

Pe CD-uri: Tutorial Video Blender**Aplicații Open Source ■ 1 oră de muzică MP3****COMPUTER****AmaroK 2.1**

Ascultă muzică altfel

Zoom Player**Revoluția Linux 2004**

Ascensiunea sistemului de operare open-source

Interviu la BSA

cu Av. Magda Popescu

**O nouă armă P2P**

Tehnologii revoluționare

WiDio

Dispozitiv Wireless Audio

My Game:**NFS Underground2****Clone Spy****Tuning Windows XP****Recuperări de date**

Siguranța înainte de toate

nVidia 6600 GT

Referința jucătorului

Ubuntu Linux

Rapiditate și stabilitate

Mozilla Thunderbird

Client de mail open-source

**Spyware & Adware****UN SUPER****SISTEM MULTIMEDIA**



Darér

we care

www.darer.ro



Organizația implementă și menține un sistem de management al calității în conformitate cu standardul:

SR EN ISO 9001:2001

Nr 145/1/1/1 din 24 sept 2004

La IT ai poftIT?

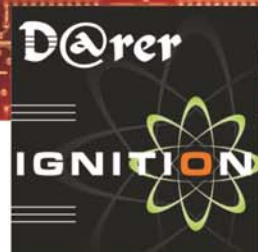
Distribuitor autorizat

BenQ

Juzt-Reboot

SOYO
Innovation by design

**...decât să îți muști buzele,
caută-ne chiar acum!**



Tel/Fax: +40(259)342431, 342577; E-mail: darer@darer.ro, sales@darer.ro

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

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

Timișoara: str.Brediceanu, nr.8; Tel/Fax: 0256-498501; darer.timisoara@darer.ro



DLP™ technology by Texas Instruments offers crystal clear images with superior quality.

Ai probleme cu proiectorul tău?
Încearcă **proiectorul BenQ PB8250.**



BenQ Digital Projector PB8250/PB8240/PB8140

Total performance as a combination of reliability and brilliant image.

- DLP™ Projection System
- Native XGA (1024 x 768) Resolution
- 3000 ANSI Lumens
- 2000:1 Contrast Ratio
- Micro Dust Filters
- T-flow Cooling System
- 8 sets of Preset Mode
- Versatile Connectivity
- 3000 hrs Lamp Life (Eco. Mode)
- HDTV Compatible (480p, 576p, 720p, 1080i)

BenQ.com

BenQ

Enjoyment Matters

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. 78

CUPRINS

My INFO

11 Cele mai noi știri din IT&C

My PREZENTĂM

HARDWARE

- 18 BenQ JoyBee 120
- 18 DVDRW BenQ 1620
- 19 Proiecteur de buzunar
- 19 Cablu USB Link MT606-1
- 20 Carcasa YeongYang
- 22 WiDio Wireless Audio

SOFTWARE

- 24 AmaroK 1.2
- 28 Ubuntu Linux
- 32 Zoom Player
- 33 Smode Studio
- 34 Mozilla Thunderbird 1.0

My REPORT

INTERNET

- 36 O nouă armă de P2P
 - 39 Interviu la BSA România
 - 40 Spyware și Adware
- ### LINUX
- 44 Revoluția Linux 2004
- ### 3D
- 48 Explozii virtuale: Blastcode

My TEST

HARDWARE

- 50 Viitoarea "combină": Sistem multimedia
- 54 nVidia GeForce 6600GT ACP 8X

My HANDS

SOFTWARE

- 57 Recuperări de date
- 66 CloneSpy 2.11
- 67 DupDetector

INTERNET

- 62 Construirea Brand-urilor

TUNING

- 64 Tuning XP Partea a IV-a

WEB DESIGN

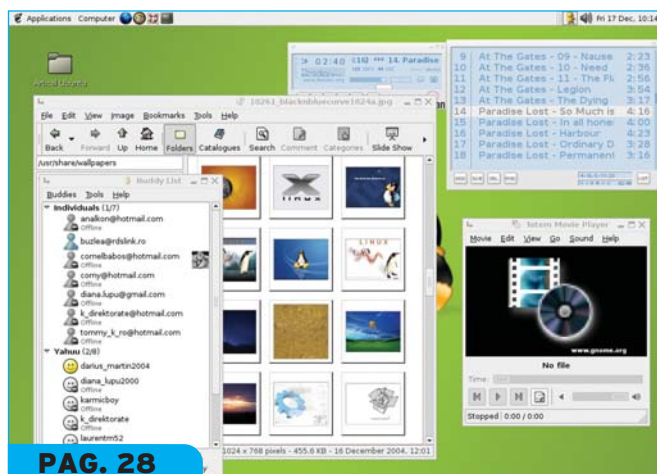
- 68 Flash MX 2004 Partea a III-a

My GAME

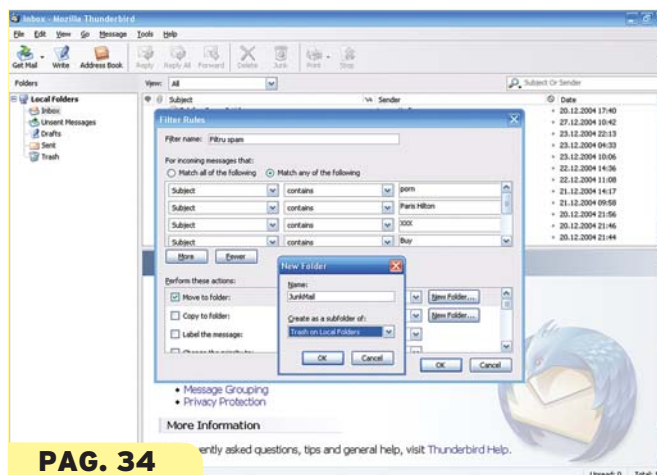
- 78 Need for Speed Underground 2

My RECYCLE BIN

- 80 Poantele și imaginile trăznite ale IT-ului



PAG. 28



PAG. 34



PAG. 57



My COVER DISC

CD 1

DRIVER

Driver nForce 6.25 WinXP64
Driver Video ATI Catalyst 4.12
Driver Video ATI Catalyst
WinXP64
Driver Video Nvidia 66.96
WinXP64

FREWARE

1-More MiniShow v1.10
3D Shooter v1.0
602PcSuite v4.1
AceMoney Lite v3.7.1
Advanced Diary v1.0
AIM Fix 1.0
All-in-One Secretmaker v.3.9.8.5
ArezMedia 5.2
ASpapp Portal v.3.3
Asterisk Logger v1.01
Atomic Butcher v.1.0
Audacity v1.2.3
AutoStreamer 1.0.30
Avant Browser 10.0 Beta 035
Azureus v2.2.0.2
BEA WebLogic JRockit SDK v1.4.2.05
BitDefender Free v.7.2
blender-2.35a-windows
BySoft FreeRAM v.4.0
CBN Selector v 2.14.10.06
ClamAV v.0.80-10
CloneSpy v2.1.1
Color Calculator
ConTEXT v0.97.6
Convert
ConWave 1.0
CPU-z v.1.26
CSDiff v4.2
CWSHredder 2.1
DBF Viewer Plus v.1.25
Deepnet Explorer v.1.31
DigiBookShelf v.11.1
Disk Bench v.2.4.2.2
DocuPortal.NET v.2004
Dup Detector v3.122
DVD Identifier v3.51
EBook Builder
eMachineShop v.1.17
EMCO Malware Bouncer v1.0
Ethereal Network Analyzer v.0.10.8
eXpress IP Locator v1.2.3
Express Rip 1.32
Foto-Mosaik v.3.7.2
Free History Eraser v.3.5
freeBASIC v0.08b
FreeRAM 3.2.0.1
Fresh Download v7.18
Fresh View v.3.60
FXFoto v2.1.047
GAIM v1.1.0



PAG. 24



PAG. 50



PAG. 32



INSERȚII DE PUBLICITATE

BenQ 3
Darer 2
Ed.Niculescu 9
Flamingo 8
Infomax 8
PC Coolers 10
RDS 6
Romexpo11, 13, 15
SysNet 17, 19
T3 14
Webdev 12

INDEX EDITORIAL: FIRME ȘI ORGANIZAȚII

Adobe 11, 47, 72, 73
Ahead 51
Albatron 22, 23
Alias 48
Amazon 63, 77
AMD 12, 16
ATI 16, 54, 56
BayStar 46

Benq 18, 19
BSA 39
C.A.C Media 47
Hitachi 15, 17
Canonical Ltd. 28
Daimler Chrysler 46
Debian 28, 30, 45
Dell 46
Ebay 63
Electronic Arts 79
Forbes 62
FSF (Free Software Foundation) 45

Gigabyte 17, 22
Google Inc. 15, 36, 43, 62, 80
Hewlett Packard 16
IBM 44, 46, 55
IDC 7, 39, 47
Intel 16, 17, 47, 51, 52
Macromedia 72, 74
Maxell 15
McAfee 12
Medion 50, 51, 53
Microsoft 11, 12, 44, 45, 46, 47
Microtune 16

Mozilla Foundation 34, 46
Nokia 23
Novell 44, 45, 46
nVIDIA 54, 56
OpenOffice 29, 30
RedHat 30, 31, 45, 46, 47
RIAA 81
Samsung 51
SCO 44, 45, 46,
Videon 51
Xandros 28
Yahoo 62, 63, 74

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



3DViewpoint
03-Blender Video Tutorial-Vital
Functions
04-Blender Video Tutorial-Vital
Functions-Appending
Boogeyman
Son of the mask
The life and death of Peter Sellers
The merchant of Venice
The woodsman

GALERIE

GIF-uri animate
IARNA-pe-Desktop

OPEN-SOURCE

amarok-1.2-beta2.tar
azureus-2.2.0.0-2.101mcnl.i586
blender-2.35b-linux-glibc2.2.5-i386
DC-QT v0.1.2
GAIM v1.1.10
Inkscape v0.40
j2re-1.4.2-8.0.rh8.dag.i586
K3B v0.11.18
KDar v1.3.1
KMobileTools v0.4.1
KMPlayer v0.8.4 RC3
Konversation v0.15
Konverter v0.7
Ktoshiba v0.3
NTop v3.0 RC1
Nuvola Icons v1.0
NVIDIA-Linux-x86-1.0-6629-
pkg1.run
Showimg v0.9.4
Thunderbird-1.0.tar

SHAREWARE

Active@UNDELETE v5.1
Advanced X Video Converter v3.9.15
CATruxx v6.15.01
CDRoller v5.33
ContextConvert Pro v3.0
DiskInternals Flash Recovery v1.0
dpeg! - The Duplicate Media
Manager v6.15
FotoTime FotoAlbum 4.5.4.1
GetDataBack for FAT v 2.31
GetDataBack for NTFS v 2.31
InAlbun v1.5
IncrediFace v1.1
JukeBox Decoder v2.8.0
Nero 6601
OfficeFIX v4.08
Photo Pos Pro v1.1
PhotoOne Recovery v2.0
Recover My Files v2.93
Smode Studio 1.2
Spy Sweeper v3.5
Video Edit Magic v4.01

UPDATE

BitDefender Standard Edition v7.x
Update
Final Fantasy XI Official benchmark 3
NAV 2005 Update
Update F-Prot
Zone Alarm update 55.062.004

GIFeq v.1.0
Gifsplitter - ReadMe
Gifsplitter v.1.0
Gmail Notifier 1.0.24.0
Golden Phrases 1.0.3
Google Toolbar 2.0.114.9
GrabCaptureScreen v2.0.5.3
GreenBrowser v.2.3
Guardbar
ImageXYZ v.1.0.1
IP Switcher basic v.1.3
Klik Safe v.1.5.3.2
Mail PassView v1.31
Mailinfo v.2.2.1114
Maxthon Combo 1.1.090
Media Catalog Studio Lite v1.8
MemTest v3.0
Microsoft .NET 1.1 Framework
Microsoft GIF Animator
Mozilla Thunderbird v.1.0
NET Traffic Meter v.1.8
NetStumbler 0.4.0
NexMander v0.5018
PanelHider v0.6.3
Partition Logic v0.5
Pixxos v.4.0b
Private Mail Reader v.2.6.0.14
PVAStrumento 2.0.30
QuickZip 4.50 Beta 13
Rebak v1.1
Robust Internet Speed Booster
v.3.01
SC DiskInfo v.1.11
Screenshot Pilot v1.4
ServersCheck Standard Edition
v5.6.2
SimpleCoverPrintXS v.1.41
Skype v.1.1.0.37b
Spy Sweeper v3.5
System Spec v.1.0.1
TaskPrompt v2.2.2.0
Tomahawk PDF+
Trillian v3.0
Tux Paint v0.9.14
VirtualDub v1.6.2.22561
Winamp v.5.07
WinBZip2 v.1.0.0
WinPcap 3.1 beta4
X-Fonter 5.0 beta 7
XTea Encoder for Delphi 1.0.0
YoPoW v2.1
Zoom Player Standard v.4.03
ZSplitter 2.0

MUZICĂ

Analog Missionary - Dirty Road
Cursive - The Great Decay
Digital Explosion - Are You Ready
(5,4,3,2,1)
Fullar - Pain
Fullar - The One
Hope - One Way Train
Hope - Winters here
Kisha Griffin - Make It Happen
Melissa Morgan Canada - NO NO NO
Ozz - Eternity
Robyn Hitchcock - Television
Silverstein - Smashed Into Pieces
Sonical Morphina - Ansiedad
Taking Back Sunday - Bonus Mosh
pt. II
The Gadjits - Optimism

My Prezentăm

Sistem Medion

CD 2

VIDEO

01-Blender Video Tutorial-Interface
Concept
02-Blender Video Tutorial-



Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îi spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.



100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

• București: 021/301.08.78 021/301.08.76 021/301.08.71 031/401.08.78 031/401.08.76 031/401.08.71	• Oradea: 0259/44.72.52 0259/44.72.46 0359/40.04.00	• Iasi: 0232/26.00.88 0332/40.50.00	• Timișoara: 0256/49.91.91 0356/40.02.00	• Craiova: 0251/41.65.79 0351/40.32.00
• Arad: 0257/22.82.02 0257/22.83.02	• Sibiu: 0269/21.01.12	• Tg. Mures: 0265/21.12.05	• Constanța: 0241/63.99.29 0241/55.41.01	• Satu Mare: 0261/71.21.60 0361/40.04.02
			• Vaslui: 0235/31.49.70	

Director General: GABRIELA PUCHIANU

Redactor-Şef:
MIRCEA BUZLEA - mircea@myc.roRedactor-Şef Adjunct
RĂZVAN T. COLOJA - razvan@myc.roRedactor Hardware
DOREL PUCHIANU jr. - dorel@myc.roRedactor internet
LAURENȚIU BANCU - laurentiu@myc.roRedactor Grafică
REMUS ZOICA - remus@myc.roCD-ROM/Webmaster:
TAMAS KIRALY - webmaster@myc.roProducție CD-ROM:
SC INSERT MEDIA SRL, Tel. 0359.401.221

DTP & Grafică: Cristian Mada

COLABORATORI:
Costel I. Mazilu, Dragoș Dragomirescu

Ediția s-a închis la data de 10.01.2005

Director executiv: ALEXANDRINA PETER
executiv@mediacontact.ro**Marketing-Publicitate:**
RAZVAN BELTECHI - Tel.0788.507.285,
SINZIANA DEM - Tel.0788.343.942
marketing@mediacontact.ro,DISTRIBUȚIE:
SC MEDIA CONTACT DISTRIBUȚIE SRLDirector Distribuție: DORIN ONICA,
Tel.0788.343.943

Director Economic: OANA NOJE

OVIDIU BELCIN, AURICA ANDREIU
distributie@mediacontact.ro
Tel.0359.401.086
vanzari@mediacontact.roContabilitate: SANDA IAS
financiar@mediacontact.roJuridic: IOANA CIOARA
juridic@mediacontact.ro

Producție: SC MEDIA CONTACT SRL

Serviciul de COMENZI și ABONAMENTE:
Director: IOANA ANDREEA POP,
Tel.0788.344.494 ; 0259.441.523
abonamente@mediacontact.ro

Expediții: PAUL MORK

REDACȚIA: Str.Col.Buzoianu, nr.34, et.1,
Oradea, 410094, jud.Bihor
Tel.: 0259.441.523, Fax: 0259.441.526
E-mail: contact@myc.ro**www.Myc.ro**Reclamații: reclamatii@mediacontact.ro

EDITOR: SC MEDIA CONTACT SRL

ISSN: 1583-9133Media Contact este un grup editorial cu sediul
la Oradea și editează următoarele publicații: PC
Games, MyComputer, CD Forum, Auto Contact,
Andrei, Star Kids, Noroceii, Alpha, Computer to
Print, Matador, Security Magazin

Președinte:DOREL PUCHIANU

MEDIA CONTACT SRL este membră B.R.A.T.



Mircea Buzlea

@naliza sITuației

Moda IT: primăvară-vară 2005

dezlegare la Megapixeli!

Bine te-am regăsit, dragă cititorule! Sper că ai reușit deja să te "My" refaci în urma extraordinar de solicitantei perioade a Sărbătorilor de iarnă, atât fizic, cât și... financiar ;-). Nu uita că mai este puțin și vin Paștile, când mai trebuie - neapărat! - făcut câte un mic upgrade la sistem, esteee?

Ia să vedem, prin urmare, ce ar fi avantajos de cumpărat...

În primul rând, un eveniment notabil pentru "dependenții" de IT este scutirea de accize a importurilor de camere foto digitale. Dacă până la sfârșitul lui 2004, acestea intrau în categoria bunurilor de lux, acum statul român consideră că oricare dintre vajnicii săi cetățeni merită poze digitale.

Întrucât până în decembrie 2004 nivelul accizei era de 25% din valoarea de import a camerelor digitale, ne putem aștepta la scăderi ale prețului final cu cel puțin 10% față de anul trecut. *Nota bene*, una dintre opțiunile iepurașului ar fi să pună niște megapixeli în târbacă...

Pe de altă parte, în scurt timp vei ajunge la concluzia că fotografiile se înmulțesc repede, încât un inscriptor de discuri optice devine - la rândul său - o necesitate. Și aici veștile sunt îmbucurătoare: conform unui studiu IDC realizat la sfârșitul anului trecut, unitățile optice vor înregistra scăderi semnificative de preț. De ce? Ne lămurește Wolfgang Schlichting, director de cercetare al diviziei Removable Storage de la IDC: "Vânzătorii de unități CD/DVD trebuie să fie pregătiți pentru o competiție mai dură, deoarece cursa de viteză a DVD-urilor se apropie de sfârșit iar produsele bazate pe tehnologiile cu laser albastru se află încă la câțiva ani distanță". Nu vei uita, cu siguranță, să treci pe lista de investiții și un inscriptor pentru DVD!

Și nu uita să îți notezi în agendă că, la începutul primăverii, în a doua decadă a lunii martie, vom vizita împreună cel mai important eveniment european de IT: MyCOMPUTER va fi din nou la CeBIT.

MyCOMPUTERizează-te!

Mircea@myc.ro

www.MyC.ro/Forum



Intră acum,

aici găsești soluții!



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!



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

2 Kg

informații și imagini
din domeniul IT & C



FLAMINGO te invită să alegi PRODUSUL LUNII !

Câștigă!



Intră acum pe www.flamingo.ro și "ochește" un produs pe care ai VREA să îl cumperi. Completează TOATE rubricile talonului alăturat, apoi expediază-l pe adresa redacției.

FLAMINGO îți oferă, în fiecare lună, premiul în valoare de

100 de Euro.

PRODUSUL LUNII va fi prezentat în următoarea ediție a revistei **MyC**, împreună cu numele fericitului câștigător.

Îți dorim **MULT SUCCES!**

Produsul lunii FEBRUARIE la FLAMINGO este:

DENUMIRE: _____

MARCA: _____

MODEL: _____

INFORMAȚII DESPRE CONCURRENT: _____

NUME, PRENUME: _____

ADRESA: Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Sc. _____ Et. _____ Ap. _____ Cod stradal _____

Localitatea _____ jud./sect. _____

Cartea lunii de la Editura Niculescu

Instrumente Linux. Soluții practice pentru Open Source Software

Autori: Michael SCHWARZ, Jeremy ANDERSON, Peter CURTIS, Steven MURPHY, Jose NAZARIO

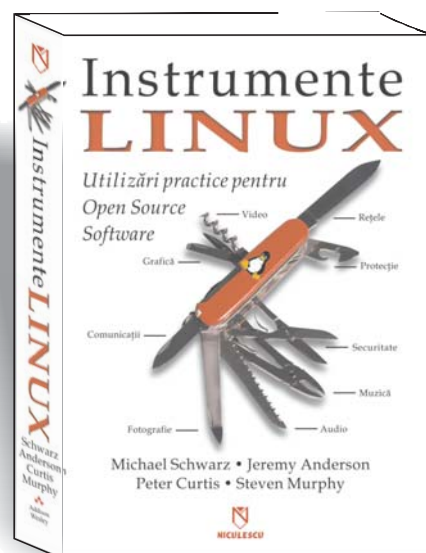
Plecând de la ideea că sistemul Linux reprezintă echivalentul software al unei truse de scule bine echipate, autorii volumului de față își propun să ofere utilizatorilor care au depășit stadiul de începător soluții și proiecte viabile de programare, adaptate necesităților actuale din diverse domenii - pornind de la cele de tip business și ajungând la petrecerea timpului liber.

Recunoscut deja pentru capacitățile sale în materie de securitate și de stabilitate, Linux se descoperă astfel utilizatorului și prin aplicațiile sale utilitare drept o alternativă de încredere

pentru: configurarea rețelelor, crearea și întreținerea unui webmail, utilizarea computerului de la distanță, integrarea de dispozitive multimedia, prelucrarea și editarea de imagine, muzică și film.

Depășind nivelul manualului tradițional, "condimentată" cu mult umor și demontând multe clișee - în maniera specifică comunității Open Source - lucrarea îi vizează în special pe cei care au instalat sistemul și care se întreabă oarecum retoric în acest moment: "Și-acum ce fac?".

Contact: www.niculescu.ro



ÎNTREBARE: În ce an a apărut primul sistem de operare LINUX?

Editura Niculescu împreună cu MyCOMPUTER te invită, și în această lună, la un concurs cu premii în cărți din domeniul IT&C. Tot ce trebuie să faci este să răspunzi corect la întrebarea concursului și să completezi talonul din partea din dreapta jos de pe această pagină, apoi să decupezi talonul de pe această pagină pe linia punctată și să îl expediezi pe adresa redacției.

Îți "My" oferim o șansă de câștig: dacă vei completa și răspunsurile la toate rubricile Chestionarului din partea de jos a paginii, vei participa și la extragerea lunară în urma căreia poți câștiga un abonament pe trei luni la publicația aleasă de tine, dintre revistele editate de grupul MediaContact*.

Mulțumim pentru participare și pentru timpul acordat!

RĂSPUNS (MyC2/2005): Primul sistem de operare LINUX a apărut în anul: _____.

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

MyCOMPUTER		CHESTIONAR nr. 2 / 2005	
1. Cum consideri acest număr al revistei MyC? F. bun ☐ Bun ☐ Mulțumitor ☐ Slab ☐		8. Softul tău preferat _____	
2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou? Interfața ☐ Diversitatea ☐ Cantitatea ☐ Calitatea ☐		9. Ce rubrică ai mai dori să conțină MyC? _____	
3. Care articol(e) ți-au plăcut cel mai mult? _____		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 ☐	
4. Care articol(e) ți-au displicut cel mai mult? _____		11. Cum ai aflat despre revista MyC? Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐ Chioșcuri de presă ☐ Prieteni, cunoștințe ☐	
5. Ce teme ai prefera să citești mai des în MyC? _____		12. Sistemul tău are următoarea configurație: _____	
6. Ce ai dori să mai conțină CD-ul cadou? _____		13. În următoarele 6-12 luni dorești să îți upradezi sistemul sau să-ți cumperi unul nou: Da ☐ Nu ☐	
7. Din ce localitate ai cumpărat MyC? _____		14. Ești conectat la Internet prin: cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐	
8. Se găsește MyC la chioșcul tău preferat? Da, întotdeauna ☐ Nu ☐ Da, dar sunt puține exemplare ☐		15. Cum apreciezi știrile zilnice de pe www.myc.ro: utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐ Alte observații despre situl www.myc.ro : _____	
* MyCOMPUTER PCgames CD AMIGOS ANDREI		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 ABONAMENT

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 - 244.000 lei ☐ 6 luni - 416.000 lei ☐ 12 luni - 844.000 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

Bill Gates o face lată din nou...

OK, probabil cu toții știți de faza cu Bill Gates din 1998 când i s-a blocat computerul ce rula Windows 98 și i-a dat un Blue Screen Of Death... S-a întâmplat din nou. În Las Vegas a avut loc Consumer Electronics Show 2005, eveniment cu ocazia căruia Bill Gates însuși a prezentat Windows Media Center 2005...

care desigur că s-a blocat. I-a dat un BSOD în timpul unei prezentări despre fotografia digitală iar un Tablet PC tot cu Windows pe el nu a vrut să se conecteze la Internet. O reclamă cât se poate de grăitoare pentru viitorii clienți ai companiei.

Cu siguranță că cineva a fost dat afară de la Microsoft pentru micile "scăpări". ■



Vulnerabilitate Firefox

Afost descoperită o vulnerabilitate în ultima versiune a browserului Firefox, vulnerabilitate care ar putea permite atacuri phishing. Aceasta ar putea permite unor atacatori să schimbe URL-ul din caseta de download care în prezent afișează incorect subdomeniile lungi. Un program malițios ar putea fi copiat

iar utilizatorul nu și-ar da seama de unde îl copiază. Atacurile de tip phishing s-au intensificat în ultimele luni iar cea mai bună metodă de a le pune în aplicare sunt browserele și e-mailul. Firefox avea până nu demult reputația unui browser securizat și a acaparat destul de mult din piața dominată de Internet Explorer. ■



Venezuela trece pe open source

Președintele Chavez a lansat un decret luna trecută care spune că în următorii 2 ani, administrația publică din Venezuela va folosi exclusiv software open-source (inclusiv sistemul de operare Linux). În următoarele 3 luni,



ministerul științei și al tehnologiei trebuie să prezinte un plan care să ușureze tranziția spre software-ul open source. În aceeași ordine de idei, Bergen, al doilea mare oraș din Norvegia a decis să își mute serverele pe Linux migrând de la Windows NT. ■

Adobe Reader 7 pentru Linux

Adobe a lansat în sfârșit o versiune nouă (beta) a aplicației Adobe Reader pentru Linux. Versiunea beta a noului Adobe Reader 7.0 este accesibilă deocamdată numai testerilor înregistrați ai portalului www.centercode.com. Lansarea



marchează primul pas făcut de Adobe în această direcție după anunțul de acum câteva săptămâni în care compania anunța că se va implica mai mult în proiectele legate de Linux și open source. ■

Vizitați CERF!

Un oras în care poti învăța filosofie de la Kant,
regie de la Tarantino și baschet de la Jordan.

Soluții IT&C din viitor care îți fac prezentul mult mai simplu.

20 - 24 aprilie 2005, Complexul Expozițional Romexpo, ediția a XIV-a
Organizator: **EXPOTEK** Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro



Concurență pentru Centrino: Turion, de la AMD

Turion este numele unei noi linii de procesoare "economice", pe care Advanced Micro Devices le pregătește pentru prima jumătate a acestui an. Reprezentanții companiei prezenti la CES (Consumer Electronics Show) în Las Vegas, au declarat că această "manevră" este alternativa la procesorul Centrino, al rivalilor Intel.

Cu toate că nu au fost specificate detalii tehnice, AMD a precizat că Turion este destinat laptop-urilor subțiri și ușoare fiind axat pe prelungirea duratei de viață a bateriei.

Momentan, AMD furnizează cipuri pentru notebook-uri performante, care oferă putere de procesare asemănătoare desktop-urilor, însă bateriile se epuizează rapid și generează multă căldură.

Cipul va permite companiei AMD să concureze de la egal la egal cu Centrino, care domină de câțiva ani piața laptop-urilor.

Cu toate acestea chinurile AMD-ului nu s-au încheiat, deoarece Intel a anunțat un nou cip, având nume de cod Sonoma. ■

Renunțăm la laptop?

M-Systems și SanDisk au lansat de curând o inițiativă de definire a noi specificații hardware și software pentru USB (Universal Serial Bus) - flash, acele mici dispozitive cu care ne-am obișnuit deja, și care ne-au determinat să uităm discheta aproape de tot. Noile specificații vor crea metode standard de a permite dispozitivelor să găzduiască date și aplicații. Efortul (denumit U3), a fost prezentat la CES, în Las Vegas.

Cu toate că dispozitivele USB-flash au devenit extrem de populare, M-Systems și SanDisk cred că acestea sunt limitate din cauza absenței unei metode de a lucra cu aplicații. Ele pot stoca date, însă o companie nu poate produce software care să ruleze de pe toate dispozitivele. Reprezentanții acestor două companii au declarat că vor extinde rolul lor, de la simple dispozitive de stocare în ceva asemănător Internetului, jocurilor, înregistrărilor

medicale criptate, care ulterior pot fi utilizate pe orice calculator.

Platforma U3 va da posibilitatea producătorilor de software să creeze aplicații portabile care vor fi păstrate și lansate de pe un flash U3 în momentul în care acesta este conectat la un PC. U3 include de asemenea și o interfață proprie ("Launch Pad"), pentru a ușura afișarea, descărcarea și administrarea aplicațiilor U3.

În ceea ce privește suportul altor companii, McAfee a anunțat deja că va proteja dispozitivele cu softuri proprietare (antivirus și firewall).

Primele produse U3 sunt așteptate pe piață în această vară. ■



Nou de la Nokia: 6822

Nokia a completat de curând linia sa de succes cu introducerea modelului 6822. Acesta are un design unic, telefonul transformându-se într-o adevărată tastatură ușor de folosit pentru mesagerie și documentare, fiind dotat în același timp și cu o cameră VGA și display cu 65000 de culori.

Dispozitivul compact suportă o gamă largă de soluții de e-mail și mesagerie instantanee, capabilități PIM (Personal Information Management) precum și sincronizare wireless.

Modelul este destinat atât utilizatorilor obișnuiți cât și oamenilor de afaceri. Nokia 6822 suportă conturi multiple de e-mail, calendare, și poate fi ușor sincronizat cu un PC. Telefonul include și aplicații pentru uzul privat sau de afaceri. Niklas Savander, "senior vice president" la Nokia a precizat că utilizatorii adoră designul și funcționalitatea acestui tip de telefoane. "Până la



această dată, mai mult de două milioane de oameni au adoptat acest popular format. Mesageria instantanee câștigă din ce în ce mai multă popularitate, așa că ne așteptăm ca acest model să aibă un succes deosebit", a mai adăugat acesta.

Nu se știe data exactă la care telefonul va fi disponibil în Europa. ■

DivX 6, mai multă performanță!

DivX Networks a semnat de curând două afaceri importante, promovând tehnologie care ar permite unui studio să vândă filme pe Internet.

Compania a prezentat de asemenea DivX 6, următoarea versiune a tehnologiei proprietare de compresie, care va da posibilitatea utilizatorilor sau studiourilor să "înghețeze" un întreg film HD (high-definition) într-un DVD standard. DivX 6 va fi disponibil în luna martie, împreună cu un DVD player (aproximativ 100 USD).

Tehnologia DivX concurează direct cu software produs de Microsoft și alte companii. În prezent, 40% dintre DVD playerele vândute în Europa au

încorporat software DivX. Reprezentanții companiei aproximează că peste 20 de milioane de DVD playere și 160 de milioane de PC-uri conțin software-ul (de menționat faptul că producătorii de hardware plătesc o taxă companiei pentru integrarea software-ului în DVD playerele produse). ■



ename.ro

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, extensii FrontPage
» conturi de e-mail (cu protecție anti-spam și anti-virus)
» administrare Web (interfață web pentru administrarea tuturor facilităților legate de găzduire site, creare adrese e-mail, acces la baza de date)
» statistici vizitatori, uptime 99.5%
Spațiu 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: GTS Telecom și TIME WARNER CABLE

web/dev

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

Adware în melodii și în secvențele video

Unele din fișierele multimedia răspândite prin rețelele p2p conțin linii de cod care cuprind popup-uri și pot instala programe adware. Se pare că la sursa acestor fișiere modificate se află o firmă cu numele "Overpeer". Această companie și-a făcut apariția la mijlocul anului 2002 când oferea marilor studiouri de înregistrare șansa de a opri pirateria p2p.

Compania oferea un serviciu prin care crea și plasa în rețelele p2p fișiere audio



modificate care redau doar o mică parte a melodiei, după care afișa o fereastră prin care oferea utilizatorului o modalitate de a cumpăra melodia. Răspândind aceste melodii în rețelele p2p schimbul de date urma să se facă mult mai greu. Se pare că aceste fișiere au provenit dintr-o altă diviziune a companiei care are ca țintă promovarea cu reclame în funcție de cuvintele căutate în rețelele p2p. Rezultatul ambelor modalități este aproape același. ■

Camere Web accesibile de oriunde

Expertul în motoare de căutare, Duncan Parry, director de creație al companiei Position Driver, a explicat ușurința cu care pot fi accesate camerele Web neprotejate. Acestea pot fi găsite printr-o căutare pe www.google.com care are termenii bine gândiți.

Motorul de căutare Google indexează paginile Web care conțin adresele camerelor



Web alături de paginile obișnuite indexate. Roboții de indexare găsesc adresele doar în paginile care nu sunt protejate cu parolă. Webmasterii care nu protejează aceste pagini sunt singurii vinovați.

Atenție, pentru că orice apare pe o pagină web va fi indexat de acești roboți de indexare, orice informație privată va trebui protejată prin parolă. ■

Un nou tip de tastatură cu 53 de taste

După 130 de ani de la introducerea tastaturii QWERTY un nou mod de dispunere a fost dezvoltat. Noua tastatură cuprinde doar 53 de taste și are în partea stângă dispuse literele de la A la M și restul în partea dreaptă. Pe lângă modul radical schimbat de

dispunere a literelor, tastele direcționale sunt plasate în mijlocul tastaturii împreună



cu tastele funcționale. Tastatura are dimensiuni reduse datorită folosirii unui numărului mic de taste. Inventatorul ei, John Parkinson susține că procesul de învățare în acest caz este mult mai simplu. Tastatura va fi disponibilă în aprilie 2005 pentru portul USB și va costa aproximativ 70 USD. ■

Vizitați CERF!

Un oraș în care poți vizita întreaga lume fără să fi plecat în călătorie.

Soluții IT&C din viitor care îți fac prezentul mult mai simplu.

20 - 24 aprilie 2005, Complexul Expozițional Romexpo, ediția a XIV-a
Organizator: **EXPOTEK** Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

The world's best gadget magazine

13

Se distribuie
gratuit în fiecare Joi
împreună cu ziarul
Cotidianul.

13 e cit digital stihi-fi

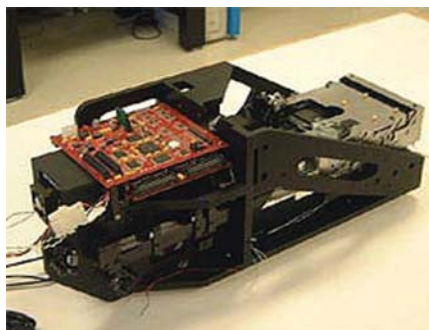
SE DISTRIBUIE GRATUIT ÎMPREUNĂ CU **Cotidianul.**

Dispozitiv holografic de stocare a datelor

O nouă tehnologie de stocare a datelor a fost dezvoltată de compania Inphase Technologies. Capacitatea dispozitivelor variază între 200 GB și 1,6 TB pe un singur disc.

Dispozitivul înregistrează datele pe un material gros de 1,5 mm situat între două discuri de plastic prin care are loc transmiterea datelor. Hitachi și Maxell au dezvoltat o nouă carcasă pentru acest dispozitiv, care conferă o protecție maximă materialului sensibil la lumină.

Prototipul aranjează blocuri de date de 1 Mb pe pagini virtuale separate, folosind un



laser la scriere. Mai multe astfel de pagini formează o "carte" care are aproximativ 12 Mb. Mai mult de un milion de biți de date



pot fi citiți la o singură parcurgere a laserului. În paralel se dezvoltă și tehnologia pentru un ROM holografic. ■

Google strânge fonduri în scopuri caritabile

Fondatorii motorului de căutare Google și-au anunțat intenția de a crea "Google Foundation", o organizație pentru strângerea de fonduri și oferirea lor în scopuri caritabile. "Aceasta va fi o zonă în care ne vom concentra mai mult atenția în anul 2005" a declarat Cindy



McCaffrey, vice președinte de marketing al companiei. Google Foundation va avea ca

fonduri 1% din profitul companiei pentru anul următor. Cindy McCaffrey a precizat că acum este prea devreme pentru a discuta cauzele pe care le va sponsoriza compania. Alte companii cu activitate pe Internet care au pornit activități asemănătoare sunt eBay și Salesforce.com. ■

Spyware-ul bate virușii

Un troian care infectează sistemele cu programe spyware și adware a pătruns în topul celor mai distrugătoare 10 programe ale anului 2004. Numele său este Downloader.GK, el a pricinuit 14% din atacurile asupra sistemelor din anul 2004 conform unui raport întocmit de Panda Software. Troianul descarcă și instalează spyware-ul BattleInet, care la

rândul său instalează alt program adware. Downloader.GK este descărcat și rulat atunci când utilizatorii accesează anumite situri și instalează un control ActiveX. Acesta afectează numai sistemele Windows XP/2000/NT/Me/98/95. Programul se află în vârful listei celor mai distrugătoare programe, în care Downloader.GK a fost detectat este cu mult mai mare decât a

următorului din listă. Locul doi este ocupat de Mhtredir.gen, un troian care permite administrarea sistemului de la distanță. Locul trei este ocupat de virusul Netsky.P, unul dintre cei mai răspândiți viruși. Următorul în listă este Citifraud.A, un troian pentru fraudă cunoscută sub numele "phishing", iar pe locul 5 se situează Mabutu.A. ■

Vizitați CERF!
Un oras în care hackerii dau faliment sau se reprofilează.
Soluții IT&C din viitor care îți fac prezentul mult mai simplu.

20 - 24 aprilie 2005, Complexul Expozițional Romexpo, ediția a XIV-a
 Organizator: **EXPOTEK** Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro



Pentru a evita contrafacerea procesoarelor AMD nu cumpărați procesoare bulk!

Advanced Micro Devices a confirmat existența unui număr de procesoare false care au fost contrafăcute recent în Taiwan și sfătuiește utilizatorii să cumpere microprocesoare BOX pentru a evita răspândirea microprocesoarelor contrafăcute. "AMD are standarde riguroase de testare a calității și fiabilității propriilor produse. Astfel, recomandăm clienților să cumpere procesoare AMD numai de la distribuitorii autorizați și bineînțeles doar procesoare BOX. Astfel, vor putea fi siguri că ceea ce au cumpărat este un produs de cea mai bună calitate și are o garanție de 3 ani," a declarat purtătorul de cuvânt de la AMD, Damon Muzny. Cu toate acestea, compania AMD evită să comenteze despre numărul

procesoarelor contrafăcute care au fost distribuite recent pe piață. "Ca și o metodă practică, AMD nu comentează investigațiile legale în curs de desfășurare" a mai adăugat purtătorul de cuvânt al companiei. De curând, AMD a prins un electronist al companiei localizat în Tainan, sudul Taiwanului, care deținea 60.000 de procesoare AMD "suspecte". În concordanță cu alte rapoarte, poliția a descoperit, cca. 1 milion de cipuri contrafăcute. Suspectele produse AMD includ procesoare precum AMD Athlon XP și AMD Athlon 64 și sunt considerate microprocesoare defecte, fiind în mod normal distruse. Mai mult de un milion de procesoare AMD reștanțate au fost distribuite în Germania și China, conform raportului prezentat de un ziar

național chinezesc, valoarea acestora fiind de 9,46 milioane USD.

Microprocesoarele care s-au vândut au fost furate dintr-un laborator de teste și împachetate AMD din Asia și au fost transportate în Taiwan pentru reștanțare. Procesoarele defecte pot opera instabil, și probabil nu au nici cel mai mic potențial de supratactare, o capacitate apreciată de entuziaști.

La începutul lui 2003, AMD a descoperit că microprocesoarele AMD Athlon XP au fost reștanțate cu altă valoare de notare (exemplu: 2800+, în loc de 2600+). În acel moment compania a informat canalele de distribuție despre aceste evenimente și s-au luat măsurile necesare pentru stoparea procesului de contrafacere. ■

ATI a lansat primul tuner HDTV pentru Desktop-uri

ATI Technologies a lansat TV WONDER ELITE, prima generație de plăci PCI care pot recepționa televiziunea digitală care oferă o calitate egală cu anterioarele TV-uri high-end. Noua placă TV WONDER ELITE este concepută cu procesorul video THEATER 550 PRO, iar placa se poate instala pe slotul PCI. Placa TV-Tuner este însoțită și de o telecomandă. ATI TV WONDER ELITE este bazat pe tehnologia RF de la Microtune și poate recepționa 125 de canale PAL și SECAM plus posturile de radio pe banda FM; în plus, setul de conectori include și mufa SCART pentru clienții din Europa. Procesorul de imagine THEATER 550 PRO integrează un

decoder video de 12 biți care combină un filtru 3D Comb pentru NTSC și PAL, și 5 linii de filtrare 2D Comb pentru o calitate fără precedent; noua generație de decoder hardware are caracteristici de genul Advanced Noise Reduction; demodulare digitală IF care îmbunătățește calitatea video

și reduce considerabil costurile de producție a TV tunerului; tunerul se produce pentru portul PCI Express x1 cât și pentru interfața PCI. TV WONDER ELITE va fi disponibil începând cu această iarnă la prețul de aproximativ 149 USD. ■



Procesorul Intel Pentium 4 "Prescott" integrează capacitatea de procesare pe 64 biți

Pe Internet circula zvonul că un simplu update de BIOS poate activa capacitatea de procesare pe 64 biți a cipurilor Prescott.

