoasă, din cauza stratului de protecție. Butoanele funcționale sunt destul de îngrămădite.

BENQ DC C30



Contact	www.proca.ro
Preț	191 € +TVA
Scor	454 puncte
Redacție	

Rezoluție	3
Zoom optic	3x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	NU

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	14MB
Moduri temperatură alb	6
Moduri predefinite	3

PRO

Dotare tehnică bună, cu numeroase posibilități de ajustare manuală a parametrilor camerei. Recomandabilă amatorilor începători și avansați, deopotrivă.

CONTRA

Zgomotul de culoare s-a dovedit a fi de-a dreptul deranjant în unele fotografii. La folosirea reglajului automat, camera a manifestat o ușoară tendință de supraexpunere. Aceștia au fost printre factorii care i-au adus camerei o impresie mai puțin favorabilă din partea redacției.

SONY DSC-P72



Contact	www.flamingo.ro
Preț	286 € +TVA
Scor	468 puncte
Redacție	👍👍👍👍👍

Rezoluție	3,2
Zoom optic	3x
Zoom digital	3,2x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	4

PRO

O cameră excelentă, prin îmbinarea reușită a ergonomiei în utilizare cu caracteristicile tehnice oferite. Sistemul optic oferă șansa obținerii unor fotografii ireproșabile, chiar de către începătorii care folosesc doar reglajele automate ale camerei. Fiind printre cele mai bune camere pe care le-am testat, merită punctajul maxim din partea redacției MyC.

CONTRA

Avansații vor resimți lipsa posibilității de a folosi prioritatea de diafragmă sau pe cea de expunere.

BENQ DC S30



Contact	www.proca.ro
Preț	237 € +TVA
Scor	484,2 puncte
Redacție	👍👍👍👍👍

Rezoluție	3,34
Zoom optic	3x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	NU

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	14MB
Moduri temperatură alb	6
Moduri predefinite	3

PRO

Un uimitor pachet de funcții suplimentare, cum ar fi cea de MP3 player și radio FM. Husa specială este perfect adaptată utilizării acestor funcții, având chiar o deschizătură pentru conectarea căștilor, precum și un compartiment exterior pentru protejarea acestora. Designul argintiu cu roșu atrage atenția, iar posibilitatea de rotire a ecranului LCD aduce un plus de ergonomie.

CONTRA

Imaginile au un zgomot de culoare, mai ales fotografiile de interior. Am ezitat totuși să-i acordăm punctajul maxim.

CANON POWERSHOT A75



Contact	www.emag.ro
Preț	319 € +TVA
Scor	659 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍 👍

Rezoluție	3,2
Zoom optic	3x
Zoom digital	3,2x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	32MB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	14

PRO

O cameră excelentă pentru amatori avansați care preferă un design compact, fără a face rabat la funcțiile de control manual. Imaginile denotă un sistem optic impecabil, iar numărul impresionant de moduri de lucru predefinite aproape că reușește să te convingă să renunți la reglajul manual. Merită, fără discuții, punctajul maxim din partea redacției!

CONTRA

Cu patru baterii AA în ea, camera devine destul de grea. Controlul zoom-ului necesită acomodare, dacă ești la prima cameră Canon.

Canon S1 IS



Contact	www.tornado.ro PLUS!
Preț	619 € +TVA
Scor	834 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍 👍 PLUS!

Rezoluție	3,2
Zoom optic	10x
Zoom digital	3,2x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	32MB
Moduri temperatură alb	8
Moduri predefinite	13



PRO

Aș fi tentat să o prezint ca fiind o cameră profesională. De altfel, designul este foarte apropiat de cel al seriei profesionale EOS de la Canon. Funcțiile sunt la înălțime, prin diversitatea și calitatea lor, iar între ele zoom-ul este demn de o cameră de paparazzi, mai ales împreună cu funcția de stabilizare digitală a imaginii. Își merită cu prisosință locul de frunte, în cadrul acestei categorii!

CONTRA

Blițul face un zgomot destul de neplăcut la deschidere. Butonul separat pentru înregistrare video este incomod de folosit, mai ales atunci când filmezi ținând camera deasupra capului.

Camere peste 4 Megapixeli

Iată că am ajuns și la testarea camerelor din categoria "grea". Chiar dacă aici am avut doar 9 camere digitale, de la 6 fabricanți, deciziile nu au fost ușor de luat. Am fost tentați chiar, la un moment dat, să plasăm într-o categorie specială camera campioană, MyC#1, care este, recunoaștem deschis, un aparat destinat profesioniștilor, față de celelalte participante, concepute cu gândul la amatorii avansați în domeniul fotografiei.

Observând însă că punctajul, deși clar distanțat, nu a făcut notă discordantă cu diferențele constatate între

celelalte participante (diferențe care adesea s-au cifrat la circa 100 de puncte), am decis să o păstrăm în categoria pentru care, de fapt, a fost trimisă de către distribuitor. La urma urmei, nimic nu a împiedicat prezența unor concurenți pe măsură în acest test. Am considerat că, existând modele echivalente ca performanțe și de la alți producători, disponibile pe piața românească, am oferit distribuitorilor absolut toate premisele care depindeau de noi pentru ca orice model de cameră digitală comercializată în țara noastră, să participe la testul MyCOMPUTER.

Impresia redacției a prilejuit, din nou, aprige dispute, fiind luate în considerare, de această dată, calitatea cât mai bună a imaginii, atât la lumină naturală cât și cu alte surse, folosind, pe lângă modulele predefinite, tehnici clasice de fotografiere, utilizând intensiv reglajele manuale.

În privința acordării premiului pentru aparatul cel "MyRENTABIL", a fost o decizie mult mai ușor de luat decât la categoria precedentă, date fiind diferențele mari de preț dintre "vecinii" de la vârful clasamentului aflați în directă proximitate a camerei care a obținut acest premiu.

SAMSUNG Digimax V430



Contact	www.deck.ro
Preț	253,6 € +TVA
Scor	396 puncte
Redacție	

Rezoluție	4
Zoom optic	0x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	6

PRO

Micuța oglindă convexă din dreapta obiectivului permite încadrarea mai bună în cazul autoportretelor. Un element pozitiv este plasarea discului modurilor în stânga.

CONTRA

În majoritatea fotografiilor, culorile sunt terne, nesaturate. Calitatea imaginilor lasă de dorit, din cauza lipsei clarității și a nejustificatei suprasaturații a culorilor. Menționez din nou veșnic-viu-coloratele meniuri: dacă la categoria camerelor pentru începători am scuzat acest aspect, aici vorbim despre camere pentru avansați.

CyberHome CyberPix 4M



Contact	www.provision.ro
Preț	405 € +TVA
Scor	462,4 puncte
Redacție	

Rezoluție	4,13
Zoom optic	3x
Zoom digital	2,5x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	NU

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	6

PRO

Chiar dacă îmi permit să o consider o intrare timidă în categoria camerelor avansate, am avut plăcuta surpriză să constat un finisaj foarte bun, asociat unui design elegant care îl merită din plin. Acumulatorul inclus în pachet s-a comportat bine, deși, dacă nu cumva greșesc, este singura cameră Mercury cu acumulator proprietar.

CONTRA

Comutatorul modurilor are punctele de blocaj slab definite. Ar fi dezirabilă și prezența mai multor reglaje manuale.

CANON IXUS 430



Contact	www.tornado.ro
Preț	429 € +TVA
Scor	560 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍

Rezoluție	4
Zoom optic	3x
Zoom digital	3,6x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	NU

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	32MB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	7

PRO

Dimensiunile reduse, caracteristice seriei IXUS, secondate de un sistem optic incredibil de precis, la un asemenea aparat de buzunar. Imaginile sunt cel puțin dificil de criticat.

CONTRA

Designul compact cauzează implicit lipsa mai multor moduri predefinite. Dispunerea butoanelor funcționale sub ecranul LCD determină o anumită incomoditate în utilizare, astfel încât nu consider că merită chiar punctajul maxim la opinia redacției. Dar era pe aproape!

SANYO AZ3



Contact	www.flamingo.ro
Preț	430 € +TVA
Scor	576 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍

Rezoluție	4
Zoom optic	3x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	NU

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	16MB
Moduri temperatură alb	5
Moduri predefinite	6

PRO

Impresia pe care mi-a creat-o această cameră este cea de... Precizie! Mai ales când vorbim despre claritatea imaginii. Un alt avantaj este posibilitatea interpolării imaginilor până la 8Mpixeli (dacă vrei să-ți impresionezi prietenii, mai ales...).

CONTRA

Forma este compactă, însă lasă de dorit la partea de ergonomie. Sincer, nu mă așteptam să văd în clasamentul întocmit pe baza scorului tehnic o cameră Sanyo între două Ixus-uri. Nu m-a convins că merită, dar e totuși scorul ei.

Canon IXUS 500



Contact	www.tornado.ro
Preț	499 € +TVA
Scor	582,5 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍

Rezoluție	5
Zoom optic	3x
Zoom digital	4,1x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	NU

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	32MB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	6

PRO

Mică, foarte inteligentă și cu un finisaj de-a dreptul special, o consider o combinație reușită între aspectul "fashion" și tehnica de vârf. Calitatea imaginii este indiscutabilă. Inelele aurii ale obiectivului sugerează o mică doză de excentricism. La prețul ei, îi putem permite :) Cu toate acestea, merită punctajul maxim la impresia redacției.

CONTRA

A pierdut câteva poziții în clasamentul tehnic din cauza posibilităților reduse de reglaj manual.

BENQ DC C50



Contact	www.proca.ro
Preț	395 € +TVA
Scor	608,2 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍 👍

Rezoluție	5,04
Zoom optic	3x
Zoom digital	3x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	NU

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	32MB
Moduri temperatură alb	6
Moduri predefinite	3

PRO

Evoluția celui mai complex model de la BenQ m-a surprins pozitiv. Designul izbitor de clasic sugerează un aparat ușor manevrabil, care nu îți ocupă loc mult în bagaje. Prioritatea expunerii și cea a diafragmei sunt de natură a satisface doleanțele utilizatorilor avansați.

CONTRA

Sistemul optic mai "dă rateuri", se pare, provocând uneori în imaginile capturate (mai ales în cazul unei profunzimi de câmp reduse) un zgomot de culoare greu scuzabil la acest nivel de performanță.

SAMSUNG Digimax V5



PRO

Sistemul optic Schneider se comportă foarte bine în privința clarității imaginilor. Pachet solid de moduri predefinite, secondate de un aspect robust. Culoarele sunt redade realist, chiar în condiții de iluminare slabă sau în interior, la lumina blițului. Butoanele funcționale sunt dispuse aproape de marginea camerei, fiind ușor accesibile cu mâna stângă.

CONTRA

Utilizarea blițului are tendința de a supraexpune imaginile, fapt ce poate fi compensat doar prin reglaj manual. Meniul colorat dă o notă de neseriozitate, din păcate.

Contact	www.deck.ro
Preț	323 € +TVA
Scor	622 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍 👍

Rezoluție	5
Zoom optic	3x
Zoom digital	4x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	32MB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	6

CANON POWERSHOT A80



Contact	www.tornado.ro
Preț	419 € +TVA
Scor	700 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍

Rezoluție	4
Zoom optic	3x
Zoom digital	3,6x
Acumulatori în pachet	NU
Baterii AAA sau AA	DA

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	32MB
Moduri temperatură alb	6
Moduri predefinite	14

PRO

Regina neîncoronată a Balului, a pierdut locul de frunte doar în fața unui profesionist veritabil. A80 oferă moduri predefinite într-o abundență nemaîntâlnită (14 moduri comutabile manual). Imaginile au calitatea superioară pe care o așteaptă orice fotograf de la o cameră care descinde direct din seria PowerShot, deja consacrată.