Un sit taiwanez a precizat că microprocesorul Pentium 4 Prescott cu soclul 775 are integrată capacitate pe 64 de biți, iar ea se poate activa cu ajutorul unui update de BIOS. Tehnologia Intel Extended Memory 64 este cunoscută ca și extensia pe 64 biți sau IA32e care permite microprocesoarelor de 90nm pentru desktop, stații de lucru cât și serverelor cu 2 căi și 4/8-căi să execute codul scris pe 64 biți în timp ce menține compatibilitatea cu aplicațiile pe 32 biți. Anterior se credea că toate procesoarele Pentium 4 "Prescott" pentru soclul LGA775 vor integra EM64T, însă Intel a negat această afirmație. Intel a

spus că va livra procesoare Prescott cu capacitatea pe 64-biți pentru aplicațiile 1P către companiile care cer astfel de microprocesoare pentru serverele și stațiile lor de lucru. De altfel, toate procesoarele Prescott, inclusiv Pentium 4 și Celeron D, au micro-arhitectura preluată de la procesoarele pe 64 de biți, astfel procesoarele tipice care se vând pentru desktop-uri au capacitatea dezactivată pe 64 de biți. Este incert de ce Intel a suspendat capacitatea pe 64 de biți a procesoarelor și este cel puțin ciudat (în cazul în care este adevărat) că este posibil ca aceasta să fie activată printr-un simplu update de BIOS. Istoric vorbind, Intel a dezactivat anumite funcții ale propriilor cipuri într-un mod în care era imposibil să le activezi folosind update-uri de BIOS sau diferite tweak-uri

software. De exemplu, surse apropiate ale companiei declară că virtual toate procesoarele Intel Pentium 4 fabricate în procesul de 130nm integrează tehnologia Hyper-Threading, înainte cu mult de lansarea oficială la sfârșitul lui 2002 pe piață a primului procesor HT Intel Pentium 4 3,06GHz. Unele persoane au reușit să activeze facilitatea Hyper-Threading pe procesoarele care nu suportă oficial această funcție, fiind raportate câteva cazuri de acest gen. Marii producători de stații de lucru, precum HP, oferă actualmente PC-uri cu procesoarele Intel Pentium 4 pe 64 biți cu sistem de operare Linux preinstalat. Este de așteptat ca Intel să activeze oficial funcționalitatea EM64T, când va lansa la sfârșitul lunii februarie (2005) seria de procesoare Pentium 4 600. ■

Hitachi a lansat primul hard disc de 0,5 TB pe portul SATA II

Hitachi Global Storage Technologies a lansat de curând primul hard disc de 500 GB pentru desktop-uri și stații de lucru. Noua familie de discuri Deskstar conține de acum și modelele 7K500, T7K250 și 7K80, oferind capacități de 500GB, 250GB, 80GB și 40 GB împreună cu o interfață Serial ATA II, care furnizează o bandă de transfer teoretică de

HITACHI
Inspire the Next

3 Gbiți/s, tehnologia NCQ și Staggered Spin-up. Noua interfață oferă o rată dublă de transfer față de SATA 1.0 și concurează direct cu clasa discurilor SCSI. Hitachi a început din această lună distribuția noilor hard discuri. ■

WiFi Trekker

Wifi Trekker este un detector de WiFi care localizează rețelele 802.11. Dispozitivul are un singur buton, iar după apăsarea acestuia, Trekker va scana automat orice rețea localizată pe o distanță de 90-180 m. Dacă găsește vreo rețea, te va avertiza vizual și sonor! ■



Gigabyte a lansat primul GeForce din seria 6600 cu două procesoare grafice 6600GT!

Situl OCWorkbench a avut unica șansă de a testa înainte cu o săptămână de lansarea oficială, pentru reprezentanții presei, prima placă grafică PCI-E cu două procesoare 6600GT. Este singura placă grafică 6600 GT dotată cu 256 MB de memorie DDR III și cu o lățime de bandă de 256 biți. Placa grafică Gigabyte GDV-3D1 este dotată cu memorie DDR III de 1,6 ns

care teoretic înseamnă un potențial de 625 MHz (1250MHz DDR). Însă, conform specificațiilor, viteza nucleului este de 500MHz, iar viteza memoriei este 560MHz (1120MHz DDR). Placa a obținut - cu un procesor Athlon 64 Fx-53 - 22,247 de puncte în 3DMark2001, 14,478 în 3DMark03, și 6,243 puncte în 3DMark05 cu versiunea de drivere 71.24. ■



Intel a lansat procesorul Pentium 4 660

Intel a lansat noul procesor Pentium 4 660, care va fi distribuit oficial pe piață începând cu luna februarie. Procesorul va costa aproximativ 600 USD. Diferențe dintre seria 500 și 600: noile procesoare din seria 600 includ 2MB de cache L2, noua tehnologie EIST care reduce semnificativ consumul de energie și suport pentru aplicațiile pe 64 de biți (EM64T). Comparativ cu procesorul 560, noul procesor 660 are același FSB de 800 MHz și normal aceeași frecvență. În urma testelor efectuate de situl

www.hkepc.com noul procesor este mai performant cu 3 procente în 3DMark'03 și cu 2 procente în Sysmark. În același timp, tot pe acest sit vei găsi detalii despre viitorul cipset Intel 945 care va fi lansat la începutul trimestrului doi din acest an. Printre noutățile pe care le va integra cipsetul se numără: FSB de 1066MHz, canal dual DDR2, o nouă placă video integrată Intel GMA 950, Advanced Digital Display 2+ (două interfețe video) și Intel Matrix Storage Technology (RAID 0, 1, 5, 10). ■



SYD DSC-6000 CO

Rezoluție maximă 2848x2136 pixeli
Meniu în limba română și maghiară
Senzor CCD, 4.2 MegaPixeli
Zoom Optic: 2.8x
Display de 2.0"
Memorie internă: 16 MB
Memorie externă: SD Card
Funcție de reportofon digital
Înregistrare film cu sunet și zoom digital



SYD DSC-5000 M

Rezoluție maximă 2560x1920 pixeli
Meniu în limba română și maghiară
Senzor CMOS, 3.2 MegaPixeli
Memorie internă 8 MB, posibilitate extensie cu memorie
SecureDigital sau MultiMedia Card
4X Zoom Digital
Înregistrare film cu sunet



SYD DSC-5800 C

Rezoluție maximă 2848x2048 pixeli
Meniu în limba română și maghiară
Senzor CCD, 4.2 MegaPixeli
Memorie internă 16 MB, posibilitate extensie cu memorie
SecureDigital sau Multimedia Card
4X Zoom Digital
4 jocuri
Iesire TV
Înregistrare film cu sunet

SYSNET
distributions

Sysnet Distributions

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

BenQ Joybee 120 MP3 Player

Probabil că BenQ Joybee 120 este cel mai mic MP3 player din lume. Nu pot să garantez, însă dimensiunile reduse sunt similare cu ale unei cutii de chibrituri. Modelul care ne-a sosit în redacție este unul de 128 MB, dar după o scurtă căutare pe Internet am văzut că există și variante de 256 MB. Îndea-juns cât să ascuți două albume...

Atât alimentarea cât și transferul de date se face prin USB. Din păcate, BenQ Joybee 120 se conectează doar la USB 1.1, prin urmare transferul de date se face cam greoi. Pentru 128 MB merită oricum să ai răbdare vreo două minute.

Ce ne mai oferă acest model? Capacități de înregistrare vocală cât și opțiunea de a înregistra de la radio (da, are și receptor

radio integrat). Redă atât fișiere MP3 cât și WMA, poate fi folosit și pentru transport de fișiere și dispune de un ecran monocrom cu iluminare.

Butonul de oprire/pornire și microfonul sunt situate lângă mufa USB iar în partea de sus, lângă mufa căștii se află cele cinci butoane cu care manevrăm playerul.

Primul buton este menu/on/off. Funcția de activare a meniului este clară dar cea de oprire/pornire apare a doua oară. Nu princip restul a două butoane de pornire mai ales într-un aparat atât de mic. Al doilea buton este cel de iluminare a ecranului și îndeplinește și o a doua funcție care permite setarea punctelor de repetare A-B. Nu prea văd rostul unei funcții de repetare a unei porțiuni pentru un aparat care ar necesita alte opțiuni... Urmează butoanele "skip" cu ajutorul cărora poți naviga printre melodii iar ultimul este butonul play/pause/stop.

Un punct în minus este navigarea prin meniuri. Nu ți se permite să creezi liste, nu poți derula o melodie, fiind limitat la salturile de la o piesă la alta.

Ce mi-a plăcut a fost faptul că Windows a detectat corect aparatul, fără a mai necesita drivere. După inserarea cablului în "My Computer" a apărut iconul unui drive USB ce conținea cele trei directoare ale dispozitivului BenQ Joybee 120 și am putut copia fișiere. Durata de viață a bateriei este de-a dreptul impresionantă: 16 ore! Mai mult



decât ai avea nevoie să ascuți de cinci ori melodiile de pe el. În timpul redării pe ecran se perindă titlul piesei, durata și numărul acesteia.

Playerul este inimaginabil de ușor și vine însoțit de o pereche de căști, un cablu USB și o husă care poate fi folosită ca portmoneu, datorită dimensiunii acesteia.

Calitatea sunetului este bună, surprinzătoare pentru o pereche de căști de mici dimensiuni.

În concluzie, BenQ Joybee 120 este un player MP3 extrem de ușor și mic care dispune de o mulțime de opțiuni de care nu ai nevoie. Dar mai bine să fie decât să lipsească - după ce te obișnuiești cu aparatul, le poți ignora. Este ideal pentru cei care fac dimineața jogging în parc sau nu au pretenții foarte mari de la un player audio. ■

Contact: www.darer.ro

Preț: 5.035.000 lei (TVA inclus)

Reinscriitor DVD Double Layer BENQ DW1620

DVD-RW BENQ DW1620 este un scriitor de DVD-uri de ultimă generație și spun că este de ultimă generație pentru că poate scrie și DVD-urile în formatul + cu două straturi (Double Layer sau prescurtat DL). Discurile DVD DL pot stoca până la 8,5 GB de date sau patru ore de informație video la calitate DVD. Unitatea integrează o nouă tehnologie de scriere numită "Write Right Technologies" care îmbunătățește considerabil viteza de scriere cât și calitatea acesteia. Pe lângă acestea, mai include și tehnologia Tilt Control care asigură o scriere și o citire optimă în cazul trepidărilor accidentale. Cu toate acestea, am întâmpinat unele probleme, când am scris

în redacție alte medii optice decât marca BenQ. Unitatea poate scrie DVD-urile Double Layer +R la viteza 2,4x, DVD-urile + și - la 16 x, iar CD-urile la viteza 40x. Unitatea are un timp de acces de 120 ms, capacitatea memoriei tampon fiind de 2MB. ■

Contact: www.darer.ro

Preț (bulk) 2.715.000 lei (TVA inclus)



Videoproiector de buzunar

Videoproiectorul de buzunar va deveni în curând, dintr-un proiect futurist, o realitate. Tehnologia videoproiectorului are la bază o microoglină orientabilă, care va construi imaginea linie cu linie (asemănător cu formarea imaginii la televizoarele cu tub catodic). Designerii prototipului au reușit deja să îmbunătățească viteza de lucru și rezoluția proiectorului, astfel încât grafica și textul să fie suficient de lizibile.

Prin încorporarea videoproiectorului lăpitan într-un telefon mobil, de exemplu, îl vom avea mereu la îndemână atunci când avem de făcut o prezentare de afaceri inopinată sau pentru a citi știrile online, de exemplu. O altă aplicație posibilă pentru acest dispozitiv este proiectarea hărții stradale pe un perete al celei mai apropiate clădiri, atunci când te afli într-un oraș necunoscut. Sună fantezist, dar cercetătorii de la Institutul Fraunhofer pentru Tehnologia Siliconului (ISIT) au construit deja un asemenea dispozitiv. Acesta poate proiecta text și imagini monocrome la o rezoluție de 320 x 240 pixeli. Componenta principală este oglinda mobilă cu un diametru de numai 1,5 milimetri, care poate fi produsă în serie pe un microcip. Oglinda reflectă o rază laser, astfel încât, prin schimbarea rapidă a unghiului de incidență, imaginea este compusă pixel cu pixel.

"Caracteristica cea mai importantă a oglinzii o reprezintă felul în care este montată" - spune Ulrich Hoffman. "Este susținută de două resorturi torsionate care permit oglinzii să fie rotită pe două axe, pentru a reflecta raza laser orizontal și vertical". După fiecare mișcare a oglinzii, resorturile o readuc în poziția inițială cu o viteză ce permite repetarea mișcării, în diferite



direcții, de câteva mii de ori pe secundă. Partea electronică a fost sincronizată fără probleme cu această frecvență a mișcării, întrucât circuitele de control au nevoie doar de câteva nanosecunde pentru a decide cum va fi modulată raza laser, pentru a proiecta fiecare pixel cu luminozitatea adecvată.

Pentru evitarea erorilor de proiecție, dioda laser este dublată de un duplicat. Acesta își proiectează de asemenea raza pe oglindă, dar lumina este reflectată înapoi spre o fotodiodă care măsoară unghiul de deflecție. "Dacă, de exemplu, oglinda este mișcată din cauza unor vibrații neașteptate, laserul duplicat sesizează acest lucru", explică Hofmann. "Sistemul electronic poate, mai apoi, să reacționeze prin adaptarea corespunzătoare a proiecției". Această funcție face ca sistemul să nu fie afectat de surse perturbatoare din exterior.

O problemă care rămâne de rezolvat în continuare de către echipa de cercetători este creșterea frecvenței de mișcare a oglinzii și prin urmare a rezoluției imaginii proiectate. O altă problemă este că în prezent, singurele diode laser care pot oferi suficientă durabilitate și luminozitate sunt cele care emit lumină roșie. În momentul rezolvării acestei probleme, sistemul va fi gata să opereze cu diode multicolore. ■

Adaptor USB - PS-2 USB Link MT606-1

Un accesoriu pe care probabil că mulți utilizatori de laptopuri l-au visat: cu ajutorul acestui mic adaptor, ai posibilitatea de a conecta un mouse și o tastatură "obișnuite", adică având mufe PS-2, la unul dintre porturile USB ale laptopului. Pe de altă parte, pentru utilizatorii de sisteme desktop, adaptorul MT606-1 poate fi util pentru prelungirea cablului pentru periferice. Astfel, puteți folosi un singur prelungitor USB, în loc să fie necesară



cumpărarea a două prelungitoare PS-2. ■

Contact: www.sys-net.ro

Preț: 14,77 USD + TVA

www.sysd.ro

SYS
SNET
distributions

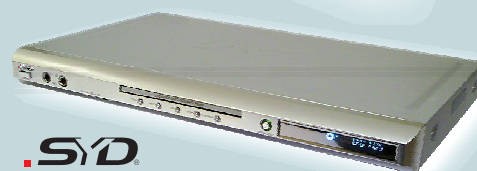
SYS DMD-24

Radio FM
Reportofon digital
Timp de înregistrare:
24 de ore
Funcție VOR
Afisează timpul de
înregistrare disponibil
Funcție memorie
portabila: max. 32 MB
Funcție de înregistrare
de pe telefonul fix
Alimentator și
acumulatori inclusi
Interfata USB



SYS DMP-36

Radio FM
Reportofon Digital
Timp de înregistrare: 36 de ore
Mp3 Player
Funcție VOR
Funcție de înregistrare
intr-un Buffer permanent
a ultimelor 30-90 secunde
Afisează timpul de
înregistrare disponibil
Funcție memorie
portabila: max. 128 MB
Funcție de înregistrare
de pe telefonul fix
Funcție ceas, alarma



SYS DVD-667A

Compatibil cu standardul DivX,
versiunile 3.11/ 4.0/ 5.0
Upgradabil firmware
Iesire audio Prologic cu doua canale (L/R)
Iesire DTS Digital AC-3, iesire optica digitala
Funcție de blocare Parental Lock
Zoom 2x, 4x sau 8x
Multi-zone, NTSC/ PAL
Posibilitate selecție din 8 limbi de
dublare audio
Posibilitate selecție din 32 subtitrări
Compatibil cu MPEG4/DVD/VCD/CD/
S-VCD/MP3/CD-G/CD-R/CD-RW/
KODAK PHOTO

SYSNET
distributions

Sysnet Distributions

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

Carcasă YeongYang

O carcasă pentru cei de rang!

Lumea modernă este într-o continuă dezvoltare, la fel și noi, cei din lumea IT românească! Așadar, pretențiile au crescut, iar pentru 1,5 milioane lei în plus poți primi o carcasă YeongYang, mult mai bună decât cea "obișnuită", al cărei preț e în medie 1,1 milioane lei. E posibil să-mi spunei că valoarea suplimentară de 1,5 milioane nu prea merită investită într-o carcasă mai bună.

Pe de o parte aveți dreptate, dacă îți achiziționezi pentru prima dată un sistem, te vei mulțumi și cu o carcasă ieftină, în ideea că "scapi" mai ușor la buzunar. Însă,

normal că o vei evalua și vei constata după o vreme că "nu merge hard discul" lui vecinului împreună cu al tău". Și atunci, care ar fi oare problema? Simplu, sursa despre care se spunea în magazin că este de 350W, în realitate nu oferă nici măcar 250 W, și atunci te mai miri că ai probleme de genul celei de mai sus?!? Nu este cazul carcasei despre care vorbim, care are o sursă de 300W "reală", fiind dotată cu 6 mufe Molex spre deosebire de 4 mufe pe care le oferă carcasele ieftine.

Unitățile optice și hard discurile nu necesită șuruburi la montare: există cleme

cu ajutorul cărora poți introduce unitatea optică sau hard discul în spațiile de andocare, fără a fi nevoie să le prinzi cu șuruburi.

În plus, spațiile de andocare ale hard discurilor au fost rotite cu 90 de grade pentru a permite demontarea și instalarea cu ușurință a unui hard disc, iar dacă avem în vedere că spațiile de andocare "obișnuite" sunt orientate direct spre plăcile PCI și AGP, acest mod de andocare de la carcasa YeongYang vă permite să evitați eventualele accidente la instalarea sau demontarea unui hard disc!



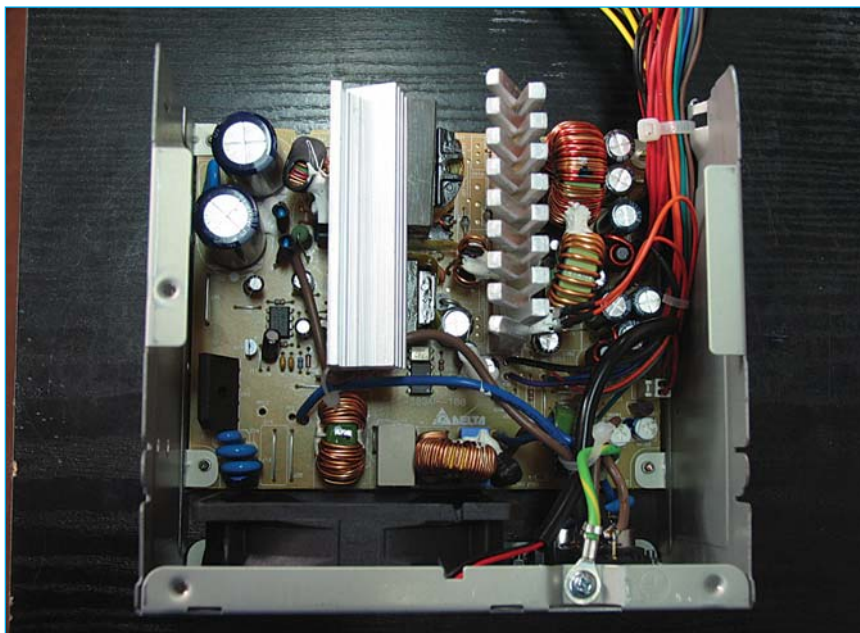
Panoul frontal



Sistem anti-efracție



Deasigurarea unei cleme



Sursă de tensiune de 300W reali

Dotări suplimentare

Pentru a limita accesul în interiorul carcasei, producătorii au dotat panoul lateral din dreapta cu un sistem de închidere, care permite accesul doar cu ajutorul unei cheițe. În plus, acest sistem de închidere vă scutește de montarea șuruburilor panoului lateral. Plăcile PCI sau AGP nu mai trebuie asigurate cu șuruburi, pentru că există un sistem de asigurare care vă scutește instant de această muncă suplimentară. Prin urmare, dacă doriți să demontați placa grafică, pur și simplu scoateți cleva care asigură plăcile PCI cât și pe cea AGP, după care scoateți orice placă doriți. Panoul frontal care "ascunde" unitățile optice se poate demonta foarte ușor cu mâna, pentru a permite accesul imediat la unitățile optice. Carcasa conține o cutie în care se găsesc toate accesoriile necesare pentru a face orice operație în carcasă. Suplimentar, în carcasă poți instala două ventilatoare de 12 cm: un ventilator frontal pentru răcirea

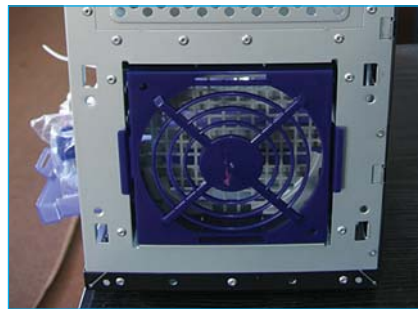


Sită pentru filtrarea aerului care pătrunde în carcasă

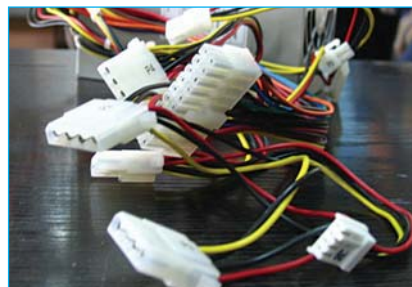
hard discurilor și unul în spate, pentru a introduce aer proaspăt în carcasă sau pentru a elimina aerul cald al carcasei. Ventilatoarele suplimentare se pot instala cu ușurință datorită carcasei speciale pentru acestea, carcasă specială care susține complet ventilatorul și care se instalează ușor cu mâna. Spațiul de andocare al ventilatorului frontal este prevăzut cu un filtru de aer pentru a curăța aerul care intră în carcasă și trei eleroane exterioare care permit dirijarea aerului și adaugă un punct în plus la designul carcasei. Panoul lateral permite instalarea unui ventilator suplimentar. Pe panoul frontal, în partea superioară, se află două mufe audio pentru microfon și căști sau boxe, două mufe USB și o mufă FireWire.

Concluzie

Cu un design care depășește așteptările, producătorul YeongYang a reușit să ofere pe piață o carcasă practică și performantă care îmbină toate liniile designului mo-



Spațiul de adoncare a ventilatorului frontal



6 mufe Molex



Cutia cu accesoriile

dern. Negativ: finisajul materialelor plastice are mici erori de turnare, iar subansamblele metalice care compun carcasa sunt destul de ascuțite!

Pozitiv: pe lângă sursa de tensiune cu putere reală de 300W, ergonomia carcasei este bună, iar datorită designului deosebit, carcasa ascunde plăcut cu o ușă argintie unitățile optice care sunt instalate în aceasta, cât și unitatea de discchetă. Carcasa îți oferă acces imediat la orice componentă a calculatorului, iar unitățile optice și hard discul se pot monta/demonta foarte ușor și rapid. Și, în plus, sunt gândite astfel încât să te scutească de orice accident nedorit. Dacă ești începător sau avansat îți recomand achiziționarea unei carcase asemănătoare pentru că te va scuti întotdeauna de problemele care apar de obicei din cauza surselor de tensiune de slabă calitate și a proiectării inadecvate a suporturilor pentru instalarea componentelor în carcasă (vezi de exemplu, demontarea/instalarea hard discului, în pagina anterioară). ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

Date tehnice

YeongYang - YY-5601BK+USB+250GPS
4 Spații de andocare (bays) 5,25 inci
1 Spațiu de andocare (bays) 3,25 inci
5 Spații de andocare hard discuri
2 Ventilatoare de 12 cm
1 Ventilator de 6 cm
Contact www.discoverycomputers.ro
Preț 55,66 Euro + TVA



Anul acesta inovațiile îți vor arăta "colții" după ce au fost pregătite ani de-a rândul. Albatron este o companie mai puțin cunoscută regăsindu-se inițial în compania Gigabyte, mai concret un inginer de la Gigabyte, convins că poate conduce o companie, s-a hotărât să demisioneze și să construiască una nouă, numită astăzi Albatron.

Pe lângă conceperea și producerea de

plăci de bază, grafice etc. compania a lansat pe piață un produs inovator, iar pentru că "era wireless" se instaurează din ce în ce mai mult, noul dispozitiv numit Widio este un aparat de emisie-recepție care utilizează banda de 2,4 GHz cu o rată de 2Mbiți/s. Îl poți conecta la playerul tău DVD, CD, Mp3, la PC sau chiar la Xbox și este ideal pentru toți cei care vor să uite de cabluri și de problemele care apar când respectivele cabluri trebuie instalate pe pereți sau pe sub podele. Dispozitivul funcționează fără probleme până la o distanță de 30-40 metri.

Pentru a asculta, poți folosi căști mici sau orice căști ai la îndemână, sau pur și simplu poți face legătura între sursa de sunet și amplificator fără cabluri! În esență, este diferit față de căștile cu infraroșu, cunoscute pentru faptul că erau "singura" soluție fără cabluri.

Limitarea impusă de tehnologia transmisiei prin unde în spectrul infraroșu este că trebuie să te afli în fața dispozitivului de recepție-emisie, exact ca atunci când

folosești telecomanda TV, iar transmisia funcționează doar câțiva metri! Dispozitivul Widio are integrată o baterie Lithium Ion de 3,6V reîncărcabilă care se încarcă rapid și cu ajutorul căreia poți asculta muzică aproximativ 3-4 ore. Aparatul nu necesită software special, fiind un dispozitiv autonom care vă "deplasează" sunetul/muzica acolo unde doriți, iar receiverul este ușor de transportat.



Pachetul în care se află ambalat produsul



Modulul de recepție care trebuie transportat. Chiar și cu baterie este extrem de ușor.



Conținutul pachetului

După ce am desfăcut somptuosul pachet am observat că Albatron acordă o mare atenție ambalajului cât și designului, care impresionează, oferind senzația unui produs de calitate. În pachet se află: manualul de utilizare, dispozitivul de emisie-recepție, adaptorul de tensiune, cablu RCA-către-Jack, cablu RCA-către-RCA, bateria reîncărcabilă, căști ATH-EM7 și carcasa de transport a acestora, panglică de agățat în gât și husa de transport a lui Widio.

Instalarea

Instalarea este foarte simplă, din moment ce nu necesită "meșterea" hardware!

Trebuie doar să introduci bateria Litiu-Ion de 950mAh în dispozitivul de recepție Widio (care este asemănătoare cu a telefoanelor mobile Nokia din seria 8xx), după care conectezi emițătorul la sursa de sunet cu ajutorul cablului RCA.

Celălalt cablu RCA-către-Jack se poate utiliza spre exemplu la placa de sunet, unde în mod uzual nu ai ieșiri RCA, ci numai Jack. Ai conectat tot și nu ai sunet? Simplu: te duci la emițător și schimbi canalul wireless, sunt disponibile șapte canale. Albatron recomandă utilizarea canalelor 0, 2, 4 sau 6.



Căști Audio Technica ATH-EM7



Recepția

Widio operează în banda de frecvență de 2,4 GHz, care este utilizată de toate adaptoarele de rețea WLAN, Wireless Video și chiar de... cuptorul cu microunde. De aceea performanța rețelei Wireless scade atunci când îți prepari mâncarea! Oricum, în firmă avem mai multe dispozitive care folosesc această bandă cum ar fi mouse-uri, laptop-uri etc. Cu toate acestea, am găsit cu ușurință un canal liber, iar Widio a funcționat fără întreruperi. Dispozitivul a funcționat bine până la o distanță de 30-40 de metri în interior, prin pereți de cărămidă.

Calitatea sunetului

Widio este un dispozitiv standard, iar calitatea sunetului este bună. Deranjant este faptul că nu are potențiometre pentru frecvențele joase și înalte, spre deziluzia audiofililor care modifică adesea acești parametri ai sunetului. A doua "problemă" a dispozitivului este faptul că nu poți controla lista de ascultare a pieselor, pentru că lipsește butonul de "next" sau de "skip". Din aceste puncte de vedere, aparatul Widio este limitat. Practic el face legătura între o sursă de semnal audio și sistemul de difuzare a sunetului, asta este tot ce poate face! După cum spuneam, calitatea sunetului este bună, și nu se pierde aproape nimic din aceasta între aparatul de emisie și cel de



recepție.

Căști

Albatron a inclus în versiunea Widio Deluxe o excelentă pereche de căști Audio Technica ATH-EM7 pentru a asculta așa cum se cuvine muzică. Pachetul Widio Deluxe costă aproximativ 140 USD, iar versiunea standard costă 110 USD.

Noi am testat versiunea Deluxe. Căștile au dinamică bună când vine vorba de joase și o acustică foarte bună. Micile difuzoare au o acustică bună și produc un sunet clar.

Căștile au designul foarte inspirat: sistemul de fixare este fabricat din aluminiu, iar odată ce le-ai pus la urechi nu vei mai realiza că porți căști!

Verdict

Widio este primul produs inovativ pe care îl cunosc în acest domeniu! Setarea dispozitivului la fel de simplă, ca și cum ai număra de la 1 la 3. Reproducerea sunetului este de bună calitate. Pachetul în sine este luxos, iar componentele sunt de înaltă calitate. În interiorul unei încăperi nu sunt deloc probleme cu recepția, aparatul de emisie transmite sunetul cu 2Mbit/s. Dispozitivul de recepție este ușor și colorat cu gust. Bateria dispozitivului de recepție ține 4 ore și reîncărcarea ei este simplă și rapidă. Prețul dispozitivului este ridicat, însă dacă instalarea cablurilor devine prea complicată și prea costisitoare, Widio devine o bună alternativă. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

Produs: Widio
Dispozitiv: Wireless Audio
Producător: Albatron
Preț: 120 -150 USD



Când lucrez sub Linux îmi place să ascult muzică. Ascult muzică și când îmi redactez articolele, când verific e-mail-ul, știrile de dimineață. M-am obișnuit cu XMMS de atâta timp că mi-a fost cam greu să încerc și altceva. Nu "greu". Mai degrabă lene.

Nu am putut să nu observ că pe diverse situri care oferă software pentru platforme Linux, AmaroK era cotaț cu nota 10 așa că mi-am spus că ar putea fi ceva de capul lui, la urma urmelor. Am copiat codul sursă al ultimei versiuni (1.2 beta la momentul redactării acestui articol) și l-am compilat. Ceea ce urmează sunt impresiile mele despre acest minunat program.

Cu toții am lucrat cu Windows și majoritatea folosim Winamp ca să ascultăm MP3-uri. Mai mult, unii îl folosesc și ca player video în locul altor programe consacrate. Sub BeOS există CLamp care este o clonă Winamp. Sub Linux și BSD avem XMMS. Ultimul este, pe bună dreptate, o aplicație folositoare, deoarece redă - prin intermediul pluginurilor - o mulțime de formate audio, de la MP3 și până la Monkey Audio. Interfața grafică este compactă, playlist-ul simplu, skinurile atrăgătoare. Dar lumea evoluează. Am prieteni cărora le place ca în

directorul albumelor MP3 pe care le scriu pe CD să se afle și copertile sau textele acestora. Într-o lume în care întreg IT-ul se învârt în jurul informațiilor de pe Internet, nu e greu să faci rost de ele.

Ca să intru încă de la început în miezul problemei, află că AmaroK se diferențiază de alte playere audio de sub Linux prin faptul că scoate automat de pe Internet coperta și textele albumului în cauză pentru a fi redată în fereastra aplicației. Mai mult, AmaroK oferă o modalitate mai logică de catalogare a melodiilor.

Programul oferă două modalități de operare. Prima este asemănătoare cu XMMS oferindu-ți-se un player și un playlist detașat care pot opera independent. A doua este în stil JuK - playerul și lista sunt integrate.

La rândul său, fereastra AmaroK se împarte în trei părți importante. Felul în care AmaroK operează este asemănător cu cel din Konqueror. Avem întâi butoanele categoriilor care sunt așezate în partea din stânga a ferestrei, pe verticală. Precum în Konqueror, putem alege ce dorim să vedem în cea de-a doua parte a ferestrei (meniul de browsing). Dacă în Konqueror putem alege să vizualizăm bookmark-urile,

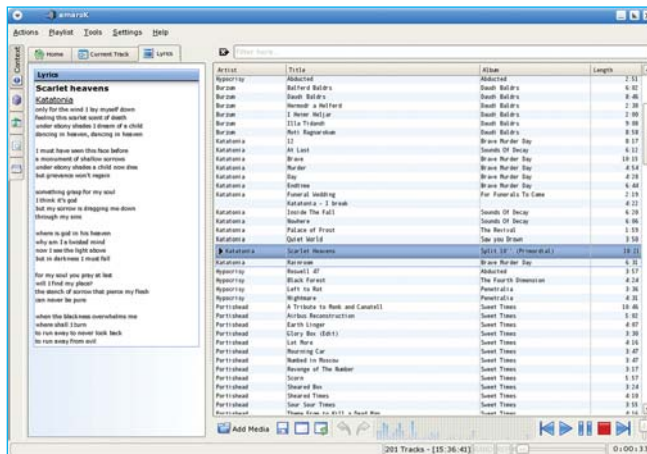
devices, history, playerul audio, rețeaua sau fișierele din rădăcina sistemului, în AmaroK putem selecta dacă dorim să vizualizăm un meniu contextual, colecțiile de MP3-uri, albumele defalcate, putem realiza o căutare sau vizualiza restul fișierelor dintr-un anumit director ca și în cazul unui manager de fișiere.

Butonul "Context" împarte porțiunea a doua a ferestrei AmaroK în trei segmente delimitate de tab-uri. Primul segment este "Home" și afișează informații generale despre playlist cum ar fi: cele mai ascultate melodii, cele mai puțin ascultate piese, piesele favorite sau MP3-urile cele mai noi. Este un mod convenabil de a reda melodiile care îți plac fără a le mai căuta prin playlist deoarece vor fi la "distanță de un clic".

"Current Track" îți oferă informații



Playerul în mod detașat



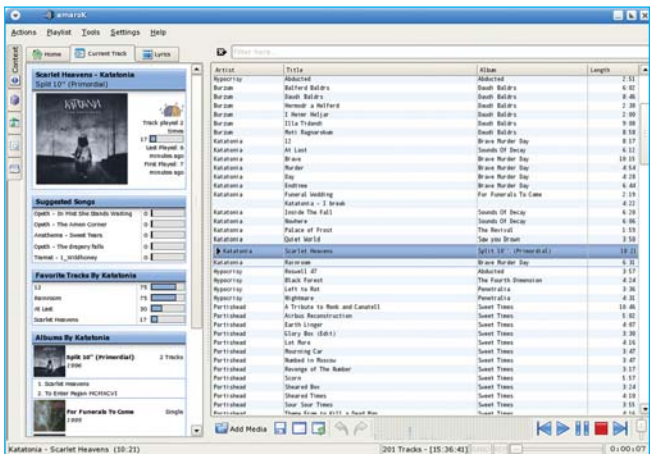
Textul melodiei este scos de pe Internet

importante despre melodia curentă - titlul piesei, albumul din care face parte, numele artistului. Coperta este afișată un rând mai jos, având posibilitatea de a seta zoom-ul la care aceasta este afișată. Ni se raportează de câte ori a fost redată melodia, când anume a fost redată ultima sau prima oară. Segmentul de sub copertă este denumit "Suggested Songs". Grație modului "Audioscrobber" ni se pot sugera alte piese care sunt asemănătoare cu piesa curentă. Audioscrobber este un sit pe care înregistrarea este gratuită și durează 30 de secunde. Amarok se conectează la acest sit atunci când redai o piesă și îți analizează gusturile muzicale în funcție de ce melodii ascuți. Am fost surprins să văd că mi se oferă formații de același gen din playlist când ascultam un anumit MP3. Mai mult, aceste piese au și un ranking în funcție de cât de mult se aseamănă cu piesa curentă. "Favorite Tracks" îți afișează cele mai ascultate melodii ale formației, din nou ierarhizate după gradul de ascultare.

"Albums" îți oferă albumele formației cu miniaturi ale copertelor, anul în care albumele au fost lansate și numărul de piese.

Al treilea tab este "Lyrics". Nu am reușit să-mi dau seama de pe care server reușește Amarok să ia textele melodiilor și adevărul este că la puține am reușit să observ această facilități activă. Asta se poate datora totuși și gusturilor mele muzicale mai... aparte.

Partea a treia a ferestrei este cea mai mare (desigur, poate fi redimensionată, dar acum descriu Amarok cu setările implicite). Ea afișează melodiile din playlist alături de informațiile acestora dispuse pe patru coloane: titlu, artist, album și durata melodiei. În funcție de acestea putem așeza oricare din cele patru coloane în ordine alfabetică. Dorim să ne orientăm după



Informații și sugestii legate de album

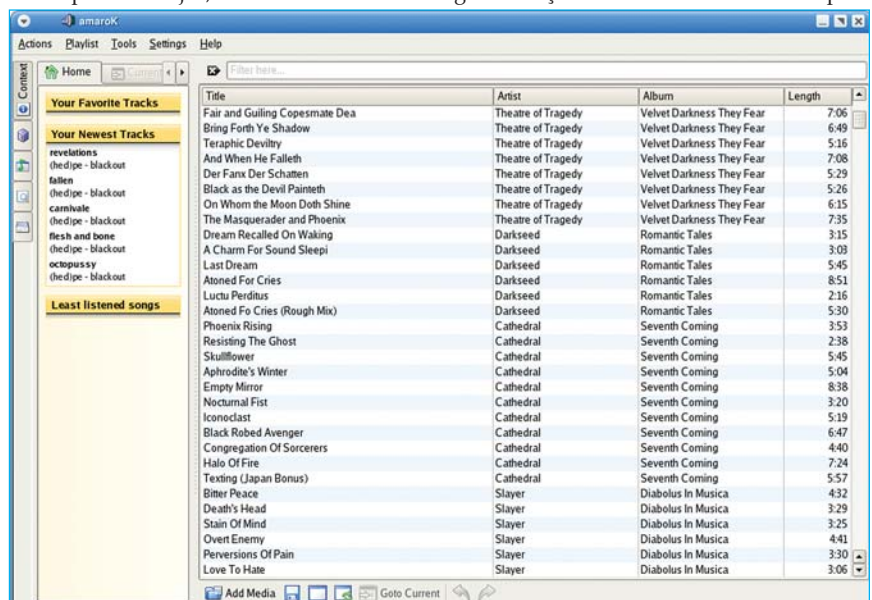
numele albumului? Dăm un clic pe "Album". Dorim după durată? Clic pe "Length".

În partea de sus putem observa o bară de filtru. Aceasta este în realitate o modalitate rapidă de sortare după cuvinte-cheie. Este echivalentul tastei "J" din fereastra Winamp. În Winamp, când apeși pe "J", îți va apare în fereastra playlist-ului un câmp de căutare. Scrii "a" și se vor prezenta toate melodiile care au litera "a" în nume. La fel și în Amarok: scrii "ti" și în listă vor rămâne doar melodiile care au în componența textului din Nume, Album sau Artist literele "ti". Nu e nevoie să scriu întregul cuvânt pentru a regăsi o formație, de exemplu. Sortarea se face treptat - adică pe măsură ce scriu mai multe litere din cuvântul-cheie trierea se va face mai eficient. Ca să caut formația "Tiamat" va fi probabil nevoie să scriu doar "tiam". Simplu și eficient.

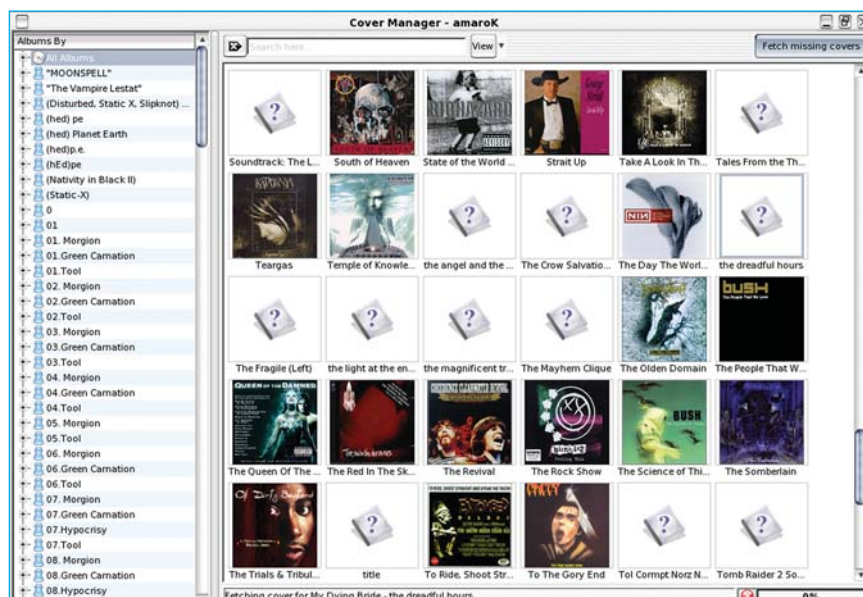
În partea de jos, dacă am selectat ca

Amarok să fie afișat în stil JuK (player și listă în aceeași fereastră) ne va apare bara multimedia. Butoanele de pornire și oprire a melodiei curente, butonul de pauză, etc. Pe lângă asta, avem integrată o funcție care nu credeam vreodată să o găsim într-un program de redare a fișierelor audio: Undo. Da, putem realiza undo și redo în Amarok. La mijloc avem un osciloscop pe care dacă facem clic-dreapta putem selecta frecvența (framerate) la care acesta să afișeze pixelii. Ultimul este butonul de volum care din păcate este afișat pe verticală. Cum bara nu este prea înaltă nu avem cum să realizăm un reglaj fin asupra intensității sunetului. Acesta ar fi putut fi așezat pe orizontală ca bara de status a melodiei, care se află dedesubt.

Tot aici, în partea de jos a ferestrei se află butoanele de salvare a playlist-ului, de adăugare a fișierelor multimedia. Adăugarea conținutului multimedia este un pro-



Melodii preferate, noi sau ascultate mai rar



Amarok poate copia coperțile albumelor de pe amazon.com

ces chinuitor dacă ai multe MP3-uri. Specifici aplicației directoarele în care ai fișiere MP3 și Amarok le indexează, însă destul de încet. Pentru 60 de albume câte am introdus eu, procesul a durat cam un minut - în medie, cam un album pe secundă :).

Revenind la prima parte a ferestrei Amarok, cea din stânga, unde butoanele sunt așezate pe verticală, al doilea astfel de buton este cel denumit "Collection". Într-o listă dispusă arborescent, putem naviga printre formații. Acestea sunt aranjate în ordine alfabetică și un clic pe un nume de formație va afișa albumele acesteia. Un clic pe album va afișa melodiile din acesta. De exemplu, dacă eu am trei albume ale formației "Agoraphis" acestea îmi vor fi afișate ca trei intrări, care se detașează de numele formației precum fișierele care se detașează dintr-un director într-un manager de fișiere

care suportă modul de vizualizare "tree". La rândul lor, melodiile din fiecare album vor apare ca subramuri ale albumelor.

Amarok preia toate informațiile de care are nevoie din tag-urile ID3. Dacă o melodie nu are tag ID3 va fi cam greu să găsești ceea ce cauți. Dar nici o problemă - Amarok dispune și de un editor ID3.

Ce am uitat să menționez încă de la început a fost faptul că Amarok poate și să inscripționeze CD-uri. Vrei să scrii o serie de albume pe un CD fără să le mai cauți prin directoare? Le selectezi în playlist sau în "Collection" și din meniul contextual care apare la clic-dreapta, selectezi "Burn This Album". La lansarea comenzii se pornește aplicația de inscripționare a CD-urilor (în cazul meu K3B pe care l-am prezentat într-un număr anterior al revistei) iar de acolo tot ce mai ai de făcut este să dai clic pe "Burn". Poți inscripționa melodiile ca și date

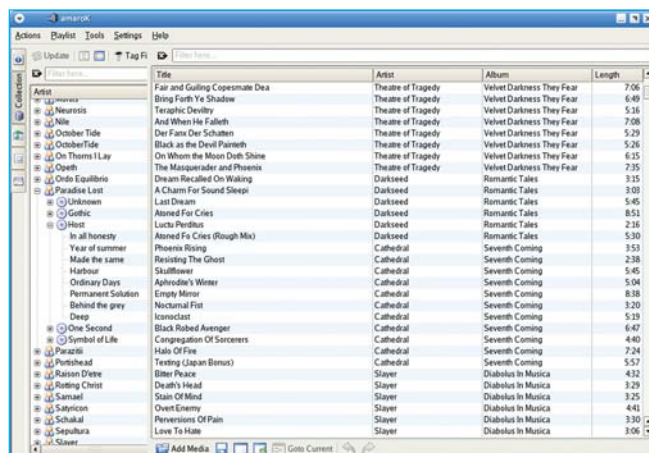
(fișiere MP3) sau ca și track-uri audio.

Unealta de căutare "Filter" este prezentă și la "Collection" deci poți să cauți și intrările din această categorie. Albume întregi pot fi trase cu mouse-ul în playlist sau opțional se poate selecta opțiunea "Append to Playlist". Butoanul "Update" din partea de sus reactualizează lista, iar din "Tag Filter" putem din nou subția rezultatele căutării după album, artist sau numele piesei.

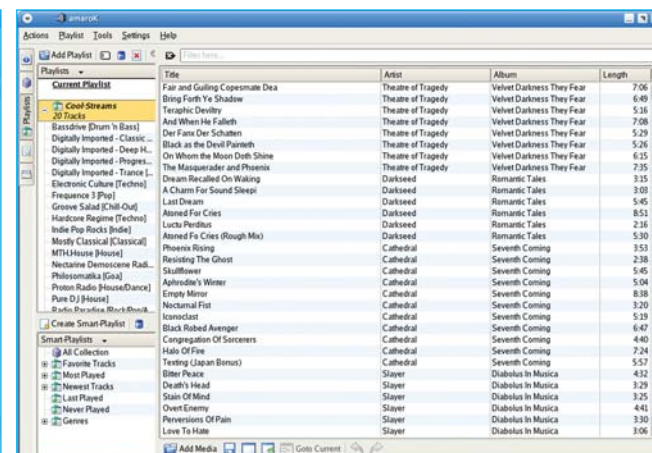
Apăsând butonul "Playlists" care este al treilea de sus accesăm o altă categorie de facilități pe care Amarok le oferă. Putem de aici alcătui liste cu melodii și identifica atributele unei piese. Ce e mai important, avem opțiunea "Create Smart Playlist" care creează liste de melodii după anumite criterii. De exemplu, putem crea o listă care să conțină doar melodiile al căror nume se termină cu "ion". Putem crea un playlist care să conțină piesele cele mai ascultate, cu ultimele piese ascultate, cu piese care nu sunt ascultate decât rar sau cu formații al căror nume începe cu "F". Posibilitățile sunt nenumărate. Amarok îți permite să îți realizezi propriile colecții de MP3-uri după aproape orice criteriu ai alege.

Următorul buton este "Search". Acesta realizează o căutare diferită de "Filter" care inspectează doar tag-urile ID3. "Search" este o căutare normală, după nume de fișier, prin directoarele-țintă alese. Dacă o piesă nu are tag ID3 ai mai multe șanse să o găsești folosind "Search". Mai mult, rezultatele date de "Search" nu sunt doar MP3-uri ci și fișiere de imagine, fișiere de sistem sau documente.

Ultimul buton din șirul celor din stânga este un adevărat manager de fișiere. Putem naviga prin directoarele hard disc-ului pentru a căuta melodii. Avem din păcate



Felul în care sunt grupate melodiile



Playlist-uri

doar două moduri de vizualizare a fișierelor și directoarelor - simplu și detaliat. Lipsește modul "Tree" sau "Icons", dar bănuiesc că vor fi în curând implementate. Nu e greu să adaugi o astfel de secțiune de cod unui program open-source pe care îl poți modifica după bunul plac.

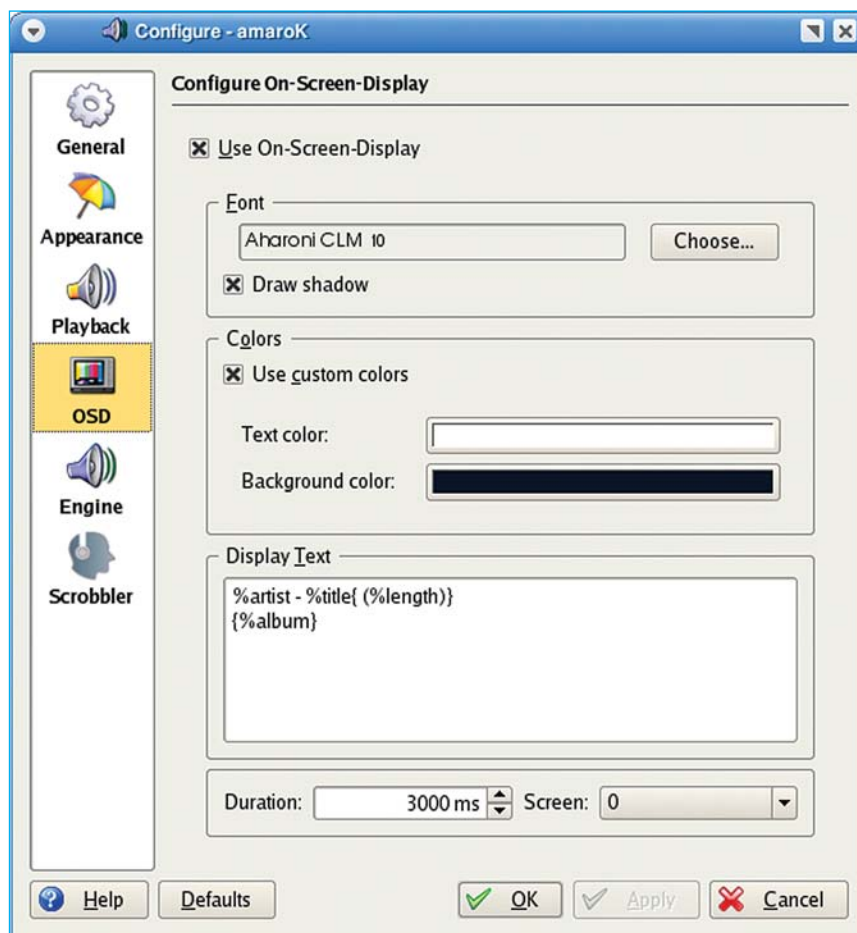
Dacă ți se pare că fereastra este prea aglomerată cu cele trei părți active, un dublu-clic pe unul din cele cinci butoane (de exemplu "Collection") va face ca a doua parte a ferestrei să dispară lăsând vizibil doar butoanele și playlist-ul.

Să vedem ce alte facilități mai oferă AmaroK. De la meniul "Playlist" poți selecta opțiunea "Remove Duplicates" care va scoate din listă toate melodiile care se repetă. Din meniul "Tools" putem selecta "Cover Manager" pentru a avea acces la toate copertile albumelor. Mai mult, putem apăsa pe "Fetch Missing Covers" pentru a scoate automat de pe amazon.com imaginile albumelor care nu au încă o copertă. Dacă nici asta nu vă ajunge, puteți selecta din care server afiliat amazon.com să fie copertile luate (Franța, Germania, Marea Britanie sau Internațional). "Filter" nu lipsește nici de aici. Poți căuta doar copertile anumitor albume. De menționat că "Fetch Missing Covers" nu este întotdeauna precis. În 80% din cazuri coperta potrivită va fi luată pentru albumul specificat dar m-am trezit la un moment dat că un album al formației "At The Gates" avea ca și copertă imaginea unui album de la "Pink Floyd". Dacă nu dorești să păstrezi imaginile asignate eronat, le poți șterge din meniul contextual sau le poți înlocui cu o imagine de pe hard disc.

Un dublu-clic pe una din coperti o va mări de aproximativ 4 ori, astfel încât o poți analiza în detaliu.

Să vorbim acum puțin despre sistemul "On-Screen-Display" pe care AmaroK îl folosește. La fiecare schimbare a melodiei poți seta ca într-un colț al ecranului să îți apară numele acesteia alături de durată, numele albumului și al artistului. Această facilitate este folositoare atunci când rulăm AmaroK minimizat. În acest caz iconul din System Tray care reprezintă aplicația își va pierde din transparență pe măsură ce piesa se apropie de sfârșit. OSD (On-Screen-Display) este afișat și la copierea unui meta-string dintr-o melodie.

Copierea stringurilor este folositoare atunci când stai pe GAIM cu cineva la taclale și te întreabă ce ascuți. Dacă folosești XMMS îi poți afișa direct melodia



Meniul de configurare AmaroK

curentă deoarece există cel puțin două pluginuri GAIM care interacționează cu XMMS. În AmaroK însă poți selecta o melodie din playlist și să faci un clic-dreapta pe ea selectând "Copy meta-string" din meniul contextual. Acum titlul melodiei și numele formației sunt copiate în clipboard și le poți da un paste oriunde, rezultatul fiind ceva de genul "Slayer - Stain Of Mind".

Dacă un MP3 nu are scris corect titlul piesei în tag-ul ID3 nu e nevoie să lansăm editorul ID3 pentru a corecta greșeala, în schimb putem da un F2 în câmpul titlului și textul va deveni selectat.

Există posibilitatea de a integra AmaroK cu o bază de date MySQL pe care o putem folosi în diverse scopuri de la streaming audio pe Internet până la formarea unei baze de date online pentru prieteni.

Una din opțiunile ascunse din aplicație este posibilitatea de a marca fișierele spre redare. Dacă ținem apăsată tasta [Ctrl] și realizăm câte un clic-dreapta pe melodii, în dreapta numelui va apare câte un număr în funcție de ordinea selectării (1, 2, 3, 4 etc). Aceste melodii vor fi redade următoarele

după ce melodia curentă va lua sfârșit.

O altă opțiune nedocumentată este faptul că ținând cursorul peste iconul din System Tray și mișcând roțița mouse-ului, volumul va lua amploare sau va descrește. Un clic cu butonul din mijloc pe acest icon va pune pe pauză sau va porni piesa curentă. Apăsând pe control și manevrând roțița mouse-ului deasupra acestui icon vom putea naviga ușor printre piesele listei.

În concluzie, AmaroK este mai mult decât un player audio. Este un browser de fișiere multimedia și nu numai, este o aplicație de vizualizare a imaginilor, streamer MP3, program de catalogare și multe altele. Opțiuni noi sunt adăugate zi de zi, echipa de dezvoltare lansând câte un număr de versiune în fiecare lună. Dacă te-ai plictisit de XMMS și vrei să încerci altceva, AmaroK este următorul pas logic. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



ubuntu

Trebuie să recunosc că primul lucru care mi-a atras atenția la Ubuntu a fost numele. "Ubuntu" este un cuvânt din Nguni (o limbă africană) care semnifică "umanitate și armonie", distribuția fiind realizată de Canonical Ltd., o firmă sud-africană.

Să văd și eu ce e cu distribuția asta care a apărut peste noapte și a stârnit atâtea review-uri pe Internet. Am verificat întâi părerea altora pe diverse situri de știri iar în cele din urmă, la trei luni de la apariție, am copiat și eu ISO-ul și l-am instalat.

Lumea spune că Ubuntu este o distribuție rapidă. Un colaborator mi-a spus prin e-mail că doar Vector Linux e mai rapid. Ubuntu folosește doar Gnome ca mediu desktop, deci nu ar fi exclus. KDE este puțin mai greoi decât Gnome dar eu îl prefer datorită opțiunilor pe care mi le oferă, de aceea am manifestat o mică reticență înainte de a testa Ubuntu.

Versiunea Ubuntu pe care am încercat-o a fost 4.10 (nume de cod Warty the

Warthog). Sistemul de operare se bazează pe Debian, versiunea Woody ca să fiu mai exact. Debian este o distribuție extraordinară, pe care mulți o preferă datorită flexibilității pe care o oferă și sistemului de actualizare eficient. Se bucură de un număr mare de utilizatori, iar Ubuntu a reușit să "deturneze" o bună parte dintre utilizatorii Debianului pur. Ceea ce nu-mi place la Debian este modul de instalare. Sunt obișnuit cu o instalare în mod text după ce am lucrat destul de mult cu Slackware, dar utilizatorii începători vor fi dezamăgiți de inexistența unei interfețe grafice de instalare. Xandros și Linspire sunt ambele distribuții Debian și au fiecare dintre ele un sistem de instalare în mod grafic, de ce nu ar reuși atunci și alte distribuții? Un installer grafic se află în prezent în dezvoltare. E posibil ca acesta să fie inclus în următoarele versiuni Debian și, implicit, și în Ubuntu. În orice caz, dacă ai mai instalat Linux înainte, Ubuntu nu ar trebui să-ți facă probleme.

Instalare

Vei avea nevoie de o partiție de cel puțin 1,8 GB și desigur un swap. După ce bootează CD-ul și apare meniul Ubuntu, poți da un enter pentru a începe. Alegi limba și țara de origine, apoi este timpul să configurezi rețeaua. Am setat un hostname și am selectat DHCP. Ubuntu nu a găsit un server DHCP așa că am dat "Retry Network Configuration" și acum totul a decurs bine. Ulterior, când am reinstalat Ubuntu, am setat rețeaua și manual, cu IP individual și nu am întâmpinat probleme.

Urmează partiționarea hard discului, unde mi se oferă posibilitatea de a folosi întreg spațiul sau de a crea o partiție. Aleg partiția creată în prealabil și observ că o pot formata ca și EXT2, EXT3, ReiserFS, JFS, XFS, FAT16 sau FAT32. Desigur, Ubuntu nu se va instala pe ultimele două tipuri de partiții, dar poți folosi programul de partiționare pentru a crea spațiu pentru alte sisteme de operare (cum ar fi de exemplu

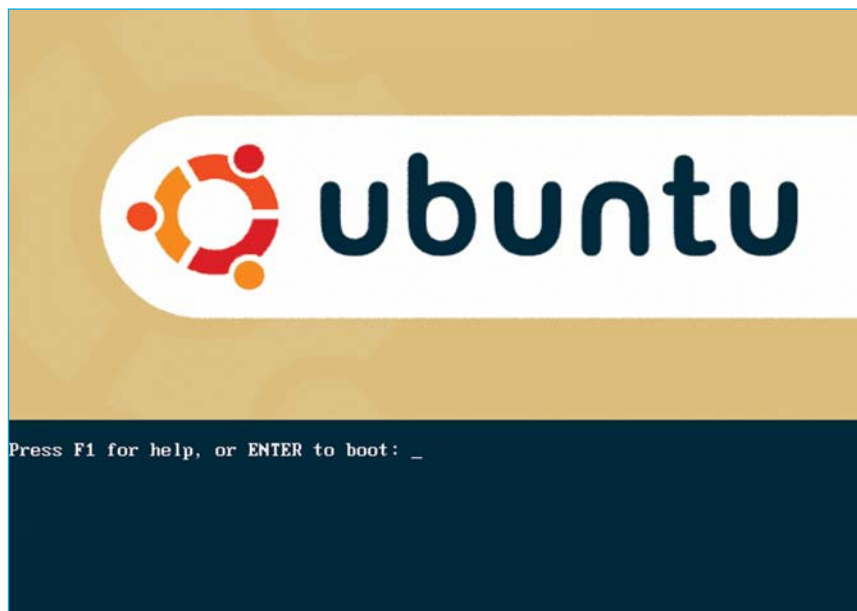
Windows).

Un alt minus pe care i-l reclam lui Ubuntu este faptul că nu te lasă să selectezi pachetele pe care dorești să le instalezi odată ce ai pornit instalarea implicită. Dacă la ecranul de bootare instalezi cu opțiunea "custom" sau "custom-expert" atunci vei avea posibilitatea să alegi ce anume vrei să instalezi, dar este un proces mai lung și mai complex.

Instalarea sistemului de bază a durat în jur de 50 de secunde, iar restul pachetelor au fost copiate pe hard disc în mai puțin de 2 minute. Urmează configurarea boot-loader-ului și, având în vedere că mai aveam și alte sisteme Linux instalate pe stația de testare, am ales ca GRUB să fie instalat pe `/dev/hda3` și nu în MBR. Ultimul pas este adăugarea conținutului CD-ROM-ului în `/etc/apt/sources.list` pentru ca, ulterior, să putem instala programe adiționale.

Am rebootat sistemul după cum mi s-a cerut și Ubuntu mi-a cerut să configurez locația mea și să adaug un utilizator. Aici mi-am dat seama că nu mi se ceruse să creez o parolă de root. Ubuntu creează un utilizator căruia îi asignează drepturi de acces. La pornirea aplicațiilor sau efectuarea operațiilor care necesită drepturi de administrare putem folosi comanda "sudo" (de exemplu `sudo apt-get update`). Eu prefer totuși vechiul sistem UNIX și îmi place să știu că pot intra oricând cu userul root pentru administrare. Pentru a seta o parolă de root, după terminarea instalării poți porni o consolă, în care să tastezi `sudo passwd root` și să modifice parola.

Continuând cu procesul de instalare, Ubuntu verifică dacă ești conectat la Internet și îți oferă posibilitatea de a actualiza sistemul, după care despachetează arhivele copiate inițial pe hard disc,



Meniul de boot

instalează fonturile, updatează dicționarele din OpenOffice etc. În total, întreg procesul de instalare a durat cam 20 de minute dacă pun la socoteală și rebootarea - destul de puțin în comparație cu alte distribuții Linux. Aici trebuie totuși să luăm în considerare faptul că Ubuntu nu folosește KDE, că vine pe un singur CD și că nu sunt consumate resursele cu un installer grafic.

Desktop

Ubuntu folosește Gnome 2.8 și la prima intrare în desktop am fost întâmpinat de GDM (Gnome Desktop Manager), am introdus numele utilizatorului creat, parola și... m-am aflat în fața unui desktop lipsit de iconuri. Am fost impresionat de cât de rapid s-a încărcat Gnome (în comparație cu cel din Fedora sau chiar Slackware) dar ce mi-a plăcut a fost culoarea implicită a meniurilor și a background-ului (un maro-

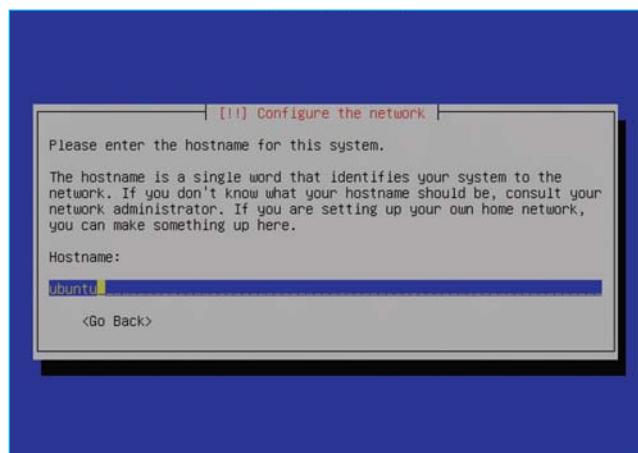
niu închis, șters).

Am început să studiez aplicațiile incluse și cu toate că sunt puține, în proporție de 80% acestea mi-au împlinit așteptările.

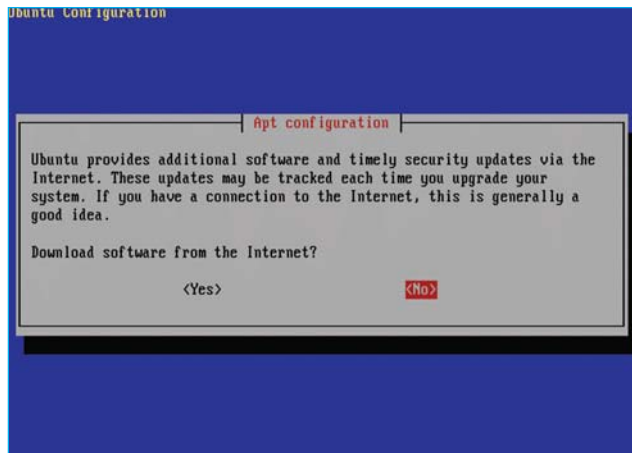
Poate cea mai importantă achiziție este Firefox. Deși browserul a apărut deja de câteva luni bune, puține distribuții noi l-au inclus ca și browser implicit. Versiunea din Ubuntu este 0.9.3 și primul lucru pe care l-am făcut în Ubuntu a fost să instalez extensiile cu care eram obișnuit în Firefox (SessionSaver, FireFTP, Adblock etc). OpenOffice poartă numărul de versiune 1.1.2 iar excelentul client de e-mail Evolution se află la versiunea 2.0.

Până aici - toate bune și frumoase. Din păcate, ca și aplicație de redare a MP3-urilor avem Rythmbox 0.8.5. De preferat ar fi fost XMMS sau măcar corespondentul GTK al acestuia, BMP (Beep Media Player).

Oricum, cu ajutorul Synaptic l-am instalat ulterior alături de fișierul necesar supor-



Instalare: configurare rețea



Instalare: update sistem



Ecraanul login (GDM)

tului MP3. Ubuntu este o distribuție Linux gratuită iar suportul MP3 și cel al driverelor grafice Nvidia sau ATI lipsește din componența sistemului de operare.

Vorbind de Synaptic, acesta este unul din punctele forte ale distribuției (și în general al distribuțiilor bazate pe Debian sau RedHat). Synaptic este un manager de pachete care facilitează o instalare extrem de ușoară a programelor. Tot ceea ce îți trebuie este o listă de servere (repositories) care oferă hosting pentru pachete .DEB sau .RPM și în câteva clipe îți poți actualiza sistemul sau poți adăuga aplicații noi.

Pentru cei ce nu știu, apt-get și corespondentul grafic al acestuia (Synaptic) folosesc un fișier de configurare care conține lista de repository-uri. În Ubuntu, repository-urile erau comentate (nu înțeleg de ce) și a trebuit să folosesc un editor de texte pentru a le de-comenta și adăuga noi intrări pe care le-am luat de pe www.apt-get.org. Repository-ul Universe, alături de celelalte două care sunt înscrise implicit în `sources.list` numără 13.826 de pachete - theme-uri, iconuri, drivere, programe, jocuri și coduri-sursă - care reprezintă cam tot ceea ce caută un utilizator Linux.

Am folosit Synaptic pentru a aduce sistemul la zi și am instalat de asemenea o serie de utilitare pe care le consider indispensabile - printre altele Midnight Commander și Mplayer.

Vorbind de cele două, consider inadmisibil ca o distribuție Linux să nu conțină cel puțin Midnight Commander. Bănuiesc că nu sunt singurul care folosește acest manager de fișiere sub consolă. Ubuntu folosește XINE ca și player de sistem dar personal prefer MPlayer.

Să vedem ce mai găsim în meniul "Applications" după instalarea implicită. Ca și aplicație de arhivare, Ubuntu folosește



Un desktop lipsit de iconuri

FileRoller 2.8.2, GIMP 2.0.2 ca și program de editare a imaginilor și mult-iubitul GAIM ca și soluție de instant-messaging. Versiunea GAIM inclusă este 0.8.3, dar cu ajutorul canalelor apt îl poți updata la mai-recentul 1.1.0.

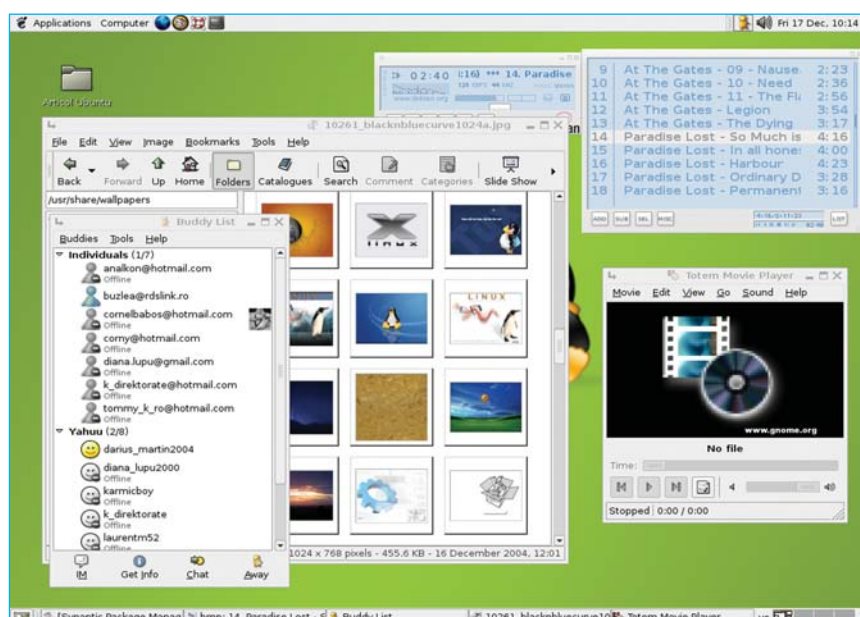
Singura opțiune de inscripționare a CD-urilor este extensia Nautilus care permite acest lucru, dar vă recomand cu căldură aplicația K3B în schimbul acesteia.

Am fost mulțumit să văd că nu a fost exclusă integrarea GThumb-ului care este aplicația de vizualizare a imaginilor din Ubuntu alături de Eye of GNOME. La utilitarele dedicate Internetului găsim alături de GAIM, Evolution și Firefox aplicația Terminal Server Client care se folosește la conectarea unei stații Linux la alte stații Windows sau Linux, Gnome Meeting pentru videoconferințe și XChat pentru conectarea la canalele IRC.

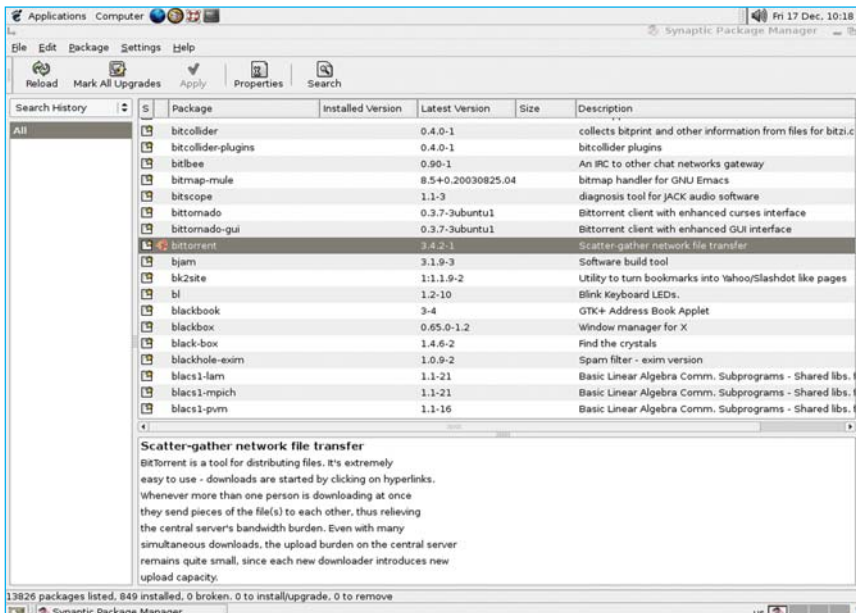
La "Multimedia", alături de Totem și Rythmbox găsim Sound Juicer CD Ripper, Sound Recorder, CD Player și Volume Control-ul din GNOME. Avem la dispoziție întreaga suită OpenOffice și o serie de utilitare de sistem (cum ar fi System Logger sau Gnome Network Tool) care ușurează configurarea acestuia.

Cam acestea ar fi intrările din meniul "Applications". La "Computer", alături de clasicele Home, Desktop, Disks și Network avem meniurile Desktop Preferences și System Configuration. Putem seta aici preferințele diferite ale sistemului, de la screensaver și până la setările de rețea. În principiu, structura este asemănătoare cu cea din meniurile GNOME implicate.

Când vine vorba de configurare și cosmetizare, Ubuntu este un sistem de operare extrem de flexibil. Temele GNOME implicate îți permit într-o oarecare măsură să confi-



Aplicații: GAIM, GThumb, Totem și Beep Media Player



Synaptic - update și instalare la peste 13.000 de pachete

gurezi un desktop arătos. Dacă nu ești mulțumit cu ele, există destule pe Internet (vezi www.gnome.org).

Pro și Contra

Una din problemele de care m-am lovit în Ubuntu a fost configurarea rețelei Samba. Deși în Gnome aceasta se face mai ușor, inițial Ubuntu nu a vrut să vadă share-urile Windows din rețea. Un utilizator începător ar putea considera acest lucru frustrant. Gnome este un desktop manager plăcut dar nu putem tăgădui că numărul de aplicații disponibile pentru KDE este mult mai mare. O altă problemă de care te lovești în Ubuntu este faptul că atunci când încerci să instalezi o aplicație KDE (de exemplu Kruzader) ai nevoie de o mulțime de librării care nu sunt prezente în această

distribuție. Cu Synaptic lucrul este extrem de ușor dar durează mult până toate aceste dependențe sunt copiate de pe Internet.

Dacă ar fi să lăsăm la o parte scuza că Ubuntu ocupă un singur CD, spun cu dezamăgire că numărul de aplicații preinstalate este destul de mic. Reamintesc că repository-urile din `/etc/apt/sources.list` nu sunt activate după instalare și chiar dacă nu e greu să înlăturăm comentariile din stânga fiecăruia, distribuția nu oferă nici un indiciu utilizatorilor începători.

Fărățile bune sunt și ele destule: rapiditate, un proces de instalare scurt, o interfață curată și intuitivă, posibilitatea de actualizare prin `apt-get` și Synaptic. Hardware-ul a fost detectat fără probleme de kernelul 2.6.8.1 și cu toate că mă așteptam să întâmpin probleme cu placa de sunet (AC'97), am putut asculta muzică în Ubuntu. Aplicațiile



Dacă ai mai lucrat cu Gnome, Ubuntu nu ți se va părea greu

funcționează fără probleme, iar după instalarea driverelor grafice și a suportului MP3 dispui de un sistem de operare simplu și care își face bine treaba.

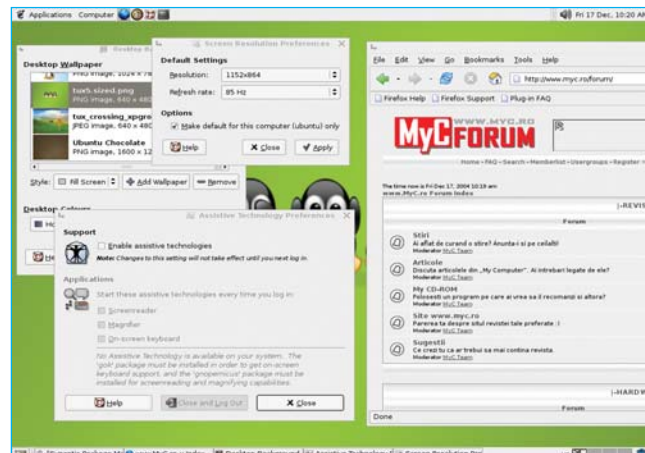
Concluzie

Sincer, sunt puțin dezamăgit de Ubuntu. După zecile de review-uri și reclama care i s-a făcut pe Internet mă așteptam la mai mult. Viteza distribuției este de necontestat, dar Vector Linux vine de asemenea pe un singur CD și se descurcă mai bine. Ubuntu nu este o distribuție dedicată începătorilor. Dacă ar fi să o includ într-o categorie, aș spune că este destinată celor care vor să treacă de la o distribuție bazată pe RedHat sau Slackware la una Debian. Îmi lipsește KDE-ul, de aceea nu voi folosi Ubuntu, dar utilizatorii care s-au obișnuit cu Gnome ar putea să îmbrățișeze distribuția. Dacă te-ai temut înainte să încerci Debian din cauză că vei avea mult de lucrat la configurare și nu te deranjează Gnome, Ubuntu te așteaptă la www.ubuntu-linux.org.

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Aplicații de personalizare, Nautilus și un terminal



Alte programe Ubuntu

Zoom Player

v4.03

Zoom Player este un utilitar pentru redarea fișierelor multimedia care a fost conceput pentru a acoperi o gamă cât mai largă de formate. Dacă deseori avem de-a face cu formate noi de fișiere, Zoom Player este soluția ideală. Autorii lui și-au propus să dezvolte un program cu o interfață simplă, care să folosească puține resurse de sistem și care să "înțeleagă" cât mai multe...

Programul este disponibil în trei variante: Zoom Player Standard - varianta de bază care este gratuită, Zoom Player Professional care adaugă suportul pentru DVD-uri, și Zoom Player WMV Professional care aduce în plus suportul pentru vizualizarea fișierelor Windows Media DRM (Digital Rights Management - o nouă platformă pentru protejarea și distribuirea legală a conținutului digital).

Zoom Player este capabil să redea următoarele formate de fișiere: AVI, QuickTime (MOV), Flash (SWF), RealMedia (RA/RM/RMVB/RAM), Windows Media (ASF/WMV/WMA), OGG Movie (OGM), MPEG1 (MPG/VCD), MPEG2 (MPG/SVCD/VOB), MPEG4 (DIVX/XVID/ISO), VP3-VP6, MPEG Layer 3 (MP3), Vorbis Audio (OGG), Dolby Digital (AC3), Advanced Audio Coding (AAC), MusePack Audio (MPC), FLAC Audio (FLAC), OptimFROG Audio, Monkey Audio (APE), Wave Audio (WAV), CD-Audio, Matroska (MKV) și (3GP).

Versiunile mai noi de 3.20 permit redarea fișierelor .avi incomplete în timp ce



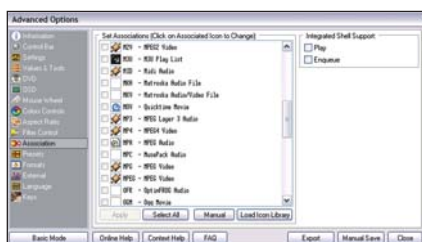
sunt descărcate (cu programe P2P) fără a pierde capabilitatea de derulare sau stabilitatea. Programul detectează automat multe formate de subtitrări după nume, limbă sau codul țării. Programul poate fi controlat ușor cu o telecomandă cu 5 butoane similare cu meniul DVD-urilor. Dacă nu ai o telecomandă poți controla orice opțiuni prin intermediul mausului, care dacă este wireless, poate chiar înlocui telecomanda. În program ai acces la un număr mare de opțiuni, iar acestea nu încetinesc redarea și încadrează player-ul în categoria celor rapide. Acestea sunt setate implicit pentru o redare optimă, dacă nu dorești să-ți complici viața lasă-le așa. Există multe discuții pe forumul programului legate de numărul de opțiuni. Mulți utilizatori susțin că programul devine din ce în ce mai greu de folosit și că nici măcar o fracțiune din aceste opțiuni nu pot fi înțelese de utilizatorul obișnuit. Este adevărat că odată cu adăugarea noilor opțiuni meniurile și-au pierdut din structura inițială și din organizare. Pentru numerele următoare ar fi utilă o reproiectare a interfeței opțiunilor, integrarea unor asistenți (wizards), oferirea unor categorii de setări implicite pentru diferite moduri de vizualizare. Structurarea opțiunilor pe două categorii - utilizatori

începători și utilizatori avansați este un prim pas făcut în această direcție.

Dacă interfața programului nu e pe placul tău, poți personaliza orice aspect legat de ea. Programul suportă skin-uri, care se găsesc din plin pe Internet. Adrese de referință pentru skin-uri: <http://www.skinbase.org/section.php?sections=zoom-player> sau <http://skins.deviantart.com/media/zoomplayer/>.

Există vești bune și pentru cei care doresc mai mult de la un player. Programul Zoom Player a fost conceput pentru entuziaștii HTPC (Home Theater PC) și este optimizat pentru redarea pe televizoare, oferind control direct asupra redării. Eu recomand programul utilizatorilor începători care doresc suport pentru cât mai multe formate de fișiere (acelora care nu sunt deranjați de numărul mare de opțiuni) și utilizatorilor avansați pentru posibilitatea de a atinge o calitate ridicată la redarea fișierelor multimedia. ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



Opțiunile avansate

Smode Studio

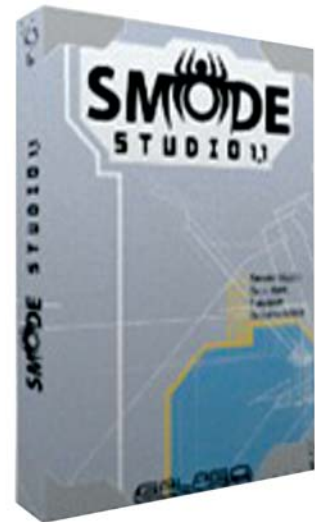
Smode Studio este un program pentru integrarea obiectelor 3D, a textului și a imaginilor în secvențele video. Modul de combinare a efectelor și de randare a scenelor oferă o largă posibilitate de creare a scenelor uimitoare. Bara de montaj poate fi folosită ușor la crearea animațiilor și la sincronizarea muzicii cu secvențele video. Pentru rulare, programul necesită o placă video mai nouă, minim un Geforce FX sau un Radeon 7000 cu ultimele drivere. Pentru randare în timp real programul folosește un API OpenGL și nu va rula cu plăci video mai vechi. Programul se încadrează în categoria "VJ software", VJ este prescurtarea de la Video Jockey, echivalentul DJ-ului (Disc Jockey) pentru partea video. Alte programe din categoria VJ sunt Vjamm (www.vjamm.com), Resolume (www.resolume.com), Arkaos VJ (www.arkaos.net), Flowmotion (www.robotfunk.com/flowmotion/), Freej (care este open source, <http://encyclozine.com/More/index.php?title=Freej&action=edit>), Pilgrim (www.loosegoose.nl/), Veejay (veejay.sourceforge.net/) și pentru Mac avem VisualJockey (www.visualjockey.com/), Vidox (www.vidvox.net/) și modul8 (www.garagecube.com/modul8/). Acum explorez pentru prima dată această ramură derivată din editarea video, și pentru

început am rămas impresionat de facilitățile pe care le oferă.

În program accentul cade pe editarea efectelor (75 de efecte 2D, 3D și video). Acestea sunt organizate în librării specializate pe diferite teme. Librăriile sunt clasificate în funcție de contribuția adusă la randarea finală. Diferiți parametri influențează modul în care se comportă fiecare efect. Interfața este structurată în 8 părți și o bară de unelte. Avem acces la librăria de efecte, la librăria de fișiere și la compoziția în curs de realizare în partea stângă. În partea dreaptă avem fereastra de ajutor, ceasul, mesajele de eroare și dispozitivele conectate. Interfața este destul de aglomerată, unui utilizator începător îi va fi necesară puțină răbdare până va observa pașii care trebuie parcurși pentru realizarea unei compoziții. În centru sunt dispuse cele 4 puncte de vedere ale scenei, pe care le poți maximiza folosind tasta [Space].

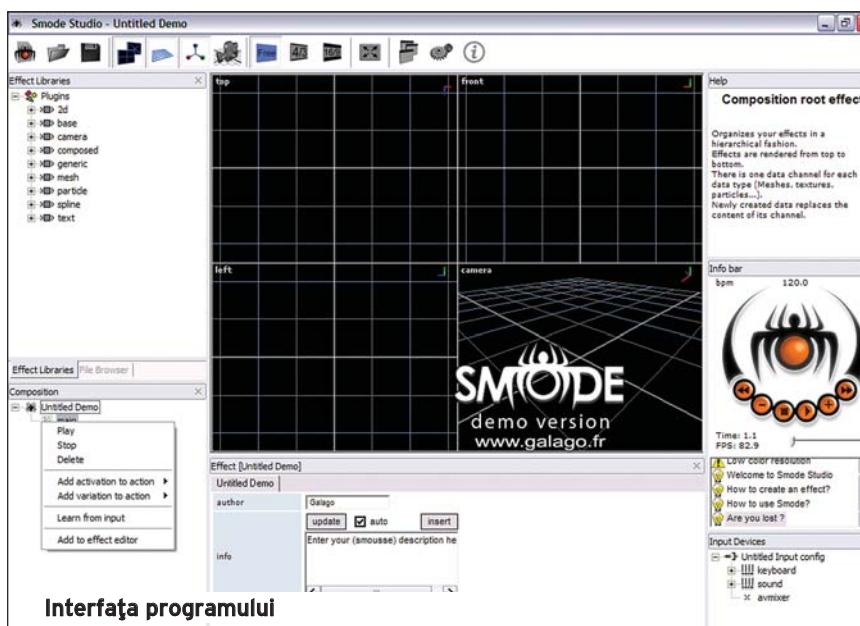
Programul "înțelege" formatele de fișiere .avi, .mpeg, .jpeg, .bmp, .tga și poate detecta conectarea video DV sau a unei camere web. În partea dreaptă jos a interfeței avem o listă cu toate dispozitivele conectate.

Dacă ai nevoie de ajutor poți găsi online, pe situl <http://www.galago.fr> un tutorial care acoperă pas cu pas toate etapele par-



curse la realizarea unei compoziții. Tot aici poți găsi și o galerie de efecte și de demo-uri realizate cu programul Smode Studio și un forum pentru a întreba și a lămuri problemele apărute. Versiunea demo a programului o poți găsi pe unul din CD-urile revistei, aceasta este disponibilă în două variante: una mică, denumită "light version" care ocupă doar 11 MB pentru cei care doresc să o descarce și nu au suficientă lățime de bandă, și una standard care ocupă 48MB. La versiunea demo este restricționată salvarea în formatele .tga și .smd și, din 5 în 5 minute, apare mesajul "Smode Studio Demonstration Version". Oricum din versiunea demo îți poți contura o idee despre modul de lucru. Deși este greu de folosit, programul oferă multe funcții interesante. Cu puțină răbdare le vei putea explora și vei putea realiza efecte care încântă ochiul, iar cu multă muncă și interes vei atinge la calitatea celor prezentate pe postul MTV. ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



Interfața programului



Unul din Demo-urile realizate cu Smode Studio

Mozilla Thunderbird 1.0



Începând cu a doua jumătate a anului trecut, programele oferite de Mozilla Foundation au început să devină din ce în ce mai utilizate și mai apreciate. "Vulpea de foc", în ciuda multor probleme, a impresionat și convertit o mulțime de utilizatori. Este acum timpul să vedem dacă și "Pasărea tunetului" ar putea să aibă un impact similar.

Poate nu la fel de răspândiți ca și browserele, clienții de e-mail au un rol bine determinat mai ales în cazul persoanelor pentru care corespondența pe Internet este prioritatea numărul 1. Aceștia își doresc siguranță, rapiditate, ușurință în utilizare, precum și posibilități de personalizare și setări cât mai diverse.