CONTRA

Posibilitatea rotirii și/sau basculării panoului LCD au provocat reducerea dimensiunii ecranului. Utilizarea butoanelor funcționale mutate sub LCD este incomodă.

SONY DSC-F828



Contact	www.flamingo.ro
Preț	1123 € +TVA
Scor	865 puncte
Redacție	👍 👍 👍 👍 👍 PLUS!

Rezoluție	8
Zoom optic	7x
Zoom digital	5x
Acumulatori în pachet	DA
Baterii AAA sau AA	NU

Comentarii sunet	DA
Extensie card	DA
Memorie inclusă în preț	OMB
Moduri temperatură alb	7
Moduri predefinite	9

PRO

În primul rând, forma aparatului este admirabilă. Deși este un dispozitiv destul de greu, am ținut camera în mâini timp de peste o oră și nu am simțit nici cea mai mică oboseală. Reglajul manual al generosului zoom îți permite să modifice rapid deschiderea cadrului. Controlul direcțional în meniuri se face cu ajutorul unui joystick având o precizie tipic japoneză, precum și cu ajutorul unui comutator discoidal, aproape omniprezent în produsele Sony. Pentru un plus de robustețe, nu se rotește doar panoul LCD, ci tot corpul aparatului, facilitate care îmbunătățește considerabil ergonomia. Bateria proprietară a rezistat la peste 250 de fotografii cu bliț, făcute într-un interval relativ scurt de timp, circa 2 ore.

CONTRA

Cu siguranță, mulți clienți ai acestor camere ar găsi foarte interesantă posibilitatea de a schimba obiectivul. Producătorii nu au inclus nici un card de memorie în pachet. S-a presupus, probabil, că la banii dați pe o cameră digitală profesională, ai fi jignit să primești un card de... să zicem, 16 MB, pe care nu ar încăpea nici măcar o singură fotografie în format RAW de 8 Mpixeli. Edițiile precedente ofereau un asemenea card (ex. F717).

CATEGORIA	SUB 3 MEGAPIXELI MyRentabil								
Marca, modelul	Mustek GSmart LCD 3	Sweex 2.1	SYD 3900 C	Yakumo Megalimage IV	AZTEC DC 2071	SAMSUNG Digimax 202	BENQ DC 3410	ORITE VC 3210	BENQ DC 3400
Punctajul redacției MyC	4	3	5	3	3	1	4	2	5
Scorul tehnic	139	217	235,6	237	261	266	298	301	306
Adresă de contact (www.)	romsoft.ro	sistec.ro	sys-net.ro	bene.ro	flamingo.ro	deck.ro	darer.ro	sys-net.ro	darer.ro
Preț (€ +TVA)	78,5	79,16	139,96	89	99	102,5	127,5	176,36	94,5
Rezoluție nativă a senzorului	2,1	1,3	1,92	2,1	2,1	2	2	2,1	2
Zoom optic	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Zoom digital	0	4	4	4	2	2	4	4	4
Acumul.+încărcător în pachet	NU	NU	NU	NU	NU	NU	DA	NU	DA
Posib. baterii AAA sau AA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	NU	DA	NU
Comentarii (Voice memo)	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	DA	NU
Extensie card	NU	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Memorie inclusă în preț	16	8	8	8	8	6	16	8	8
Moduri temperatură alb	1	1	1	1	5	7	1	4	4
Moduri de lucru predefinite	2	4	4	4	4	3	4	6	4
Modificare sensibilitate ISO	1	1	2	1	1	1	1	1	4
LCD orientabil orizontală	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU
LCD orientabil verticală	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU

CATEGORIA	ÎNTRU 3 ȘI 4 MEGAPIXELI MyRentabil								
Marca, modelul	SAMSUNG Digimax V370	AZTEC DC 3306	SYD 4000 CO	SAMSUNG Digimax V3	SONY DSC-P32	Canon Powershot A310	RICOH Caplio 300G	BENQ DC C30	SONY DSC-P72
Punctajul redacției MyC	2	4	4	3	4	3	5	3	5
Scorul tehnic	380	389	390,2	402	407	413,5	422,2	454	468
Adresă de contact (www.)	deck.ro	flamingo.ro	sys-net.ro	deck.ro	flamingo.ro	tornado.ro	flamingo.ro	proca.ro	flamingo.ro
Preț (€ +TVA)	209,5	185	222,81	275,2	204	199	499	191	286
Rezoluție nativă a senzorului	3,2	3,1	3,14	3,2	3,2	3,2	3,24	3	3,2
Zoom optic	0	3	3	3	0	0	3	3	3
Zoom digital	4	4	4	4	3	5,1	3,4	4	3,2
Acumul.+încărcător în pachet	NU	NU	NU	NU	DA	NU	NU	DA	DA
Posib. baterii AAA sau AA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	NU	DA
Comentarii (Voice memo)	DA	NU	DA	DA	DA	DA	NU	DA	DA
Extensie card	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Memorie inclusă în preț	16	16	16	32	16	32	8	14	16
Moduri temperatură alb	7	6	5	5	5	7	7	6	5
Moduri de lucru predefinite	6	5	4	13	4	4	5	3	4
Modificare sensibilitate ISO	1	1	1	4	4	5	4	4	4
LCD orientabil orizontală	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU
LCD orientabil verticală	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU

MyC #1			ÎNTE 3 ȘI 4 MEGAPIXELI									
	AZTEC DC 2302	OLYMPUS Camedia C-220	Fuji FinePix A205 S	Genius G-Shot P313	ORITE VC 3300	BENQ DC 2410	Mercury CyberPix E-560M	SYD DSC-5000 C	Sweex 5.0	Mercury CyberPix E-550V	Sweex 6.0	SANYO Xacti S1
	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4
	328	329	336	237	310	320	320	320	320	346	365	375,9
	flamingo.ro	flamingo.ro	flamingo.ro	romsoft.ro	sys-net.ro	darer.ro	provision.ro	sys-net.ro	sistec.ro	provision.ro	sistec.ro	flamingo.ro
	143	205	215	129	187,2	124	194	151,15	126,71	188	237,65	244
	2	1,95	2	3,3	3,3	3,3	3,3	3,3	3,3	3	3,3	3,33
	3	3	3	0	0	0	0	0	0	0	2	3
	2	2,5	2	4	3	4	4	4	4	4	2	4
	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	DA	NU
	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	NU	DA
	NU	DA	NU	NU	NU	NU	DA	DA	NU	DA	NU	NU
	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
	8	8	16	8	16	16	16	16	16	16	16	16
	5	5	7	1	5	5	5	5	5	4	1	5
	5	4	3	3	4	4	4	4	4	7	4	3
	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2
	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU
	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU

MyC #1				PESTE 4 MEGAPIXELI					MyRentabil			MyC #1
	BENQ DC S30	Canon Powershot A75	Canon S1 IS	SAMSUNG Digimax V430	CyberHome CyberPix 4M	Canon IXUS 430	SANYO AZ3	Canon IXUS 500	BENQ DC C50	SAMSUNG Digimax V5	Canon Powershot A80	SONY DSC-F828
	4	5	5+	2	4	4	3	5	4	5	5	5+
	484,2	659	834	396	462,4	560	576	582,5	608,2	622	700	865
ro	proca.ro	emag.ro	tornado.ro	deck.ro	provision.ro	tornado.ro	flamingo.ro	tornado.ro	proca.ro	deck.ro	tornado.ro	flamingo.ro
6	237	319	619	253,6	405	429	430	499	395	323	419	1123
	3,34	3,2	3,2	4	4,13	4	4	5	5,04	5	4	8
	3	3	10	0	3	3	3	3	3	3	3	7
	4	3,2	3,2	4	2,5	3,6	4	4,1	3	4	3,6	5
	DA	NU	NU	NU	DA	DA	DA	DA	DA	NU	NU	DA
	NU	DA	DA	DA	NU	NU	NU	NU	NU	DA	DA	NU
	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
	14	32	32	16	16	32	16	32	32	32	32	0
	6	7	8	7	1	7	5	7	6	7	6	7
	3	13	13	6	6	7	6	6	3	6	14	9
	4	5	5	1	4	5	3	5	4	5	5	6
	DA	NU	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA
	NU	NU	DA	NU	NU	NU	NU	NU	NU	NU	DA	NU

ALEGEREA

Cele mai performante camere din test

Camerele au fost testate prin fotografierea unei imagini de control (pe care, de altfel, o puteți găsi și pe CD-ul din această lună, în arhiva de fotografii realizate cu camerele din test, de la secțiunea "Specials"). Fotografiile au fost făcute la lumină naturală, încercând să păstrăm aceleași condiții de iluminare pe toată durata testului (aproape o săptămână), folosind zilnic intervalul dintre orele 13-14, pentru mai multă acuratețe. Fotografiile publicate pe CD au fost realizate în interior, în condiții de iluminare naturală, cu sau fără bliț, după caz.

Astfel, la categoria Camere sub 3 Mpixeli, Fuji FinePix A205 S a condus, deși nu tocmai detașat față de următorul concurent de la Olympus - Camedia C220. A fost realmente un paradox: bătălia între doi titani ai industriei fotografice, purtată la categoria ușoară :-)

Cea mai bună cameră între 3-4 Mpixeli a fost, fără discuții, Canon S1 IS. Cu un scor tehnic apropiat de câștigătoarea de la categoria superioară, s-a detașat evident de restul participanților de la această categorie. De menționat totuși performanțele următoarei clasate, tot din "echipa" Canon - PowerShot A75, care ne-a făcut o impresie excelentă, încât merită să o pomenim aici ca fiind un important nominalizat, cu rezultate situate la vârf în testul tehnic, dar și în clasamentul redacției.

Dintre camerele peste 4Mpixeli, Sony F828 s-a detașat, de asemenea, evident. Așa cum am menționat pe parcursul testului, Canon Powershot A80 a fost marea perdantă la această categorie. Regretăm, dar... "the winner takes it all". Deci, sincere felicitări pentru F828, care ne-a încântat realmente prin design, precizie și calitatea indiscutabilă a imaginilor obținute!

PREMIAT DE REVISTA
MyCOMPUTER
MyC #1



PREMIAT DE REVISTA
MyCOMPUTER
MyC #1

PREMIAT DE REVISTA
MyCOMPUTER
MyC #1



EDITORULUI

Cele My Rentabile camere din test



La acordarea acestui premiu câte unei camere din fiecare categorie, am avut în vedere un nivel al performanței peste medie, coroborat cu un preț mai mic decât al camerelor învecinate. Singura excepție de la această regulă a fost reprezentată de câștigătoarea premiului "My Rentabil" de la categoria Camere între 3-4 Mpixeli, respectiv DSC P72 de la Sony, care s-a aflat între doi concurenți proveniți de la BenQ, având prețuri mai mici. În această situație, a primit impresia redacției, prin compararea calității imaginilor obținute, a rezistenței bateriilor (prin măsurarea timpului de încărcare al blițului, după 5 fotografii consecutive cu bliț la intensitate maximă). Am luat în considerare și ergonomia meniului, precum și aspecte legate de numărul de apăsări pe butoanele funcționale, necesar - de exemplu - pentru a șterge o imagine din memoria camerei.

La categoria ușoară, decizia de acordare a premiului pentru aparatul cel "My Rentabil" a fost evidentă, pe baza prețului deosebit de convenabil al modelului DC 3400 de la BenQ, care s-a comportat mulțumitor în teste.

Categoria grea din acest test a fost - de asemenea - o decizie ușor de luat, având în vedere calitățile oferite de Samsung V5 la un preț dificil de concurat pentru camerele învecinate din clasamentul întocmit pe baza scorului tehnic.



Criteriile de notare provoacă întotdeauna controverse. Iată, ca exemple, trei dintre cele mai dezbătute criterii pe care le-am luat în considerare în testul nostru:

ZOOM DIGITAL: Am decis să acordăm un punctaj și pentru zoom-ul digital, deoarece te ajută să încadrezi de la bun început subiectul, fără a mai fi necesară decuparea ulterioară, economisind astfel spațiul liber din memoria camerei.