Exact ca și în cazul navigatorului Firefox, primul lucru care va fascina și va împăca în același timp pe toată lumea, este posibilitatea de a spori funcționalitatea programului prin instalarea de extensii. Astfel, cei care doresc un client de e-mail simplu și intuitiv vor opta pentru versiunea standard, iar cei care vor mai multe opțiuni (mai mult sau mai puțin utile), au - după cum am spus - oportunitatea de a instala extensii.

Thunderbird 1.0 este un proiect open source disponibil pentru Windows, Linux, Mac sau Solaris, astfel că cei mai pricepuți în ale programării vor putea modifica softul după bunul plac.

Pachetul de instalare, pe care l-am descărcat de la adresa <http://www.mozil->

la.org/ și pe care îl poți găsi și pe CD-urile revistei, este de 4,7 MB și totodată disponibil și în limba română, însă eu am preferat totuși versiunea în limba engleză (obișnuința...).

Fiind un program open-source am fost tolerant cu micile bug-uri pe care le-am întâmpinat de-a lungul instalării și utilizării. Astfel procesul de instalare a decurs fără probleme, însă la un moment dat am fost întrebat dacă doresc să import contacte și adrese din alți clienți de e-mail, însă am avut o singură opțiune bifată pe care nu o puteam nicicum debifa... (în cele din urmă am descoperit că nu e vorba de un bug, ci de faptul că nu aveam instalat alt client de e-mail pe calculatorul pe care am testat... Pentru a fi sigur, am dezinstalat Thunderbird-ul, am instalat Outlook-ul, am creat câteva conturi, după care am reinstalat Thunderbird-ul, iar de data aceasta mi-a apărut caseta cu opțiuni, fiind întrebat dacă doresc să import sau nu adrese sau setări din Outlook).

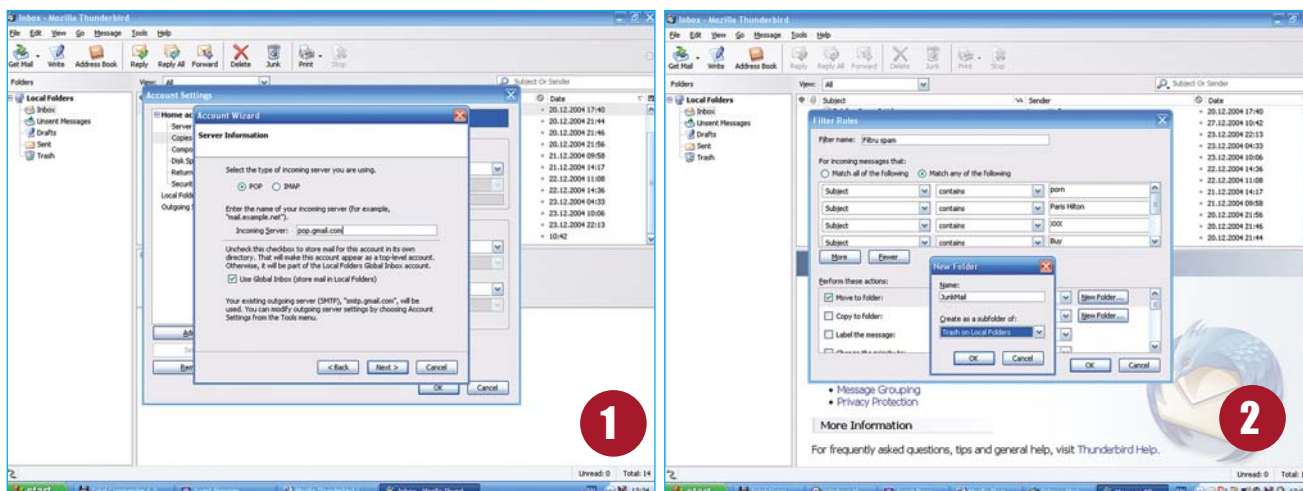
Din punct de vedere al protocoalelor suportate, ai la dispoziție POP (Post Office Protocol)/SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) pentru trimiterea/recepționarea de e-mailuri, IMAP (pentru servere de e-mail care suportă Internet Message Access Protocol), precum și protocoale de știri, NNTP (Newsgroups) și RSS.

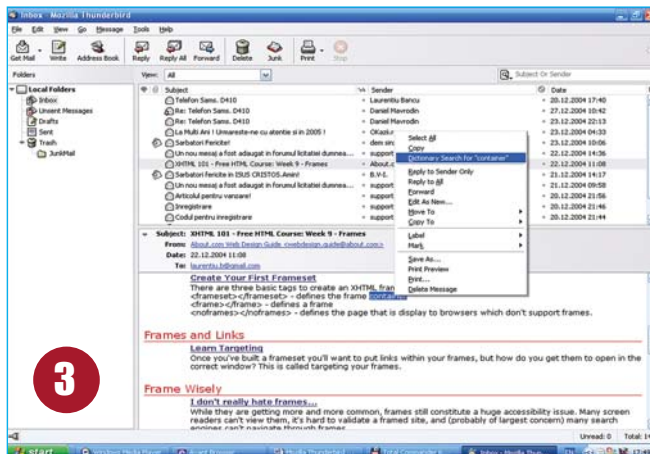
După instalare primul lucru pe care trebuie să-l faci este să alegi un tip de cont din cele trei pe care ți le propune programul, și

anume: e-mail, RSS News & Blogs sau Newsgroup account. Bineînțeles că cel mai mult m-a interesat setarea unui cont de e-mail. Și fiindcă tot sunt la modă conturile oferite de gmail (cont gratuit de 1GB și posibilități foarte bune de organizare și căutare), am hotărât să-mi setez Thunderbird-ul pentru a citi și organiza mesajele pe care le primesc pe această adresă. Pe aceia dintre voi pe care îi interesează un cont de gmail, îi rog să-mi scrie pe adresa laurentiu@myc.ro, și vor primi gratuit o invitație (în limita celor disponibile). În felul acesta, aceia dintre voi care nu au cont POP, vor putea testa opțiunile și facilitățile pe care le oferă un client de e-mail.

Pentru a putea folosi contul de gmail cu Thunderbird, va trebui întâi să-l activezi. După ce te-ai logat, de la opțiunea "Settings" - "Forwarding and POP" ai posibilitatea să alegi activarea POP-ului pentru toate mesajele primite sau doar pentru cele pe care urmează să le recepționezi. După ce ai salvat modificările, poți să te întorci și să setezi contul în Thunderbird.

Completarea casetelor este destul de





intuitivă, va trebui să treci pe rând, numele tău, adresa de e-mail, serverul pentru recepționarea mesajelor (pop.gmail.com), respectiv cel pentru expediere (smtp.gmail.com). În cazul în care dorești să creezi un cont nou, primul server setat pentru expediere va fi și cel implicit, astfel că va trebui să-l modifice ulterior de la meniul "Tools" - "Account Settings..." (imaginea 1). Nu-ți mai rămâne altceva de făcut decât să setezi preferințele de la meniul pe care l-am menționat anterior. De aici îți recomand să bifezi opțiunile "Server Settings" - "Use secure connection (SSL)", iar la "Outgoing Server (SMTP)", să alegi portul 587 (în loc de cel implicit, 25), și la "Use secure connection" să selectezi opțiunea "TLS".

Dacă totul a decurs cum trebuie (cum altfel?!), pentru a putea să utilizezi programul mai trebuie doar să furnizezi parola contului. Pentru aceasta, ai la îndemână două opțiuni: fie să o introduci de fiecare dată (recomandată în cazul în care la PC-ul respectiv au acces mai mulți utilizatori), fie să utilizezi Password Managerul pentru a reține parola respectivă (nu va trebui să o mai introduci de fiecare dată, însă e-mail-urile vor putea fi citite de oricine are acces la calculator).

Utilizatorii care au conturi POP pe alte servere vor trebui să urmeze cu atenție instrucțiunile furnizate pe acele surse.

În ce privește interfața, aceasta nu este neapărat deosebită: utilizatorii Outlook-ului vor remarca o asemănare izbitoare cu programul deja consacrat. Organizarea elementelor este aproape ca în Outlook, cu diferențele de rigoare. Thunderbird îți oferă două opțiuni foarte utile care te vor ajuta mult să organizezi și să cauți mesaje: caseta "View" și caseta de căutare. Căutarea implicită este după subiect sau numele expeditorului, însă posibilitățile sunt mult

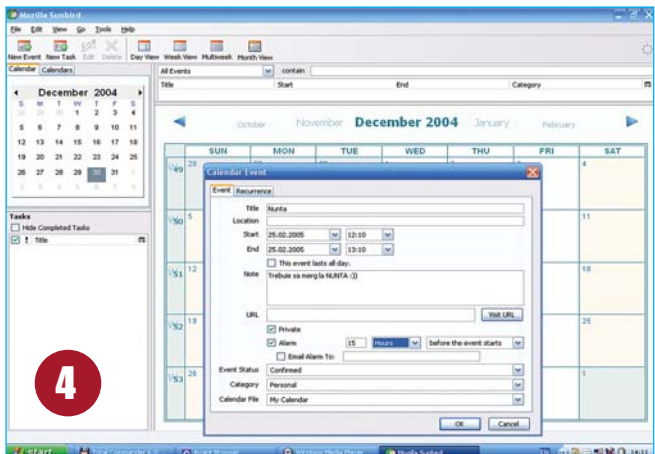
mai complexe, mergându-se până la o căutare exhaustivă în interiorul mesajelor.

Dacă în fereastra din stânga întâlnești opțiuni comune, în cea din dreapta ai posibilitatea să sortezi mesajele după diferite criterii. De exemplu, mesajele pot fi aranjate după dată, expeditor, atașament, statut (citit/necitit, mesaj valid/spam) etc.

Bineînțeles că programul suportă mai multe conturi care pot fi organizate separat, sau poți opta ca e-mailurile să fie stocate într-un inbox global.

Una dintre cele mai importante facilități avansate este filtrul Bayesian (după numele matematicianului britanic Thomas Bayes) pentru spam, care este activat de îndată ce ai terminat de instalat programul. Filtrul este mai mult decât eficient, însă pentru a separa mesajele valide de spam va avea nevoie de instrucție. De la meniul "Tools" - "Message Filters...", respectiv "Tools" - "Junk Mail Controls...", va trebui să definești anumite reguli după care filtrul să acționeze. În imaginea 2, poți să observi o astfel de regulă pe care am creat-o. Cu cât vei lucra mai mult și vei găsi noi combinații, cu atât filtrul va deveni mai eficient, și nu vei mai avea probleme cu mesajele nedorite.

Spuneam pe la început că aceia dintre voi care doresc mai multă complexitate, pot să o obțină apelând la extensii sau skinuri. Momentan, popularitatea acestui client de e-mail nu este la fel de mare ca a rudei sale Firefox, iar din această cauză numărul temelor și al extensiilor este mult mai mic. Nu mă îndoiesc însă că, pe măsură ce Thunderbird va deveni din ce în ce mai folosit, și numărul aplicațiilor va crește. De la adresa <https://addons.update.mozilla.org/extensions/showlist.php?application=thunderbird&version=1.0&os=nt&category=All> ai posibilitatea să descarci și să instalezi extensiile și skinurile care-ți vor



înlesni munca și-ți vor colora programul. Una dintre extensiile mele favorite este DictionarySearch 0.6.2, o mică aplicație care îți permite să cauți într-un dicționar online definiția unui cuvânt selectat. Cât despre skinuri, am preferat Nautical 0.6.0 (imaginea 3).

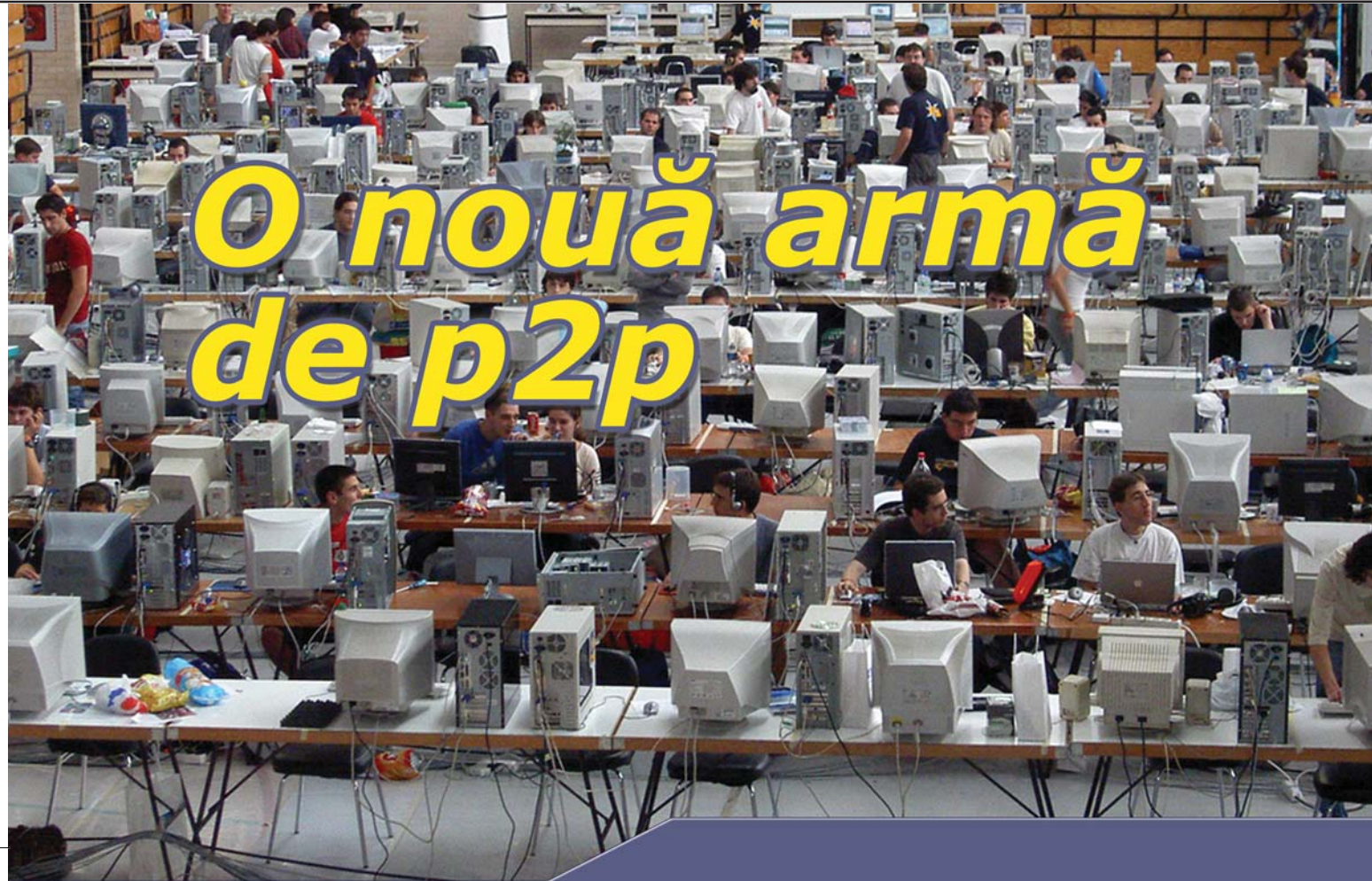
Am văzut pe scurt cam care ar fi atuurile acestui client de e-mail: platforme multiple, filtru Bayesian pentru spam, conturi multiple, extensii și skinuri etc. Totuși programul nu este perfect. Marele absent este calendarul și o aplicație gen "listă de sarcini". Însă cei care vor simți lipsa acestor utilitare pot să stea liniștiți deoarece am descoperit la adresa <http://www.mozilla.org/projects/calendar/sunbird.html> proiectul "Sunbird", care nu este altceva decât o aplicație de sine stătătoare care completează Firefox-ul și Thunderbird-ul, și anume un calendar (imaginea 4).

Ar mai putea fi enumerate câteva mici inconveniente, însă s-ar putea să devin prea subiectiv, așa că rămâne ca fiecare dintre voi să testeze acest client de e-mail și să tragă ulterior concluziile de rigoare.

Și totuși, o concluzie...

Per ansamblu, dacă ar fi să evaluez acest program pe o scară de la 0 la 10, nota ar fi undeva între 8 și 9, cu o mică tendință de exagerare :), însă am ținut cont de faptul că este un proiect open source și are mari șanse să fie perfecționat. O dovadă în acest sens este "Pasărea soarelui", aplicație externă ce completează absența calendarului din Thunderbird și bineînțeles extensiile care pot să-ți aducă opțiunea de care aveai nevoie. ■

Laurențiu Bancu
laurentiu@myc.ro



O nouă armă de p2p

Cantitatea de informație în format digital crește continuu, în paralel crescând și numărul de metode pentru procurarea ei. Spre bine, spre rău... rămâne de văzut!

O confuzie de termeni...

Datorită frecvenței asocieri cu încălcarea drepturilor de autor, multă lume nu știe exact ce reprezintă termenul peer-to-peer. O mare parte dintre cei care folosesc această infrastructură zi de zi, prin intermediul programelor DC++, Bittorrent sau Edonkey, nu știu ce-i reprezintă numele. Majoritatea îl asociază greșit cu traficul ilegal de date. Chiar mai rău, mulți dintre cei aflați în "legalitate" îl asociază greșit. Infrastructura peer-to-peer este un tip rețea în care toți utilizatorii participă cu drepturi egale, o rețea care nu se bazează pe servere care dirijează scurgerea informației. Fiecare participant folosește conexiuni directe pentru a comunica cu alți utilizatori ai rețelei. Dacă am explica-o alt fel am putea-o numi o democrație pe Internet. Condamnarea

peer-to-peer-ului este același lucru cu condamnarea Google-ului. Este oare Google-ul sursa tuturor răutăților? Nu. El poate fi folosit și în scopuri bune, dar și în scopuri reprobabile...

Ce posibilități ne oferă tehnologia?

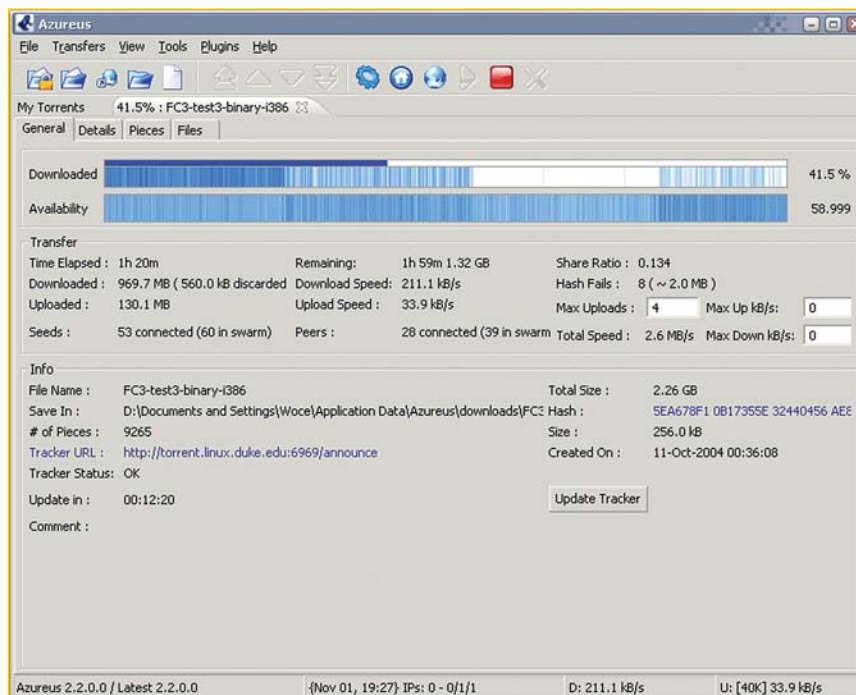
Internetul, ca un mediu de transmitere a datelor în format digital asigură o comunicare bidirecțională. Lățimea benzii de transfer este împărțită în două, o parte pentru transmiterea datelor și altă parte pentru primirea lor. Doi utilizatori conectați într-o rețea p2p schimbă informații reciproc, fiecare poate da și poate primi informații pentru că banda este împărțită pe cele două căi. Într-o rețea obișnuită de tipul server-client, toți clienții primesc date și trimit doar cereri de informație. Cantitativ, această cerere este extrem de mică în relație cu informația primită ca rezultat, iar lățimea de bandă pentru transmiterea informației nu este folosită în totalitate. Datorită acestei diferențe are loc o debara-

lansare a resurselor. Serverele Web se confruntă din plin cu această problemă, ele servind informații la tot mai mulți utilizatori. Astfel, în infrastructura obișnuită o mare parte din resurse rămân neutilizate. Banda prin care se trimit cererile reprezintă în fond capacitatea fiecărui terminal conectat la Internet de a deveni un mic server (care trimite și altceva, nu numai aceste cereri). Resursele oferite de micile servere sunt în prezent neutilizate; o gestionare bună a lor ar deschide noi direcții pentru dezvoltarea Internetului. Problema resurselor a apărut inițial în cazul rețelelor p2p. Un singur calculator nu putea distribui fișiere la mulți utilizatori, iar cea mai bună soluție este conectarea directă, cu drepturi egale, a sistemelor care doresc să-și transfere datele pentru a elimina serverul. Rolul unui server într-o rețea p2p se rezumă doar la stocarea adreselor terminalelor și la indicarea lor pentru stabilirea conexiunilor. Această tehnologie este importantă pentru că asigură schimbul de informație la costuri reduse. De exemplu programul Skype oferă un serviciu de tele-

fonie gratuită prin Internet, bazat pe o rețea peer-to-peer. Programul a strâns în doar câteva luni de zile câteva milioane de utilizatori, și va fi integrat în versiunea 3.0 a programului Kazaa care va fi lansată în curând. Pentru a da câteva exemple în care infrastructura poate fi folosită putem lua camerele Web sau emisiunile TV care pot fi vizionate de milioane de utilizatori pe Internet, toate acestea nefiind posibile într-o rețea normală din cauza costurilor de întreținere a unui server. În concluzie, tehnologiile folosite în aplicații precum Kazaa sau Napster, dezvoltate noaptea de indivizi cu lentile groase cât fundul sticlei de șampanie, pot fi utilizate pentru a îmbunătăți modul de distribuire a conținutului în multe alte domenii.

Rețelele Bittorrent

Acest tip de rețele a apărut din lipsa alternativelor la distribuirea fișierelor mari către grupuri mari de utilizatori. În cazul serverelor care ar stoca fișiere mari s-ar crea o suprasolicitare din cauza numărului mare de conexiuni (care nu se întrerup repede). Chiar și în cazul rețelelor normale p2p transferul ar avea loc destul de greu de la un utilizator la altul. Într-o rețea Bittorrent transferul are loc în trepte, toți utilizatorii care primesc date trebuie să le transmită mai departe, în timp ce le primesc. Se formează astfel un triunghi care are în vârf utilizatorul care publică fișierul. Acesta este împărțit într-un număr de componente care sunt distribuite primilor conectați, aceștia la rândul lor transmit prima componentă finisată în timp ce o primesc pe a doua. Componentele fișierului sursă nu sunt trimise unui singur utilizator, ele sunt împărțite la mai mulți pentru a fi schimbate mai târziu de la egal la egal. După ce toate componentele sunt



Azureus - cel mai folosit client de bittorrent

împărțite utilizatorilor, sursa inițială poate părăsi rețeaua. Sistemul este bine pus la punct și facilitează schimbul de informație, astfel dacă participi doar luând și nu transmiți informația mai departe, rămâi izolat. Există și un sistem de priorități bine pus la punct, componentele care s-au multiplicat în cele mai puține instanțe vor fi favorizate la inițierea unui nou transfer. Acest mod de distribuire dă un randament foarte bun. Dar sistemul nu funcționează pentru cazul în care sunt puțini utilizatori și este inutil în cazul în care fișierele sunt foarte mici. Pentru a stabili mecanismul trebuie să folosești un server HTTP care va stoca adresele utilizatorilor conectați și care nu are nici o legătură cu informația schimbată între acești utilizatori. Costul pentru întreținerea acestui sever este extrem de mic, față de situația în care toate datele

transferate ar fi stocate pe server. Un neajuns al acestui tip de rețea este inaccesibilitatea utilizatorilor protejați de firewall-uri. Prin utilizatori protejați de firewall-uri nu se înțelege doar utilizatorii care au instalat un program care blochează porturile calculatorului personal, ci orice utilizatori care primesc Internet de la un server din rețeaua locală. De exemplu, în general în Internet Cafe-uri, sau la locul de muncă doar un calculator este conectat direct la Internet, restul sunt conectate la acest server. Acesta se va comporta ca un firewall și va bloca transferul din exterior. Există metode de a înlătura acest neajuns, însă doar cei care administrează serverul îl vor putea combate. În general minim 30% din calculatoare se confruntă cu această problemă, acum fiind dezvoltate alternative care nu sunt afectate de activarea firewall-ului.

O nouă armă...

Tehnologia a făcut un nou pas de la dezvoltarea rețelelor Bittorrent, printr-un program open-source de distribuire a conținutului digital, este în prezent dezvoltat de adolescentul Ian Clarke. Programul este încă în variantă alfa, în curând va fi lansată pentru public și în varianta beta. Programul poartă numele Dijer și este un program "peer-to-peer HTTP cache" care

```
# tiny2p.py 1.0 (documentation at http://freedom-to-tinker.com/tiny2p.html)
import sys, os, SimpleXMLRPCServer, xmlrpclib, re, hmac # (C) 2004, E.W. Felten
ar,pw,res = (sys.argv,lambda u:hmac.new(sys.argv[1],u).hexdigest(),re.search)
pxy,xs = (xmlrpclib.ServerProxy,SimpleXMLRPCServer.SimpleXMLRPCServer)
def ls(p=""):return filter(lambda n:(p=="")or res(p,n),os.listdir(os.getcwd()))
if ar[2]!="client": # license: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0
myU,prs,srv = ("http://"+ar[3]+":"+ar[4], ar[5],lambda x:x.serve_forever())
def pr(x=[]): return ([y in prs] or prs.append(y) for y in x) or 1 and prs
def c(n): return ((lambda f: (f.read(), f.close()))(file(n)))[0]
f=lambda p,n,a: (p==pw(myU))and((n==0)and pr(a))or((n==1)and [ls(a)]or c(a))
def aug(u): return ((u==myU) and pr()) or pr(pxy(u).f(pw(u),0,pr([myU])))
pr() and [aug(s) for s in aug(pr()[0])]
(lambda sv:sv.register_function(f,"f") or srv(sv))(xs((ar[3],int(ar[4]))))
for url in pxy(ar[3]).f(pw(ar[3]),0,[]):
for fn in filter(lambda n: not n in ls(), (pxy(url).f(pw(url),1,ar[4]))[0]):
(lambda fi:fi.write(pxy(url).f(pw(url),2,fn)) or fi.close())(file(fn,"wc"))
```

Un program p2p în 15 linii de cod



Transferul datelor în rețeaua de distribuție Coral

Ian Clarke
autorul
noului
program
"peer-to-peer
HTTP cahe"
denumit
Dijjer



permite transferarea fișierelor de dimensiuni mari de pe Web eliminând costurile necesare serverelor pentru lățimea de bandă. Programul este o aplicare a tehnologiei p2p pentru Web, ușor de configurat și de integrat în alte aplicații permițând operarea din spatele firewall-urilor fără o configurare specială. Conceptul "Web Cache" nu este unul nou, el este folosit în multe situații la ora actuală. De exemplu "Squid Web Proxy Cache" reprezintă o metodă de stocare a informațiilor solicitate pentru acces rapid. Prin intermediul acestei metode rezultă un plus de viteză și mai puțină lățime de bandă folosită (adică costuri reduse). Rețeaua de distribuție Coral a fost formată cu scopul de a elimina problemele de hosting Web pentru siturile care au milioane de utilizatori și sunt suprasolicitate. Această rețea este și ea o modalitate de aplicare a tehnologiei peer-to-peer pentru Web. Utilizatorii voluntari oferă banda liberă de transmitere a datelor pentru a disipa, a absorbi și a echilibra traficul în momentele critice. Astfel, paginile Web



sunt salvate în memoria cache a calculatorului, de unde vor putea fi citite de alți utilizatori care nu pot accesa situl principal care este suprasolicitat. Adăugând textul .nyud.net:8090 după adresa Web care dorește a fi accesată, clientul este redirectat la cel mai apropiat server Web Coral care are pagina stocată.

Legal sau ilegal?

Casele de discuri se plâng că extrem de mulți utilizatori piratează muzica și veniturile lor sunt compromise. Da, este adevărat (chiar dacă paradoxal este vizibilă pe plan global creșterea profitului), multă lume piratează muzică și trebuie luate măsuri. Din păcate, încă nu s-a înțeles că prin procese și prin modalități convenționale nu se poate rezolva această problemă (754 persoane au fost date în judecată în SUA în luna decembrie). În ciuda faptului că au fost date în judecată din ce în ce mai multe persoane, pirateria s-a dezvoltat tot mai tare. Soluția este de altă natură, și resursele trebuie investite pentru a descoperi aceste alternative, nu pentru a da în judecată.

Problema poate fi pusă și invers, din punctul de vedere al celui care descarcă muzica. De ce descarcă atât de mulți utilizatori muzică (7.452.184 conexați în



Amplasamentul serverelor

rețelele p2p în noiembrie 2004)? Oare a înnebunit toată lumea? Într-un sistem normal, dacă sunt atât de mulți cei care doresc muzică, și prețul ei ar trebui să fie mic (în paralel cu creșterea numărului să aibă loc și o scădere a prețului, ceea ce nu s-a întâmplat). Pirateria în masă este pe lângă altele, și un rezultat al prețului ridicat. Există totuși soluții care, încetul cu încetul, apar. De exemplu, corelarea cu reclamele (precum în televiziune) sau înființarea serviciilor p2p care percep o taxă mică pentru conectare, taxă care va fi oferită autorilor melodiilor în funcție de procentajul în care le-a fost descărcată din total. Magazinul online de muzică iTunes a vândut până acum peste 200 de milioane de melodii (din păcate, melodia cu numărul 200 milioane nu a aparținut nici unui dintre partenerii promoționali ai companiei). Tot la sfârșitul anului trecut, un profesor a demonstrat cât de ușor poate fi construit un program de p2p în doar 15 linii de cod. Programul, denumit TinyP2P a fost foarte repede depășit de cele 9 linii de cod ale altui program realizat de Matthew Skala. Acestea sunt doar programe demonstrative prin care s-a arătat că încercarea de înlăturare a acestui tip de rețele este un lucru aproape imposibil.

Tehnologia s-a dezvoltat, s-a făcut un nou pas în evoluția metodelor de comunicare. Regulile convenționale nu mai pot fi aplicate și acestea trebuie dezvoltate pentru a se ajunge la un nou echilibru. Primii pași au fost făcuți, acum trebuie doar să așteptăm... ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



Situl Dijjer.org în care poți urmări evoluția programului



Interviu la BSA România

**De obicei, BSA întreabă...
În rândurile de mai jos, însă,
întrebările au fost privilegiul nostru!**

Răspunde la întrebările noastre
Avocat Magda Popescu,
Senior Associate la Burchel &
Asociații - firma de avocatură
care reprezintă
Business Software Alliance
în România

MyB Ați putea, vă rog, să punctați etapele principale parcurse de BSA în România, de la înființare și până în prezent?

Magda Popescu: Business Software Alliance a fost înființată la nivel mondial în 1988, ca organizație non-guvernamentală, iar activitatea în România a fost inițiată în 1998.

MyB Care sunt principalele atribuții ale instituției pe care o reprezentați?

Activitatea BSA în lume, ca și în România, se axează pe trei direcții principale - educație și training, acțiuni legale, activități de lobby.

MyB Care este nivelul pirateriei software și multimedia în România, la ora actuală?

Conform unui studiu realizat de IDC pentru BSA și dat publicității în iulie 2004, rata pirateriei pentru software-ul de business în România, în 2003, a fost de 73%.

MyB Cum a evoluat "pirateria mioritică" în condițiile creșterii numărului de utilizatori de calculatoare, în ultimii 8 ani (de la intrarea în vigoare a Legii 8/1996 privind drepturile de autor și drepturile conexe)?

Cu excepția anului trecut, trendul a fost constant descendent, pirateria business software în România evoluând de la 86% în 1996 la 70% în 2002 (conform studiilor realizate de IPR). Pentru anul 2003, BSA a lucrat cu o altă companie (IDC), care a schimbat metodologia de calculare a ratei pirateriei, incluzând o serie de variabile ce nu erau luate în considerare în anii anteriori (producătorii locali de software, pierderile suferite și de distribuitori etc.), motiv pentru care a rezultat o rată a pirateriei ceva mai ridicată - 73% pentru 2003.

MyB Care sunt tipurile de aplicații cel mai frecvent piratate de către români?

În ceea ce privește aplicațiile (observând că

atî exclus sistemele de operare), se piratează atât aplicații de largă utilizare (editare de text, funcție tabelară etc.), cât și softuri mai specializate - de grafică, de proiectare asistată de calculator etc.

MyB Există zone ale țării în care utilizarea ilegală a conținutului digital are o dezvoltare mai mare?

Nu deținem o situație "geografică" a pirateriei în România.

MyB România este un producător important de software, conform ultimelor studii IDC. Toți programatorii români au folosit și folosesc software licențiat?

În mod normal, programatorii ar trebui să fie ultimii care folosesc software piratat, pentru că acest fenomen i-ar afecta, mai mult sau mai puțin direct, chiar pe ei. În practică, pot să vă spun că am întâlnit și cazuri de programatori care foloseau programe pirat pentru calculator. Este adevărat, frecvența unor astfel de cazuri e mult mai scăzută.

MyB Cum va acționa BSA România pe termen mediu, respectiv până la (eventuala) integrare în UE, în vederea reducerii nivelului pirateriei software?

După publicarea studiului IDC referitor la nivelul pirateriei software, BSA a anunțat un plan strategic pentru atacarea pirateriei software în Uniunea Europeană. Cele cinci puncte principale ale planului sunt:

- Respect: stimularea respectului pentru proprietatea intelectuală, pornind de la educația în școli, universități și mediul de afaceri.

- Încredere: creșterea încrederii în interiorul industriei; încurajarea eforturilor de cercetare și dezvoltare pentru creșterea economiei digitale.

- Securitate: înțelegerea implicațiilor pentru companii a unor practici de securitate necorespunzătoare.

- Creștere și inovație: încurajarea implementării rapide și efective a regulilor și legilor menite să creeze o industrie software sănătoasă și un mediu puternic inovativ.

- Software Asset Management: software-ul reprezintă active/resurse importante, de aceea utilizatorii trebuie să-și îmbunătățească practicile de administrare a acestor resurse.

MyB Ce credeți că poate fi îmbunătățit în privința colaborării BSA cu alte organizații naționale care protejează drepturile de proprietate intelectuală?

Există o serie de protocoale pe care BSA le-a încheiat în cursul anului trecut și în cursul acestui an - cu Institutul de Cercetare și Prevenire a Criminalității din cadrul Inspectoratului General al Poliției Române, Institutul Național de Criminologie, Oficiul Român pentru Drepturile de Autor, Camera de Comerț și Industrie. Cu acești parteneri s-au desfășurat mai ales acțiuni informativ-educative. În acest moment, BSA, alături de IFPI (reprezentat de UPFR) și MPA (reprezentat de RO-ACT), se află în negocieri pentru încheierea unui protocol cu Autoritatea Națională de Control. Un astfel de parteneriat ar aduce îmbunătățiri concrete în activitatea de aplicare a legii. De asemenea, există discuții și cu Ministerul Comunicațiilor și Tehnologiei Informației. În ultimul an, s-a înregistrat o colaborare extrem de bună la nivelul Parchetului de pe lângă Înalta Curte de Casație și Justiție.

MyB În încheierea acestui scurt interviu, care este sfatul Dvs. pentru cititorii revistei MyCOMPUTER?

Evitați o serie de probleme tehnice și legale - Folosiți numai software original!

A consemnat pentru MyC: **Mircea Buzlea**
mircea@myc.ro

SPYWARE ȘI ADWARE,

SAU CINE NE MONITORIZEAZĂ?

Ce reprezintă spyware-ul? Dar adware-ul? Sunt acestea unul și același lucru? Care este cel mai grav efect pe care-l suportă un calculator infectat? Dar, mai ales, chiar sunt în pericol? Acestea sunt câteva dintre întrebările care m-au măcinat de când acești termeni au pătruns în lumea calculatoarelor și a Internetului. Și cu toate că am mai avut câteva tentative de a obține răspunsurile la aceste probleme, abia acum mi-am adunat resursele, documentația necesară și m-am hotărât să studiez mai atent fenomenul și să împărtășesc cu voi rezultatele obținute.

Cu toate că părerile sunt împărțite în ceea ce privește identitatea fenomenelor, trebuie să mărturisesc de la început că eu mă încadrez în categoria celor care cred că spyware-ul și adware-ul sunt fenomene relativ similare, însă având scopuri distincte.

Dacă ar fi să dau o definiție pentru spyware și/sau adware, aceasta ar suna cam așa: mici programe care se instalează în calculatorul utilizatorului (cu sau fără voia acestuia) prin intermediul conexiunii la

Internet, în ideea de a colecta informații despre utilizator, în general în scopuri comerciale.

Adware-ul fusese la început un lucru bun. Prin crearea acestuia s-a urmărit ca utilizatorul să poată vedea în paginile pe care le vizitează subiecte care îi stârnesc interesul. Ideea era ca prin intermediul adware-ului, o anumită companie să obțină date despre modul în care navigăm și date despre ceea ce ne interesează, pentru ca ulterior să ne poată furniza ceea ce dorim.

Sistemul este și astăzi încă foarte răspândit, și de multe ori, cu bună știință, acceptăm să ne înscriem pe diferite situri și să fim informați temporar despre un anumit subiect. Un exemplu și mai bun este utilizarea unui program freeware, fiind afișată într-o casetă un baner publicitar, care va dispărea după ce înregistrezi programul. Televizorul ar putea deveni într-o bună zi "infectat" cu adware. Ne vom uita la o emisiune și undeva într-un colț companiile își vor face publicitate. Nu vom mai plăti abonament, însă

va trebui să "suportăm" diversele reclame.

Dar cum în ziua de astăzi nu se mai poate trăi fără publicitate, lucrurile au degenerat și în ceea ce privește adware-ul. Personal cred că diferența dintre spyware și adware este una de principii și atitudine. De exemplu, să presupunem că la serviciu, pentru a fi sigur că îți vezi de treabă și nu pierzi timpul, șeful tău se decide să instaleze în calculatorul tău un soft de monitorizare. Sau, ca și părinte, încerci să-ți supraveghezi odrasla și să urmărești dacă nu cumva, în lipsa ta, colindă pe diferite situri nerecomandate minorilor. Să presupunem că aceste cazuri sunt normale, însă ce se întâmplă în momentul în care șeful tău află o parolă de e-mail și se hotărăște să o folosească într-un scop care te-ar putea compromite? Ei, cred că ai înțeles ideea... E ceva în genul hacker-cracker. Nu vreau să spun că adware-ul este ceva neapărat bun (este doar o metodă prin care anumite companii doresc să compenseze faptul că îți oferă un program gratuit), însă este mai puțin nociv decât spyware-ul.

Sunt mai mult decât convinși că nu ai vrea ca pe calculatorul tău să se instaleze un keylogger (program care înregistrează tot ceea ce tastezi)! În felul acesta, X sau Y îți-ar putea afla numele și parola unui cont de e-mail, și chiar mai grav, date sensibile de genul unei parole a unui cont bancar!

După cum poți să observi, în rândurile următoare, am făcut o clasificare și o descriere mai detaliată a tipurilor de "intruși" în PC (trebuie să spun că nu toate aceste programe sunt dăunătoare, ba din contră, multe sunt utile, însă dacă ajung în mâna cui nu trebuie pot deveni mai mult decât periculoase).

Tabel "intruși"

Adware - Programe care-ți afișează diferite bannere sau casete publicitare. Ex.: 123Search, AceNotes Free, Barjac, BDHelper, CasinoOnNet, ClockSynk, Deskwizz, Ezula, FastFind, FlashGet, Iefeats, Kazoom, LinkGrabber 99, Look2Me, Mailsender, n-Case, NetRadar, PalTalk, Precision Time, Ramdud etc.

Hijacker de browsere - În general acest tip de "dăunători" îți va schimba ceva setări ale browserului (pagina de start, motorul de căutare). Ex.: 2nd-thought, ActualNames, CoolWebSearch, Easy Search, Frsk, GoHip, ILookup, ISTbar, LoadFonts, MadFinder, Masterbar, NavExcel, Realphx, SafeSearch, Search Assistant, Searchwww, Smart

Browser, Stop Popup Ads Now, Windows Search Bar, Zippylookup etc.

Instrumente de supraveghere a rețelelor - Acest software rulează pe un server și se ocupă de supravegherea și analiza traficului într-o rețea. Ex.: Fast Tracker, Sam Spade etc.

Keylogger-e - Folosite pentru a monitoriza activitatea utilizatorului. O problemă în cazul acestora este faptul că majoritatea nu sunt detectate de programele antivirus (din cauză că sunt folosite în scopuri comerciale). Ex.: 007 Spy Software, @KeyLogger Home 2.15, Absolute Keylogger, BizDefender, Boss EveryWare, Captain Mnemo 1.4, Chota, Cummings Keylogger 2.0, Desktop Detective 2000, E-mail Password Logger, EBlaster, Email Spy Pro, FarSighter, Ghost Keylogger, Home Key Logger, ill-logger, IM Web Inspector, Key Zip, Probot, SpyBuddy, Visual Log etc.

Plugin-uri pentru browsere - În general, tot felul de bare de unelte, care se pare că transmit date despre utilizator celor care le-au creat. Ex.: Comet Cursor, Dogpile Search, EasyBar, Fastseeker, HotBar, IEHelper, Internet Marketing Toolbar Pro, Quickflicks, Show Bar, Super Spider, UCmore, URLBlaze, Web Behavior, YourSiteBar etc.

Programe încorporate în alte programe - Software inclus în alt software. Instalezi un program și automat se instalează un altul (de monitorizare, analiză etc.). E posibil ca acest lucru să fie menționat în EULA. Ex.: Idonate, Viewpoint Media Player, WildTangent etc.

Programe de schimbare a tipului conexiunii - În cazul conexiunilor prin telefon, aceste programe schimbă numărul ISP-ului cu un alt număr. Ex.: 7AdPower Dialer, AccessPlugin, Adultoweb Dialer, Coulomb Dialer, CrossKirk, FreeLoad, GlobalDialer, HotActionDating, Interfun, MoneyTree, Net900, ParisVoyeur, SexFiles, TIBS, TSCash, VLoading, WinDialer, Wonderland, XLoader etc.

RAT - Instrumente de administrare de la distanță - Software-uri foarte utile (și periculoase în același timp) care pot să-i permită unui administrator de rețea să controleze PC-urile de la distanță. Ex.: ANTIantivirus 1.4, DameWare Mini Remote Control 4.5, FeRAT, Hacker Defender, KCGame, MindControl, RadMin, Roach, RSC, ShowPass 1.0, Specrem, Windows Remote, WinShell etc.