VOICE MEMO: Posibilitatea de a înregistra comentarii pentru fiecare fotografie te ajută să păstrezi atmosfera momentului. Amintește-ți de câte ori te-ai gândit, la un chef, să dai un nume "trăznet" unei fotografii inedite, iar a doua zi (după ce te-ai trezit ;-)) ai uitat ilustra idee...

REGLAJE MANUALE: Nu am insistat foarte mult cu punctarea posibilităților de reglaj manual, deoarece ne-am referit aproape exclusiv la camere digitale pentru amatori, presupunând că în majoritatea cazurilor, camerele vor fi utilizate cu funcții automate sau cu reglaje predefinite.

My Studio: Construiește singur un STUDIO DE MACROFOTOGRAFIE



... cu doar **200.000 lei!**

Pentru a rezolva mai ieftin și chiar mai rapid problema realizării macrofotografiilor, vă propun să construim împreună un studio artizanal, la un preț de doar 200.000 de lei (sau chiar mai puțin, pentru că s-ar putea să aveți chiar acasă prin debara multe dintre materialele necesare). Dacă vreți să obțineți un control optim al iluminării, puteți adăuga pe lista de cumpărături și un întrerupător cu variator de tensiune, care însă va încărca "nota" cu încă vreo 250.000 de lei. Eu zic că merită, dar... la urma urmei, e o chestiune de buget. În afară de produsele menționate în tabel, vei mai avea nevoie de o cutie de carton și de o coală mare de hârtie albă. Ambele pot fi obținute de la un magazin alimentar (mai ales dacă vânzătoarea e în toane bune ;-).

Unelte necesare: un patent și un cuțit (sau cutter), deși dacă mă gândesc bine, poți rezolva totul cu mâna liberă.

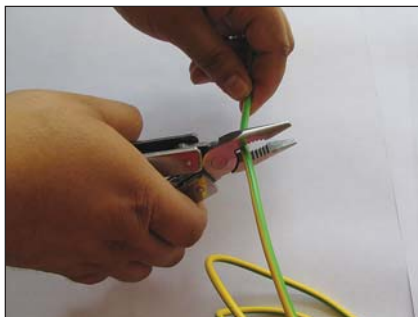
Fotografierea obiectelor de mici dimensiuni impune condiții speciale de iluminare, deoarece modul Macro - pe care îl oferă deja marea majoritate a camerelor digitale - nu permite folosirea blițului. Chiar dacă meniul camerei îți oferă posibilitatea de a folosi blițul, fotografiile au mici șanse de a "ieși" bine, întrucât supraexpunerea zonelor luminate de bliț de la mică distanță va face ca subiectul fotografiei să apară cu pete "arse", zone în care detaliile nu vor mai fi vizibile din cauza iluminării excesive.

Verdictul specialiștilor: pentru macrofotografie, subiectul trebuie să fie iluminat uniform, din mai multe surse - în speță proiectoare de studio. Asemenea proiectoare pot fi găsite doar în magazinele de specialitate și au prețuri începând de la

câteva zeci de euro, ajungând până la sute de euro, în funcție de marcă și de facilitățile oferite.

Fără a mai întinde coarda, propun să trecem la treabă:

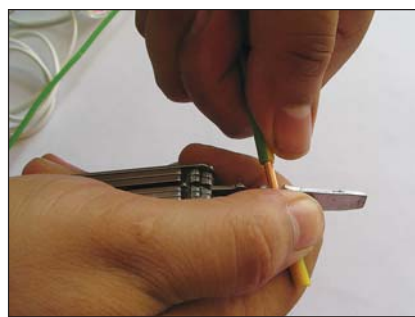
Produs	Cantitate	Preț unitar	Preț total
Sârmă izolată	2 m	11.000	22.000
Cablu bifilar	3 m	14.000	42.000
Ștecher pt. priză 220V	1 buc.	15.000	15.000
Spoturi (lămpi) halogen 50W	3 buc.	30.000	90.000
Sociuri pt. lămpi halogen	3 buc.	7.000	21.000
Bandă izolatoare	1 rolă	8.000	8.000
TOTAL:			198.000
Opțional:	Întrerupător cu variator de tensiune (1 buc.)		245.000



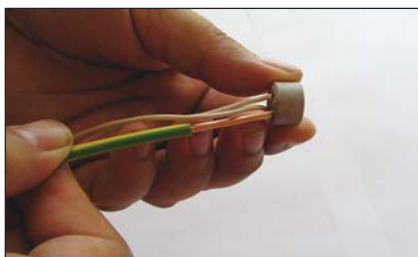
Taie 3 bucăți de sârmă groasă izolată, cu lungimea de 50 cm fiecare. Acestea vor fi suportii proiectoarelor, deci sârma trebuie să fie maleabilă, cu miez de cupru sau aluminiu.



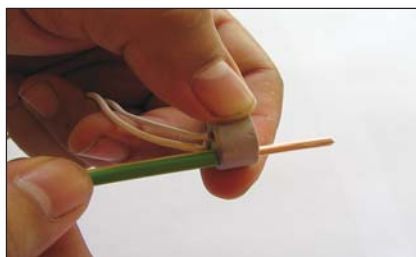
Dezizolează fiecare dintre cele 3 bucăți de sârmă la câte unul dintre capete, pe o lungime de 1,5-2 cm. Taie cu grijă izolația de jur-împrejur, pentru a nu secționa și miezul metalic.



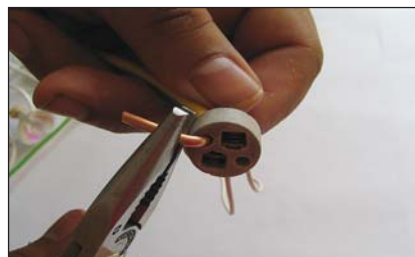
Diametrul miezului trebuie să fie puțin mai mic decât găurile laterale din soclul pentru lampa cu halogen. Secțiunea izolației rămase pe sârmă este bine să fie cât mai uniformă.



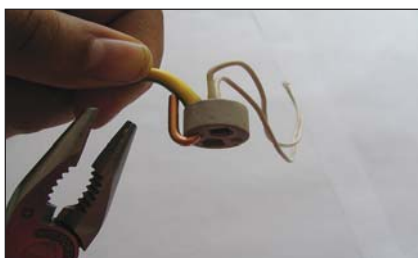
Urmează să introduci capătul dezizolat într-unul dintre orificiile laterale ale soclului pentru lampa cu halogen. Firele pentru alimentarea lămpii trebuie să fie bine izolate.



Împinge cu grijă soclul pe sârmă, până la izolație. Izolația de plastic a sârmei trebuie să fie suficient de groasă pentru a opri alunecarea soclului mai jos (eventual, poți folosi un manșon din bandă izolatoare).



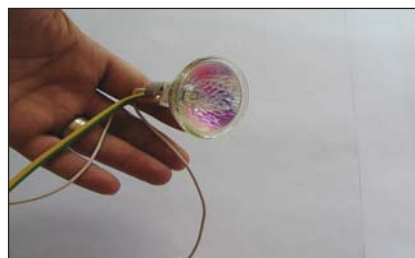
Folosind un patent, îndoaie capătul dezizolat al sârmei pentru a fixa cât mai bine soclul. Trebuie să procedezi cu multă grijă, deoarece materialul ceramic este ușor casant.



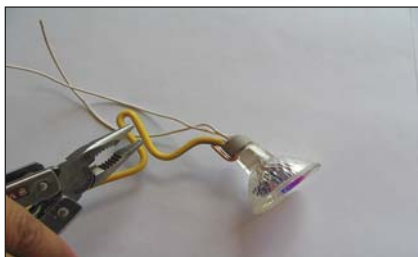
Capătul sârmei va fi îndoit complet, formând o buclă strânsă, astfel încât soclul să rămână cât mai fix. Dacă totuși ai "reușit" să fisurezi soclul, e bine să folosești un alt soclu pentru a evita apariția unui scurtcircuit.



Acum vei introduce lampa cu halogen în soclul ceramic, cu multă atenție. **IMPORTANT:** sub nici o formă nu trebuie să atingi bulbul lămpii cu degetele! Secrețiile pielii pot provoca arderea lămpii, în momentul alimentării instalației.



Proiectorul cu halogen este gata de utilizare. Nu te lăsa pradă tentației de a introduce în priză capetele sârmelor pentru a verifica lampa, deoarece pericolul de electrocutare este iminent. Toate la timpul lor!



Pentru manevrarea mai ușoară a proiectoarelor, îți recomand să îndoi suportul acestuia, la o distanță de 3-4 cm de soclul lămpii, sub forma unei bucle strânse, după cum poți observa în imagine.



Vei proceda similar, pentru a monta și celelalte două proiectoare. Firele de alimentare ale fiecărei lămpi vor fi legate la câte un segment de cablu bifilar de lungime suficientă pentru a înconjura pe jumătate cutia (cca. 50 cm).



Acum vei pregăti incinta viitorului studio, folosind o cutie de carton (pe care nu am mai trecut-o pe lista de cheltuieli, pentru că vânzătoarea de la ABC-ul din colț se va bucura să scape de ea).



Cu un cuțit sau un cutter, taie muchiile laterale ale uneia dintre fețele cutiei, pentru a obține deschiderea studioului. Atenție la eventualele copci metalice, care pot provoca zgârieturi nedorite.



MARE ATENȚIE! Tăierea muchiilor nu se face complet, trebuie să lași în partea de jos muchiile intacte pe o lungime egală cu "aripa" de sus care servea inițial la închiderea cutiei.



Pentru ca fața cutiei să poată fi ușor îndoită, îți recomand să trasezi o linie pentru îndoire pe partea interioară, cu dosul lamei cuțitului, între capetele celor două tăieturi laterale.



Îndoaie acum fața cutiei spre interior, în unghi drept, până când aripa superioară se sprijină pe fundul cutiei. Pentru o fixare optimă, poți folosi bandă adezivă sau chiar bandă izolatoare.



Tocmai am obținut suportul pe care vor fi plasate subiectele viitoarelor tale macrofotografii. În partea din spate va rămâne un spațiu liber, în care pot fi plasate, de exemplu, coli colorate sau texturi pentru fundal.



Cutia de carton va fi "căptușită" cu hârtie albă, mată. Sper că i-ai lăsat vânzătoarei din colț suficient ciubuc, pentru că va trebui să apelezi din nou la dânsa pentru una sau două coli de hârtie albă de împachetat.



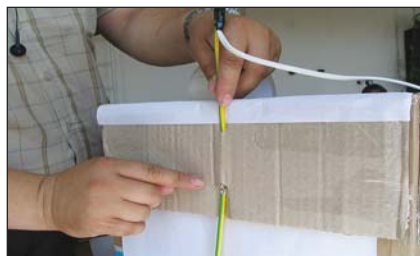
A venit momentul instalării proiectoarelor. Pune suportul între fața laterală a cutiei și aripa laterală a acesteia, fixând suportul cu bandă adezivă pe fața laterală a cutiei.



Lipește, tot cu ajutorul benzii adezive, aripa cutiei peste suportul proiectoarelor, astfel încât acesta să fie bine fixat în partea din față. Procedează asemănător și cu proiectorul din cealaltă parte.



Suportul proiectorului din spate al studioului poate fi trecut prin două orificii practicate în aripa superioară a peretelui din spatele cutiei. Dacă este cazul, cele două găuri pot fi consolidate cu bandă adezivă.



Suportul proiectorului poate culisa în sus și în jos prin cele două orificii, ceea ce va permite o mai bună ajustare a luminii de fundal în timpul fotografierii obiectelor de diferite dimensiuni.