Troieni - Tip de software care permite unui atacator să obțină drepturi de administrare a PC-ului infectat. Ex.: A-Trojan 2.0, Agobot.gen, AOL.Buddy.a, B-S Spy, BAT.Simpsons, BMP.Agent.a, BrAin Wiper, ClassLoader, DesktopPuzzle, EvilFTP, FlashKiller, GhostSpy, Hanuman, ILL-Eagle DL, JS.Seeker, Katien.a, LittleWitch, Mosucker, NetSpy, OptixPro, Phase, Remote Havoc 2, Silent Spy, TH.U. Zer0 Tolerance 1.9, TrojanSpy.Win32.Small.q, W32/Spybot-CA etc.

Viermi de Internet - Programe asemănătoare virusilor, care înlocuiesc fișiere fără să facă parte din acestea (dimpotrivă, virușii nu înlocuiesc fișiere, ci se "introduc" în acestea). Ex.: Blaster Worm, Happy 99,



Pe un PC infectat, asemenea ferestre care apar din senin, nu mai sunt o surpriză



Rezultatele scanării cu programul Ad-Aware Se

Klez Worm, MyDoom, NetSky, Sasser Worm, Slammer worm, W32.Ahlem, W32.Sobig, Win32.Welchia, Worm.RBot.af etc.

Viruși - Fișiere care se răspândesc automat infectând fișierele unui calculator. Ex.: Backdoor.Zins, W32.Protoride.B, Perl.Lexac, W97M.Dinela, W32.Pulkfer etc.

De ce?

Aceasta este întrebarea la care se răspunde cel mai simplu: din motive comerciale sau, cum spuneam mai sus, de a afla date personale pentru a putea fi folosite ulterior în scopuri mai mult sau mai puțin malefice.

Toată lumea știe că nu e la îndemâna oricărei companii să realizeze un sondaj de amploare care să evidențieze preferințele, dorințele și așteptările clienților. De ce să nu creăm atunci un program gratuit, în care să introducăm un soft de monitorizare? Completez un formular nevinovat, introduc două-trei date personale, eventual niște preferințe... și gata!

Nu pare nimic exagerat. De câte ori nu ai participat la un sondaj? Însă, de obicei, sondajele la care participi nu sunt condiționate de nimic. Vrei, bine, nu vrei, nici o problemă! Se vor găsi alții care să completeze un chestionar! Orice tip de date este important: adresă, vârstă, sex, studii etc.

Însă în cazul adware-ului sau spyware-ului de multe ori utilizatorul acționează în necunoștință de cauză. Poate că în calculator s-a instalat un program care realizează capturi de ecran la anumite intervale de timp, care sunt trimise apoi către un server unde sunt indexate și analizate. Dacă, să presupunem, te interesează sportul și vizitezi situri cu echipament sportiv, vei fi integrat într-o categorie și este mai mult decât probabil ca după o perioadă de timp să-ți apară din senin atunci când navighezi,

pop-up-uri cu diverse ocazii și reduceri la încălțăminte sport. Dar despre simptomele pe care le prezintă un calculator infectat, voi vorbi ceva mai târziu.

Cum se transmite?

Cea mai obișnuită modalitate este aceea de a se instala cu un alt software. De exemplu, descarci de pe Internet un program pe care-l instalezi în calculator, și odată cu el instalezi și un program de "spionat". Nu mi-ar ajunge 20 de pagini pentru a enumera toate softurile care conțin spyware, dar oricum este important să reții un lucru: înainte de a instala un program (în special cele gratuite) trebuie să citești cu atenție EULA (End User License Agreement), deoarece în aceste text aparent nesemnificativ (chiar plictisitor uneori) pot exista precizări legate de programe de monitorizare incluse. Dar cum noi suntem obișnuiți cu metoda "Next" - "Next" - "Next" etc., de multe ori ne săpăm singuri groapa! Cei care nu se consideră afectați de prezența în calculatorul personal a unor astfel de spioni, sunt îndreptățiți să treacă peste acordul de licență, însă pe cei puțin mai "paranoiici" îi sfătuiesc să nu trateze cu indiferență acest aspect.

O altă metodă de instalare este prin intermediul casetelor care apar atunci când navighezi și care te avertizează că PC-ul tău nu rulează la potențial maxim, sau browserul este prea lent, etc. Dacă apar astfel de situații este bine să închizi ferestrele respective folosind combinația de taste [Alt] + [F4].

Mai există și cazuri (este adevărat că sunt mai rare) în care achiziționezi un soft ce conține spyware.

Simptome

Dacă în ultimul timp calculatorul tău a început să se comporte mai ciudat decât de obicei, una dintre cele mai plauzibile cauze ar putea fi infectarea cu un anumit tip de "dăunător" (virus, troian sau spyware). Dacă antivirusul este actualizat, și ultima scanare nu a identificat vreun posibil pericol și totuși calculatorul nu funcționează normal, cauzele sunt de altă natură. Mai mult ca sigur că ai "achiziționat" ceva programe de spionat dacă PC-ul tău prezintă câteva din următoarele simptome:

- cu toate că ai un program care blochează pop-up-urile, atunci când navighezi (sau chiar dacă nu navighezi), îți

apar casete și ferestre care prezintă diverse reclame;

- setezi și resetezi pagina de start a navigatorului și totuși, de fiecare dată, îți apare o altă pagină decât cea pe care ai stabilit-o;

- la meniul "Favorite" îți apar din senin situri de genul "Adult sites", "Free porn", "Adult content" etc.;

- browserul se blochează fără nici un motiv;

- calculatorul pornește și se închide mult mai greu;

- viteza Internetului este egală cu cea a melcului : (asta în primul rând dacă ai conexiune lentă 56-128kb/s, deoarece sunt descărcate tot felul de reclame, banere, fil-mulețe etc.);

- programe care odinioară funcționau nu mai pornesc și nu mai pot fi nici dezinstalate;

- te trezești că browserul "s-a dotat" cu tot felul de toolbar-uri, care de care mai pompoase și mai strălucitoare;

- când încerci să închizi calculatorul îți apare o casetă în care scrie ceva de genul "Application failed to initialize because the system is shutting down" etc.

Este evident - și cei care lucrează mult cu Internetul pot să confirme acest lucru - că efectele pe care trebuie să le suportăm sunt destul de deranjante, începând cu cele pe care le simțim direct și terminând cu unele de care nici nu suntem conștienți.

Discutam recent cu un prieten care locuiește în străinătate și îmi spunea că nu mai are curajul să-și folosească online cardul pentru a achiziționa diferite produse deoarece se teme că din cauza unor programe de spionat, cineva i-ar putea "fura identitatea" și să-l "golească" de bani. Scenariul nu este imposibil, însă am încercat să-l liniștesc spunându-i că nimeni nu va risca să "împrumute" bani de pe un card pe care nu sunt mai mult de 1000 de euro.

Prevenire și dezinfectare

Există o singură metodă simplă și sigură de a putea dormi liniștit în ceea ce privește adware-ul și spyware-ul: îți cumperi un calculator nou-nouț, instalezi pe el doar programe "sigure", și încerci să stai cât mai departe de Internet. Și cum aceasta nu se prea poate, să vedem totuși cam care ar fi soluțiile de prevenire și dezinfectare în cazul în care PC-ul "colcăie" de viermișori.

Realitatea este că 90% din PC-urile pe care rulează Windows sunt infectate (restul

de 10% nu sunt conectate la Internet... :), și nu este simplu nici să previi, dar nici să cureți un calculator și să-l menții în această stare.

Marea problemă cu care ne confruntăm acum este faptul că programele antivirus nu te protejează împotriva spyware-ului fiindcă nu îl tratează ca pe ceva malefic. Totuși lucrurile par să se îndrepte în această privință, unii producători incluzând în ultimele versiuni ale programelor scanare pentru anumite programe de spyware și adware.

Ce ar trebui să faci totuși pentru a preveni transformarea PC-ului tău într-un depozit de "substanțe toxice"? În primul rând, în momentul în care instalezi un program (mai ales dacă acesta este gratuit) să citești EULA, iar dacă vrei să fii și mai sigur, caută pe Google informații despre programul respectiv. Apoi, nu da clic pe orice ofertă care-ți apare, sau avertisment care anunță că PC-ul tău nu funcționează la parametri normali. Dar mai ales, nu accepta să instalezi așa-zisele plugin-uri de securitate, care apar în casete pe antetul cărora scrie "Security Warning".

Bineînțeles că și vizitele pe "anumite" tipuri de situri se pot lăsa cu ceva urme în calculator.

Există de asemenea și programe care protejează calculatorul de astfel de "pagube". Sincer să fiu însă, nu poți avea încredere în tot ce se spune pe Internet. Rar vei găsi teste obiective, în spatele cărora să nu se găsească vreo "sponsorizare"... Adevărul e că niciodată nu știi când lupul se îmbracă în blană de oaie... Dar poți să afli! Este esențial ca înainte de a instala un program de prevenire sau eliminare a spy-

ware-ului să cercetezi și să te documentezi, ca nu cumva ceea ce credeai că te va salva, să te îngroape și mai tare!

Unul dintre programele mele favorite de prevenire (mai ales că este și gratuit) este SpywareBlaster 3.2 (îl poți descărca de la adresa <http://www.javacoolsoftware.com/spywareblaster.html>).

În ceea ce privește dezinfectarea calculatorului, există numeroase softuri gratuite sau nu (cred că peste 200) dintre care ți-aș putea recomanda GIANT Antispyware (http://www.giantcompany.com/p_anti-spyware.htm), Aluria Spyware Eliminator (<http://www.aluriasoftware.com/>), McAfee AntiSpyware (<http://us.mcafee.com/root/package.asp?pkqid=182>), NoAdware (<http://www.noaware.net/>), SpyHunter (<http://www.enigmasoftwaregroup.com/>) sau PestPatrol (www.pestpatrol.com).

Oricum, din cauză că nici spațiul nu-mi prea permite, am să-ți recomand un sit foarte bun, unde vei găsi niște teste obiective legate de cele mai importante programe antispyware: <http://spywarewarrior.com/asw-test-guide.htm>.

Dar oricât de bune ar fi programele, sau poate chiar nu reușești să achiziționezi unul, cea mai sigură metodă de a scăpa de spyware (nerecomandată începătorilor) este îndepărtarea manuală a "paraziților".

Unul dintre cele mai răspândite tipuri de spyware, este cel care poartă numele DyFuCa. Kaspersky îl identifică drept TrojanDownloader.Win32.Dyfuca.bw. Este un spion periculos, care folosește din resursele calculatorului, generează ferestre cu reclame, și monitorizează mesaje și acțiuni.

Dacă ai scanat PC-ul cu un program antispyware, și acesta a identificat prezența acestui tip de spyware poți să procedezi în felul următor: dai un [Ctrl] + [Alt] + [Del] și identifiți și oprești următoarele procese: actalert.exe, c:\spedia\setup.exe, systemroot+\system32\ssupdate.exe, systemroot+\temp\thi6026.tmp\preinstt.exe, wsem216.dll, update.exe, wsem218.dll.

Deschizi "regedit" și cauți fișierul HKEY_LOCAL_MACHINE\software\microsoft\windows\currentversion\run\safesurfingupdate, pe care dacă-l găsești, șterge-l și repornește calculatorul.

Următorul pas este acela de a "dezînregistra" (unregister) cu Regsvr32, următoarele DLL-uri: systemroot+\nem214.dll, systemroot+\wsem216.dll, wsem218.dll. Șterge acum din regiștri următoarele fișiere (în cazul în care acestea sunt prezente):

```
HKEY_CLASSES_ROOT\clsid\{d8e25c53-9508-4f5c-9249-d98d438891d5}
HKEY_CLASSES_ROOT\dyfuca_bh.bhobj
HKEY_CLASSES_ROOT\dyfuca_bh.bhobj.1
HKEY_CLASSES_ROOT\dyfuca_bh.sinkobj
HKEY_CLASSES_ROOT\dyfuca_bh.sinkobj.1
HKEY_CLASSES_ROOT\safesurfinghelper.iebh
o
HKEY_CLASSES_ROOT\safesurfinghelper.iebh
o.1
HKEY_CLASSES_ROOT\typelib\{00211813-6223-4c6a-be8d-4d2676cd1361}
HKEY_CURRENT_USER\software\avenue
media
HKEY_LOCAL_MACHINE\software\avenue
media
HKEY_LOCAL_MACHINE\software\fc
HKEY_LOCAL_MACHINE\software\microsoft\
windows\currentversion\run\safesurfingup-
date
HKEY_LOCAL_MACHINE\software\microsoft\
windows\currentversion\uninstall\dyfuca
HKEY_LOCAL_MACHINE\software\microsoft\
windows\currentversion\uninstall\internet
optimizer
HKEY_LOCAL_MACHINE\software\microsoft\
windows\currentversion\uninstall\internet
optimizer active alert
HKEY_LOCAL_MACHINE\software\microsoft\
windows\currentversion\uninstall\internet
optimizer software installer
HKEY_LOCAL_MACHINE\software\microsoft\
windows\currentversion\uninstall\dyfuca
HKEY_LOCAL_MACHINE\software\microsoft\
windows\currentversion\uninstall\internet
optimizer
HKEY_LOCAL_MACHINE\software\safesurf-
ing\update
```

În fine, șterge (tot așa dacă sunt prezente în calculator) următoarele fișiere: actalert.exe c:\spedia\setup.exe, systemroot+\nem214.dll, systemroot+\system32\ssupdate.exe, systemroot+\temp\thi6026.tmp\preinstt.exe, systemroot+\wsem216.dll, update.exe, wsem218.dll.

După cum ai putut observa acest proces poate să fie anevoios chiar și pentru un expert. Ca să nu mai pun la socoteală faptul că DyFuCa este un spyware de gradul 7 ("clot factor"), și cu cât acest număr este mai mare, cu atât mai dificil este procesul de eliminare manuală.

Oricum dacă nu vrei să te complici prea mult, cel mai bun sfat pe care pot să ți-l dau este să-ți achiziționezi unul dintre programele menționate anterior, care îți vor proteja cât de cât calculatorul și îți vor asigura multe nopți și vise liniștite! ■

Laurențiu Bancu
laurentiu@myc.ro



<http://spywarewarrior.com/asw-test-guide.htm> - un sit unde vei găsi teste obiective legate de cele mai importante programe antispyware, printre care Aluria Spyware Eliminator, McAfee AntiSpyware, Giant Antispyware, No Adware, Spy Hunter, PestPatrol, SpywareNuker, Webroot Spy Sweeper

Revoluția Linux

2004

Cred că nu mai trebuie să vă povestesc ce este Linux și nici ce poate să facă. Nu acesta este scopul articolului de față. În schimb, mă voi concentra de această dată asupra politicii IT care gravitează în jurul sistemului de operare și a curentului open source în general.

Ce se întâmplă? Nimeni nu ar fi crezut acum trei ani că un sistem de operare gratuit va ajunge atât de departe încât să poată prezenta un pericol pentru marile companii producătoare de software. Deoarece "gratis" sună mult mai bine decât 100 de dolari, din ce în ce mai multe firme și persoane fizice adoptă soluții open source pentru calculatoarele personale și în special pentru servere. Exista mai demult un



mit, care afirma că Linux este un sistem de operare dedicat exclusiv serverelor, mit spulberat recent de explozia sistemului de operare pe PC-uri și stații desktop. Și chiar acest punct al evoluției a constituit începutul revoluției.

Palm, Novell, Sun, IBM - ca să numesc doar câteva - sunt firme care au realizat cât au de câștigat din adoptarea și susținerea

pe plan internațional, al soluțiilor open source. Este oarecum amuzant să vezi cum nu o altă mare companie, ci un concept, a zgândărit culcușul cald al Microsoft-ului. Cu toate campaniile de discreditare (de genul "Get The Facts"), compania din Redmond nu a reușit să oprească ascensiunea unui sistem de operare care este practic imun la viruși, care prezintă o securitate mai bună și mai este și gratuit pe deasupra. Doar calitatea mai poate concura cu gratuitatea, iar Linux a făcut mari progrese și în acest domeniu.

Dacă în 1991 Linux era doar un concept în fașă și prezenta o simplă linie de comandă care aștepta instrucțiuni, astăzi există zeci de interfețe grafice atrăgătoare care concurează îndeaproape cu Windows și Aqua.

Ce urmează este o retrospectivă a anului 2004 care prezintă felul în care Linux și "sindromul" open source a fost aclamat sau hulit de către diverse firme.

Unul dintre marii dușmani pe care comunitatea Linux i-a adunat (de) pe drum în 2004 a fost compania SCO. Pentru cei care nu știu, Grupul SCO produce sistemul de operare UNIX, un produs comercial. Linux se bazează în mare parte pe UNIX, dar a fost rescris de Linus Torvalds și miile de adepți ai lui pentru a constitui o soluție gratuită care să ofere o flexibilitate cel puțin egală cu a sistemului de operare proprietar. Cum multă lume a preferat să renunțe la a mai plăti o licență UNIX și a acceptat gradul de răspândire al Linux-ului, compania SCO s-a văzut încet-încet părăsită de clienți și a considerat că e vremea să ia măsuri. Așa se face că a intentat o serie de

processe marilor producători de soluții Linux comerciale și marilor clienți care foloseau sistemul de operare pe la începutul lui 2004. Motivul? "Cică" Linux ar conține părți semnificative de cod UNIX, cod care se află în proprietatea companiei



SCO condusă de Daryl McBride, iar toate firmele care folosesc Linux ar trebui să plătească o anumită taxă pentru a putea continua să folosească sistemul de operare. Cum pretențiile SCO au fost în repetate rânduri considerate ca fiind absurde de către cei atenționați, SCO a apelat la justiție.

După ce a dat în judecată marele concern IBM la sfârșitul lui 2003, în 2004 SCO a intentat procese firmelor AutoZone și Daimler Chrysler. Efectul a fost un val de reacții din partea comunității open source și a celor care dezvoltau kernelul Linux. Cei care au avut de câștigat din asemenea acți-



The screenshot shows the Microsoft Windows Server System website. The main headline is "GET THE FACTS ON WINDOWS AND LINUX". Below this, there are several sections: "Intellectual Property Protection Expanded for Our Customers", "Yankee Group Weighs In", and "White Papers". The "White Papers" section mentions a "Detailed Financials Show Total Linux Costs Higher Than Windows Costs by 5 to 20 Percent".

Situl campaniei Get The Facts al companiei Microsoft



uni ale SCO-ului au fost Microsoft și Sun Microsystems. Despre Microsoft se spune că ar fi finanțat pe ascuns acțiunile SCO-ului și se știe că milioane de dolari au fost transferați în contul companiei în ajunul proceselor importante - fapt confirmat chiar de Microsoft. Sun este un suportor open source, dar este totodată producătorul sistemului de operare Solaris, un concurent al Linux-ului. Ambele companii au plătit taxa cerută de SCO pentru a putea continua să folosească Linux, taxă care s-a ridicat la peste 9 milioane de dolari în cazul Sun și peste 14 milioane de dolari în cazul Microsoft. Cam mult pentru o biată licență...

Și astfel avem formate încă de la începutul anului două mari tabere: suporterii și adversarii open source-ului. În prima categorie se adună dezvoltatorii și utilizatorii soluțiilor Linux/BSD, marile companii producătoare de sisteme de operare Linux (RedHat, Novell, Mandrake) și companiile care întrevăd posibilități de câștig de pe urma open source-ului. În cealaltă tabără, în frunte cu compania SCO, se află Microsoft și Sun. În timp ce SCO atacă fățiș Linux-ul și licența GPL (General

Public Licence) sub care Linux și majoritatea software-ului open-source au fost lansate, Microsoft și Sun abordează fiecare o altă metodă.

Sun refuză să lanseze sub licență open-source Java, fapt criticat îndeajuns de mult de Red Hat, finanțează pe căi legale atacurile SCO și îl alege ca adversar direct pe Red Hat în lupta împotriva Linux-ului.

Microsoft are o întreagă istorie a luptei împotriva conceptului open-source. I-a fost destul de greu companiei să încerce să convingă lumea că "gratuit nu e bine" și că "linux nu e sigur". Evoluția acestui atac a fost descrisă cel mai bine de Red Hat - la început conceptul Linux fiind ignorat. Microsoft-ul era la putere și nu se temea de nimeni și nimic, cu atât mai mult de o mână de programatori cu părul lung care erau conduși de FSF (Free Software Foundation). Când au fost făcuți "varză" de evoluția Linux-ului pe servere, și-au dat seama că lucrurile le-ar putea scăpa din mâini și au abordat o atitudine amuzată. Au luat în derâdere Linux-ul și au afirmat că

nu văd un adevărat competitor în el. După ce valul de viruși din ultimii ani le-a distrus imaginea de companie de încredere și lumea a început să-și dea seama că dacă pe servere Linux se descurcă admirabil atunci poate și pe desktop le-ar putea oferi siguranță, Microsoft a lansat renumita campanie "Get The Facts."

Singurul scop al campaniei "Get The Facts" este să discrediteze Linux-ul. Și aici apare un paradox care te pune pe gânduri: campania afirmă că Linux este mai greu de întreținut decât Windows, că Apache este mai vulnerabil decât IIS, că Windows este mai prietenos... De ce să cheltuie Microsoft bani pe o campanie de aceeași proporții ca cea de lansare a XP-ului de acum câțiva ani doar ca să afirme că nu se teme de Linux? Și culmea, cu cât s-a zbatut mai tare, cu atât utilizatorii au început să se îndoiască de veridicitatea testelor sponzorizate chiar de Microsoft. E simplu să dai bani companiei VeriSign ca aceasta să afirme că produsul tău și nu cel al concurenței este cel mai bun. Acum, când managerii Microsoft merg să negocieze un contract, primul lucru cu care se confuntă este Linux. Toată lumea știe că te costă un click ca să scoți un ISO Slackware sau Debian de pe Internet. Toată lumea știe că Fedora este folosit ca desktop de multă lume și nu te costă câteva sute de dolari ca să-l pui fie pe server, fie pe stațiile PC din firma ta. Toată lumea știe că virușii atacă în proporție de 98% platformele Microsoft...de ce atunci, ca director de firmă, să mai și dai bani ca să-mi fie infectat calculatorul!?

Atacul împotriva sistemului de operare Linux s-a purtat pe două fronturi: legalitatea licenței GPL și TCO (Total Cost of Ownership).

Pe 13 ianuarie 2004, Novell, care de

The screenshot shows the Red Hat website with the headline "TRUTH HAPPENS". Below the headline, there is a quote from Mahatma Gandhi: "First they ignore you. Then they laugh at you. Then they fight you. Then you win." The date "January 5, 2005. Just another day at Red Hat." is displayed. The text continues: "The open source software model continues to make better software faster, just as it has for years. New people figure this out every day." It then asks "Some wonder why Red Hat doesn't spend more time defending ourselves. Refuting their 'facts' with our 'facts.' Fighting to see who can buzz loudest." and provides the answer: "Our feeling? We'll continue to bring choice to our customers. We'll continue to make better software faster, that scales and is surrounded by a powerful ecosystem of hardware and applications. Software that is priced fairly, and backed by quality service you can trust. The evidence speaks for itself." At the bottom, there is a table of statistics:

Total Enterprise Linux subscriptions sold to date:	Fortune 500 companies that are Red Hat customers:	Certified ISV applications:	Certified hardware systems:	Red Hat support first-call closure rate:	Years we've been doing this:
448,000	65%	1,000	600	95%	11

On the right side, there is a list of "Some articles we think got it right" with links to various news articles.

...și replica dată de RedHat: Truth Happens

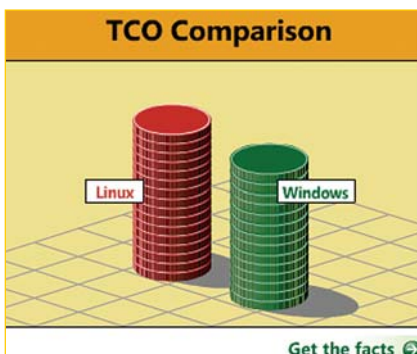


curând achiziționase compania SuSE, oferă protecție legală utilizatorilor ei, în cazul în care SCO-ului i-ar trece prin cap să îi cheme în instanță, măsură de precauție adoptată mai nou și de alți mari producători Linux.

Pe 3 Martie, SCO dă în judecată AutoZone și DaimlerChrysler dar procesele sunt amânate până la soluționarea cazului IBM, un proces mai vechi. Tot în martie se face legătura evidentă dintre Microsoft și SCO. Microsoft a făcut anumite investiții într-o companie afiliată SCO-ului - BayStar - investiții care totalizează 50 de milioane de dolari.

În iulie, cazul DaimlerChrysler este închis de un judecător din Michigan, iar SCO începe să înregistreze pierderi financiare. Toate profiturile companiei au fost folosite pentru a finanța procesele în speranța că acestea vor da rezultatele dorite, însă acțiunile SCO scad semnificativ la bursă. Din cauza faptului că este centrul atenției, companiile refuză să mai facă afaceri cu SCO și mulți clienți pleacă de frica unui iminent faliment.

Tot în această perioadă, Scott McNealy, președintele Sun Microsystems anunță că Solaris 10 va fi făcut open source spre sfârșitul anului și că acesta va fi capabil să ruleze aplicații Linux. El îndeamnă clienții să-l încerce pe procesoarele Opteron, iar



TCO (Total Cost of Ownership) este argumentul principal pe care Microsoft îl aduce în discuție când vine vorba de Linux

dacă nu sunt mulțumiți pot să trimită un cec gras RedHat-ului deoarece Opteron este 100% compatibil cu distribuțiile produse de ultima companie. Este începutul rupturii dintre RedHat și Sun care aveau un parteneriat solid.

În august, un grup de investigatori anunță că Linux ar putea încălca peste 283 de brevete software. Tot în această perioadă se anunță că Europa ar putea să adopte brevetele software. Adoptarea unei rezoluții în Europa care să accepte brevetele software prezintă o clară amenințare la adresa software-ului gratuit deoarece micii producători și dezvoltatorii de programe open source sunt amenințați de marile companii ce dețin brevete. Din cauză că lumea software-ului este destul de încălțită, pericolul de a "inventat" ceva ce deja a fost inventat și brevetat este destul de mare. Ar fi neplăcut să dai lumii open source un program al cărui cod se consideră că ar conține 10% cod proprietar IBM.

Și vorbind de IBM, gigantica companie care o ducea bine încă din vremea când Microsoft era o companie cu 4 angajați, a promis că nu se va folosi de tomurile de brevete de care dispune pentru a face presiuni asupra open source-ului. Afirmatia este plauzibilă deoarece IBM a fost dintotdeauna un acerb supporter al curentului open source, dar nu se știe niciodată ce surprize oferă viitorul.

Între timp, Sun Microsystems se decide că trei ani de declin au fost îndeajuns și încearcă pe diferite căi să deturneze cât mai mulți clienți ai competitorilor (Dell, IBM și RedHat).

În noiembrie se adevărește că Microsoft este mai mult decât un participant pasiv la situația creată de SCO și lumea începe să se întrebe de unde are SCO atât de mulți bani ca să-și plătească avocații.

Steve Ballmer începe să țină cuvântări și să trimită clienților e-mail-uri în care pune la îndoială credibilitatea Linux-ului ca un sistem de operare sigur din punct de vedere legal. Microsoft angajează un număr de experți Linux pentru a vedea cum pot combate valul open source care a lovit lumea în 2003. Se bate mult darabana pe TCO (Total Cost of Ownership), care spune că Linux este mai scump de întreținut decât Windows. Cum nu se putea afirma că este mai scump decât un produs comercial, s-au căutat subterfugii care acum spun că linux o fi el gratuit, dar după ce îl instalezi mai trebuie și întreținut.

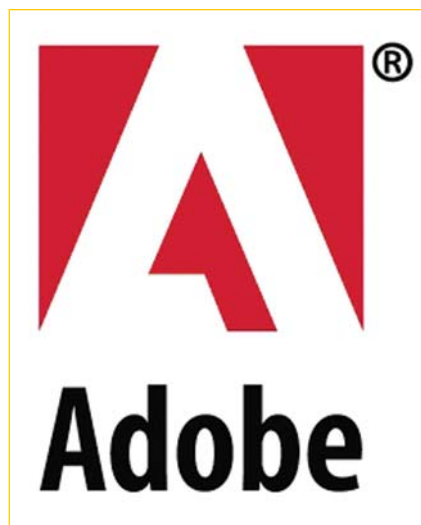
Să fim serioși oameni buni: Linux este

mai ieftin și mai fiabil din toate punctele de vedere decât produsele Microsoft. "Get The Facts" este o campanie sortită pieirii. Ca și utilizator Linux ai două opțiuni: ori îl întreții singur, ori îl întreține altcineva pentru tine. Dacă nu te descurci singur poți plăti o sumă de bani RedHat-ului sau companiei Novell ca să îți rezolve problemele. Aici "costă" Linux. Când, ca și companie, vrei să îți întreții serverul dar nu ai chef să angajezi un administrator de sistem, te ajută companiile producătoare de soluții Linux. Însă cu toții știm că este mai bine să angajezi un tânăr cu avansate cunoștințe de Linux și să-l plătești lunar cu 300-500 de euro, decât să dai mai mulți bani pe suportul RedHat.



Noiembrie a fost luna Firefox. Browserul open source a dat o palmă usturătoare Internet Explorer-ului și browserelor comerciale în general. După cum a și spus un coleg de-ai mei într-un articol mai vechi din MyC, Firefox este mai rapid și mai personalizabil decât Internet Explorer, ca să nu mai vorbim de gradul de securitate pe care îl oferă. Compania Mozilla a înregistrat în fiecare lună milioane de download-uri ale browserului iar succesul obținut de acesta i-au făcut pe cei de la Microsoft să își regândească strategia browserului. Pentru prima oară în ultimii ani, dominanța IE scade sub 90%.

Întreg curentul open source înregistrează o creștere a popularității iar vânzările de servere Linux depășesc așteptările. Afacerea Linux pe servere ajunge la un miliard de dolari în a treia parte a lui 2004, iar un studiu IDC afirmă că aceasta va atinge 9,1 miliarde în 2008. Cele mai rapide supercomputere din lume rulează Linux iar lupta dintre RedHat și Novell devine din ce în ce mai aprinsă. În 2004 am văzut cum au fost lansate SuSE 9.2 și Fedora Core 3. Din ce în ce mai multe firme și organiza-



ții adoptă soluții open source:

- Hewlett-Packard semnează contracte prin care folosește serverul de aplicații JBoss, un produs open-source;

- apar companii noi, precum Spike Source, care încep să ofere soluții open source și suport Linux;

- surprinzător, Palm Inc. anunță că PalmOS va fi bazat pe Linux;

- Intel depune eforturi pentru a îmbunătăți compatibilitatea Linux cu procesoarele sale;

- Țările din Asia trec pe Linux, în special în administrație;

- Consiliul Municipal din Bristol a renunțat la 5000 de licențe Microsoft Office, Corel Word Perfect și Lotus 1-2-3 pentru a folosi software-ul open-source StarOffice 7. Autoritățile locale afirmă că astfel vor economisi 1,4 milioane de lire sterline în următorii cinci ani;

- Guvernul britanic a dat un raport conform căruia Linux e viabil pentru uz guvernamental alături de alte soluții comerciale;

- Un fost director executiv din cadrul companiei Microsoft, pe nume Nat Brown s-a alăturat unei companii care vinde soluții open-source. Nat Brown a fost unul dintre inițiatorii curentului anti-Linux pornit de Microsoft, a lucrat la DirectX, a creat protocolul de comunicare COM+ și a ajutat la realizarea planurilor pentru Xbox.

El a afirmat că ideea de open-source i s-a părut impresionantă și că admiră curentul încă din zilele când lucra la Microsoft. După o pauză binemeritată, Brown s-a alăturat firmei C.A.C Media care produce software pentru unități media.

"Gândul meu era (pe când lucram la Microsoft) că există acest lucru minunat numit open-source, unde, ca dezvoltator, există puține



bariere. Flexibilitatea pe care ți-o oferă este incredibilă."

Cuvintele sună ciudat venind din partea cuiva care a stat cândva în vârful piramidei Microsoft și cu siguranță că cei din Redmond nu sunt fericiți de alegerea lui Nat.

- Adobe Systems, compania care produce Photoshop și Adobe Reader a declarat că se va implica mai mult în sectorul desktop Linux deoarece acesta pare promițător și se dezvoltă văzând cu ochii. Adobe vrea să angajeze un director de marketing care să se ocupe de relațiile firmei cu comunitatea open-source și un programator care să se ocupe de proiectele open-source ale companiei.

Deși nu plănuiesc încă lansarea unui Photoshop pentru Linux, o nouă versiune Adobe Reader se întrevide la orizont. Reprezentanții firmei au declarat că un Photoshop pentru Linux nu ar fi încă rentabil datorită multitudinii de programe gratuite care îndeplinesc aceleași funcții.

- Bergen, al doilea mare oraș din Norvegia trece și el pe open source;

- Președintele Venezuelei afirmă că administrația lui va trece în următorii doi ani pe Linux;

- Se adevărește că și compania SCO folosește software open source;

- Guvernele din Asia adoptă soluții open source;

- Chiar și Microsoft se dă pe brazdă cu open source-ul, lansând sub licență CPL (Common Public License) o serie de proiecte printre care Windows Template Library, Windows Installer XMS și FlexWiki;

- Este lansată de către RedHat campania "Truth Happens", un răspuns la "Get The Facts". "Truth Happens" își propune nu să discrediteze companiile care produc software comercial ci să răspândească adevărul despre open source și beneficiile acestuia;

- Doom III este disponibil acum și pe



Linux;

- MySQL devine soluția preferată de administratorii de baze de date în locul celor comerciale, amenințând dominanța Oracle.

- IDC face un studiu conform căruia până în 2008, software-ul open source va reprezenta o afacere de 35 miliarde de dolari;

- Peste 50% din calculatoarele companiei Hewlett-Packard rulează Linux;

- Un alt studiu afirmă că Linux are mai puține vulnerabilități decât alte sisteme de operare.

Exemple au fost multe în 2004. Este clar că Linux și curentul open source au adus și vor aduce mulți bani în viitor în detrimentul altor companii. Și cum din ce în ce mai multe orașe și guverne introduc Linux în administrația publică, vom putea observa o răspândire a sistemului de operare pe desktop-uri, segmentul în care Linux nu se descurcă încă la fel de bine ca Microsoft. Este celebru deja cazul orașului München care a refuzat oferta făcută de Steve Ballmer și a trecut pe Linux deoarece astfel economisește zeci de mii de euro.

Linux se dezvoltă. Linux se răspândește. Linux este pretutindeni, de la servere și până la PDA-uri sau playere DVD.

Este gratuit, este customizabil, este modificabil, și nici o companie nu i se poate pune în cale. SCO s-a pus în fața sindromului open source iar acum este în pragul falimentului. Sun s-a resemnat și a făcut Solaris-ul open source. Microsoft încă luptă dar nu a avut de câștigat încă de pe urma acestei lupte.

Și acum îmi vin în minte spusele unui analist care a dat un interviu pe celebrul sit News.com: "Microsoft va trebui să se adapteze. Cu toții va trebui să o facem. Pentru că Linux vine, și vine puternic!" ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

BlastCode - explozii virtuale



Blast Code este un program conceput pentru simularea modului de descompunere a obiectelor asupra cărora acționează forțe puternice. Programul izolează artiștii de aspectele tehnice și de algoritmi necesari pentru a reprezenta cât mai realist o explozie, un impact, o coliziune sau o ciocnire a două sau mai multe obiecte. În acest fel ei își vor putea concentra atenția asupra părții creative a acestui proces și o vor folosi ca o unealtă aplicabilă oricărei componente a scenei.

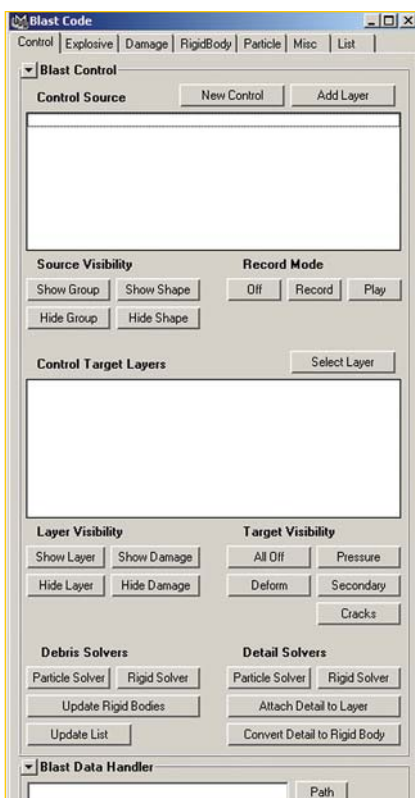
Chiar dacă nu sunt un fan al filmelor de acțiune, am observat (în puținele vizionate) extrem de multe explozii. Majoritatea mașinilor explodează la cel mai mic contact, clădirile sunt cuprinse de flăcări în câteva secunde, iar armele automate

mătură orice le stă în cale. Majoritatea acestor scene sunt filmate, nu generate pe calculator (din cauza costurilor încă ridicate) dar este bine să știm și în ce direcție se îndreaptă tehnologia. Dacă am lua ca exemplu un program simplu de animare, pentru a realiza cadru cu cadru spargerea unui geam, timpul irosit ar fi extrem de mare. Așa cum pentru filmul Lord Of The Rings animatorii au realizat algoritmi complecși pentru a crea o luptă de proporții uriașe, și dezvoltatorii programului Blast Code au realizat un algoritm pentru simularea modului de descompunere a obiectelor aflate sub acțiunea unor forțe.

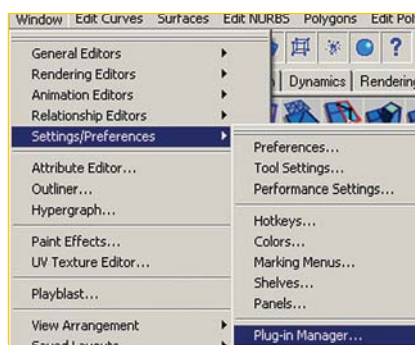
Blast Code este un plugin pentru programul Alias Maya; poți găsi o versiune demonstrativă pe Internet la adresa www.blastcode.com. Există două variante ale programului: varianta Megaton care este soluția completă pentru animatori și varianta Kilton, care este o soluție mai rapidă și nu atât de complexă. Pentru rulare, plugin-ul necesită Maya 5 sau Maya 6 și Windows XP sau Windows 2000. La instalare, în multe situații au apărut probleme cu licența. Pentru a le înlătura trebuie instalate ultimele patch-uri pentru Windows sau trebuie copiat fișierul "Iservc" în directorul /Mayax/bin. Eroarea a apărut și pe calculatorul meu, dar poate fi rezolvată ușor, mai multe informații pentru a o rezolva poți găsi la adresa <http://www.blastcode.com/support>

[/faq.html](#).

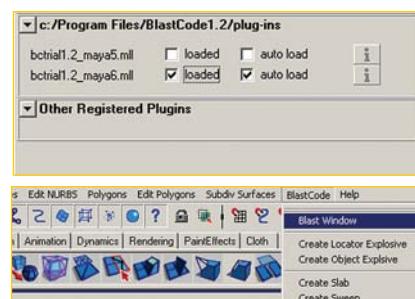
Programul conceput de compania FerReel Animation Labs este primul de acest fel și este un motor pentru realizarea automată a geometriei obiectelor deformate. Manualul programului are un rol important, fără el vei înțelege foarte greu denumirile date diferitelor funcții și categorii. Poți găsi manualul în subdirectorul /docs în care ai instalat plugin-ul. După instalarea lui trebuie să îl încarci în Maya din meniul [Window] - [Settings/Preferences] - [Plug-in Manager] vezi imaginea din mijloc. După încărcare apare un nou meniu denumit [Blast Code], care cuprinde toate comenzile pe care le poți efectua. Aici avem acces la trei secțiuni: fereastra principală [Blast Window] și secțiunile de creare a exploziei și a părților componente. În program poți lucra numai cu suprafețe NURBS iar modul în care acestea sunt sparte în bucăți este unul aleator. Sursele virtuale ale exploziilor vor fragmenta modelele într-un material denumit "debris" care este molozul (componentele care rămân după explozie). Poți adăuga particule de fum sau foc folosind emițătorul de particule integrate în program. Există trei moduri în care suprafețele vor fi afectate de explozii [Slabs], [Sweeps] și [Details]. Acestea sunt afectate diferit de forțe, precum în imaginea alăturată (vezi desenul din pagina următoare). Suprafețele [Slabs] sunt asemenea unui zid de cărămizi. La acțiunea unei forțe, părțile componente



Fereastra principală a programului



Meniul de instalare al plugin-ului



Meniul BlastCode

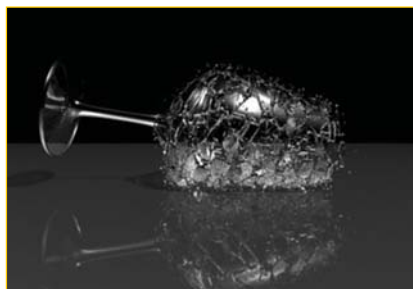
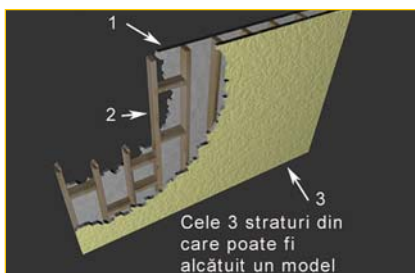


(cărămizile) se vor detașa de obiectul principal în funcție de putere, raza de acțiune și mulți alți factori. Prin Metoda [Sweeps] va fi construită o suprafață care înconjoară o curbă NURBS, și prin metoda [Details] suprafețele care reprezintă detaliile obiectelor principale nu vor fi deformate sau distruse, ele vor fi doar mișcate. Prin algoritmul programului fiecare suprafață care urmează a fi distrusă este împărțită la rândul ei în trei componente sau straturi. [Damage geometry] reprezintă geometria obiectului dinaintea exploziei și de după explozie, [Debris] reprezintă geometria care este înlăturată în explozie și [Secondary Debris] reprezintă micile componente apărute în timpul exploziei. Obiectele pot fi formate din mai multe straturi care vor reacționa ca o singură suprafață la acțiunea forțelor. De exemplu un zid care este format dintr-un strat de var, cărămizi și alt strat de var. Cele 3 componente vor forma un obiect, și toate vor reacționa în funcție de materialul care le-a fost repartizat precum în imaginea de mai jos.

Forțele pot fi ușor modificate pentru a simula orice sursă de explozie, geometria fiind afectată de forma, magnitudinea, viteza, zona de impact și de poziția sursei.

Metoda de execuție - The Cracking Algorithm - legală sau ilegală?

Chiar dacă după nume pare o metodă prin care marii hackeri și crackeri pătrund în zonele interzise sau află parolele, algorit-



mul cu pricina este o simplă metodă pentru realizarea crăpăturilor obiectelor construite în trei dimensiuni. Acesta este în fond un algoritm foarte complex, prin care animatorii pot crea în scurt timp forma crăpăturilor prin desenarea lor pe suprafața respectivă sau folosind texture.