Montajul micului tău studio se apropie de final. Pentru a orienta proiectoarele, în vederea obținerii unei iluminări corespunzătoare, va fi suficient să îndoi sârmele-suport.



Cablurile de alimentare ale celor trei proiectoare vor fi legate împreună la cablul de curent, pe care presupun că ați reușit, deja, să montați ștecherul de priză, fără alte indicații prețioase.



După înădăirea celor trei cabluri de alimentare, este foarte important să izolezi cu atenție legătura. Deși discutăm despre o improvizație aici, e totuși recomandabil să ținem cont de respectarea normelor PSI...



Este recomandabil să fixezi cablurile de alimentare, cu bandă izolatoare, pe suportul proiectoarelor, pentru a preveni smulgerea accidentală a acestora în timpul unui eventual frenetism fotografic :)



Dacă ai scos din buzunar cel peste două sute de mii pentru un întrerupător cu variator de tensiune, acum e momentul să îl montați pe cablul principal de alimentare. Ajută mult la obținerea unor efecte "de studio".



Plug-and-play! Dacă totul este în regulă, înseamnă că proiectoarele s-au aprins, în momentul în care ai introdus, triumfal, ștecherul în priză. Poți chiar să te joci puțin cu variatorul de tensiune (dacă îl ai, desigur).



Și încă nu e gata: urmează să pui o coală albă sau colorată de hârtie, fără îndoituri, care să acopere pe interiorul celor trei "pereți" ai studioului. E preferabil ca în partea din spate să lași hârtia rotunjită, fără colțuri.



În sfârșit, construcția studioului s-a încheiat cu succes! După ce ai tăiat panglica inaugurală, poți face prima probă de studio. Eu am folosit chiar unealta multifuncțională care m-a ajutat la marea citorie.



Mare atenție la reglarea temperaturii de alb! În studioul nostru, iluminarea este cu incandescență (tungsten), deci va trebui să ajustezi temperatura de alb a camerei digitale în consecință.



Cele trei lămpi cu halogen produc destul de multă căldură. Deci e bine să le stingi atunci când faci o pauză. Sau, de fapt stai așa... nu dorește nimeni un sandvici cald??? :-D

În final, sper că acest articol ți-a fost de folos în transformarea unui colț de pe masa ta de lucru într-un veritabil studio fotografic.

Aștept observațiile sau chiar sugestiile tale pentru viitoare articole de acest gen. ■

Mircea Buzlea
mircea@myc.ro

Macromedia Dreamweaver MX 2004 Update 7.0.1

Partea a III-a

În părțile precedente ale acestei prezentări m-am concentrat în special pe crearea de layout-uri cu ajutorul tabelelor, sau am combinat tabelele cu CSS. Am ajuns acum la momentul în care vei vedea că poți să creezi layout-uri folosindu-te doar de foile de stil în cascadă. Îți voi prezenta în continuare un tutorial pas cu pas de realizare a unui asemenea layout.

Pentru început, aș vrea să fac o precizare legată de eticheta <div>, de care mă voi folosi în următorul exemplu. Această etichetă definește o secțiune/diviziune în cadrul unui document, și este folosită pentru a grupa elementele unei pagini în blocuri care vor fi formate de stiluri.

Voi crea o pagină nouă și pentru aceasta va trebui mai întâi să definesc un sit nou ([Site] - [Manage Sites...] - [New...] - "Site" - îl denumesc "sit3"). După aceasta, în pagina index.htm, o pagină goală, voi introduce o etichetă <div>. Cel mai simplu mod de a realiza acest lucru

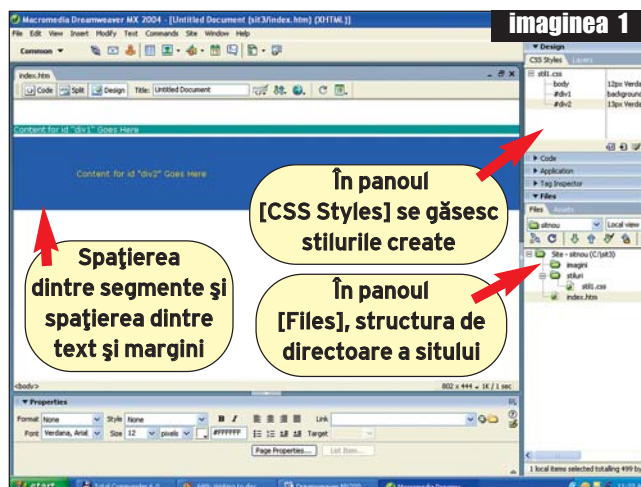
în DMX 2004 este folosind meniul [Insert] - [Layout Objects] - [Div Tag]. În caseta care apare voi da un nume etichetei la secțiunea ID "div1". Din același meniu mai introduc o etichetă <div>, "div2", dar la categoria de inserare aleg opțiunea "After tag", ceea ce înseamnă că aceasta va fi așezată după prima. Poți să-ți dai seama că ai introdus o etichetă <div>, fiindcă în momentul în care treci cu mouse-ul deasupra textului va apare un chenar roșu.

Urmează acum să creez un stil nou de la panoul [CSS Styles] prin care urmează să formatez eticheta <body>

(selector: body; selector type: advanced). Salvez stilul ca și "stil1.css" în directorul [stiluri] (creat special în cadrul directorului principal pentru a depozita stilurile). Am ales clasa de fonturi "Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif", culoarea albă "#FFFFFF" și mărimea fontului egală cu 12 pixeli. Deoarece nu doresc să am margini, de la categoria [Box], la "Padding" și "Margin" am să trec valoarea "0".

După ce ai creat acest stil vei observa că textul din pagină a dispărut, ceea ce e normal, din moment ce culoarea textului coincide cu cea a fundalului.

Acum am să creez un nou stil pe care-l



În partea din stânga se observă modul în care am formatat cele două etichete <div>.

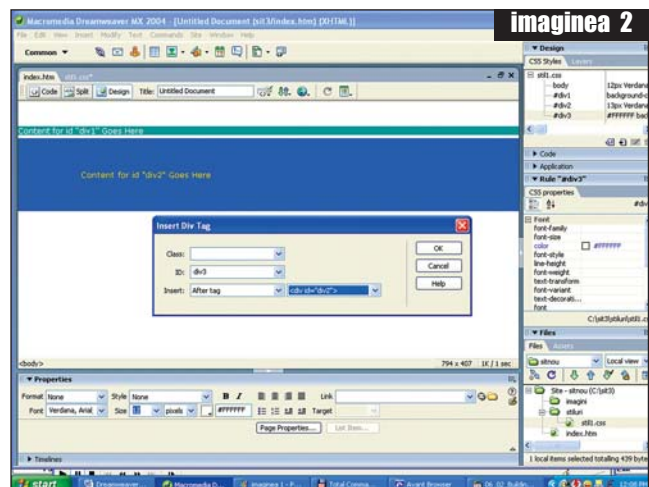
voi aplica secțiunii "div1" (selector: #div1). Fiindcă vreau ca să am un fundal de culoare verzuie, am să aleg categoria [Background] și voi alege pentru aceasta culoarea "#339999". La [Box] setez lățimea dându-i o valoare de 100% (width: 100%). Pentru a putea da valori diferite la categoria "Margin", va trebui să debifez opțiunea "Same for all". Procedez în acest fel și la "Top" aleg o valoare de 40 de pixeli, iar la "Bottom", 5 pixeli. Salvez stilul și poți observa că textul apare acum pe acel fundal verzui.

Creez un nou stil pentru secțiunea "div2" (selector: #div2). Pentru acest stil setez fonturi de culoare galbenă "#FFFF00" și mărimea de 13 pixeli, iar culoarea de fundal "#3399CC". La categoria [Box] - "Padding" voi stabili distanța dintre text și margini: 50, 50, 50, 100, iar la "Margin" - "Bottom", valoarea de 5 pixeli. Dacă totul a

mers "ca la carte", vei obține o pagină precum cea din imaginea 1.

Se pare că și cei care dau sfaturi mai uită. Am insistat data trecută pe faptul că e esențial să stabilești un plan al sitului înainte de a începe crearea propriu-zisă a acestuia. Cu toate că am avut un asemenea plan, mi-a venit o idee pe parcurs și pot să o aplic fără cel mai mic impediment. M-am uitat mai atent la structura paginii și mi-am dat seama că ar fi potrivită inserarea unei noi etichete <div>. Dacă "div1" reprezintă antetul, iar "div2" conținutul, "div3" va reprezenta subsolul paginii.

Am să-ți prezint o tehnică interesantă, creând prima dată stilul și abia apoi am să introduc tag-ul <div>. Pentru noul stil, "div3" (selector: #div3) aleg font de culoare albă "#FFFFFF", mărimea 12 pixeli, culoarea fundalului "#339999", iar de la categoria [Block], alinez textul pe centru



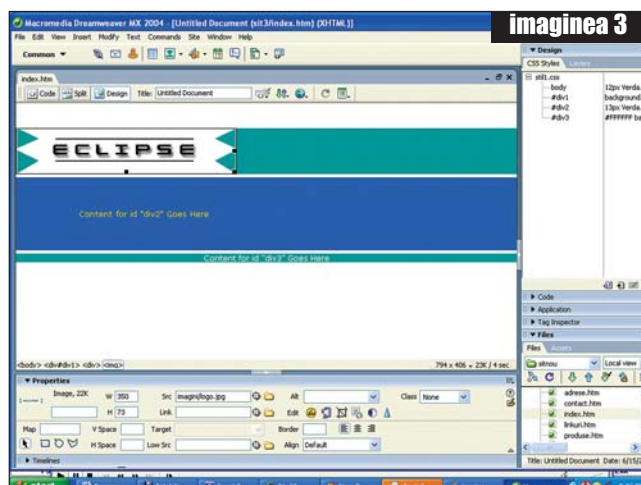
Am ales să inserez eticheta "div3" după tag-ul "div2"

("Text align", opțiunea "center") și dau un clic pe butonul OK.

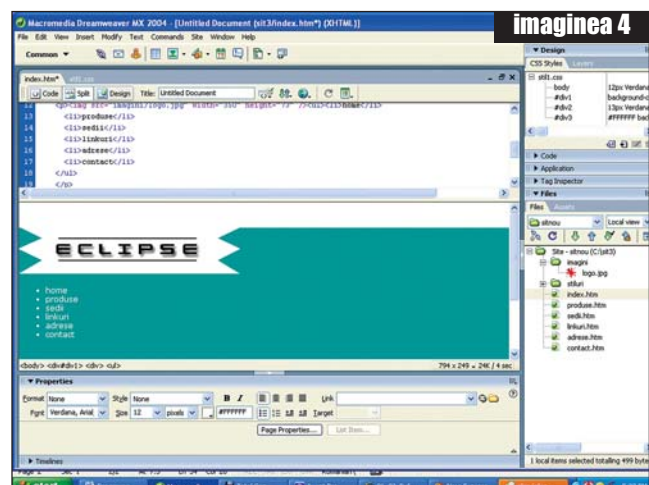
Nu vei observa nici o modificare în pagină, ci doar apariția noului stil în panoul [CSS Styles]. Cred că ți-ai dat seama de ce nu a intervenit nici o modificare: am creat stilul, dar nu am introdus și selectat segmentul căruia dorim să-l aplicăm.

Pentru aceasta accesez din nou meniul [Insert] - [Layout Objects] - [Div Tag]. Va apare acum caseta de inserare. Dacă vei da un clic pe săgeata din dreptul opțiunii "ID", vei observa că acolo apare deja stilul creat anterior. Acest lucru se întâmplă deoarece Dreamweaver va pune în această listă toate stilurile create și neutilizate. În imaginea 2 poți să observi unde am ales să plasez acest tag.

Dacă am spus că am merg pe ideea de a crea o pagină care cuprinde un antet, cuprins și subsol, atunci, de obicei este indi-



Folosesc metoda drag&drop pentru a introduce imaginea în prima secțiune.