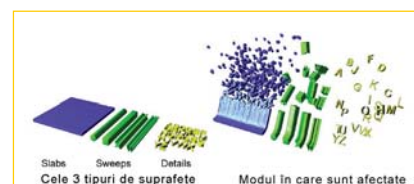
Înregistrarea

Fiecare explozie poate fi înregistrată ușor pentru re folosirea ei și evitarea calculelor sofisticate care trebuiesc făcute de fiecare dată când aceasta va fi rulată. Algoritmul va fi înlăturat iar explozia va putea fi rulată pe orice sistem care nu are înregistrat programul Blast Code. Aceasta va putea fi rulată în ambele direcții (și înainte și înapoi) și vor putea fi adăugate efecte precum motion blur-ul.

La randare, poți modifica rezoluția modelelor pentru a o detalia (în varianta trial este limitată) în funcție de necesități și de performanța sistemului folosit.

Interfața

În fereastra principală, [Blast Window], se vor realiza toate conexiunile materialelor și obiectelor. Aceasta este formată din 7 tab-uri. Primele 3 sunt cele mai importante pentru realizarea unei explozii. Controlul exploziei are loc primul tab, aici vom controla geometria care dorim să reacționeze la diferitele forțe. În al doilea tab, denumit [Explosive] are loc modificarea surselor exploziilor și definirea forțelor care acționează. În tab-ul [Damage] are loc modificarea efectului pe care îl va avea



explozia. Următoarele tab-uri sunt concepute pentru adăugarea detaliilor sau a altor modificări ale obiectelor.

O explozie în 6 pași

1 - Generează o suprafață NURBS plană cu Width/Height=20 și cu 20 de diviziuni pe ambele axe (U, V Patches);

2 - Din meniul [Blast Code] selectează [Blast Window] și deschide tab-ul [Control]. Apasă butonul [New Control] având suprafața selectată;

3 - Schimbă pe tab-ul [Explosive], apasă [Locator Explosive], selectează Explosive1 și bifează cu verde suprafața nurbsPlane1 din caseta [Source Control Surface];

4 - Din tab-ul [Explosive] apasă butonul [Select Explosive, în [Attribute Editor] introdu [Size]=5 și bifează [Use Origin Flag] și introdu valoarea în căsuța din mijloc (adică pe axa Y) -100;

5 - Selectează din meniul [Blast Code] - [Create Slab] și schimbă în [Attribute Editor] pe tab-ul [Slab1], modifică [Fracture Box Size U] și [Fracture Box Size V] cu valoarea 4;

6 - Selectează [Blast Window] - [Control] - [nurbsPlane1] - [BLayer1] și [Target Visibility] - [All Off] și urmărește animația.

Personal am rămas foarte uimit când am văzut prima explozie și sper să fie la fel și în cazul tău. Ținând cont de ritmul alert de dezvoltare a tehnologiei, explozii precum cele din filmele Swordfish sau Matrix le vom realiza singuri, acasă. Dar în final atenție mare la gazul de la butelie, pentru că nu discutăm despre situații similare! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro

Viitoarea "combină":

**SPECIAL
PREZENTAREA
VIDEO
PE CD**

**Sistem
MultiMedia
pentru toată familia**



De sărbători ofertele de sisteme au fost foarte vaste, însă mi-a "făcut cu ochiul" un sistem străin produs de compania Medion care valorează aproximativ 1.200 de euro. Sistemul este dotat cu tot ce și-ar putea dori orice utilizator de PC. Cineva din redacție spunea că sistemul pe care îl prezint este un sistem multimedia, nu vreau să-l contrazic, însă vreau să adaug că orice gamer ar fi mulțumit cu acest sistem, mai ales dacă avem în vedere că în 3DMark'03 a realizat peste 6500 de

puncte. Astfel, placa grafică produsă de Medion se clasează între două de referință, 6600 și 6600GT. Obișnuitele ieșiri TV (RCA și S-Video) a plăcii video sunt completate de o ieșire SCART pentru cei care nu dispun de una RCA sau S-Video. Sistemul ascunde în partea frontală cu ajutorul unei fețe culisante toate intrările posibile și imposibile, începând de la banalul jack pentru căști și terminând cu interfețe FireWire și cititor de carduri (SD, MMC, CF etc.). Pe lângă DVD-RW Pioneer sistemul

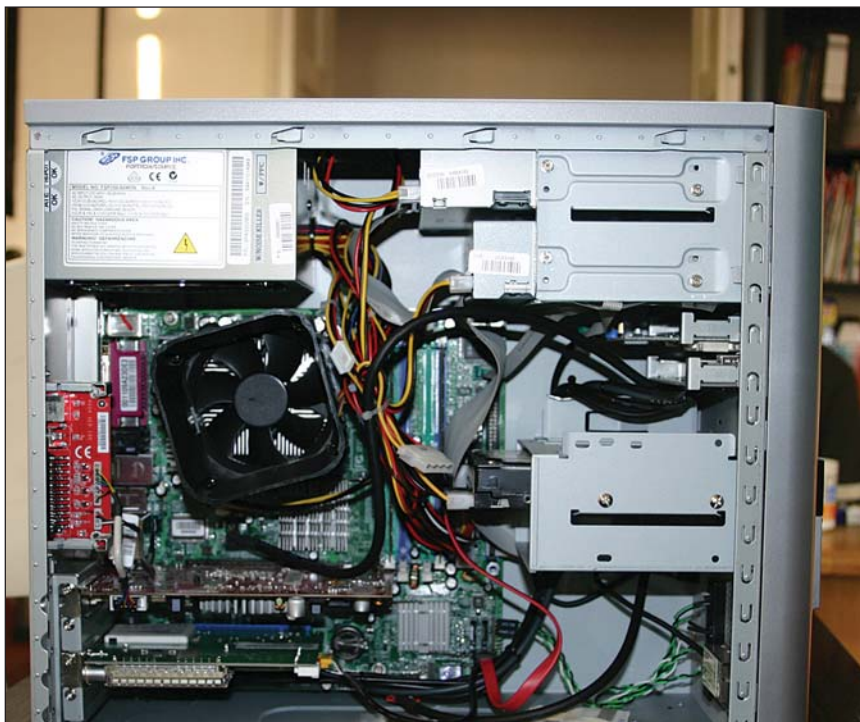
mai integrează și un DVD-ROM cu ajutorul căruia poți înregistra DVD-urile, fără a mai fi necesar să le copiezi pe hard disc. Unitățile optice sunt acunse cu o "clapetă" care se deschide automat când apeși butonul "eject" al unității optice și care pe deasupra îți lasă impresia că sistemul nu are "dispunere" de vreo unitate optică! Unitatea de inscripționare este actuală, de aceea nu trebuie să îți faci griji pentru că scrie DVD-urile DL cu 4 viteze. Placa de sunet C-Media integrată pe placa de bază oferă



Date tehnice:	
Procesor	Intel Pentium 4 550 (3,40 GHz)
Memorie tampon: L1/L2	28 KB / 1024 KB
Memorie RAM	Samsung DDR-400 CL 3 (canal dual)
Placă de bază, controler hard disc	MSI MS-7091 (UDMA-100, Serial ATA 150)
Cipset/BIOS	Intel 915P /Phoenix
Hard disc	Western Digital WD2500JD (S-ATA 150 /7200 rpm) 250GB
DVD-RW	Pioneer DVR-108, versiune firmware 1.14 (Citire: 40x CD-ROM, 16 DVD-ROM, 2x DVD-RAM/Scriere: 32x CD-R, 24x CD-RW, 16x DVD-R, 4x DVD-RW, 16x DVD+R, 4x DVD+RW, 4x DVD+R DL)
DVD-ROM	Artec DHM-648R (48x CD-ROM, 16x DVD-ROM)
Unitate de discetă	Nu
Placă grafică	Medion (Geforce 6600XL/128 MB)
Placă de sunet	C-Media High Definition Audio Device 7.1
Placă TV/Radio (Tuner) + telecomandă radio	Medion SAA7134
Modem	Creatix V.92 Data Fax (Modem analog cu legătură la placa TV/Radio)
Sloturi	3 x PCI, 1 x PCI Express, 4 x DDR-RAM, 2 x EIDE (UDMA-100), 4 x Serial ATA(S-ATA 150), 1 x Floppy
Sursa de tensiune	Fortron Source FSP350-60MDN (350 Wati)
Tastatură	Medion KBRO108
Mouse	Medion MSR0238T
Boxe	
Soft inclus	Windows XP Home Edition, Works Suite 2005, Cyberlink Media Show 3.0, Power Director 3.0, Power Producer Gold 2, Power DVD 5.0, Power Cinema 3.0, Videon Muvée 3.0, Ahead Nero SE 2.11.24, DivX Pro 5.2.1, Musicmatch Jukebox 9.0, Ahead Nero 6.6.01 cu Express, Nero Back It Up 1.2.0.27, eTrust EZ Antivirus 7.0.141, WISO Mein Geld 5.03, Winhond Smart Manager 3.1, AOL 9.0
Culoare carcasa	Argintiu și negru
Cititor de carduri	SD, MMC, SM, CF, MS
Dimensiuni: latime x inaltime x adancime	17,8 x 36,6 x 48,0 cm

ieșirile analogice convenționale precum și o intrare și o ieșire digitală, dacă dispui de un sistem de amplificare digital. Sistemul este dotat suplimentar cu Bluetooth pentru comunicarea fără fir cu telefoanele mobile sau cu sistemele care au acest modul integrat. Pentru a putea comunica cu laptopurile sau sistemele compatibile Wi-Fi sistemul Medion a fost dotat cu modul 802.11g. Oricum, ideea e că ar fi prea frumos dacă vreun producător român de sisteme ar putea să asambleze un astfel de sistem, la prețul de 1200 de euro! După cum vorbeam de inspecție, după deschiderea panoului lateral al carcasei am descoperit un sistem inovator de răcire, adică, un tub de plastic trage aer rece din exterior peste procesorul Prescott, iar aerul cald rezultat este eliminat prin sursă. Practic la carcasa obișnuită aerul cald produs de microprocesor se plimbă prin interiorul carcasei și în acest caz cei care își supratactează sistemul optează pentru instalarea suplimentară a unor ventilatoare care elimină aerul încălzit produs de procesor. Sursa este dotată cu un ventilator de 12 cm care, pe lângă răcirea componentelor din sursă, are rol să elimine și aerul cald produs de "piesele" sistemului. În concluzie, sistemul de răcire al carcasei este inovator dacă avem în vedere că este compus doar din două ventilatoare! Inovator este și radiatorul de pe procesor care în centru, de sus până jos, este fabricat din cupru iar în exterior din aluminiu. Radiatoarele convenționale conțin cupru doar la baza contactului dintre ele și procesorul, iar restul radiatorului este din aluminiu. Practic, radiatorul din sistemul





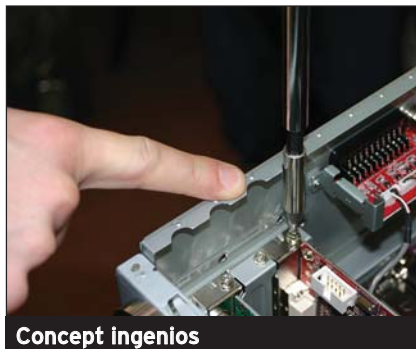
Controler Serial ATA



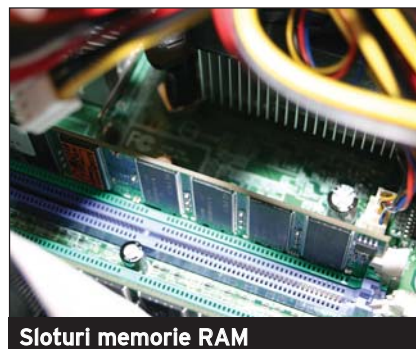
Hard disc Serial ATA și cablu



Tubul care comunică cu exteriorul carcasei



Concept ingenios



Sloturi memorie RAM



Placa grafică GeForce 6610 XL



Cipul grafic GeForce 6610 XL



Integratul Intel 915P



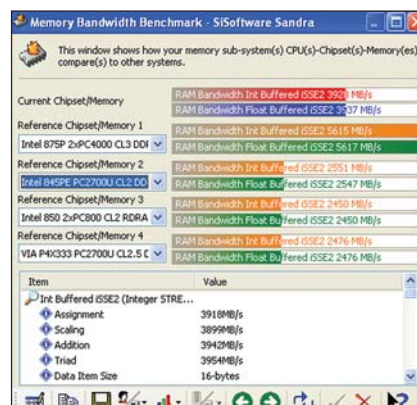
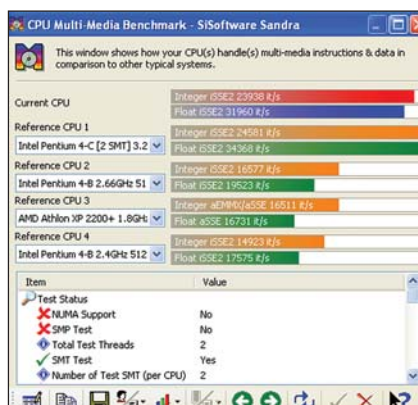
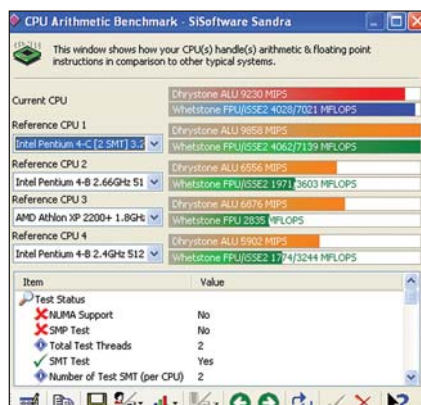
Ventilatorul sursei de tensiune



Radiatorul construit inteligent



Telecomandă Tv-Tuner (multimedia)



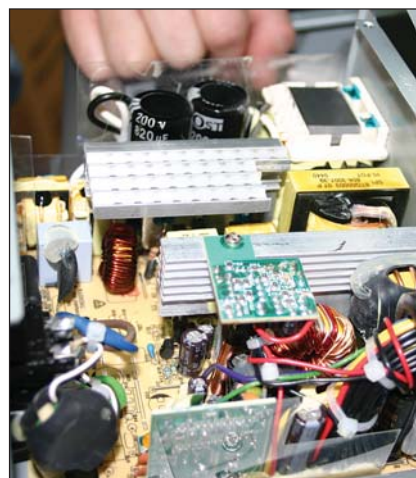
Medion absoarbe în centrul lui căldura și o disipă uniform pe toată suprafața radiantă datorită și faptului că este compus din aluminiu. Ca și material, cuprul are rol de a absorbi căldură, iar aluminiul o disipă rapid. Pe lângă acestea, am fost impresionat să observ că rezistențele de pe placa de bază sunt răcite cu radiatoare instalate chiar de compania Medion (rezistențe care, în mod normal, se găsesc pe aproape orice placă de bază fără asemenea radiatoare).

Cu toate că în sistemul Medion au fost instalate "kilogramme" de componente și

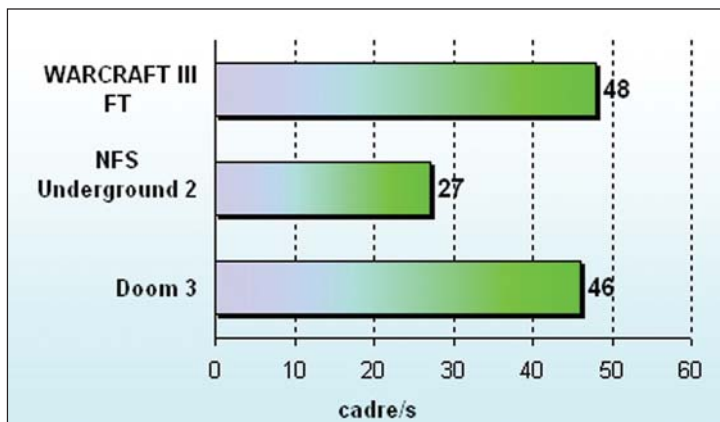
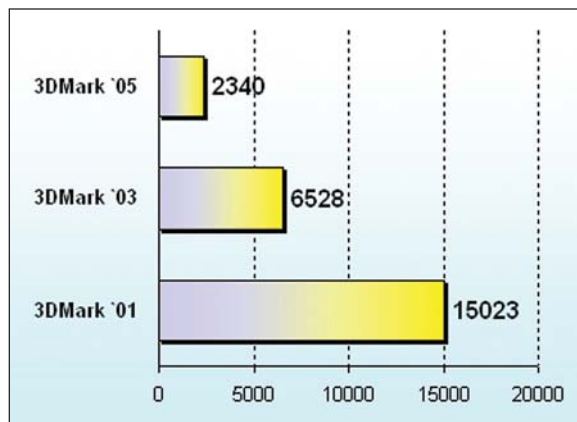
cabluri, toate acestea au fost aranjate "nemțește", ordonat, astfel încât permit accesul la orice componentă a sistemului. Pentru a completa toate necesitățile pe care și le-ar putea imagina orice utilizator de PC, telecomanda tunerului este și o telecomandă multimedia, adică Cyberlink Media Show 3.0 este un program aproape identic cu Media Center pe care Microsoft l-a lansat nu de mult. Cu ajutorul acestui program și împreună cu telecomanda, poți naviga pe hard discul sistemului fără a fi nevoie să folosești tastatura sau mausul

radio (dacă este cazul); practic poți viziona filme și imagini, poți asculta mp3-uri sau posturi de radio de pe canapea fără a mai necesita deplasarea la calculator, un fel de "combină", însă care integrează tot ce conține un calculator de ultimă generație! ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro



Interiorul sursei Medion





NVIDIA GeForce 6600 GT AGP 8x (placă de referință)

Discutam în numărul trecut de NVIDIA 6600 GT și de ATI X600 XT. Spre dezamăgirea multora dintre noi, aceste modele de plăci grafice se produceau numai pentru slotul PCI Express. Tot atunci menționam că NVIDIA s-ar putea să înceapă producția plăcilor din seria 6600 și pentru AGP, lucru care s-a și întâmplat. Între timp, ATI dorește să se impună pe piață în fața rivalului principal NVIDIA prin reducerea prețurilor la plăcile RADEON actuale. Astfel, anul viitor vom asista la schimbări radicale în creierul managerilor ale ambelor companii. ATI va sista producția plăcilor din seria X600 și X700. Va reduce cu 100 USD prețul plăcilor cu sufixul "PRO" dar nu numai, și va lansa o nouă placă din seria X800 având sufixul XL. Ca ATI să se poată situa de sărbători în fața corporației NVIDIA, compania a lansat înainte de sărbători o nouă placă de top numită X850 XT PE cu o frecvență de tact a procesorului de 540 MHz și memorie GDDR3 tactată la 1180MHz; pe lângă acestea adăugându-se 16 conducte pixel și 6 conducte vertex, prețul acesteia (549 USD) depășește cu 50 USD prețul plăcii ATI X800

XT PE. Probabil că amenințarea va fi urmată de o versiune extremă a plăcii NVIDIA GeForce 6800 Ultra sau cine știe? 6900? Inițial, datorită performanței și prețului acceptabil, NVIDIA nu a vrut să lanseze pe piață o versiune AGP a plăcii 6600 GT, pentru că ar fi concurat direct cu propriile produse din seria GeForce FX, iar pentru achiziționarea plăcii 6600 GT în varianta PCI Express spuneam în numărul trecut că ar "ruina" orice gamer înrăit deoarece cumpărarea acesteia presupune o nouă placă de bază, un nou procesor etc. Este evident că seria GeForce FX va dispărea de pe piață încet, încet, dar sigur, nu pentru că are probleme, ci prin simplul fapt că Seria 6 are o performanță mult mai bună la un preț similar. Seria GeForce 6600 va găzdui un număr mare de plăci, cu diferite valori ale procesorului grafic și ale memoriei, iar prețul acestora se va situa între 100 și 230 USD; probabil la începutul pătrunderii pe piața românească, aceste prețuri vor fi în EURO, dar eu sper că se vor menține în dolari ;-). Lățimea de bandă a memoriei (Memory bandwidth) are un rol crucial în performanța plăcii grafice, de aceea este

foarte important

să aveți în vedere acest aspect. Versiunea cu memorie pe 64 de biți va avea o performanță aproape înjumătățită față de modelele pe 128 biți. Sunt sigur că GeForce 6600 GT va fi favoritul majorității datorită performanței și mai ales prețului, neavând importanță pe ce slot este, fie PCI Express sau AGP!

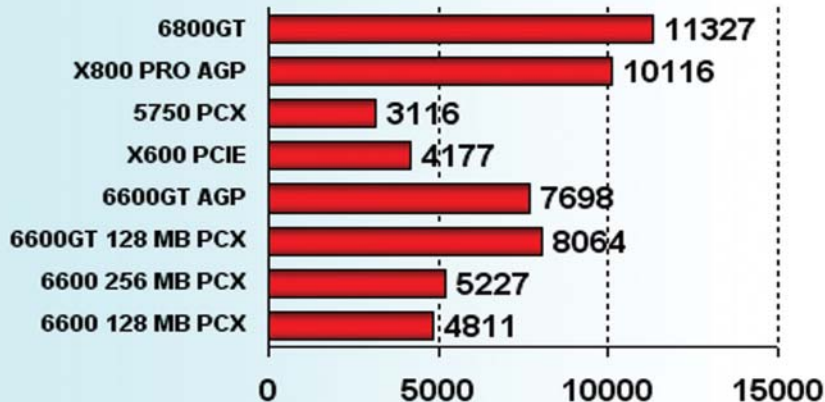


Instalare: Nvidia recomandă o sursă de tensiune de minim 300W, ceea ce a devenit deja un standard în ziua de azi pentru orice gamer înrăit!

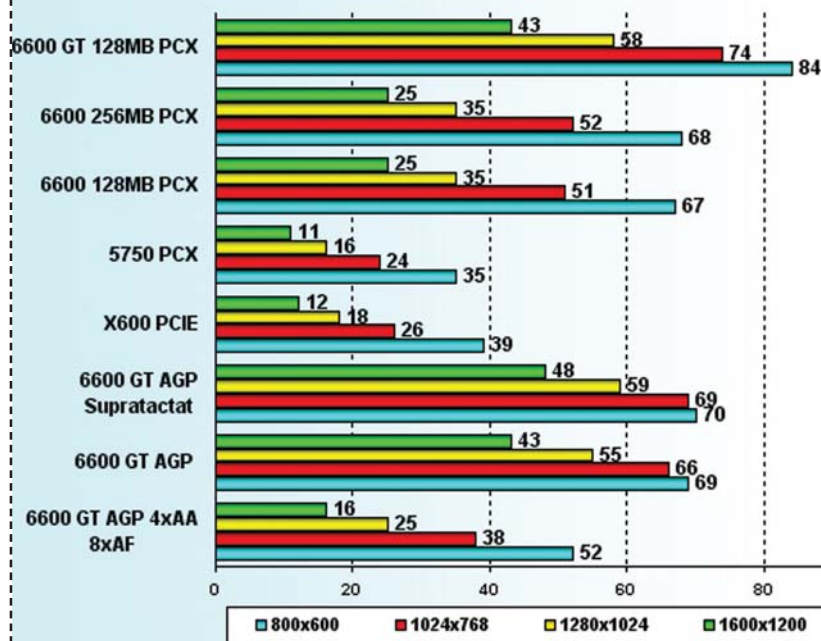
Date tehnice nVIDIA seria 6600 și 6800

	GeForce 6600	GeForce 6600 GT	GeForce 6800	GeForce 6800 GT	GeForce 6800 Ultra
Nume de cod	NV43	NV43	NV40	NV40GT	NV40U
Tranzistoare	?	?	222 milioane		
Proces de fabricație	110nm	110nm	130nm, IBM		
Viteza procesor grafic	300 MHz	500 MHz	Până la 400 MHz	350MHz	400-450 MHz
Memorie	128MB DDR1	128MB GDDR3	128MB DDR1	256MB GDDR3	256MB GDDR3
La ime de banda a memoriei	64/128-biti		256-biti		
Viteza memorie	Depinde de fabricant	2x500 MHz 2x450 MHz (AGP)	2 x 550MHz	2 x 500MHz	2 x 600MHz
Conducte	8	8	12	16	16
DirectX	DirectX 9.0c				
Pixel shading	PS 3.0				
Vertex shading	VS 3.0				
OpenGL	1.5+ (2.0)				
Pret recomandat	150 USD	229 USD	299 USD	399 USD	499 USD

3DMark 03



Doom 3



Shader Model 3.0

Tot în numărul trecut spuneam că noile plăci ATi nu integrează din păcate Shader Model 3.0. Avantajul este că jocurile se pot upgrada ușor de la versiunea 2.0 la 3.0. Această upgradare permite jocurilor să ruleze mai rapid, însă nu îmbunătățește cu nimic calitatea imaginii jocului.

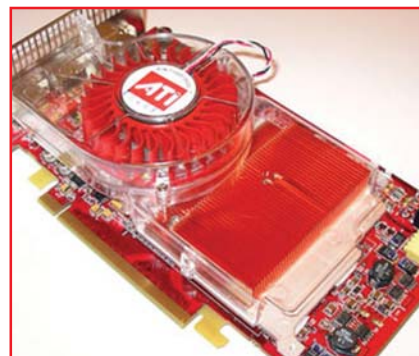
Supratactare

Creșterea frecvenței de tact a procesorului grafic și a memoriei îmbunătățește performanța, însă recomand începătorilor să nu exagereze și să nu crească cu mai mult de 5-10% frecvența procesorului grafic și a memoriei; iar creșterea să fie treptată (din 5 în 5 MHz), nu dintr-o dată! Prin supratactare trebuie să înțelegi că pierdeți automat garanția produsului, iar în cazul unui defect nu beneficiați de garanție! De obicei, utilizatorii avansați măresc frecvența la limita maximă admisă de componentele plăcii grafice. Când placa grafică începe să afișeze imagini eronate, cum ar fi poligoane goale, puncte albe etc. este bine să reduceți viteza procesorului grafic și a memoriei cu 10-15 MHz și să o lăsați așa dacă imaginea s-a stabilizat.

Placa de referință de la GeForce 6600 GT AGP are frecvența implicită a procesorului grafic la 500 MHz, iar memoria la 900MHz (2x450MHz). Am reușit să supratactez nucleul plăcii la 533 MHz, iar memoria la 1100MHz.



Alimentare obligatorie



X850 XT Platinum Edition

Verdict

Nu este nimic mai convingător decât rezultatele: 6600 GT oferă cel mai bun raport preț/performanță. Placa s-a comportat respectabil și în cazul activării filtrelor Anti-aliasing și anizotropic. Bridge-ul HSI nu a compromis simțitor performanța plăcii pe AGP.

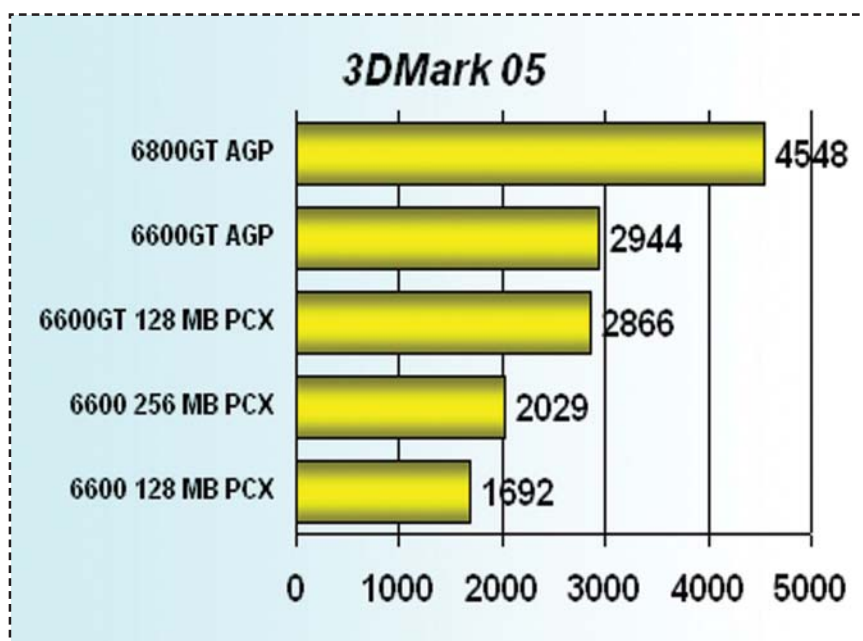
Ați putut observa că diferența între versiunea PCI Express și AGP este de 2 până la

5 cadre/s. Mai în detaliu - în Doom 3 la rezoluția de 1024x768 pixeli, setată pe high quality, placa a obținut o medie de 66 cadre/s, iar la 1600x1200 placa rula jocul la 43 de cadre/s. Chiar și în Far Cry setat la maximum a generat peste 50 cadre/s.

În urma supratactării am reușit să cresc frecvența memoriei cu 200 MHz adică 1100 MHz sau 550 MHz x 2, iar placa a funcționat stabil 100%. Placa are Shader Model 3.0, două ieșiri video, ieșire HDTV etc. Toate acestea fiind spuse, vă recomand să nu vă

aventurați la cumpărarea unei plăci GeForce 6800, decât dacă nu găsiți placa 6600 GT în varianta pe AGP! Până la reducerea pe care ATI o va face, NVIDIA rămâne în topul preferințelor. Probabil că în această lună ne putem aștepta să fie anunțată și în România lansarea lui GeForce 6900 tactat la 500MHz și cu caracteristica SLI. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro



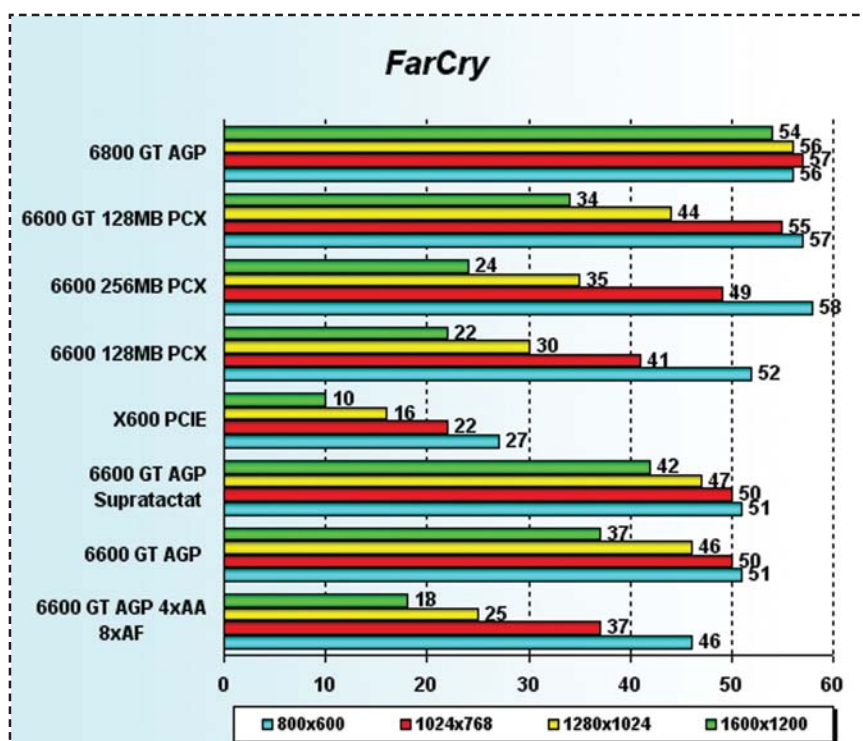
NVIDIA GeForce 6600 GT AGP8x (placă de referință)

Producător: NVIDIA

Preț: 199 EURO/ 220 USD



nVidia GeForce 6600 GT versiunea pe AGP sus, iar jos versiunea PCI Express



nVidia GeForce 6600 GTPCI Express

Recuperări de date

Unul dintre cele mai importante aspecte legate de munca pe calculator este siguranța datelor. Dacă folosești calculatorul un timp îndelungat, în cele din urmă te vei confrunta cu această problemă. Chiar mai rău, dacă munca de zi cu zi este realizată pe calculator, o eroare ar însemna irosirea unei munci care în multe cazuri nu va mai putea fi refăcută. Toate datele adunate de-a lungul timpului pot dispărea printr-o simplă sau banală eroare.

În ciuda ritmului alert în care se dezvoltă tehnologia, hard discul rămâne o parte a calculatorului care încă se bazează pe principii mecanice. Din această cauză șansa de apariție a erorilor este mult mai mare decât în cazul celorlalte componente. Viteza de rotire a discului atinge 120 de

turații pe secundă (la un hard disc de 7200 rpm), și oare cât de sigure sunt datele la această viteză? Există metode de prevenire a erorilor critice, dar la apariția unei erori fizice care va afecta o mică parte din hard disc, acestea nu vor mai putea fi accesate. Este suficientă doar căderea unei părți mici pentru a nu mai putea accesa toate datele. Există specialiști care pot recupera orice date rămase în cazul erorilor critice, dar serviciul oferit de ei costă mult. Majoritatea utilizatorilor de calculatoare consideră datele pierdute permanent, fără posibilitatea de a le recupera. Datorită complexității, multe informații despre metodele de recuperare sunt înțelese greșit. De exemplu într-un studiu s-a demonstrat că într-un procentaj de 78% persoanele consideră

partea hardware cauza problemelor apărute și presupun că singura metodă de recuperare este trimiterea fizică a hard discului la specialiști care pot recupera datele. În realitate, în 56% dintre aceste cazuri probleme s-au datorat părții hardware. Diferența de 22% poate fi reparată simplu, folosind programe de recuperare. Metodele convenționale care pot fi puse în practică de orice utilizator nu vor costa decât timpul folosit pentru a le încerca. Orice program de recuperare a datelor va scana hard discul pentru a enumera toate fișierele șterse. Dacă nu sunt suprascrise, fișierele șterse își mențin atributele precum numele, dimensiunea, data creării, dar vor fi marcate (diferit) în funcție de sistemul de stocare a datelor folosit. De exemplu la partițiile FAT fișierele șterse vor fi marcate la început cu simbolul 229 (0xE5). Programele de recuperare detectează acest simbol și formează o listă cu fișierele șterse. Din această cauză, majoritatea programelor vor găsi aceleași fișiere șterse. Există totuși diferențe între programe, de la modul de abordare a problemei, până la facilitățile speciale care pot influența drastic rezultatele procesului de recuperare a datelor. Există cazuri în care fișierele nu au fost șterse, ci au fost pierdute din alte cauze. Oricum backup-ul (copia de siguranță) este cea mai sigură "metodă" de recuperare a datelor. Dar dacă aceasta lipsește va trebui să apelăm la programele specializate pe

```

1. Existing folder MyFolder entry (long entry and short entry)
0003EE20 41 4D 00 79 00 46 00 6F 00 6C 00 0F 00 09 64 00 AM.y.F.o.l....d.
0003EE30 65 00 72 00 00 00 FF FF FF FF 00 00 FF FF FF FF e.r...yyyy..yyyy
0003EE40 4D 59 46 4F 4C 44 45 52 20 20 20 10 00 4A C4 93 MYFOLDER ..JA"
0003EE50 56 2B 56 2B 00 00 C5 93 56 2B 02 00 00 00 00 00 V+V+...A"V+.....

2. Deleted file MyFile.txt entry (long entry and short entry)
0003EE60 E5 4D 00 79 00 46 00 69 00 6C 00 0F 00 BA 65 00 aM.y.F.i.l...?e.
0003EE70 2E 00 74 00 78 00 74 00 00 00 00 00 FF FF FF FF ..t.x.t....yyyy
0003EE80 E5 59 46 49 4C 45 20 20 54 58 54 20 00 C3 D6 93 aYFILE TXT .AO"
0003EE90 56 2B 56 2B 00 00 EE 93 56 2B 03 00 33 B7 01 00 V+V+...i"V+...s...

4. Existing file Setuplog.txt entry (the only short entry)
0003EEA0 53 45 54 55 50 4C 4F 47 54 58 54 20 18 8C F7 93 SETUPLOGTXT .??"
0003EEB0 56 2B 56 2B 00 00 03 14 47 2B 07 00 8D 33 03 00 V+V+....G+...?S..
0003EEC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
0003EED0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....

Offset 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

```

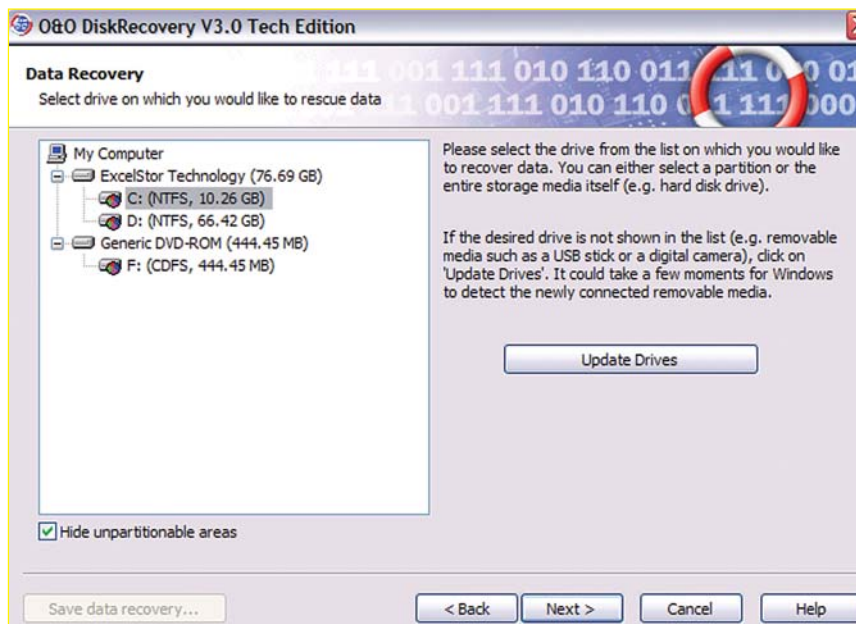
Exemplu de fișier șters din FAT - 3 fișiere dintr-un director, din care doar cel din mijloc a fost șters



acest domeniu, pe care voi încerca să le prezint în continuare. O observație foarte importantă: în momentul în care realizezi că datele lipsesc va trebui să oprești orice activitate de scriere pe disc. Aceasta va micșora considerabil șansa de a recupera fișierele!

O&O DiskRecovery V3.0

Dezvoltatorii programului susțin că acesta folosește algoritmi avansați pentru recuperarea datelor. Programul scanează hard discul pentru a detecta fișierele șterse și afișează o listă cu cele care pot fi recuperate. Facilitatea interesantă este posibilitatea de a recupera partea intactă a unui fișier, chiar dacă acesta a fost suprascris parțial. La început, va trebui să selectezi drive-ul și să alegi una dintre cele trei metode de scanare. Metoda cea mai bună este denumită "Maximum Scan Depth" și reprezintă o scanare în profunzime, con-



Selectarea driverelor în programul O&O DiskRecovery 3.0

cepută în special pentru detectarea fișierelor mici. Metoda "Ignoring Existing Files" este o optimizare a procesului de scanare. O problemă obișnuită care apare la scanare este detectarea fișierelor care nu au fost șterse. Acestea îngreunează munca utilizatorului, care trebuie să identifice fișierele amestecate și funcționează doar în cazul scanării partițiilor, nu a întregului disc. Altă facilitate interesantă este legată de mărimea fișierelor text recuperate. Poți selecta mărimea minimă a unui fișier text, pentru a nu aglomera rezultatele cu sute de fișiere complet inutile (care sunt în fond cookies-urile).

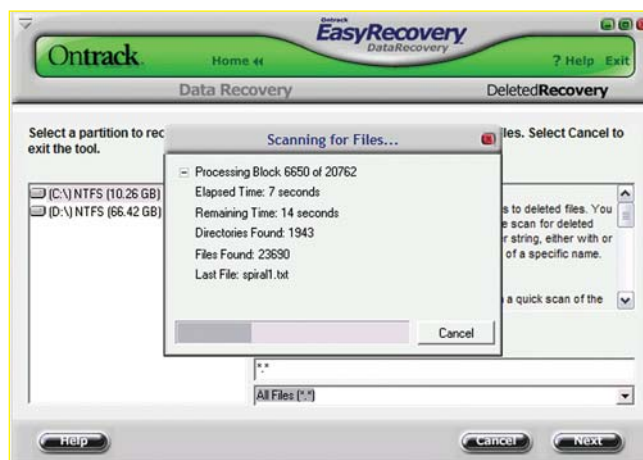
Programul recunoaște 300 de formate de fișiere, la care poți adăuga și semnătura fișierului tău. Poți găsi o listă care le cuprinde pe toate la adresa <http://www.oo-software.com/en/products/oodiskrecovery/filetypes.html>. Etapa în care are loc selectarea categoriilor de fișiere care urmează a fi recuperate este foarte bine concepută. Am reușit în câteva secunde să aleg extensia dorită (PDF) din totalul de 300 de fișiere datorită împărțirii pe categorii. Poți descărca programul de pe situl www.oo-software.com

Ontrack EasyRecovery 6.0

În acest program procesul de recuperare a datelor este împărțit pe 4 categorii de probleme apărute. Există metoda standard de recuperare a datelor, metoda de recuperare a fișierelor șterse, metoda de recuperare în urma formatării și metoda de recuperare a partițiilor corupte. Dacă timpul pentru recuperarea datelor nu este suficient, poți suspenda temporar procesul pentru a-l relua ulterior. Alături de unelte standard programul aduce o serie de noi facilități. Una dintre acestea este discheta de siguranță care are capacitatea de a inițializa PC-ul chiar dacă sistemul de operare nu mai funcționează. Această dischetă conține o versiune pentru DOS a programului EasyRecovery. Altă facilitate nouă este posibilitatea de a repara fișiere Microsoft Word sau Zip recuperate. Adesea din cauza suprascrierii acestea pot fi corupte (puteți apela la funcție chiar dacă



Programul Ontrack EasyRecovery care introduce o serie de noi facilități



Scanarea cu Ontrack EasyRecovery

fișierele au fost recuperate cu alt program). Pentru situațiile în care informațiile pierdute au o importanță extrem de mare programul oferă o soluție prin "Crisis Center". Poți descărca programul de la adresa www.ontrack.com.