Programul te ajută foarte mult atunci când vine vorba de a introduce manual o secvență de cod

cat ca antetul să cuprindă un logo, fie acesta al firmei pentru care este făcut situl, fie un text sau o imagine sugestivă. Dacă ai primit deja logo-ul este foarte bine, dacă nu, atunci va trebui să-l faci tu singur utilizând un program de genul Fireworks sau Photoshop. Pentru ca logo-ul meu să fie în armonie cu pagina, l-am creat (în Photoshop) și l-am salvat în directorul imaginii ca și `logo.jpg`, de unde cu ajutorul metodei drag&drop l-am inserat în prima secțiune, după cum poți să observi în imaginea 3.

Lângă acest logo voi "plasa" acum un meniu pe care-l voi crea pe scheletul unei liste neordonate (`<ul>`). Cel mai simplu mod de a introduce o astfel de listă este din caseta cu proprietăți, dar pentru a evita anumite surprize este mai bine să introduci liniile de cod manual. Mie personal îmi place foarte mult să lucrez cu imaginea împărțită între modul "cod" și modul "designer", în acest fel pot să controlez cu mai multă acuratețe formatarea paginii.

Un lucru de-a dreptul excepțional la Dreamweaver este faptul că te ajută să introduci codul mult mai ușor, scutindu-te astfel de eventualele greșeli de tastare, care vor apare cu siguranță atunci când te grăbești (imaginea 4). Așadar, după imagine, care în cod este reprezentată de linia ``, vei introduce secvența `<ul><li>home</li></ul>`, "home" fiind în acest caz primul element al listei. Pe măsură ce operezi modificări în cod, lucrurile se schimbă și în modul "design". Restul elementelor listei pot fi introduse simplu în modul "design" (imaginea 5).

Am creat pagini simple .htm corespunzătoare fiecărui element al listei pentru a

putea crea legăturile necesare (`adrese.htm`, `linkuri.htm`, `contact.htm` etc.). Dacă îți mai amintești, cea mai comodă modalitate de a crea linkuri este operațiunea "Point to file" (selectezi textul și în caseta cu proprietăți, de la iconul care seamănă cu o țință îți butonul stâng al mausului apăsat și indică pagina care vrei să fie reprezentată de acel link).

Am pornit cu ideea de a crea un layout bazat strict pe CSS și tot cu această idee merg în continuare. Am să formatez acum cu un stil nou lista creată.

Stilul "#lista" de tip "Advanced" îl voi defini ca "`still.css`". Pentru acest stil am să stabilesc următoarele valori: la categoria "List" - "Type", aleg atributul "none", ceea ce înseamnă că voi îndepărta acel punct din fața elementelor; la "Box", deoarece nu doresc spații suplimentare, voi da valoarea 0 atât pentru "Padding" cât și pentru "Margin". Momentan nu mai fac nici o altă modificare și apăs butonul OK.

Nimic nu pare să se fi modificat, și este normal din moment ce, din nou, nu am decis cui voi aplica acest stil. Selectez lista și pe selectorul de etichete - care, dacă-ți mai amintești, este bara pe care apar etichetele pentru a avea un acces și a le putea modifica mai ușor proprietățile - dau un clic dreapta pe eticheta `<ul>` și aleg "Set ID" - "lista" (imaginea 6).

Ar fi OK ca meniul să rămână sub imagine, dar te asigur că pagina va arăta mult mai bine dacă meniul se va desfășura în continuarea acesteia. Pentru acest lucru va trebui să creez un stil nou în care voi preciza cum să fie aranjat textul față de imagine. Ca să știu cui voi aplica stilul nou creat va trebui să stabilesc o identitate pentru imagine, să o selectez în primul rând și să-i dau un nume în caseta cu proprietăți

(imaginea 7). Stilul nou creat îl voi aplica selectorului "#imaginea7", și singura modificare pe care o voi face este la categoria [Box], pentru opțiunea "Float" aleg valoarea "Left", astfel că lista va fi aliniată acum după imagine. Dar nu este ceea ce-mi doresc deoarece elementele listei sunt afișate tot unele sub celelalte, iar eu vreau ca acestea să fie ordonate pe orizontală și nu pe verticală.

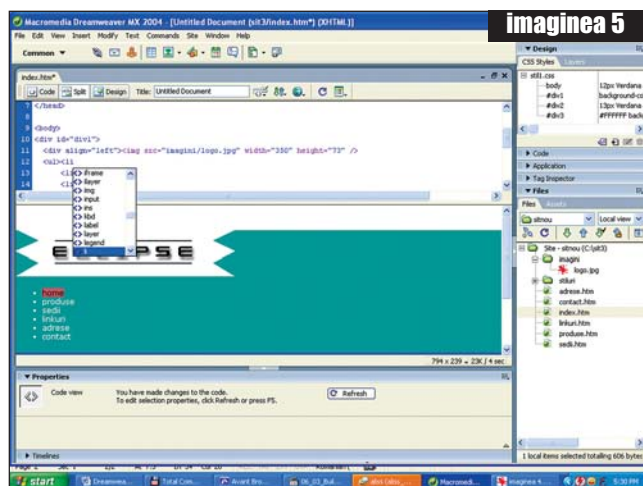
Va trebui să creez un stil nou pe care de data aceasta îl voi aplica selectorului "#lista li" ("`li`" face referire în acest caz la elementele listei neordonate). Și în cazul acestui stil va trebui să fac o singură modificare la categoria [Block] - "Display", aleg valoarea "inline".

Am văzut data trecută modalitățile prin care pot fi formate linkurile cu ajutorul stilurilor, și deoarece spațiul nu îmi permite, nu am să mai insist aici pe această problemă.

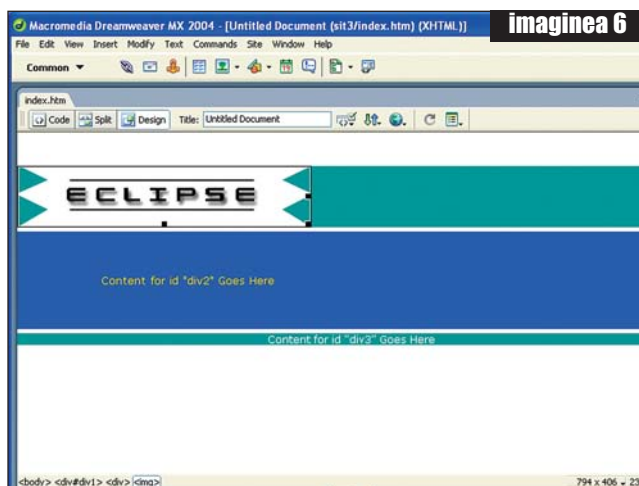
Formatarea textului și a imaginilor pe care le poți introduce în cea de-a doua sau a treia secțiune se realizează după modelul prezentat în numărul anterior, tot cu ajutorul foilor de stil în cascadă.

Va trebui să exersezi destul de mult până te vei acomoda cu utilizarea CSS-ului, și poate-ți va părea puțin mai complicat la început dar, pe măsură ce vei pune în practică și vei crea tot felul de stiluri, vei observa nu e totul așa de complicat pe cât pare. Oricum, într-unul din numerele viitoare ale revistei voi încerca să realizez o prezentare cu aplicații a foilor de stil în cascadă.

Ultimul lucru la care voi face referire în acest articol este bara de montaj. Inițial, bara de montaj nu fusese prezentă în DMX 2004, dar odată cu lansarea patch-ului 7.0.1, utilizatorii programului se pot bucura de această facilități.



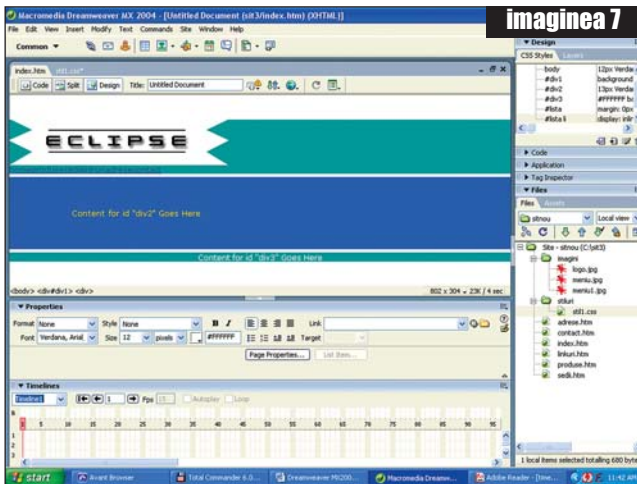
Următoarele elemente ale listei pot fi introduse mult mai ușor în modul "design"



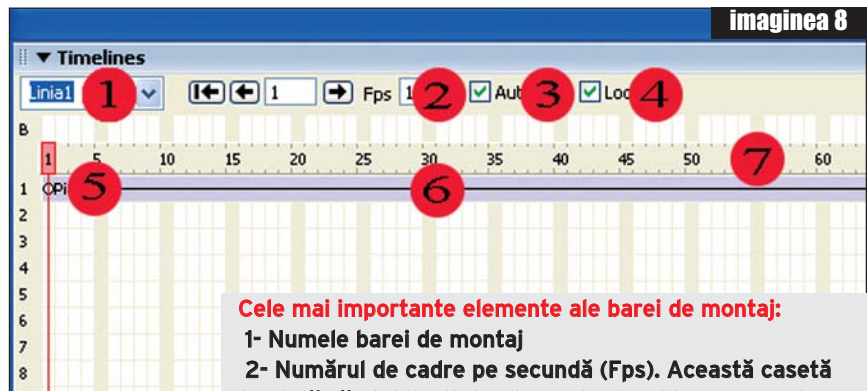
Selectorul de etichete îți oferă acces rapid la eticheta căreia dorești să-i aplici un stil.

Dacă ai instalat acest patch, recomandare pe care am făcut-o în primul episod al acestei prezentări, de la meniul [Window] - [Timelines] va apărea dedesubtul casei cu proprietăți bara de montaj (imaginea 7).

DHTML-ul (HTML dinamic) reprezintă o combinație între HTML și un limbaj de scripting care-ți permite să modifice proprietățile elementelor HTML (stiluri, poziționare). În DMX 2004, bara de montaj utilizează DHTML pentru a modifica în

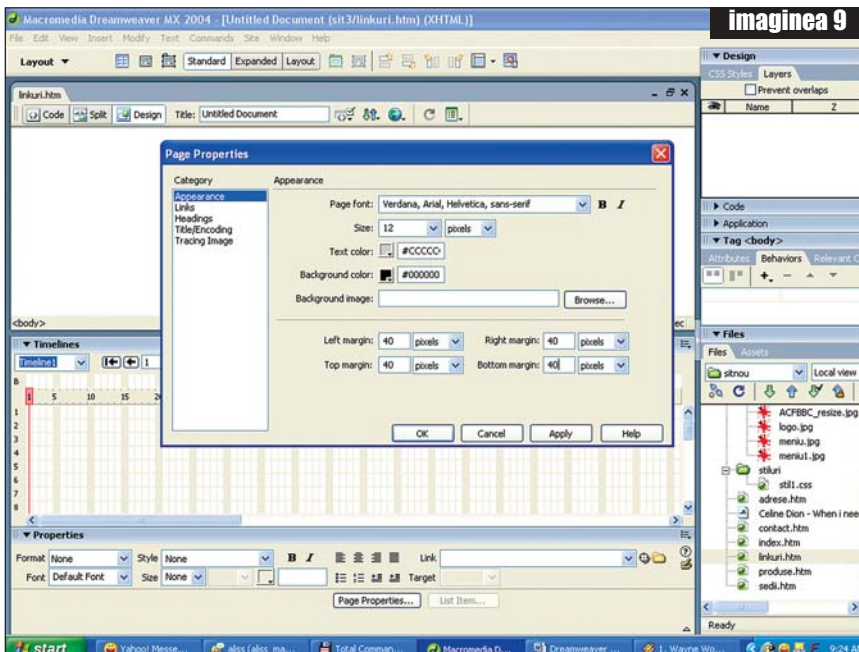


Bara de montaj va apărea pe ecran accesând meniul [Window] - [Timelines] sau prin intermediul scurtăturii [Alt] + F9.



Cele mai importante elemente ale barei de montaj:

- 1- Numele barei de montaj
- 2- Numărul de cadre pe secundă (Fps). Această casetă te ajută să stabilești durata unei animații. De exemplu dacă ai 300 de cadre la o viteză de 20c/s, animația va dura 15 secunde. Este posibil ca o viteză mai mare să nu îmbunătățească prea mult calitatea animației și asta deoarece depinde foarte mult și de suportul oferit de browser. Astfel, rata este ignorată dacă este mai mare decât cea suportată de browser.
- 3- Dacă opțiunea "Autoplay" este selectată, atunci în momentul în care browserul va încărca animația, aceasta va porni automat.
- 4- Dacă opțiunea "Loop" este activată, atunci montajul respectiv se va repeta la infinit. Poți, dacă vrei, să setezi de câte ori să fie repetat un montaj (cu ultimul cadru selectat accesezi panoul [Tag Inspector] - "Behaviors" și dai un dublu-clic pe iconul dinaintea cadrului "Go To Timeline").
- 5- Numele stratului.
- 6- Canalul de animație.
- 7- Numărul cadrului.



Am ales pentru această pagină clasa de fonturi "Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif" mărimea de 12 pixeli, culoarea #CCCCCC, iar pentru fundal negru. Deoarece nu doresc ca elementele paginii să fie "lipite" de margini, am lăsat un spațiu de 40 de pixeli între conținut și cele patru margini.

timp proprietățile straturilor și ale imaginilor. Această opțiune se folosește atunci când dorești să creezi animații fără să apelezi la ActiveX, plugin-uri sau applet-uri Java. Trebuie să menționez că în "combinație" este implicat limbajul JavaScript.

În materialul ajutat care însoțește programul se face următoarea precizare: "Cuvântul dinamic poate să însemne mai multe lucruri, în funcție de conținut. A nu se confunda DHTML-ul cu ideea de pagină dinamică, care înseamnă o pagină generată dinamic de către un program de pe server înainte de a fi livrată unui utilizator".

Un model de utilizare a barelor de montaj este atunci când dorești să realizezi un slideshow (o succesiune de imagini sau text). Astfel, în funcție de instrucțiunile stabilite, în momentul în care un utilizator deschide o pagină, la un interval de timp prestabilit, într-un chenar se vor succeda mai multe imagini.

Un alt lucru important și de care trebuie să ții seama este acela de a nu modifica, muta, șterge sau redenumi nici un element implicat în acțiuni cu bara de montaj.

O altă situație în care vei apela la bara de

montaj este atunci când dorești să muști un strat (layer), pentru a crea de exemplu efectul cu o imagine care străbate pe orizontală pagina.

Dacă ar fi să prezint sumar bara de montaj, îți voi spune că vei găsi aici opțiuni suficiente care să-ți permită crearea unor efecte interesante (imaginea 8).

În momentul în care dorești să creezi un efect de mișcare a unei imagini sau a unui text, va trebui pentru început să creezi un layer în care să introduci apoi imaginea sau textul.

Voi crea o pagină nouă pentru care voi seta proprietățile pe care poți să le observi în imaginea 9.

De la meniul [Insert] - [HTML] - "Horizontal rule" am inserat două linii orizontale care vor încadra efectul de mișcare.

Lucrul pe care va trebui să-l fac acum este să desenez layer-ul în care voi introduce imaginea pe care doresc să o mișc de la stânga spre dreapta paginii. De la categoria "Layout" dau un clic pe butonul "Draw layer". Trasez layer-ul care va apare în panoul [Layers] din grupul de panouri [Design] (imaginea 10).

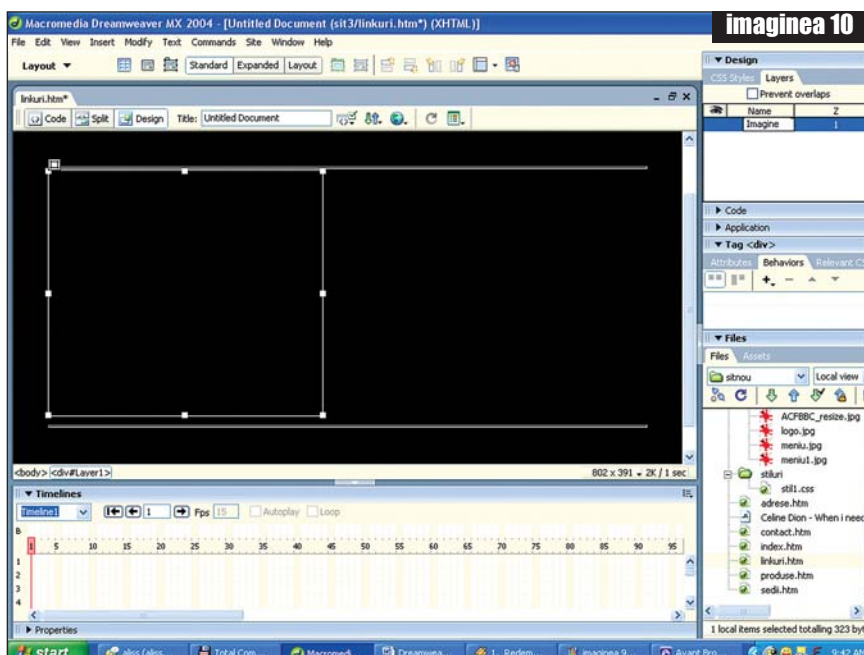
Prin metoda "drag&drop" voi introduce în acest layer o imagine. În funcție de dimensiunea acesteia și de efectul pe care

dorești să-l creezi poți să muți liniile orizontale astfel ca acestea să încadreze perfect imaginea.

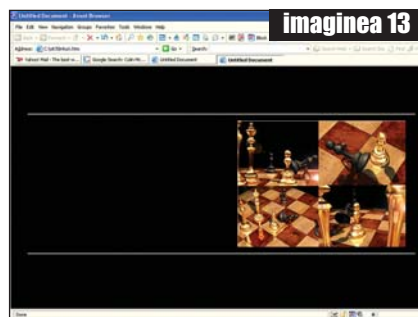
Având layerul selectat (layerul și nu imaginea! - selectezi layerul dând un clic pe el în panoul [Layers]) tot prin metoda "drag&drop", îl tragi pe canalul de animație.

În funcție de cât dorești să dureze animația vei alege viteza și numărul de cadre. În cazul meu am să las viteza inițială de 15 cadre/s, și fiindcă vreau ca animația să dureze 15 secunde, înseamnă că imaginea se va opri la cadrul 225. Țin butonul din stânga al mausului apăsat și "trag" secvența până la cadrul 225. Acesta este acum selectat și este timpul să muț layerul "Imagine" în punctul în care doresc ca animația să ia sfârșit. În momentul în care muți layer-ul va apare o dungă care reprezintă traseul pe care-l va urma imaginea în timpul animației (este important ca aceasta să fie perfect dreaptă pentru a nu se crea efectul de "tremur" al imaginii).

Dacă salvez acum și previzualizez în browser vei observa că nimic nu se întâmplă, nu avem nici o animație. Stai relaxat nu mai e mare lucru de făcut... Trebuie doar să bifez opțiunea "Autoplay" și acum am obținut într-adevăr efectul dorit (imaginea 11, 12, 13).



În momentul în care desenezi un layer, acesta apare în panoul [Layers] din grupul de panouri [Design]. Te sfătuiesc să dai un nume layerelor deoarece în momentul în care acestea se înmulțesc va deveni foarte greu să le reții. În acest caz am denumit layer-ul "Imagine"; în această imagine layer-ul este selectat deoarece are în partea din stânga sus un pătrățel, care-ți va permite să-l muți.



Animația este gata! Imaginea se mișcă de la stânga spre dreapta cu o viteză de 15 cadre pe secundă.

Este foarte probabil ca imaginea să nu se oprească exact în locul în care doreai. Nici o problemă, va trebui să te întorci în program și să muți poziția ultimului cadru mai la stânga sau mai la dreapta.

Bineînțeles că exemplul pe care l-am dat aici este unul elementar, exercițiu prin care am dorit să îți dai seama de întrebuintărea barei de montaj. Poți să combini mai multe layere sau mai multe canale de animație. Cel mai tradițional mod de a învăța rămâne exercițiul și "plimbarea" prin meniuri și opțiuni.

Vă reamintesc, de altfel, că aștept orice sugestie, observație sau nelămurire la adresa laurentiu@myc.ro. ■

Laurențiu Bancu
laurentiu@myc.ro

PSIHOLOGIA JOCURILOR ÎN REȚEA

Nu există situație mai fericită pentru un gamer decât vinerea pe la ora 16.00, când începi să simți febra weekend-ului și furnicăturile în degete... furnicături nu neaparat pentru maus sau tastatură, deoarece cu acestea ai lucrat toată săptămâna, ci pentru petrecerea care mai mult ca sigur că va ține două zile și două nopți... Petrecere am spus? ... rețea mai degrabă...

Dacă aș fi subiectiv în continuare, probabil că aceste rânduri ar conține expresii și sintagme care-ți vor da multă bătaie de cap. Implicat direct în "petrecerile" de sfârșit de săptămână, mi-am dat seama că nu voi putea să scriu despre acest subiect decât atunci când voi ieși din propria-mi piele și voi analiza cu multă atenție filmulețele realizate cu o cameră digitală ascunsă printr-un ungher al încăperii.

Depart de mine gândul de a încerca să fac o analiză a concursurilor de jocuri în rețea cu premii, concursuri la care se întâlnesc jucători ce nu s-au mai văzut niciodată până atunci.

Pasiunea... Acesta este cuvântul care definește cel mai bine evenimentele care au loc într-un apartament în care s-a improvizat o rețea, și unde, la sfârșit de săptămână, se adună "băieții" răspândiți în cele patru zări ale orașului pentru a-și măsura "puterile". Nimic prestabilit, nimic bine pus la punct, totul funcționează din inerție.

Atmosfera este la început destul de destinsă, deși pot să adulmec în aer o vagă tensiune, unii nu-și găsesc locul, alții au fumat deja trei țigări. Nimeni nu-și așteaptă rân-

dul, toți vorbesc deodată, aud chiar și o piesă rock în fundal, parcă și niște vecini...

"Primul" punct culminant este în momentul în care o persoană mai cu inițiativă hotărăște că este timpul să înceapă ostilitățile. Acea persoană devine "guru" al serii respective, pentru că a avut curajul să ridice cortina și să arunce provocarea. De aici și până la măcel - fie acesta Quake, Warcraft, Heretic, Unreal, Counter-Strike - nu mai e decât o jumătate de pas.

Ce nu mi-am putut explica niciodată, a fost predilecția pentru ca jocurile în rețea să se dispute seara și noaptea. Cred că aceasta este partea mai "întunecată" a gamerilor.

Ritualul tragerilor la sorți nu poate fi nicicum ignorat, se aleg partenerii, se stabilesc semifinalele, finalele, dar nici măcar un premiu. Următoarea etapă în desfășurarea ostilităților este una cu o încărcătură psihologică deosebită: intimidarea de dinaintea meciului! Este momentul în care cei slabi de înger cedează presiunii psihice la care sunt supuși de adversar. Există nenumărate astfel de tehnici, printre cele mai uzuale numărându-se expresii de genul: "treci pe la toaletă întâi ca să nu ai de lucru apoi...", "dacă ți-e frică putem să amânăm partida", "uitați-vă la el... observați că-i tremură pleoapa precum lui Scrat în Ice Age", "poți să bei o "Săniuța" dacă crezi că-ți dă curaj"... Glumele sunt foarte gustate dar, paradoxal, totul e codat, cel care transmite mesajul știe că frica intervine odată cu recepționarea și înțelegerea mesajului. Nu am făcut o statistică cu efectivitatea aplicării acestei tehnici, dar trebuie să-ți spun că dă roade!