Active@ Undelete 5.1

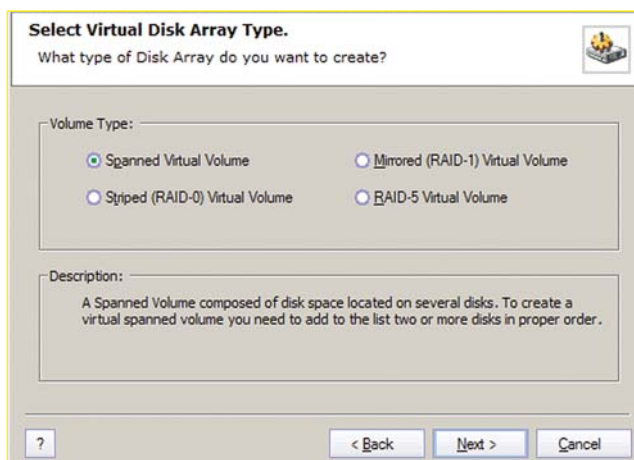
Active Undelete este un program în stilul Explorer, care interacționează cu utilizatorul prin intermediul mai multor asistenți (care ușurează mult munca). Există două metode de scanare: simplă și avansată. Prima este activată implicit și oferă informații rapide, iar a doua este o metodă de scanare în profunzime pentru detectarea tuturor fișierelor. Una din facilitățile importante este posibilitatea de a reconstrui partiții RAID 1, RAID 0 și RAID 5. Această opțiune este foarte importantă, programul recunoaște atât RAID-ul hardware cât și software. În plus, programul poate recupera fișiere criptate NTFS la fel ca în cazul fișierelor normale și le poate

scrie doar pe partiții NTFS. Dacă calculatorul este membru al unei rețele locale, folosind versiunea Network Edition of Active@ UNDELETE vei putea recupera fișierele din rețea. În această situație, calculatorul la care te conectezi va trebui să aibă instalat și pornit programul Active@ Remote Recovery Agent. Poți găsi mai multe informații și poți descărca programul de la adresa www.active-undelete.com.



Iolo Search and Recover 2

Iolo Search and Recover 2 este o suită de programe pentru recuperarea și securitatea datelor. Aceasta cuprinde o metodă rapidă de recuperare a fișierelor șterse accidental, o metodă special concepută pentru recuperarea fișierelor multimedia (pentru melodii, imaginile și filmele înregistrate pe dispozitivele portabile - care oferă chiar posibilitatea de a le rula înainte de a le recupera). Avem la dispoziție o altă metodă

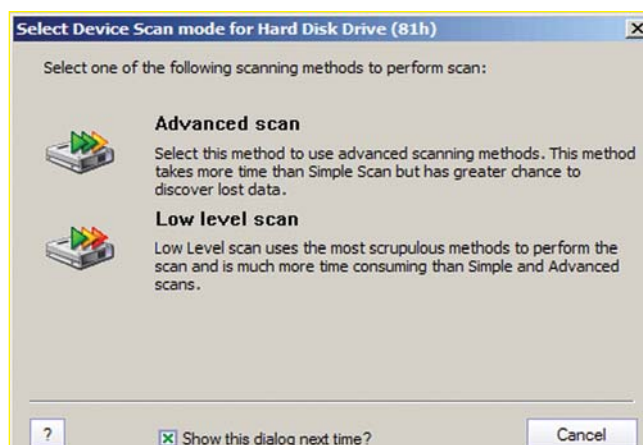


Recuperarea Raid-ului

gândită special pentru recuperarea e-mailurilor și o metodă de creare a copiilor de siguranță. Suita cuprinde și o modalitate de ștergere a fișierelor fără a nu le mai putea recupera. Alături de acestea, programul poate șterge informațiile private care rămân în calculator după navigarea pe Internet. Programul nu este destinat numai pentru recuperarea fișierelor, ci și pentru ștergerea lor fără a mai putea fi recuperate. Programul oferă asistenți pentru recuperarea datelor, deci și persoanele mai puțin experimentate vor putea încerca să le recupereze. Poți descărca programul de la adresa <http://www.iolo.com/sr/2/updates.cfm>

Stellar Phoenix 9.2

Programul Stellar Phoenix este disponibil în mai multe versiuni, pentru tipurile de partiții sau sisteme de operare. Există și o suită denumită Stellar Phoenix Recovery Suite care este concepută pentru a rula pe majoritatea platformelor Windows și



Cele două moduri de scanare ale programului Active@ Undelete 5.1



Suita de programe Iolo Search and Recover 2



Linux. Există și o versiune pentru Macintosh și una pentru recuperarea fișierelor multimedia de pe dispozitivele portabile. Pentru a recupera fișierele pierdute, va trebui să parcurgi 3 pași: evaluarea partițiilor inaccesibile și selectarea lor dintr-o listă, analiza structurii (a sectorului de boot și a structurii de directoare) și recuperarea fișierelor. Dacă dorești să recuperezi doar anumite tipuri de fișiere poți folosi opțiunea "File Mask". Aceasta este o metodă avansată de selectare a fișierelor după anumite criterii, printre care data în care au fost create sau ultima oară accesate, dimensiunea maximă a fișierului sau extensie. "Linking Mode" este facilitatea specială a programului care va analiza discul chiar dacă acesta a fost reformatat și are o nouă partiție FAT. Fișierele vor fi recuperate sub forma unor lanțuri continue de date, dar vor funcționa doar fișierele care nu au fost fragmentate, adică conținutul acestora trebuie să fie continuu (doar în cazul în care pe partiția respectivă a fost mult spațiu liber). Această funcție este una foarte utilă, multe programe de recuperare nu o au, dar va funcționa în puține cazuri, mai precis în cazul fișierelor mici. Poți descărca programul de la adresa <http://www.stellarinfo.com/download.htm>

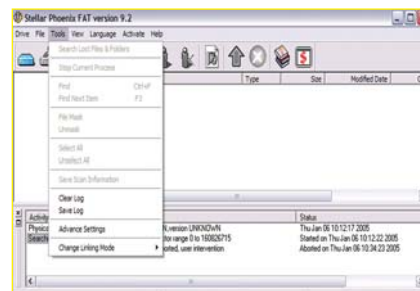
Restorer 2000

Specialitatea programului Restorer 2000 este recuperarea fișierelor cu nume lungi sau cu caractere prezente în alte limbi. Știm că în unele cazuri este greu și să le copiezi, programul este optimizat pentru a lucra cu astfel de fișiere. O altă facilități oferită de program este recuperarea partițiilor care conțin sectoare afectate fizic denumite "bad sectors". Pentru drive-urile care conțin

multe astfel de sectoare programul oferă o modalitate de recuperare a datelor prin opțiunea denumită "Drive Images". O altă opțiune interesantă este scanarea doar a anumitor regiuni ale hard discului. Poți crea o regiune definind partea de început și dimensiunea ei, pentru a o scana doar pe aceasta. Programul poate scana pentru a detecta tabelele de partiții șterse sau corupte. Poți descărca programul de pe situl <http://www.bitmart.net>.

Recover My Files 2.93

Programul afișează un asistent la pornire care te pune să alegi între 2 metode de scanare a discului și recuperare în cazul unei formatări accidentale. Aici poți seta manual și opțiunile programului. Există o metodă rapidă de scanare (aproximativ 20 de minute), care identifică fișierele șterse și le stabilește o șansă de recuperare. De exemplu, dacă un fișier are atributul "poor" atunci între 1 și 50% din spațiul ocupat a fost rescris. Metoda avansată de scanare (între 1 și 5 ore) identifică tipurile de fișiere după structura internă a acestora. Fișierele mp3 vor îngreuna considerabil căutarea și este indicat ca acestea să fie selectate separat. În cazul în care dorești să recuperezi o partiție formatată va trebui să specifice dimensiunea acesteia și să precizezi maximum 5 extensii de fișiere care au fost prezente pe dirve. Acestea vor fi folosite pentru identificarea structurii de fișiere. O altă facilități utilă este posibilitatea de a rula programul de pe CD. Trebuie doar să copiezi fișierul executabil RecoverMyFiles.exe aflat în directorul în care a fost instalat programul (implicit C:\Program Files\



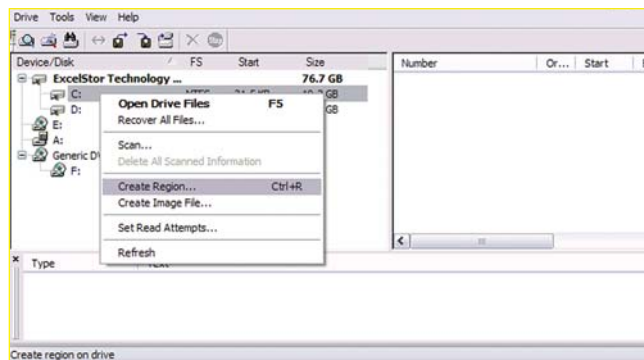
RecoverMyFiles). La fiecare rulare a programului de pe CD va trebui să introduci codul de înregistrare; dacă copiezi și fișierul RecoverMyFiles.ini atunci vei fi salvate și setările și codul pe CD. Adresa de la care poți descărca programul este www.recovermyfiles.com.

GetDataBack

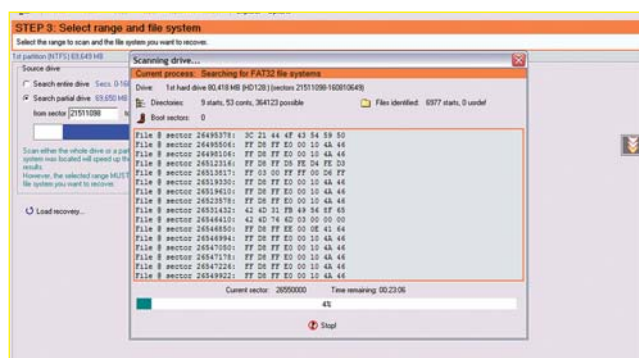
Aceasta este o suită de aplicații dezvoltată de compania Runtime Software. Ea cuprinde programe pentru recuperarea datelor pierdute de pe mai multe tipuri de partiții. GetDataBack for FAT și GetDataBack for NTFS vor recupera fișiere de pe toate tipurile de partiții FAT sau NTFS; RAID Reconstructor reface datele de pe RAID 0 sau RAID 5, iar cu DiskExplorer vei putea inspecta discul în detaliu și vei putea efectua modificări direct pe partiție sau în sectorul de boot. O opțiune specială a programului este recuperarea datelor din rețeaua locală, dar pentru aceasta va trebui să instalezi programul HDHost. Poți descărca programul de la adresa www.runtime.org

PC INSPECTOR smart recovery 4.5

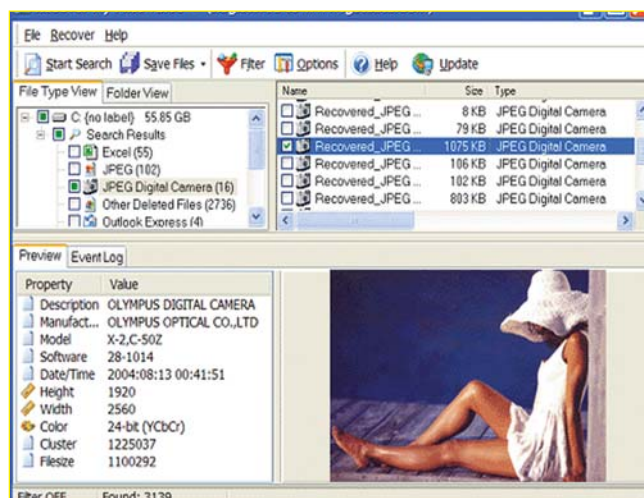
Program dezvoltat pentru recuperarea imaginilor de pe cardurile de memorie. Acesta detectează multe tipuri de formate de fișiere proprietate camerelor foto și



Crearea unei regiuni pentru scanare



Scanarea cu GetDataBack



Previzualizarea imaginilor în programul Recover My Files

oferă două metode de scanare a conținutului. Metoda rapidă care are algoritmul optimizat și metoda intensivă care este utilă doar în cazul în care prima nu oferă rezultate satisfăcătoare. Versiunile 3.x se încadrează în categoria programelor free-ware, având posibilitate de a-l descărca de la adresa http://www.pcinspector.de/file_recovery/welcome.htm.

PhotoOne Recovery

Programul este special conceput pentru recuperarea imaginilor șterse. Acesta detectează dispozitivele periferice atașate calculatorului și poate recupera imagini de pe aproape toate tipurile de carduri de memorie. Spre deosebire de celelalte versiuni demonstrative ale programelor de acest fel, în cazul versiunii demonstrative a programului PhotoOne Recovery poți salva fișierele. Poți previzualiza fiecare fișier care urmează a fi recuperat. Atât timp cât



Detectarea dispozitivelor periferice cu comanda "Recover from a Disk Drive"

memoria aparatului foto apare ca un drive, recuperarea fișierelor este posibilă. Programul nu scrie nici o informație pe discul de pe care urmează a fi recuperate imaginile. Mai multe detalii puteți afla la adresa www.bestitsolutions.com.

Acestea sunt 10 programe care vă pot sări în ajutor în cazurile critice. Majoritatea le puteți găsi pe CD-urile revistei sau le puteți descărca online de la adresele precizate. Acum să lăsăm la o parte cazurile critice și să ne amuzăm puțin cu cele mai interesante 10 moduri de pierdere a datelor.

În anul 2004 experții de la Ontrack au rezolvat foarte multe probleme de recuperare de date atât în laboratoarele lor specializate, cât și folosind programul Ontrack Data Recovery. Aceștia au publicat o listă cu cele mai stranii exemple de cauze care au dus la pierderea datelor:

1 - O persoană a adus un hard disc într-o pungă de plastic udă. El a precizat că a citit pe Internet că dacă introduce hard discul în congelator are șanse de a recupera datele. Persoana i-a rugat pe inginerii de la Ontrack să nu rădă...

2 - O persoană a făcut curățenie pe hard disc și a șters doar fișierele care trebuiau ținute. A golit Recycle Bin-ul și a defragmentat hard discul. Acum verifică de trei ori înainte de a șterge un fișier...

3 - Laptop-ul unei persoane nu mai pornea decât în "Blue Screen Of Death". Câteva zile după ce și-a recuperat datele nepotul său a recunoscut că a lovit Laptop-ul descărcându-și nervii. Proprietarul l-a trimis înapoi la părinți...

4 - Exploratorul polonez Krystof Wielicki a scăpat camera foto când urca pe munții Himalaya. Imaginile au fost recuperate și le puteți viziona la adresa www.mbm.com.pl/wielicki/.

5 - O companie din domeniul medicinei a adunat 1200 de formulare de taxare a clienților, un fulger a lovit transformatorul din afara clădirii distrugând sistemul pe care acestea erau stocate.

6 - Un cuplu a adunat sute de poze ale copilășului nou născut pe calculatorul personal. Un virus a blocat sistemul de operare iar la suport tehnic au recomandat reinstalarea sistemului. La datele pierdute s-au gândit doar după instalare...

7 - În timpul construirii unei clădiri o grindă de oțel a căzut pe laptop-ul care conținea planurile de construcție ale clădirii...

8 - O persoană s-a enervat atât de tare pe laptop-ul său care nu funcționa bine încât l-a aruncat în toaletă și a tras de câteva ori apa...

9 - O femeie și-a pus laptop-ul pe mașină și a intrat înăuntru. L-a uitat acolo, a pornit și acesta a căzut. A dat în spate și a trecut peste el, apoi... și-a amintit!

10 - Un laptop a fost călcat de un avion. Nici cei de la Ontrack nu au înțeles cum s-a putut întâmpla așa ceva, dar a fost singurul detaliu dat de client.

În final vă doresc să aveți parte de situații în care sub nici un fel să nu vă pierdeți datele. ■

Remus Zoica
remus@myc.ro





Ce este un brand? Dar un brand online? Există diferențe? Afectează Internetul strategia de creare a acestuia? Există standarde ce ar trebui respectate pentru garantarea succesului într-un mediu de comunicare atât de dinamic? Iată o parte din întrebările dezbătute în acest articol. Obiectivele urmărite sunt: înțelegerea modului tradițional în care au fost create brandurile și explorarea diferențelor aduse de expansiunea rețelei Web, diferențe reflectate în strategiile de creare a brandurilor online, în special portaluri.

Studiul de caz (Yahoo.com) va confirma ipoteza de la care s-a pornit, aceea că succesul unui brand pe Internet este influențat în cea mai mare măsură de respectarea anumitor standarde (cei 7C) referitoare la metodele de promovare, strategii de PR, generarea valorii și fidelizarea publicului țintă.

Ce este un brand?

Este un brand definit de logo-ul unei companii sau de campanii masive de publicitate și PR?

Dr. Eric E.Schmidt, CEO la Google, le recunoaște ca elemente ale branding-ului, dar afirmă că ele nu reprezintă nici pe departe întreaga poveste. De fapt, continuă acesta, "noțiunea de brand este înțeleasă greșit chiar și de cele mai specializate organizații de marketing".

"Brandul reprezintă partea intangibilă a afacerii tale" spune Dr.Eric. "Produsele sunt

tangibile. Acestea sunt făcute în fabrici și stocate în depozite; sunt lucruri pe care le poți ține în mână. Prin contrast, un brand este o colecție de elemente intangibile - idei, sentimente, asocieri de cuvinte. Aceste elemente intangibile sunt stocate în depozitul minții noastre."

Da, de acord (am putea spune noi), dar cu toții suntem buni la teorie. Iar până a ajunge să vezi un simplu simbol abstract și a-ți da seama instantaneu că ar trebui să îți mai cumperi o pereche de Nike pentru a-ți impresiona prietenii, este cale lungă. De aici apare și întrebarea firească:

"Cum se construiește un brand de succes?"

Teoriile abundă și, dacă ar fi să analizăm conceptual toate elementele care intră în alcătuirea brandului, am scrie lejer o carte (plictisitoare, cu siguranță). Abordând o latură mai practică, am putea spune că prima etapă necesită un răspuns la trei întrebări, sau așa-numitul "value proposition":

1. Care este clientela ta?
2. Care sunt valorile acesteia?
3. Care este produsul sau serviciul optim



Despre autorul acestui articol: DRAGOȘ DRAGOMIRESCU este CEO/President la creativebynature™ (www.creativebynature.ro), agenție de creație specializată în servicii de web design și identitate de companie.

Este membru fondator al asociației Business Organization for Students și al proiectului StandardeWeb.org. De asemenea este traducător al Editurii All, departamentul Informatică.

În prezent urmează studii masterale la ASE București, specializarea Business Communication in Foreign Languages, Facultatea de Relații Economice Internaționale.

oferit de mine ce ar putea transmite cu succes aceste valori?

Gata! Am descoperit rețeta succesului. Acum luați-o, aplicați-o, sensibilizați-vă publicul țintă și ne vedem la anul în revista Capital 300. Mmmmda... Sau mai bine așteptați să citiți tot articolul, mai există și Forbes 400.

Așa cum am menționat mai sus, procesul de creare a unui brand începe cu acea propunere unică de vânzare (value proposition sau unique selling proposition) - o ofertă pe care potențialii clienți să o perceapă cu interes. Următoarea etapă constă în a-i convinge să încerce brandul respectiv. Dacă oferta a fost creată corespunzător, ar trebui să genereze o experiență benefică și o determinare de a cumpăra din nou.

Nevoia unei încercări și a unei cumpărări repetate necesită mecanisme de declanșare a acestor motivații, mecanisme create cu ajutorul advertising-ului, promoțiilor, vânzărilor, relațiilor publice și marketingului direct. Compania trebuie să comunice valorile brandului iar apoi să consolideze asocierile cu acesta pentru a pune în mișcare roata utilizării și experimentării, și a o menține într-o continuă mișcare.

Prin această combinație a comunicării consistente și experienței plăcute se con-

struiește brand awareness-ul (conștientizarea brandului), încrederea și valoarea brandului respectiv (brand equity).

Dar ce se întâmplă în cazul unui...

Brand pe Internet

În acest caz se pot observa anumite diferențe. Pentru că, în mediul online, brandul reprezintă experiența, ceea ce percepe utilizatorul, iar necesitatea stabilirii unei relații este mai evidentă ca oricând. Interactivitatea și expunerea directă cere unei companii online să fie pregătită pentru a asculta, a învăța și a înțelege modul în care trebuie să se adreseze clienților.

Nu mai există doar mesaje "aruncate" publicului iar apoi o monitorizare a felului în care el reacționează. Informația de calitate și bine structurată, dialogul, simțământul de apartenență, fidelizarea, posibilitatea de personalizare, dezvoltarea loialității, sunt doar câteva atribute ce necesită o atenție sporită față de mediile offline.

Internetul oferă companiilor un control total asupra interacțiunii și de aceea procesul de creare a brandului trebuie să se axeze pe o relație directă (end-to-end) - de la promisiunile expuse în propunerea unică de vânzare, până la experimentarea lor de către client.

Analizând brandurile online de succes, putem determina șapte standarde (cei 7C) de care ar trebui să ținem seama atunci când vorbim de branding pe Internet. Ei se referă la:

1. **CONVENIENȚĂ** - un sit nu trebuie să fie dificil de utilizat
2. **CONȚINUT** - informație utilă și de calitate
3. **CUSTOMIZARE** - posibilitatea de personalizare a anumitor caracteristici
4. **COMUNITATE** - posibilitatea membrilor de a interacționa
5. **CONECTIVITATE** - oferirea de legă-

turi către alte situri relevante

6. **COMUNICARE** - dialogul constant cu compania

7. **CUSTOMER CARE** - interacțiunea dintre companie și utilizator pentru asistență

Vom expune în continuare aplicabilitatea acestora printr-un...

Studiu de caz: Yahoo.com

Istoria companiei Yahoo sună destul de tipic pentru acest gen de business. Început ca un hobby în 1994 de doi studenți la Stanford, David Filo și Jerry Yang, situl **Yahoo.com** a ajuns la peste 237 de milioane vizitatori unici din zeci de țări.

Cum s-a atins un asemenea succes?

La început, strategia de construire a brandului a avut ca target "posibilii vizitatori" (near surfers) - acei oameni care nu sunt încă online dar pentru care există o mare probabilitate de a utiliza Internetul în viitorul apropiat.

În acest sens, au utilizat cu succes metode de promovare offline: reclame TV, reviste dar și tehnici de "guerilla marketing" afișându-și numele pe orice, de la pungă și tricouri până la organizere și pixuri.

Au avut chiar și un barter cu echipa San Francisco 49-ers, fanii acestora fiind nevoiți să strige Yahoo! atunci când își încurajau echipa.

Ce au reușit astfel? Ceea ce multe alte companii online au putut concretiza abia după ani de zile de aplicare a principiilor de marketing: conștientizarea timpurie a brandului și generarea de vizitatori loiali.

Cu siguranță, un buget generos îți poate genera un awareness considerabil, dar atragerea de noi vizitatori și fidelizarea celor existenți este o altă poveste. Modul în care Yahoo a implementat cei 7C dovedește o bună cunoaștere a brandingului online.

Să-i analizăm pe rând:

1. **CONVENIENȚĂ** - un sit nu trebuie să fie dificil de utilizat

Succesul portalului Yahoo a fost influențat direct de felul în care a fost structurat și afișat. Au refuzat să aplice zicala "Tot ce zboară se mănâncă", fiind foarte selectivi, incluzând doar cele mai bune informații de pe web într-un cadru ierarhic cu o logică bine stabilită. S-a pus foarte puțin accentul

pe design, insistându-se extrem de mult pe conceptul de usability (ușurința cu care utilizatorii găsesc informații relevante).

2. **CONȚINUT** - informație utilă și de calitate

Conținutul este extrem de variat, de la știri zilnice și prognoză meteo până la posibilitatea de cumpărare online și serviciu de transmitere a banilor. Parteneriatele și alianțele cu Amazon, CDnow și alte asemenea companii nu au făcut decât să mărească diversitatea și calitatea informațiilor.

3. **CUSTOMIZARE**

Serviciul My Yahoo! permite personalizarea modului de vizualizare. Utilizatorul poate alege să vadă doar anumite subiecte, de la bursă și sport până la meteo și expoziții. Este ca și cum ar beneficia de un ziar ce ține cont doar de interesele lui. Astfel, Yahoo a reușit să atragă un număr impresionant de vizitatori loiali.

4. **COMUNITATE** - posibilitatea membrilor de a reacționa

Yahoo a dezvoltat o serie de comunități web pentru a spori interacțiunea cu și între membri, iar achiziționarea serviciului de pagini gratuite Geocities și a grupului de mail eGroups nu a făcut decât să accentueze nevoia oamenilor de apartenență.

5. **CONECTIVITATEA**

este asigurată din plin prin oferirea de link-uri către alte situri cu informații relevante, iar

6. **COMUNICAREA** cu utilizatorii

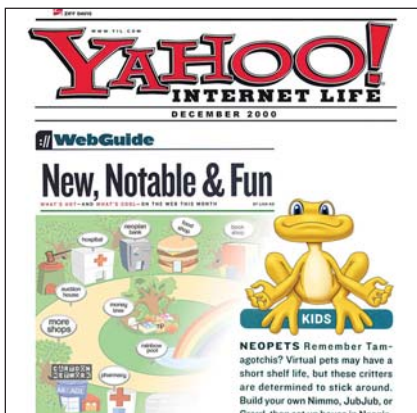
a fost continuu încurajată prin serviciul de email și cererile de feed-back din partea companiei.

7. **CUSTOMER CARE** - interacțiunea dintre companie și utilizator pentru asistență

Yahoo răspunde cererilor prin email, fax, telefon, online chat și chiar și prin poșta tradițională. Compania alocă un buget destul de consistent serviciului de asistență tocmai pentru a consolida relația brand-utilizator, contribuind la menținerea unei reputații ireproșabile.

Studiul de caz verifică astfel necesitatea celor șapte standarde în branding-ul online, necesitate ce poate fi confirmată și prin analiza altor companii de succes ca: Amazon, Ebay, CDnow, Gap.com, AOL sau, dacă ne referim la online branding autohton: Kappa, Home, ROL etc. ■

Dragoș Dragomirescu
contact@myc.ro



TUNING



Microsoft
Windows xp

PARTEA A IV-A

Cum deja te-ai obișnuit de câteva numere încoace, Tuning Windows XP continuă - de data aceasta - cu un program utilitar de tuning asemănător cu WinBoost care se numește Tweak-XP PRO versiunea 4.0.3. Cu toate acestea, Tweak-XP se deosebește de WinBoost prin faptul că integrează și alte opțiuni pe care producătorii de la WinBoost nu le-au putut imagina. Spre exemplu: Tweak-xp integrează o opțiune care îți poate schimba din oră în oră imaginea wallpaperului cu imaginea pe care o specifice! Opțiunile din meniurile Tweak-XP-ului sunt organizate pe submeniuri care spre deosebire de WinBoost îți fac viața mai ușoră când trebuie să configurezi anumiți parametri care te interesează.

Meniul "System Tweaks" Submeniuri:

"System Information" îți afișează toate detaliile despre procesor, memorie cât și despre restul componentelor din sistem.

"Display CD Key" îți afișează seria sistemului de operare, cât și a suitei Office.

"Hardware Tweaks" aici poți spori performanța unor componente din sistem cum ar fi procesorul, memoria, unitatea optică, interfața UDMA, prioritatea IRQ și poți forța procesorul să suporte caracteristicile avansate din Windows XP de management al memoriei. În acest submeniu, există o opțiune care optimizează (după cum spune producătorul) memoria tampon a procesorului pentru a funcționa mai rapid.

"RAM Disc Drive" programul poate crea o unitate virtuală direct în memoria RAM a sistemului. Cu ajutorul acestei opțiuni îți transformi o parte din memoria RAM a sistemului într-un hard disc. Atenție: după repornirea sistemului tot ce ai înregistrat pe respectivul hard disc virtual se șterge!

"Harddrive Tweaks" în acest submeniu, există o opțiune cu ajutorul căreia poți forța nucleul sistemului de operare XP (dacă dispui de 512MB de RAM sau mai mult) să nu mai folosească memoria virtuală de pe disc.

"Paging File" poate seta trei volume de memorie virtuală care se stochează pe discul fix, cât și destinațiile unde pot fi stocate.



Meniul System Tweaks

"Memory Optimization" poate optimiza memoria RAM, ca de exemplu să descarce din memorie fișierele dll.

Meniul "Windows Tweaks" Submeniuri:

"Windows Tweaks I" din acest submeniu poți seta: ascunderea unor pictograme, ștergerea conținutului directorului My Documents etc. De exemplu: "Make Taskbar transparent": face bara de sarcini transparentă, translucență sau opacă.

"Windows Tweaks II" continuă cu setările din primul submeniu, însă aici poți să-ți îmbunătățești viteza de accesare a rețelei locale la "Speed up Network".

"Hide Taskbar Items" poate ascunde anumite obiecte din bara de stare.

"Autostart Settings" aici poți seta care programe să pornească deodată cu pornirea sistemului de operare.

"Windows XP Auto-Logon" poate loga automat un utilizator fără a mai fi nevoie ca acesta să-și tasteze parola.

NOTĂ: odată ce protecția este activată programele din listă nu mai pot fi pornite!

"Virtual Drivers" cu ajutorul acestei

Tweak-XP can create a RAM Disk Drive. A Ram Drive is a pseudo-disk drive, based on memory rather than a physical drive of some type. You can move your browser's cache to a RAM drive - this may significantly increase speed when browsing the internet.

Remember, anything you put on a Ram Drive will disappear when you shutdown or restart your computer! Create a backup of your data before you shutdown your machine.

Ram Drive Status: Disabled

Install Ram Drive

Uninstall Ram Drive

Ram Drive Settings:

Size of your RAM Disk Drive (maximum: 256 MB):



Size: 32 MB



Choose a Drive-Letter for your RAM Disk Drive:

Available Drive-Letters: Z:

Apply Settings



Meniul Windows Tweaks



Meniul Windows Utilities

calculatorul automat după expirarea timpului specificat de utilizator.

"Registry Cleaner" șterge din registrul sistemului de operare toate cheile nefolositoare și astfel sistemul va porni și opera mai rapid.

"Clean Recent List" șterge de exemplu lista documentelor utilizate de curând sau a liniilor înscrise în lina de comandă RUN etc.

Meniul "Internet Tweaks"

Conține un monitor care vă afișează traficul de date care se descarcă/încarcă de pe internet; Ad Blocker; Popup Blocker; tweak-uri pentru Internet Explorer etc.

În ultimul meniu "Setting and Help" poți seta ca programul Tweak-XP să fie protejat la pornire cu o parolă, poți căuta update-uri online pentru program și ajutor. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

opțiuni poți crea un disc virtual care să utilizeze un anumit director de pe disc.

"Hide Control Panel Items" aici, de exemplu, poți bloca accesul la setările ecranului, screen saver-ului etc.

Meniul "Windows Utilities" Submeniuri:

"Windows Internal Utilities" vă oferă acces dintr-o singură fereastră la toate utilitățile sistemului de operare.

"Wallpaper Change" cu ajutorul acestei opțiuni poți să-ți schimbi imaginea de pe desktop cu altele specificate, lunar, săptămânal, zilnic, din oră în oră sau la pornirea sistemului de operare.

"Virtual desktop" creează mai multe desktop-uri, astfel poți fi mai ordonat fără a avea bara de stare încărcată până la refuz.

"Program Censorship" aici poți specifica care programe să nu se mai poată executa pe calculatorul tău.

"Zip-File Doctor" în cadrul acestui submeniu poți să repari fișierele .zip defecte, sau să transformi o arhivă zip într-una care se auto-extrage.

"Simple Folder Protection" te ajută să ascunzi conținutul directorului specificat.

"Windows Auto-Shutdown" oprește

INFORMAȚII GENERALE	
Contact și descărcare:	www.totalideea.com
Preț	34.95 EURO



Două soluții pentru fișierelor

CloneSpy 2.11

- toate clonele mâinile sus! -

Programul CloneSpy (www.clonespy.com) a fost conceput pentru detectarea dublurilor de fișiere și odată cu eliminarea lor, pentru eliberarea spațiului de pe hard disc. Dublurile găsite vor avea același conținut indiferent de numele dat fișierului, de data creării sau de locație. Chiar mai mult, programul poate detecta (într-o anumită măsură) versiunile noi ale programelor (cu aproximativ aceeași mărime). Pentru utilizatorii începători, care nu sunt siguri de fișiere pe care le pot șterge fără a cauza o eroare a sistemului de operare sau o eroare la programele rulate, există alternative. CloneSpy scanează hard discul și furnizează utilizatorului o listă cu fișierele detectate fără a le înlătura. Utilizatorul începător are acces la un mecanism care indică dublura care ar trebui înlăturată.

Programul poate fi utilizat și pentru a scana baza de date stocată pe CD-uri (metodă prin care la fișierele scanate sunt calculate sume de control) pentru a o compara cu datele existente pe hard disc. Astfel, vei putea elibera spațiu de pe hard disc care poate fi folosit pentru a stoca date mai noi.

Pe hard disc-ul meu directorul care a conținut cele mai multe dubluri a fost cel cu melodii (de ordinul sutelor - GB de date) și am fost uimit când am văzut fișiere cu aproximativ același nume în același director. Pentru cei care își salvează melodiile pe CD-uri, programul se dovedește a fi extrem de util. Poți verifica dacă una din noile melodii care urmează să le scrii există în baza de date cu alt nume.

Programul este mic, aproximativ 600 KB și rulează pe sisteme Windows 98se/ME/2000/XP și Windows NT 4.0. Trebuie decomprimat dintr-o arhivă zip și nu trebuie

instalat. CloneSpy este ușor de folosit, chiar dacă la început nu vei înțelege comenzi precum [Clear Pool] sau [Make CSC]. Programul funcționează astfel: adaugi directorul care urmează a fi scanat prin comanda [Add Folder] în prima casetă denumită [Pool 1] și apeși butonul [Start Scanning]. Opțiunile care sunt implicit setate vor determina afișarea clonelor din directorul scanat. Dacă dorești să compari un director cu cel introdus anterior, va trebui să-l adaugi pe al doilea în caseta [Pool 2] și să modifice modul de lucru pe [Both Pools]. Opțiunea [Make CSC] are rolul de a genera un fișier care conține o sumă de control pentru un anumit director denumit CSC (CloneSpy Checksum). Acesta va putea fi comparat în cazul în care directorul sursă a lui a fost înlăturat (cazul CD-urilor), prin introducerea lui în caseta a treia și modificarea pe modul de lucru [Pool 1 + CSC]. Opțiunea [Preselect Files] se dovedește foarte utilă dacă există multe dubluri, iar modul [Longer Dir Path] s-a dovedit cel mai util în cazul meu. Lista cu rezultatele scanării nu este prea bine organizată (pe placul meu) și a trebuit să apelez la o ștergere manuală a fișierelor în momentul detectării.

Recomand programul CloneSpy tuturor celor care se confruntă cu probleme de spațiu, pentru că enervantul "Disk Cleanup" din Windows nu va rezolva nici 10% din problemele apărute și care, în plus, te va deranja și în momente critice. Acesta este doar o soluție temporară și încurajez orice utilizator să mențină o structură și o ordine cât mai mare, nu numai pe hard disc, dar de asemenea în viața de zi cu zi.



detectarea inutile

DupDetector

Cine se aseamănă se-adună, și se șterge...

Alt program, asemănător ca funcții cu CloneSpy, este DupDetector. Spre deosebire de CloneSpy acesta funcționează doar pentru fișierele care conțin imagini (cu extensiile JPG, BMP, PNG, TIFF, PCX, TGA, WMF, EMF și PSD). Programul nu verifică clonele după mărime, nume sau sumă de control (checksum), ci compară culoarea pixelilor după interpretarea imaginilor. Astfel, dacă în colecția ta de imagini se găsesc două la rezoluție diferită, programul le va identifica și o vei putea șterge pe cea care este în plus. Poți seta un procentaj în care imaginile comparate să corespundă având la dispoziție mai multe metode de comparare.

Programul rulează pe sisteme Windows 95/98/Me/2000/XP sau NT4, iar pentru rulare trebuie ca fișierul MFC42.dll să existe în sistemul de operare folosit. Fișierul MFC42.dll este un modul care conține funcții folosite de aplicațiile dezvoltate folosind Visual C++. Programul este gratuit, îl poți descărca de la adresa <http://www.prismaticsoftware.com/Utility/Utility.html>, iar fișierul MFC42.dll de la adresa <http://www.dll-files.com/dllindex/dll-files.shtml?mfc42>.

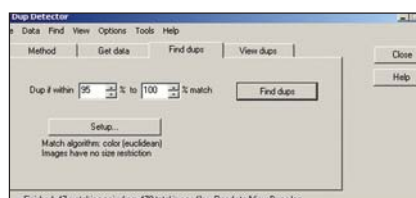
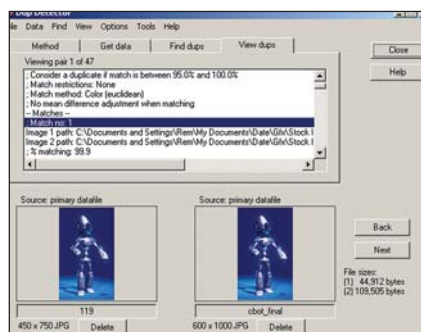
Pentru identificarea dublurilor trebuie

să parcurgi 4 pași. Primul este stabilirea metodei de lucru din caseta [Method]. Avem la dispoziție 3 moduri de lucru. Programul generează un fișier denumit "datafile" în care stochează informații legate de fișierele imagine dintr-un director. Acest fișier de date este precizat în caseta [Method] când se face referire la modulurile de lucru. Se pot crea două astfel de fișiere în casetă denumită [Get Data], unul primar și unul secundar. În primul mod de lucru comparăm fișierele din primul director (datafile), în al doilea comparăm cele două directoare (primul datafile cu al doilea), iar în al treilea comparăm o imagine cu conținutul fișierului "datafile". Următorul pas este detectarea dublurilor, în caseta [Find Dups] poți seta procentul în care imaginile să corespundă și algoritmul de recunoaștere a dublurilor. Avem la dispoziție mai mulți algoritmi, Color (euclidian) este cel setat implicit, care va funcționa în special pentru identificarea imaginilor identice. Algoritmul Color (weighted euclidean) este conceput pentru a identifica imaginile printr-un mod similar cu cel al ochiului uman și va oferi rezultate într-un interval de timp mai lung. Modelul Color (variance) este gândit pentru situația în care diferențele din fundal sunt mai puțin importante decât diferențele din prim plan, și acest model va oferi rezultate într-un interval de timp mai lung. Modul

[Luminance] va compara imaginile pe tonuri de gri (chiar și dacă imaginile sunt colorate) și poți detecta imaginile răsucite prin bifarea opțiunii [Check for mirrored images]. După detectarea dublurilor urmează vizualizarea și înlăturarea lor din căsuța [View Dups]. Aici sunt afișate numele fișierului, rezoluția, mărimea, procentajul în care se aseamănă imaginile și thumbnail-uri cu dublurile respective. Dacă nu dorești să ștergi imaginile, ci doar să le muți, selectează din meniul [Options] - [Show Move Controls] și setează directorul destinație cu opțiunea [Move to Folder] din același meniu.

Programul este util celor care dețin colecții mari de imagini; cu puțin timp alocat poți și elibera spațiu de pe hard disc, și aerisi puțin colecția de imagini pentru o răsfoire mai rapidă. Pe viitor vă doresc imagini la rezoluții cât mai mari și cât mai puține dubluri! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



Flash MX 2004

Partea a III-a

Am păstrat pentru ultima parte a acestui mini-serial, câteva lucruri care, eu personal, consider că sunt cele mai interesante legate de Flash și, odată ce ajungi să le cunoști, te vei putea gândi serios la o carieră de designer.

Am fost întrebat de multe persoane care este drumul pe care trebuie să-l urmeze în cazul în care doresc o carieră de designer web. După cum bine știi, nu există un răspuns clar la această întrebare, însă anume ideile pot fi conturate. Nu doresc să fac o analiză detaliată a acestui subiect, dar am să enumăr câteva dintre condițiile și acțiunile ce trebuie luate în considerare.

- diferențierea cât mai exactă între noțiunile de designer și developer.

- pasiune, talent și imaginație. Este posibil să reușești și fără acestea trei, însă eforturile și volumul de muncă depus vor fi semnificativ mai mari.

- cunoștințe teoretice. Indispensabile. La acest punct apar și cele mai mari confuzii, deoarece nu vei găsi un manual explicativ în care să ți se spună că pentru a deveni un bun designer trebuie să știi Photoshop, Corel, Flash, HTML etc. Bineînțeles că oricine îți va recomanda vreo 30 de programe, însă probabil că mulți dintre noi nu vom ajunge să cunoaștem foarte bine mai mult de 4 - 5. De aceea se impune

un ghid al celor mai necesare noțiuni și programe ce trebuie învățate.

- multă muncă și perseverență.

Oricum acestea sunt aspecte mai mult ideologice, iar cum caracterul acestui articol este unul practic, am să trec direct în miezul problemei.

Măști, efecte, butoane și clipuri

Pentru acest număr îmi propusesem să vorbesc mai mult despre ActionScripting, însă în urma sugestiilor pe care le-am primit, am decis să prezint și câteva aspecte care, cu toate că nu sunt foarte complicate, pot la un moment dat să genereze confuzii în primul rând pentru nou-veniți.

Termenul de mască probabil îl cunoști și din alte programe. Acesta face referire la "mascarea" unei porțiuni dintr-o imagine, fără a altera imaginea propriu-zisă (cum se întâmplă atunci când o decupezi), modul de aplicare fiind în același timp puțin diferit față de alte programe.

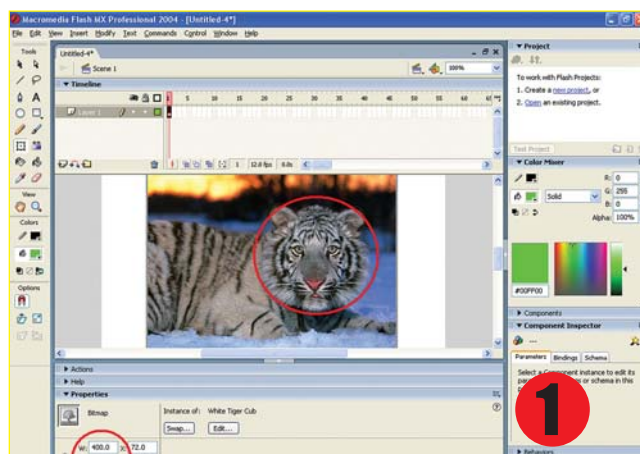
În imaginea 1 am importat în stagiul o imagine în format .jpg la rezoluția de 1600x1200 pixeli ([Ctrl] + [R] sau [File] - [Import] - [Import to Stage]). Redimensionez imaginea și ceea ce urmăresc este să creez o mască pentru cor-

pul tigrului și fundal, astfel încât să îmi rămână vizibilă doar fața acestuia.

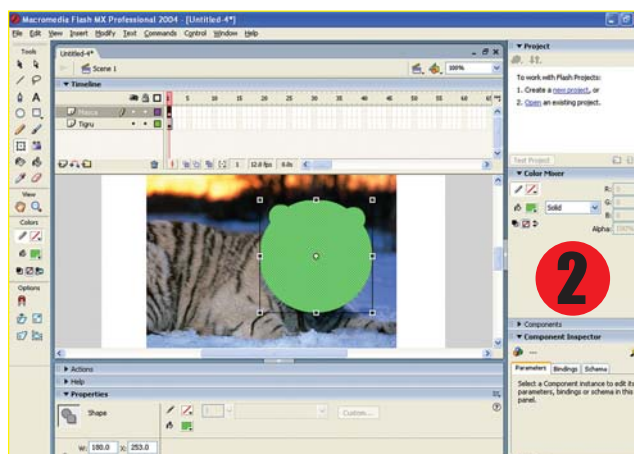
Ce am de făcut? În primul și în primul rând adaug un strat nou în care am să creez masca, folosindu-mă de oricare dintre instrumentele de desen (imaginea 2). Dacă dorești ca aceasta să fie cât mai exactă, vei avea ceva de lucru (trebuie să stăpânești foarte bine instrumentele de desen), însă poți să dai un clic pe pătratul layer-ului pentru a vedea doar forma vectorială și a potrivi cât mai bine masca.