Jocul propriu-zis este o eliberare de tensiune, concentrarea e la maxim. Bineînțeles că partida se întrerupe de vreo patru ori în care au loc negocieri cu chibii cărora nu le tace gura, iar după aceștia au fost mutați pe hol, unde este frig :), partida continuă.

Bineînțeles că deznodământul este influențat de valoarea jucătorului, forma acestuia, modul în care a aplicat tehnicile amintite mai sus, noroc ș.a.

Cu toate că întrecerea este amicală, nefiind nici un premiu "fizic" în joc, pentru pierzător urmează momente de coșmar. Rușinea suportată este invers proporțio-

nală cu "papagalul" și motivele invocate. Pregătește-te ca atunci când pierzi, înainte de a da fața cu învingătorul și cu restul trupei - deoarece, asta este tragic atunci când pierzi, rămâi singur cuc - să ridici tonul și să găsești cele mai întemeiate argumente care să motiveze înfrângerea: "n-a funcționat tasta [Ctrl]", "a trecut o pasăre pe acolo fix când să dau artefactul", "n-am putut, n-am știut, n-am vrut, am jucat lejer, bla-bla...". Noroc cu replay-urile și cu înregistrările realizate cu camera ascunsă, fiindcă altfel discuțiile nu s-ar termina foarte curând.

În piele de pierzător nu-ți dorești decât să înceapă o altă partidă, să treacă cineva de partea ta, să-ți iei revanșa și totul să devină istorie.

Dar totul nu este decât un joc ciclic. Amical. În situații precum cea din imaginea de mai jos se ajunge foarte rar... :. Unii sunt mai pasionali, alții mai indiferenți. Unii mai buni, alții mai slabi. Ce este esențial, fiecare gustă la un moment dat din cupa învingătorului sau din cea a învinsului. Fiecare trece de la agonie la extaz și, din această cauză, poate foarte bine să-l înțeleagă pe cel de lângă el.

Trecând peste faptul că fiecare își dorește să câștige, și că teoria conform căreia "joci de plăcere" este luată în derâdere, mania jocului în rețea nu reprezintă nici pe departe o goană ne bună după succes și apreciere.

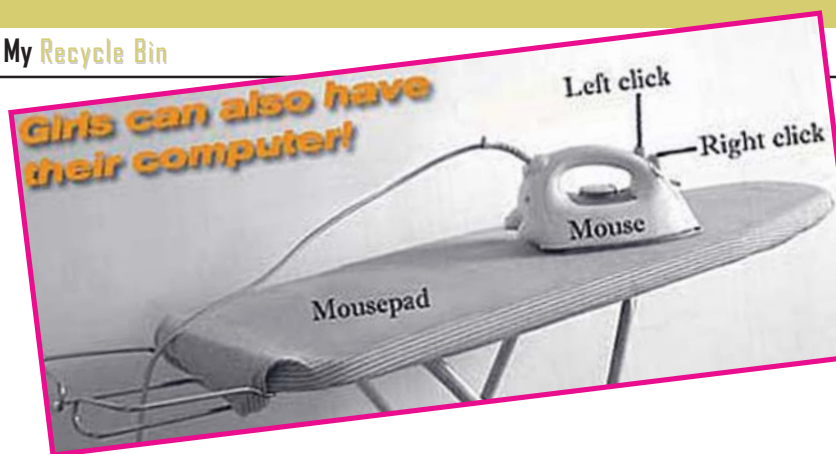
Plăcerea jocului nu poate fi ignorată, și nici fiorul victoriei care hrănește mândria personală precum ploaia deșertului... dar există multe lucruri mai importante pe care le obținem uneori fără să ne dăm seama.

Jocul în rețea te apropie mult de cel din jurul tău, îți dă posibilitatea să-l cunoști mai bine și, trecând și pe la învinși și pe la învingători, să-l înțelegi mai bine. Prin glumă - încărcată până la refuz de ironie constructivă - și bună dispoziție, jucătorul este invitat să se destăinuie și să se lase cunoscut și, de ce nu, să-și învingă temerile și complexe. ■

Laurențiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Este important ca deznodământul unui joc în rețea să nu se decidă în ringul de box



Iată, în forma aproape originală, un e-mail pe care l-am primit la redacție (am scos, totuși, numele care apăreau în text).

Dacă ceva nu merge, românul' se adaptează: leagă cu sârmă, ia un ciocan, folosește bormașina... Vă prezint un compatriot priceput "rău" în ale computerelor. La Salonul de invenție ar trebui să câștige cel puțin mențiune pentru un nou procedeu de montare a coolerelor pe MB:

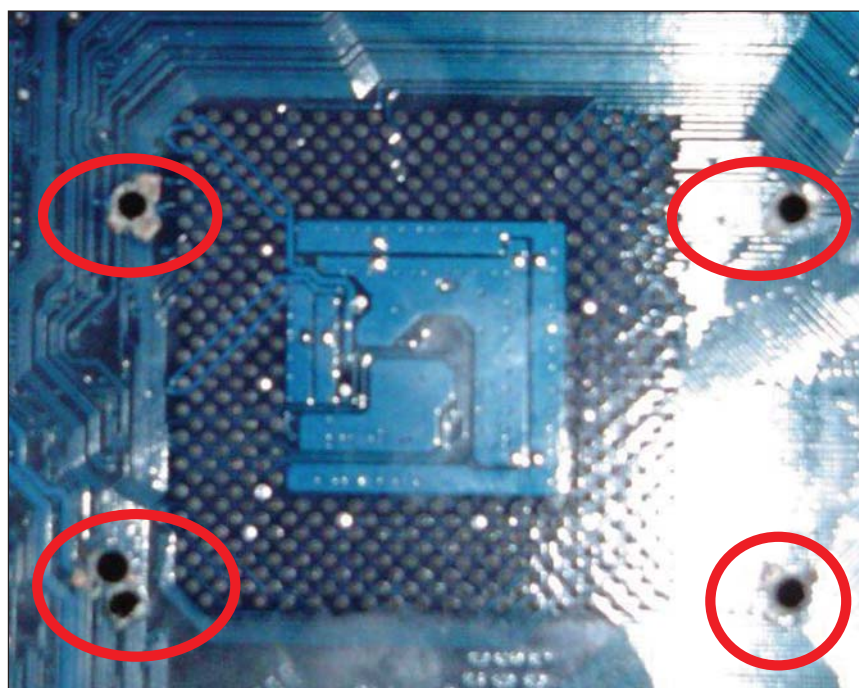
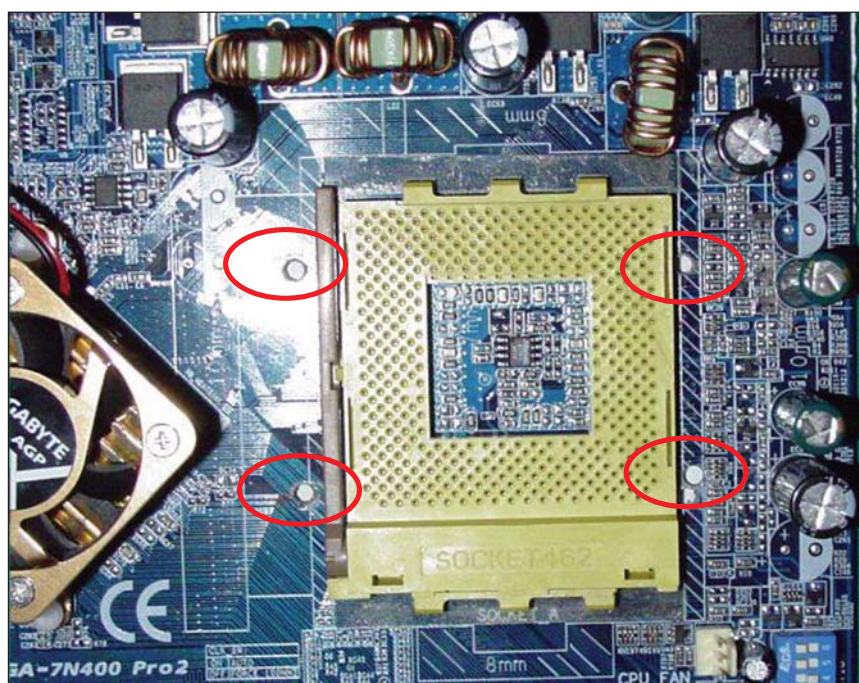
GĂURIREA (la propriu) PLĂCII DE BAZĂ PENTRU CA ȘURUBUL SĂ POATĂ TRECE ȘI PRINDE PE PARTEA AI'LALTĂ CU PIULIȚA! EVENTUAL FOLOSIȚI ȘI ȘAIBE! NU FOLOSIȚI PRINCIPUL NEMȚESC : "MĂSOARĂ DE DOUĂ ORI ȘI DĂ O GAURĂ"! PRINCIPIUL ROMÂNESC E INVERS PRO-PORTIONAL! SUCCES!

PS: LUAȚI-VĂ ȘI CEVA PIESE DE REZERVĂ....EVENTUAL ÎNCĂ O PLACĂ DE BAZĂ..(SAU MAI MULTE, CĂ PRODUCĂTORII LE FAC PE TOATE LA FEL!)

----- Original Message -----
asa se monteaza un cooler:

A adus unul la (...service de firma mare...) o placa de baza ... cica de ce nu-i mai mergea lui calculatorul, dupa ce a cumparat un cooler ZALMAN (pe care l-a montat cum s-a priceput mai bine: sa vedetzi ce a facut...

A DAT GAURI IN PLACA DE BAZA, un GIGABYTE 7n400-pro2 ... A dat gauri in pl de baza mah!!!!... si dupa ce ca a gaurit, a facut mai multe, ca la prima gaurire a masurat greshit :-)))



Îi mulțumim cititorului nostru și te invităm și pe tine să ne spui ce ai mai găsit prin "Recycle Bin"-ul IT-ului din România și de pe aiurea!

Copilu': Tati, eu cum am apărut?

Tatăl: OK, trebuia să avem și discuția asta într-o bună zi! Vezi tu, Tati și Mami s-au întâlnit într-o cameră de chat pe Net. Am stabilit o întâlnire cu Mami și am ajuns în baia de la Cyber Cafe. Apoi, Mami a început să download-eze de pe memory stick-ul lui Tati, iar când Tati era pregătit pentru upload, am descoperit că nu era instalat nici un firewall. Fiindcă era oricum prea târziu să renunțăm, am continuat upload-ul. După nouă luni, a apărut afurisitul de virus...



Idilă Informatică

O seară de mai cu lună. Eu, tânăr programator,
Mă plimbam visând la stele și gândind la viitor.
Admiram îndrăgostiții cum treceau interclasați,
Câte doi la fel de tineri în binar concatenați.
Consultând a lor resursă, m-am trezit însingurat.
Dar deodată-n umbra serii, chipul mi s-a luminat:
Te-am văzut pe tine, Hero, apărând în fața mea,
Te plimbai fără adresă, singurică- singurea!
Când păseai ca o felină, virtuală și subtilă,
Mi-ai părut întâia oară ca o virgulă mobilă.
Am trecut pe lângă tine, am intrat în depășire,
Admirând suavul tău hardware cu o vie mulțumire.
Și m-am avântat atuncea după normele conforme,
Să te fac obiect de studiu recunoașterii de forme.
Căutam în gând cuvinte rare de metalimbaj.
Într-o versiune nouă îmi făceam singur curaj;
Concepând o procedură căutam să formulez
Cea mai demnă dintre fraze, să pot să te abordez.
Nu prea cunoșteam parole, cu sintaxa stăteam prost,
Nu-nvățasem, cum se vede, algoritmul pe de rost.
Cheia de acces, se pare, în memorie-mi plutea,
Dar apelul către tine cu greu se mai închidea.
Căutam o strategie, fie chiar un simplu pointer,
Pentru o înlănțuire cu-al tău dulce caracter.
Căutam calea sincronă, un mesaj să-ți adresez,
Cu mijloace programate doream să te accesez.
Nu vroiam să-ți par un fante, nu vroiam să fiu banal,
Îmi triam în gând șuvoaie de flux informațional.
Căutând adânci resurse în memoria cerebrală
Am descoperit, în fine, o partiție centrală,
Protocolul era gata de comunicație,
Încercam doar legătura cu a ta locație,
Cu rutina pregătită, compilată, translatată,
Tocmai gata de rulare, când iată că deodată...
Tu, văzând încurcătura ce mi se citea pe față,
Mi te-ai adresat grabită: "Ce vrei, bă ? O interfață ?"
Mi-au trecut prin gât trei gap-uri, tasku'-ndată s-a blocat.
Regretam a mia oară că întâi nu te-am testat.
Te-am ghicit atunci pe dată cam târziu dar cu succes,
Că erai, divină Hero, dama de multiacces.
Trebuia să-mi fi dat seama, 'nainte de compliment,
După hard, după sprâncene, doar eram destul de-atent...
Eu, ca prostul, mă gândisem să-ți fiu un demn meteor
În plimbarea ta de seară, eu pe post de monitor.

Chiar visam până-ntracolo să te fac o fericită
La starea civilă poate, cu inele de ferită.
Dar tu mi-ai blocat programul cu al tău registru gol.
Sângele nu îmi mai urcă, ci coboară la subsol.
Te vroiam doar o resursă pentru-n viitor îndemn
Dar tu, fără etichetă, mi-ai schimbat bitul de semn.
Și când m-am trezit din visu-mi depănat în timp real,
Mi-am găsit interpretorul, pentru tine, ideal.
Și ca replică târzie, în stringuri disimulate,
Ți-am cerut în seara-aceea să-mi acorzi prioritate.
Și târziu spre miezul nopții trecând la implementare,
Am aflat, doar de la tine, despre multiprogramare.



PC

Games

www.pcgames.ro



2
CD - uri **Poster dublu**

Filme de la E3
Peste 460 MB!

Super demos:

**Codename
Panzers**

**Hitman:
Contracts**

**Ground
Control 2**

Hitman: Contracts

Chelu' cu numărul 47 se întoarce ca să-și încheie socotelile. Ghiciți de unde începe? Din România!



**Concurs cu
premier!**



14.495.000 lei

F.E.A.R.

Monolith vrea să intimideze concurența cu cea mai mare surpriză de la E3 2004

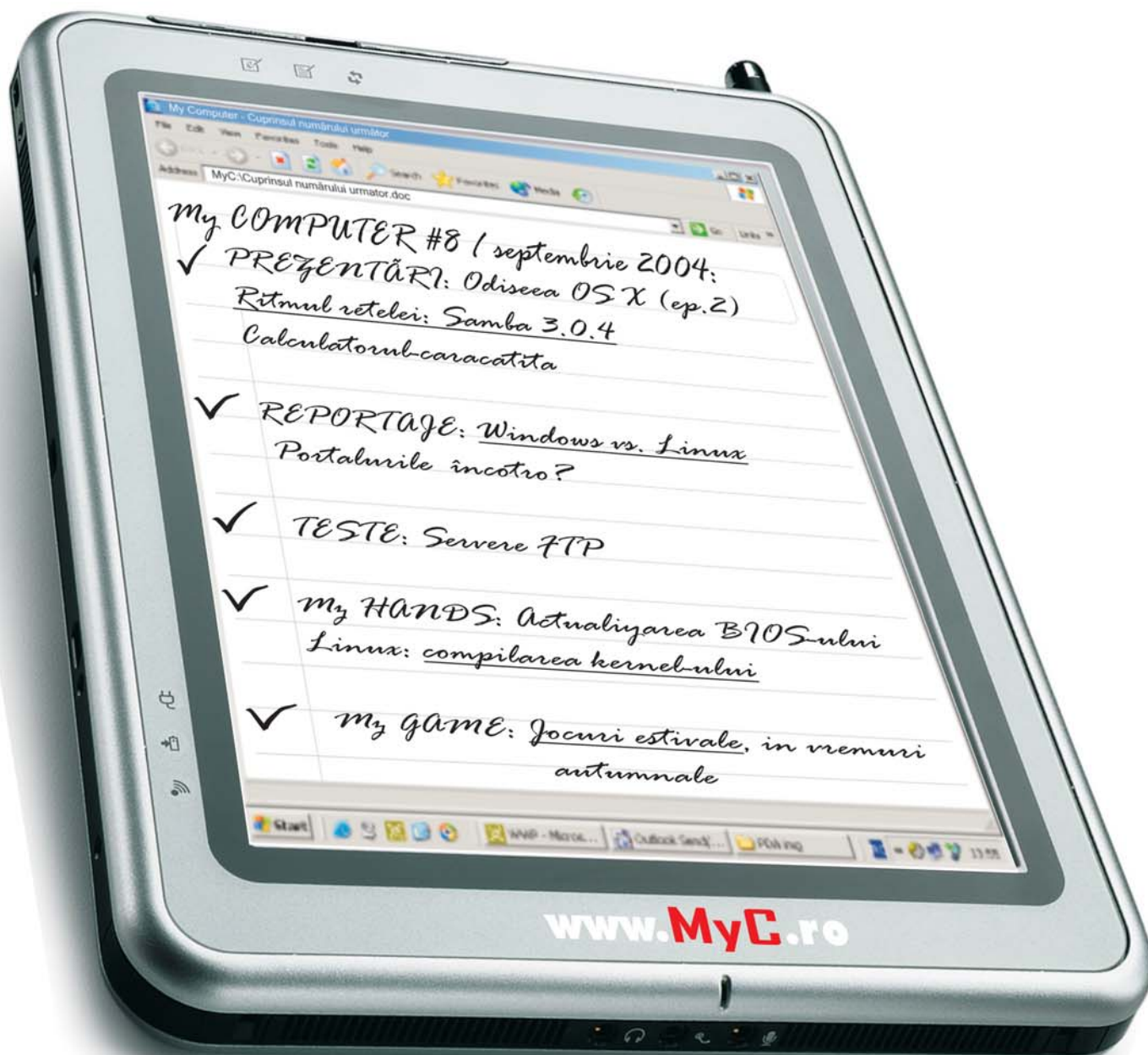
Painkiller

Am așteptat destul piti în spatele unui copac. It's time to frag, baby!



92 de jocuri

Agenda întâlnirii din
septembrie va cuprinde:



MyC COMPUTER

Notă: Cuprinsul numărului viitor are un caracter informativ.
Redacția își rezervă dreptul de a modifica acest conținut.

ARHIVA
CONTACT
DESPRE NOI
BAZE DATE
TARGURI
OFERTA ZILEI
CERERI
TESTE
OFERTA SPECIALA
SURSE DE FINANTARE
LEASING
ASIGURARI



Mitsubishi pregătește o nouă rotativă
International Paper
Dainippon Screen FM

COMPUTER TO PRINT
AFACERI TEHNICA ARTA

BINE ATI VENIT LA PRIMUL
ONLINE PENTRU INDUSTRIA GRAFICE



COMPUTER TO PRINT
AFACERI TEHNICA ARTA

BINE ATI VENIT LA PRIMUL COTIDIAN
ONLINE PENTRU INDUSTRIA COMUNICĂȚII GRAFICE



COMPUTER TO PRINT
AFACERI TEHNICA ARTA

BINE ATI VENIT LA PRIMUL COTIDIAN
ONLINE PENTRU INDUSTRIA COMUNICĂȚII GRAFICE



COMPUTER TO PRINT
AFACERI TEHNICA ARTA

NOUTĂȚI



ȘTIRI



Mitsubishi pregătește o nouă rotativă
Producătorul japonez HMP va prezenta la următorul salon Drupe un nou model de rotativă, Diamond HMP-V. Este un utilaj de format variabil (246-625 mm), poate imprima până la 150.000 de exemplare, polimerul folosit poate fi reciclat de 20 de ori. Utilajul este testat de către o tipografie japoneză pește 2 ani.

International Paper
Producătorul american de hârtie de calitate mondială numărul 1 în lume, International Paper, a anunțat că va investi 120 milioane de dolari în proiectul de construire a unei noi fabrici de hârtie în România, în județul Iași. Proiectul este în studiu și se stabilește la 23 de centi.

Dainippon Screen FM
Producătorul nipon Dainippon Screen a anunțat recent noul său sistem de imprimare, X-Stream. Acesta este un sistem de imprimare digitală, care permite imprimarea de imagini de înaltă calitate, cu o rezoluție de 1200 dpi. Sistemul este testat de către o tipografie japoneză pește 2 ani.

Apple iBook G4 îmbunătățit
Apple a anunțat că va lansa o nouă versiune a iBook G4, care va fi disponibilă în două variante: una cu un procesor de 1,4 GHz și o altă cu un procesor de 1,6 GHz. Ambele variante vor avea o memorie de 1 GB și o hard disk de 160 GB. Prețul este de 1.299 de dolari.

Xerox, noi sisteme de producție
Xerox a anunțat că va lansa o nouă serie de sisteme de producție, care vor fi disponibile în două variante: una cu un procesor de 1,4 GHz și o altă cu un procesor de 1,6 GHz. Ambele variante vor avea o memorie de 1 GB și o hard disk de 160 GB. Prețul este de 1.299 de dolari.

ATI Office FX 3D
ATI a anunțat că va lansa o nouă serie de sisteme de producție, care vor fi disponibile în două variante: una cu un procesor de 1,4 GHz și o altă cu un procesor de 1,6 GHz. Ambele variante vor avea o memorie de 1 GB și o hard disk de 160 GB. Prețul este de 1.299 de dolari.

Chaintech lansează IMO-Desk
Chaintech, producător de plăci de bază, a lansat oficial primul său PC portabil "IMO-Desk". Acesta este un PC portabil, care poate fi folosit ca un PC de birou sau ca un PC portabil. Prețul este de 1.299 de dolari.

Nikon Coolwalker MSV-01
Nikon a anunțat că va lansa o nouă serie de sisteme de producție, care vor fi disponibile în două variante: una cu un procesor de 1,4 GHz și o altă cu un procesor de 1,6 GHz. Ambele variante vor avea o memorie de 1 GB și o hard disk de 160 GB. Prețul este de 1.299 de dolari.

Printflux anunță noi platforme
Printflux a anunțat că va lansa o nouă serie de sisteme de producție, care vor fi disponibile în două variante: una cu un procesor de 1,4 GHz și o altă cu un procesor de 1,6 GHz. Ambele variante vor avea o memorie de 1 GB și o hard disk de 160 GB. Prețul este de 1.299 de dolari.

MBO creează o filială franceză
MBO a anunțat că va lansa o nouă serie de sisteme de producție, care vor fi disponibile în două variante: una cu un procesor de 1,4 GHz și o altă cu un procesor de 1,6 GHz. Ambele variante vor avea o memorie de 1 GB și o hard disk de 160 GB. Prețul este de 1.299 de dolari.

Chaintech lansează IMO-Desk
Chaintech, producător de plăci de bază, a lansat oficial primul său PC portabil "IMO-Desk". Acesta este un PC portabil, care poate fi folosit ca un PC de birou sau ca un PC portabil. Prețul este de 1.299 de dolari.

abonamente: ctp@mediacontact.ro