După ce aceasta a fost definită, nu-ți rămâne altceva de făcut decât să dai un clic-dreapta pe iconul de dinaintea layer-ului și să alegi opțiunea "Mask" (imaginea 3).

Probabil că deja te-ai întrebat de ce să folosesc o mască pentru o imagine, când aş putea să decupez imaginea și să o import direct decupată?! Răspunsul la această întrebare este foarte simplu și foarte logic: măștile pot fi animate, ceea ce înseamnă că în unele cazuri voi avea nevoie ca imaginea să fie întreagă și nu decupată. Cel mai bun exemplu care îmi vine acum în minte este efectul "binoclu", și anume, am o imagine în fundal și creez o mască în formă de cerc pe care o voi anima (mișca de-a lungul sau de-a latul scenei) cu ajutorul opțiunii "shape tweening". Efectul pe care îl obții este același pe care îl ai atunci când te uiți



Importarea imaginii în scenă



Desenarea măștii

printr-o lunetă.

Mură-n gură...

Această populară expresie o pot folosi și în ceea ce privește anumite aspecte legate de Flash MX 2004. Expresia în sine nu este una "demnă", ci adesea este asociată cu termeni de genul "începător", "lene", "indispoziție", "limitare". Pe cât de adevărate sunt aceste lucruri, pe atât de necesare sunt în procesul de evoluție a tehnologiei informației. Tendința în zilele noastre este aceea ca un program să îți ofere cât mai multe unelte, obiecte sau mijloace predefinite care să-ți ușureze substanțial munca. Unul dintre cele mai bune exemple sunt template-urile. Ideea de bază: de ce să mai pierd timpul creând o pagină de la 0, când pot să iau un șablon și să-l modific?!

Conflictul indirect dintre adepții uneia sau alteia dintre metode este notoriu, și probabil că ar fi nevoie de ceva timp pentru a-i împăca pe susținătorii și denigratorii acestor metode, însă fiecare face cum

dorește, conștient fiind de faptul că se își asumă anumite riscuri. Cel care lucrează cu șabloane va putea produce mai mult într-o perioadă mai scurtă de timp, însă originalitatea și valoarea produsului finit pot fi puse la îndoială. Cel care în schimb preferă să pornească de la 0, are de partea sa garanția originalității dar nu neapărat și a valorii, pe deasupra având nevoie și de mai mult timp pentru a crea.

Nici Flash-ul nu a scăpat de această așază "tendință", astfel că ai acum la dispoziție niște efecte pe care le poți integra în filmulețele tale fără să mai fii nevoit să-ți omori neuronii creându-le.

Am amintit acest aspect al programului nu pentru "super"-efectele care sunt integrate în program și pe care le voi prezenta imediat, ci mai mult pentru faptul că ai posibilitatea să descarci și să integrezi o multitudine de astfel de efecte de la adresa www.macromedia.com.

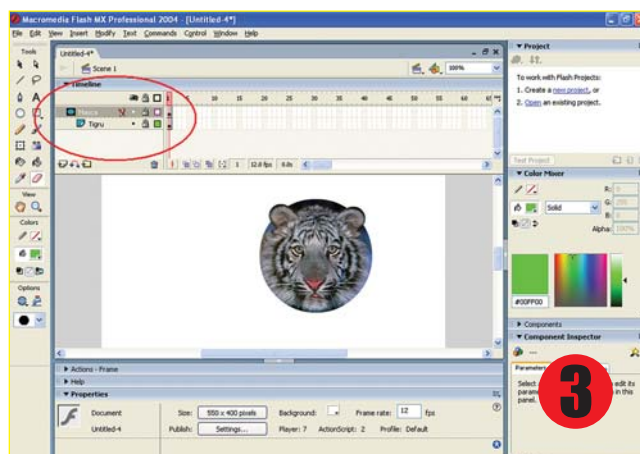
Dacă accesezi meniul [Insert] - [Timeline effects] - [Effects], vei observa că în program au fost integrate 4 efecte: "blur", "drop

shadow", "expand" și "explode". Bineînțeles că modul cel mai simplu de a vedea cum funcționează și ce sunt aceste efecte este acela de a desena un obiect și de a aplica asupra lui efectele. În imaginea 4, am desenat o figură căreia, după ce am selectat-o, i-am aplicat efectul "blur". Va apare caseta de previzualizare și setări, în care poți să modifice diferite aspecte (în cazul de față durata, rezoluția, direcția etc.) și să previzualizezi efectul obținut.

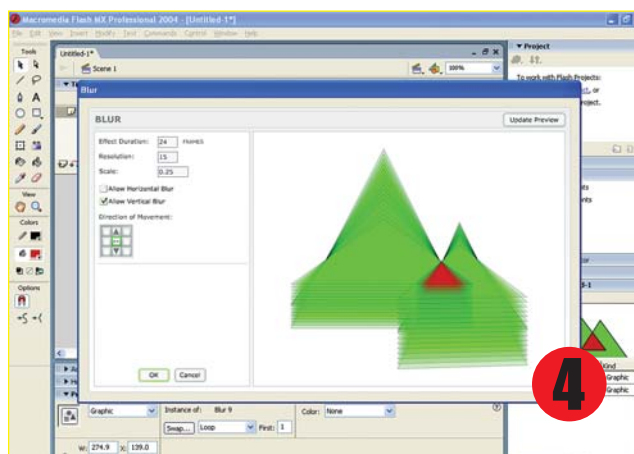
Poți să experimentezi cu efectele integrate, să descarci altele de la adresa de mai sus, sau să observi cum se comportă în cazul imaginilor importate.

Aceste efecte sunt în primul rând recomandate începătorilor care doresc să animeze puțin creația lor. Dacă dorești să îndepartezi un efect pentru a aplica unul nou, este suficient să dai un clic-dreapta pe simbol și să alegi opțiunea "Timeline effects" - "Remove effect".

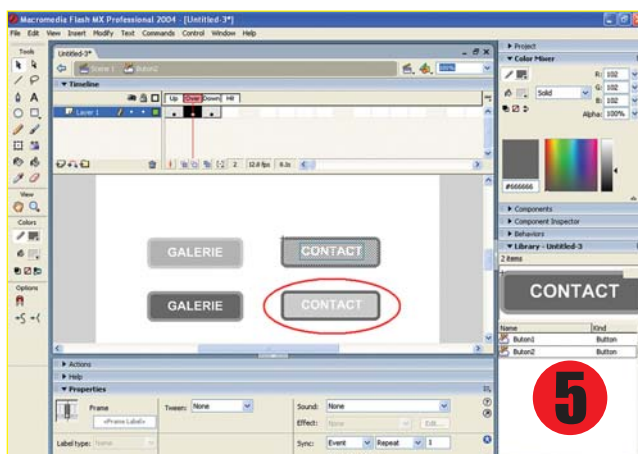
Primul pas pe care-l vom face către interactivitate este să vorbesc despre butoane. După cum am mai menționat, în



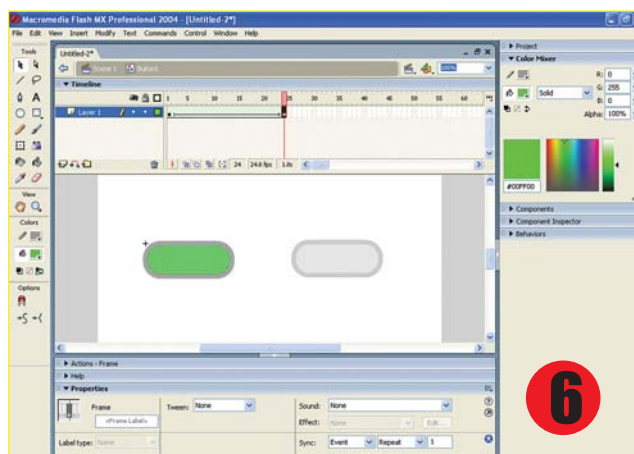
Selectarea opțiunii "Mask"



Previzualizarea unei figuri căreia i-am aplicat efectul "blur"



Butoane simple și butoane care reacționează la acțiuni ale mausului



Diferența dintre un simbol grafic și un clip o poți vedea previzualizând acest exemplu

Flash există trei tipuri de simboluri: grafic (despre care am vorbit până acum), buton (voi vorbi în acest subcapitol) și clipuri (despre care urmează să vorbesc în subcapitolul următor).

Interactivitatea, în esență, este posibilitatea pe care i-o acorzi unui utilizator de a decide cum, când și de ce să modifice o pagină sau un element dintr-o pagină (filmuleț, banner etc.); (de exemplu, în momentul în care un utilizator apasă un buton de pe pagina ta, PC-ul lui se va opri... glumeam! :)). Iar interactivitate înseamnă ActionScripting, adică programare. Dacă nu ești fan înrăit al programării, nu trebuie să te sperii, nici eu nu sunt :)! Tot ceea ce am să fac este să explic noțiuni elementare care să-ți permită să realizezi un minimum necesar pentru ca o pagină să poată fi considerată interactivă. Și dacă tot vorbim de pagini web, cu siguranță butoanele create în Flash nu vor lipsi de pe o astfel de pagină!

Acea dintre voi care sunt familiari cu HTML-ul și CSS-ul, probabil că deja cunosc

noțiuni legate de butoane și diferitele "stări" în care se pot găsi acestea. Și în cazul Flash-ului lucrurile sunt aproape identice, doar metodele de realizare diferă.

În funcție de complexitatea pe care dorești să o imprimi (în argou aș spune, cât de "funky" dorești să fie butoanele), ai la îndemână trei posibilități: buton simplu, buton care atunci când îți mausul deasupra își modifică (brusc) culoarea sau forma, și buton animat, care în cazul în care îți mausul deasupra își modifică (treptat) culoarea sau forma (mai există și așa-numitele butoane invizibile care pot fi aplicate ulterior, de exemplu când dorești ca o porțiune a unei pagini să fie transformată în buton fără a-i modifica designul).

Normal că și modul de realizare a fiecărui buton în parte este mai simplu în primul caz și ceva mai complex în cazul ultimului, dar procesul în sine este foarte intuitiv, singurul lucru de care ai nevoie pentru a crea butoane "meseriaș" este un strop de imaginație.

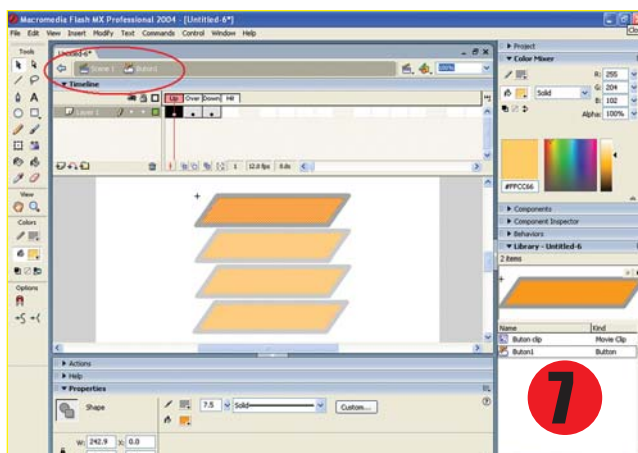
Creez un element grafic pe care îl trans-

form în buton ([F8] - [Button]). Dacă dau acum dublu-clic pe butonul din scenă, va apare linia timpului specifică unui simbol împreună cu cele 4 stări în care se poate găsi un buton: "up", "over", "down" și "hit" (reprezentate de cadre cheie).

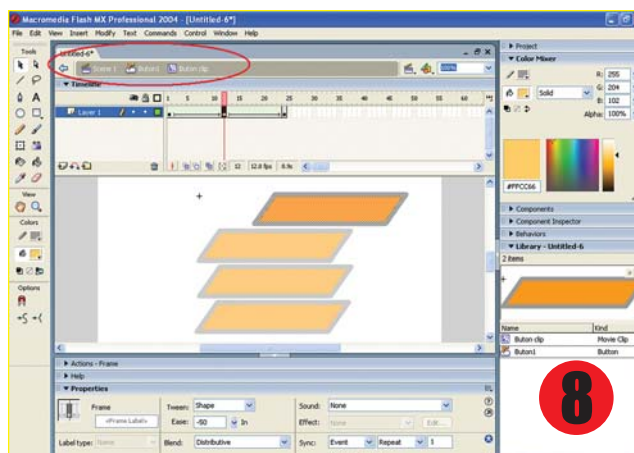
Butonul simplu nu are decât starea "up", adică singurul lucru pe care poți să-l faci este să dai un clic pe acest buton fără ca el să se modifice în vreun fel. Dacă dorești ca forma sau culoarea butonului să se modifice atunci când utilizatorul trece cu mausul deasupra butonului și când dă un clic pe acesta, va trebui să modifice cadrele cheie corespunzătoare stărilor "over" și "down".

În imaginea 5 poți să observi diferența dintre butoane: în partea de jos, am capturat butoanele cu mausul deasupra lor. Primul este un buton simplu, în cazul celui de-al doilea însă am modificat starea "over" (am schimbat culoarea).

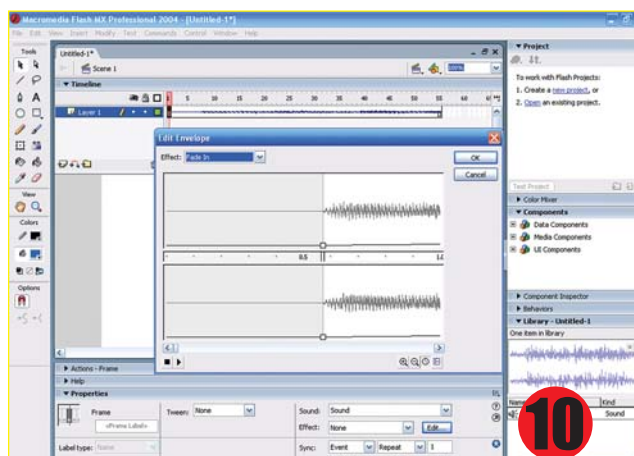
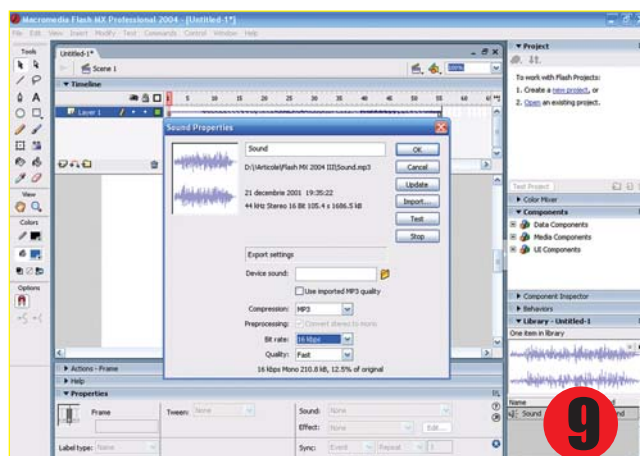
În ce privește cel de-al treilea tip de buton, lucrurile se complică puțin, însă cu această ocazie am să vorbesc și despre



Crearea de butoane animate



Acest exemplu poate fi folosit ca și meniu



Editarea simplă și avansată a sunetului

ultimul tip de simbol, și anume clipul.

Diferența esențială dintre un simbol grafic și un clip este că atunci când le animezi în linia timpului (a fiecăruia dintre ele), simbolul grafic este strâns legat de linia principală a timpului, pe când un clip va rula independent de ceea ce se găsește în scena principală.

Dacă sună puțin cam ciudat, nu e nici o problemă, vei înțelege exact ce am vrut să spun din următorul exemplu.

În imaginea 6 am creat două butoane identice pe care le transform în simboluri. Pe unul îl salvez ca și "grafic", iar pe celălalt ca "movie clip". Dând un dublu clic, animez pe rând și în mod similar fiecare dintre cele două simboluri, folosindu-mă de opțiunea "shape tweening", pentru a crea efectul de trecere de la gri spre verde aprins.

Până aici, nimic deosebit. Însă dacă previzualizezi animația apăsând combinația [Ctrl] + [Enter], vei observa că simbolul grafic rămâne în starea inițială, pe când clipul prezintă animația pe care am creat-o. Acest lucru confirmă ceea ce spuneam despre clipuri, și anume că rulează independent de ceea ce se întâmplă în linia principală a timpului.

După ce am făcut această introducere, pot acum să creez și butonul animat despre care am vorbit ceva mai devreme.

Problema pe care trebuia să o rezolv era ca printr-o metodă "miraculoasă", să reușesc mai mult decât a schimba forma sau culoarea unui buton atunci când utilizatorul trece cu mausul deasupra (starea "over").

Probabil că deja ai cam "mirosit" cum voi realiza acest lucru, și anume, în starea "over" a butonului, voi introduce un clip, care nu are nevoie decât de un singur cadru pentru a rula animația. (imagine 7-8).

Sunet și video

Dacă până acum am vorbit mai mult despre partea vizuală a "problemei", care fără doar și poate este și cea mai importantă, în acest subcapitol voi vorbi despre utilizarea sunetului în Flash, precum și despre importarea de fișiere video și modificarea acestora. Cele două elemente sunt determinante în ceea ce privește dimensiunea finală a .swf-ului.

Ideea de bază pe care ar trebui să o reții este aceea de a găsi fișiere de calitate cât mai bună (ceea ce implicit înseamnă o dimensiune mai mare a documentului final), însă Flash-ul îți permite să compri fișierele importate, pentru a reduce dimensiunea. Și, logic, cu cât calitatea unui fișier este mai bună, cu atât va fi mai bună și a celui final. Calitatea în ceea ce privește sunetul se stabilește în funcție de frecvență (kHz) și biți; un fișier care are 22-44 kHz și 8-16 biți, ar fi aproape ideal.

Importarea și utilizarea unui sunet este similară cu importarea unei imagini și folosirea unui simbol. [Ctrl] + [R] (poți să importi un sunet direct pe scenă sau doar în bibliotecă, pentru a-l folosi ulterior), iar apoi, în cazul în care l-ai importat doar în bibliotecă, poți să-l aduci pe scenă folosindu-te de metoda "drag&drop".

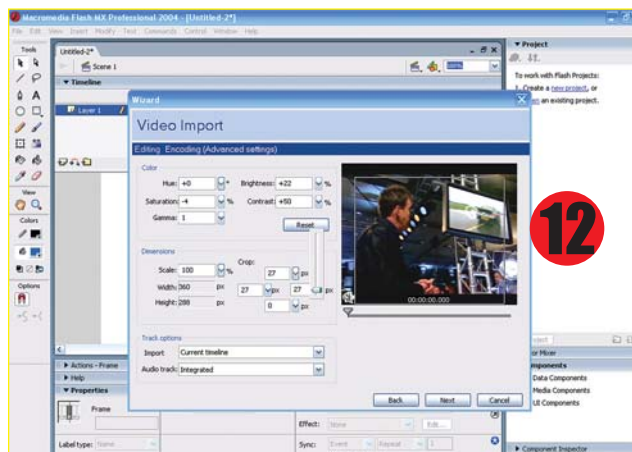
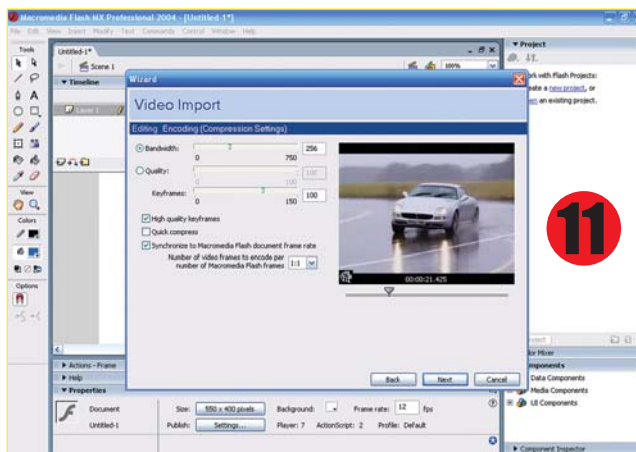
Pentru a comprima un fișier audio ai la dispoziție două variante: 1. Având fișierul din bibliotecă selectat dai un clic pe butonul albastru în formă de cerc (având litera "i" în mijloc), astfel că va apare caseta cu proprietăți pe care poți să o vezi și în imaginea 9. Aici, în funcție de ceea ce urmărești (poate creezi un fișier pentru Internet sau poate o prezentare pe CD), poți să alegi o calitate mai bună (dimensiunea fișierului mai mare), sau calitate mai

slabă (dimensiunea fișierului mai mică) însă filmulețul se va încărca mult mai rapid (în cazul în care este vorba de o pagină de Internet). 2. O altă posibilitate despre care voi vorbi ceva mai târziu este stabilirea unei rate de compresie comună pentru toate fișierele audio din proiect ([File] - [Publish Settings...] - [Flash] - [Audio Stream]/[Audio Event]).

Un alt tip de modificare pe care o poți aplica unui fișier audio se găsește în panoul cu proprietăți ([Effect] - "Edit") (vezi imaginea 10). În acest exemplu, vei observa că am aplicat un efect de creștere treptată a volumului ("Fade in") și, pentru a mai reduce dimensiunea fișierului final, am tăiat porțiunea de început (care oricum nu conținea nimic) folosindu-mă de bara dintre cele două canale și trăgând de aceasta până în dreptul cadrului de unde doresc să pornească melodia (în cazul de față, 0,6). Același lucru este valabil și pentru sfârșitul fișierului.

Un alt lucru nou pe care îl poți realiza în Flash MX 2004 este importarea și editarea directă a fișierelor video. Tot prin combinația [Ctrl] + [R] vei desemna calea către fișierul pe care dorești să-l introduci în filmul tău. Vei fi întrebat apoi dacă dorești să importi fișierul (care poate fi .avi, .mov, .wmv etc.) așa cum este, sau să-l editezi prima dată. Înainte de a continua, aș dori să fac o precizare destul de importantă, și anume, exact ca în cazul sunetelor, este esențial să ai la dispoziție fișiere de calitate foarte bună, chiar dacă spațiul ocupat este mult mai mare, deoarece fișierele pot fi editate (comprimate) ulterior, și oricum mai bine să ai de unde să scazi, că de adăugat sigur nu mai poți!

Urmează acum să stabilești felul compresiei (în funcție de câteva tipuri de



Editarea video, nu la fel de avansată precum în Adobe Premiere, însă destul de flexibilă

conexiuni - cu cât este conexiunea mai mare cu atât calitatea fișierului va fi mai bună), sau poți să alegi opțiunea "Create new profile" pentru a seta un anumit tip de compresie (imaginați-vă 11). Dimensiunea fișierului poate fi stabilită în funcție de lățimea de bandă (valori între 0 și 750 kb/s) sau în funcție de calitate (valori cuprinse între 0 și 100). Oricum, ideea de bază pe care nu trebuie să o uiți nici o secundă dacă lucrezi pentru Internet (atât în ceea ce privește fișierele audio dar mai ales în cazul celor video), este să încerci să păstrezi dimensiunea fișierului cât mai mică, adică mai bine "cioplești" puțin imaginea decât să aștepte încărcarea fișierului, un utilizator cu o conexiune de 128 kb/s, până se înverzește :)!

Vestea bună e că Internetul se răspândește foarte rapid, și sper ca și în România în cel mult doi ani lățimea de bandă să nu mai dea atâtea bătăi de cap designerilor!

Tot în această casetă de editare se găsește și opțiunea "Sincronize to

Macromedia Flash movie frame rate". Dacă aceasta e bifată, înseamnă că o secundă din filmul realizat corespunde unei secunde din fișierul video importat.

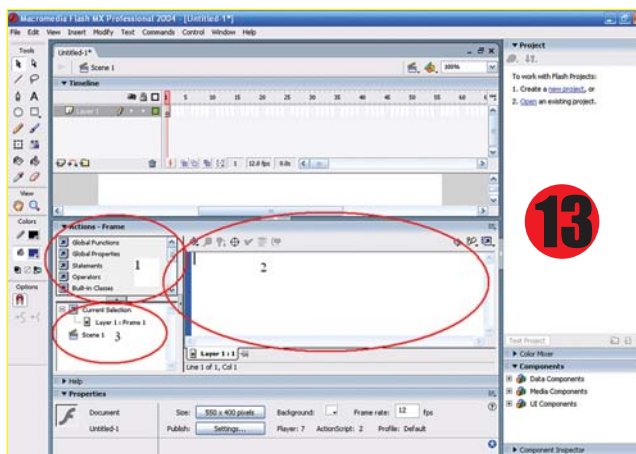
După ce ai terminat cu setările legate de compresie, ai posibilitatea de a edita și mai în detaliu fișierul (ceva în genul Adobe Premiere). Și acest lucru se realizează alegând opțiunea "Create new profile" din dreptul setărilor avansate (imaginați-vă 12).

Aici ai o multitudine de posibilități de a modifica fișierul, începând cu cele de contrast, luminozitate, saturație și terminând cu cele de redimensionare sau de decupare. Ultimele două opțiuni sunt destul de importante și fac referire la modul în care vei importa filmul (într-un clip, simbol grafic sau direct în linia timpului), precum și modul în care este tratată partea audio (aceasta să fie integrată, să fie editată separat sau să lipsească). Cred că este bine să importi fișierul direct într-un clip și să alegi editarea separată a sunetului. În cazul în care sunetul este integrat, codarea acestuia se face după preferințele stabilite la publi-

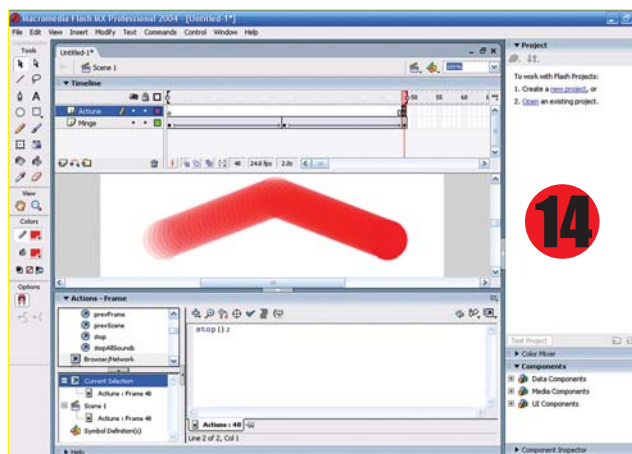
carea creației finale ([File] - [Publish Settings] - [Flash] - "Audio stream"/"Audio event").

ActionScripting

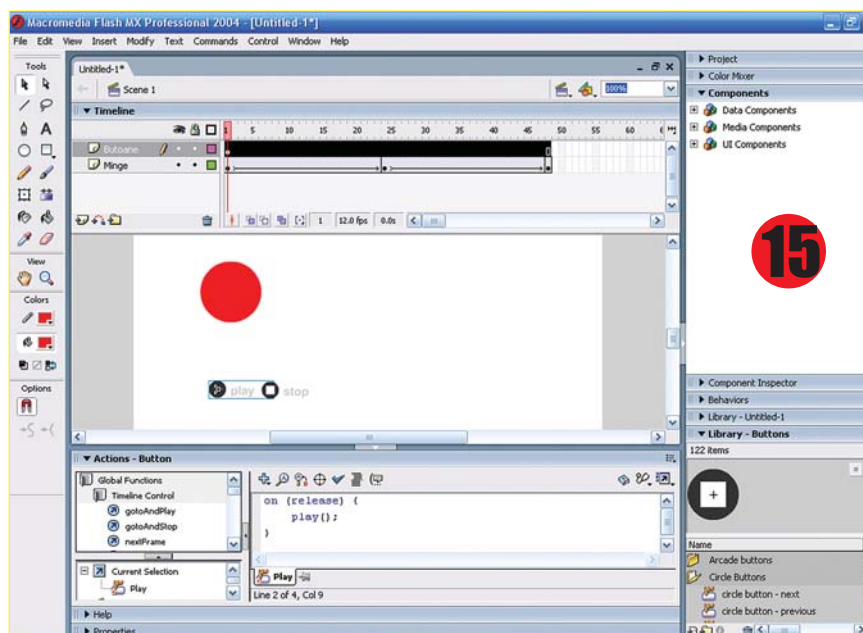
Încet-încet am ajuns și la partea cea mai "sensibilă" a programului, și spun asta mai ales din punctul de vedere al unui eventual designer. Tot timpul am fost fascinat de programare, însă trebuie să recunosc că nu mă "prinde" prea bine. Iar ActionScripting-ul (acum la versiunea 2.0) nu este altceva decât limbajul de programare specific Flash-ului care ne permite să creăm cât mai multă interacțiune între utilizator și fișierul final (poți însă să acționezi asupra unei secvențe și fără intervenția utilizatorului). După cum spuneam, nu sunt programator, dar și ca designer trebuie să ai cunoștințe de bază despre Actionscript, mai ales dacă lucrezi singur la anumite proiecte și nu ai "ochelariști" în jurul tău (nu am vrut să jignesc pe nimeni, ba dimpotrivă, chiar am un mare respect pentru programatori și pen-



Cele 3 componente esențiale ale panoului Action Script



Oprirea unei animații cu ajutorul Action Script-ului



Asignarea unor acțiuni pentru butoanele play și stop

tru efortul pe care aceștia îl depun pentru ca noi, utilizatorii, să ne putem bucura de programe gen Adobe Photoshop sau Macromedia Flash MX 2004).

Astfel, ceea ce încerc să fac e să prezint ActionScripting-ul din punctul de vedere al designerului în așa fel încât să poți să realizezi operațiuni elementare, care însă nu pot fi concepute altfel (mă voi limita din lipsă de spațiu la cele mai simple acțiuni posibile).

Panoul specific ActionScripting-ului îl vei accesa apăsând tasta [F9]. Acesta se împarte (după cum poți să observi și în imaginea 13) în trei părți importante: în stânga sus este repartizată caseta cu acțiuni (obții același rezultat dând un clic pe butonul albastru în formă de cruce), dedesubtul acesteia se găsește o altă casetă care-ți furnizează detalii despre funcțiile și locul în care acestea au fost aplicate, iar în partea dreaptă este locul în care vei scrie codul propriu-zis. Înainte să începem cu un exemplu simplu, ai posibilitatea ca de la meniul "Properties" pe care îl accesezi apăsând butonul din dreapta-sus al panoului (sau combinația de taste [Ctrl] + [U] - "ActionScript"), să schimbi culoarea, tipul sau dimensiunea fontului pe care îl vei folosi, precum și alte setări minore.

Cel mai simplu exemplu cu care se începe învățarea ActionScripting-ului este oprirea unei animații. În imaginea 14 am creat o animație compusă din 48 de cadre și 3 cadre cheie, la o viteză de 24c/s (animația durează două secunde). Dacă previzua-

lizezi, animația va rula până în momentul în care închizi fereastra sau se ia curentul :)). Și cum nu vrem ca acest lucru să se întâmple, poți să oprești animația printr-o simplă comandă. Accesezi panoul ActionScript ([F9]), creezi un strat nou, iar în locul în care vrei să oprești animația (în cazul de față, cadrul 48, introduci un cadru cheie). Având acest cadru selectat, din caseta cu acțiuni alegi "Global Functions" - "Timeline control" - "Stop". Iar dacă previzualizezi acum animația, vei observa că după două secunde, mingea noastră se oprește și nu o mai ia de la capăt ca o

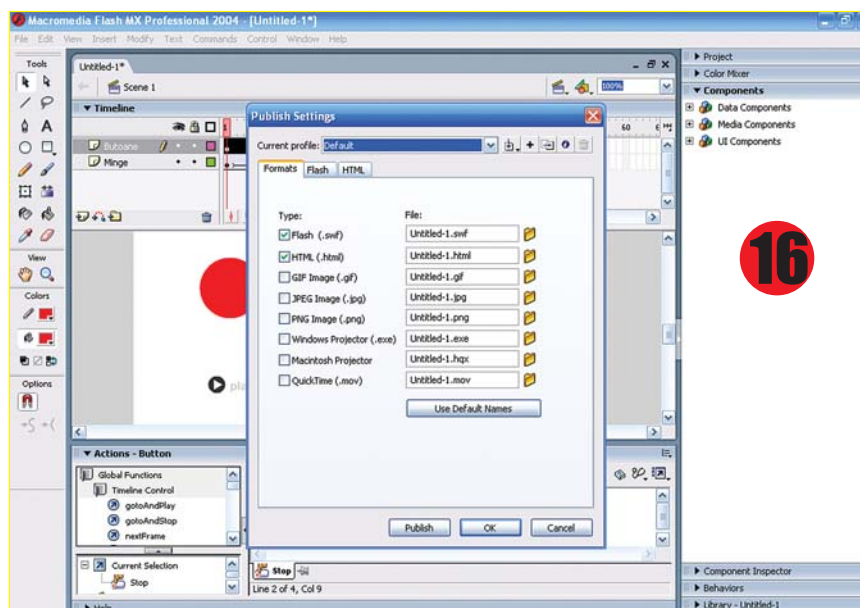
"bezmetică"...

Acesta este al doilea tip de acțiune pe care poți să-l obții cu ActionScripting-ul, și anume influențarea unei animații fără intervenția utilizatorului. Cum poți, însă, să-i dai utilizatorului puterea de a opri sau a reporni animația? Nu e foarte complicat, și te vei convinge de acest lucru în rândurile care urmează.

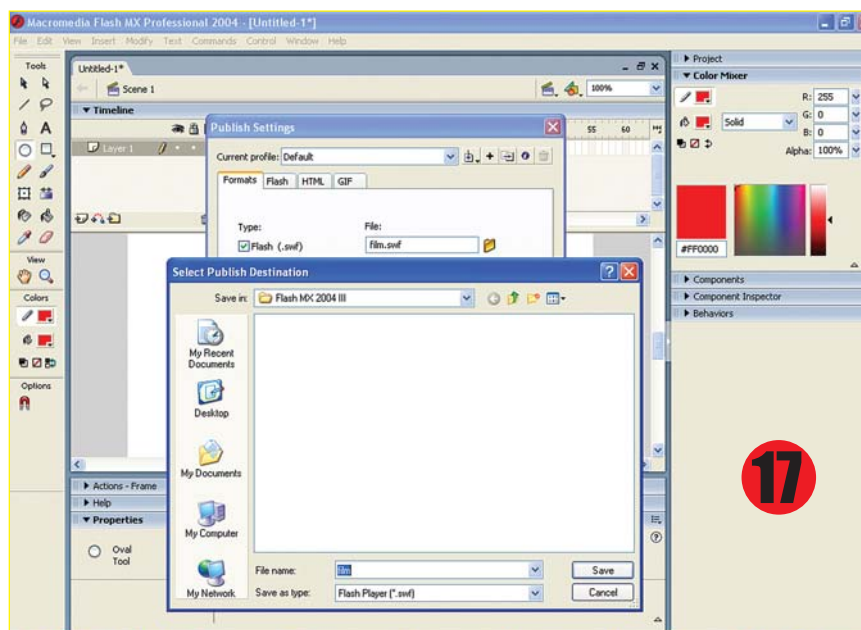
Ne vom folosi tot de exemplul anterior doar că de data aceasta vom crea un strat nou în care vom plasa butoanele de pornire și oprire a animației. Poți să creezi tu butoanele sau te poți folosi de cele existente în biblioteca programului ([Window] - [Other Panels] - [Common Libraries] - [Buttons]), ceea ce am făcut și eu în acest caz (de la "Circle Buttons" am ales butoanele "Play" și "Stop").

Va trebui acum să selectezi pe rând cele două butoane și să le aloci funcțiile corespunzătoare (de pornire a animației, butonul "play", și de oprire a acesteia, butonul "stop"). Accesezi din nou panoul ActionScript, și având butonul "play" selectat îi vei dicta programului ce anume dorești să faci cu acesta. Primul și primul lucru pe care trebuie să-l determini este acțiunea cu mausul asupra butonului respectiv - "Global Functions" - "Movie Clip Control" - "on", după care va apare caseta de unde trebuie să alegi acțiunea "release" (Flash înțelege această acțiune prin efectuarea unui clic cu mausul pe un buton).

Acțiunea fiind setată, trebuie acum doar să alegi funcția, și anume "Global Functions" - "Timeline control" - "Play".



Setările de dinaintea publicării



Alegerea directorului în care vor fi salvate fișierele finale

Procedezi la fel și în cazul butonului stop, pentru care vei alege bineînțeles funcția "Stop" (vezi imaginea 15).

Publicare și concluzii

Încet, încet am ajuns și la final de drum. După ce ai învățat bazele acestui program de creare de animații, nu-ți mai rămâne altceva de făcut decât să vezi ce anume poți să faci cu fișierele .fla rezultate.

Și vom face asta împreună, accesând meniul [File] - [Publish Settings...] ([Ctrl] + [Shift] + [F12]) (imaginea 16). Primul tab selectat este cel al formatelor, de unde, logic, poți să alegi formatul în care să fie exportat fișierul. Cum majoritatea designerilor lucrează pentru web, sunt bificate implicit formatele .swf și .html.

Fișierul .swf este cel pe care-l vedem pe Internet, însă acesta este inclus într-un document .html.

Cu fiecare opțiune bifată, un nou tab va apare în partea de sus a casetei, de unde poți să stabilești caracteristicile fiecărui format în parte. În caseta vecină vei putea trece numele, iar dând un clic pe butonul galben, vei stabili locul unde dorești să salvezi fișierul.

Ceea ce ne interesează în general sunt setările pentru formatele .swf și .html (vezi imaginile 18 și 19). În cazul primului, poți să determini versiunea player-ului (care este bine să fie 7 - majoritatea utilizatorilor nu au încă această versiune instalată, și s-ar putea ca unele elemente din pagină să nu funcționeze cum trebuie, însă trecerea la versiunea 7 se face rapid și datorită unor

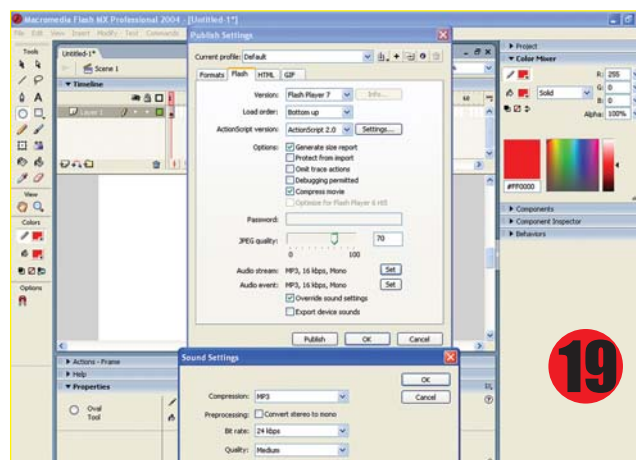
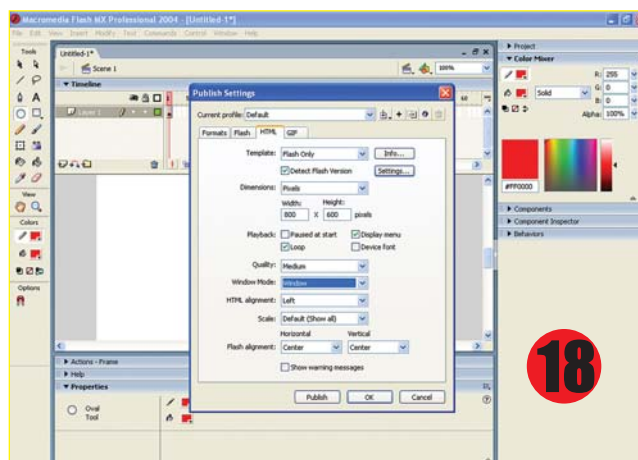
programe de genul Yahoo Messenger), versiunea ActionScripting-ului, generarea unui fișier .txt care-ți va da mai multe informații despre ceea ce se întâmplă cu fișierul tău, să protejezi fișierul cu o parolă, sau să stabilești calitatea imaginilor și compresia sunetului.

În ce privește fișierul .html, poți modifica dimesiunea filmulețului, alinierea în pagină, calitatea etc.

Ar mai fi câteva opțiuni de menționat, însă am să mă opresc aici cu speranța că această serie de articole a fost început bun pentru unii și o recapitulare utilă pentru cei mai avansați. Totuși, înainte să închei aș vrea să vă recomand o carte (în special celor care doresc să aprofundeze subiectul), și anume "Macromedia Flash. Concepte, exemple, studii de caz", autor Cosmin Vărlan, Editura Polirom, 2004.

"Cartea de față descrie una dintre cele mai populare și de succes tehnologii pentru crearea de conținut hipermedia - Macromedia Flash. Conceput într-un stil agreabil și accesibil, materialul abundă în exemple sugestive și soluții practice, indispensabile unor actuali sau viitori creatori de situri Web. Volumul oferă detalii privitoare la realizarea unor gadget-uri Flash clasice, precum preloader-ul, efectul de fading sau animarea meniurilor, jocuri, culminând cu un studiu de caz ce are drept scop construirea unui sit personal, configurabil grație folosirii limbajului XML (Extensible Markup Language)" - www.polirom.ro. ■

Laurențiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Stabilirea setărilor pentru formatele .html și .swf

CINEMA LA TINE-N SUFRAGERIE!

**Dolby Digital,
DVD-Video & Audio, 5.1...**

În anii '80, puțini erau cei care aveau cablu TV, iar cei care aveau VCR-uri erau și mai puțini (acesta fiind considerat un lux chiar și pentru cei cu posibilități mai mari). Sunetul ce venea cu imaginea era... [aici se potrivește echivalentul ăstora: "milă și greață"], acesta fiind produs de difuzoare tip galenă. Imaginea... deși TV-uri cu diagonala de 70+ (țoli) existau din belșug (nu în România, bineînțeles!), oamenii nu și le permiteau sau nu voiau să dea banii pe așa ceva (erau "scumpișoare"). Iar când venea vorba de HT cu siguranță că nu se făceau confuzii ca azi (ecranul TV-ului era 16:9 sau nu era deloc, fiind înlocuit cu un proiector de film).

În anii '00 (ce bine sună) fiecare casă (aproape și în România) are cel puțin un TV în culori și un VideoCassetteRecorder, iar canalele TV "livrate" prin cablu sunt de peste 20 de ori mai multe decât atunci.

Să vă spun (vreo două?) despre...

home tHEATER

Acesta, dacă-l traduci, înseamnă ceva de genul: o combinație de componente electronice menite să re-creeze atmosfera/senzațiile de la cinema. Pentru că deși oamenii au de ceva vreme acces la filmele noi apărute (în ordine cronologică: casetă VHS, laserdisc, DVD) cinematografele sunt încă pline ochi la premiere. De ce? Pentru că la cinematograful e mai bine ca acasă: ai iluminarea cea mai corectă (adică nu există); stai în scaun în poziția potrivită; sunetul vine din spatele ecranului (are 3 difuzoare: stânga, centru, dreapta) din spate și din lateral și prin intermediul sunetului spațial poți auzi elicopterul lui Rambo zburând prin sală; întreg câmpul tău vizual este "umplut" de imaginea care este chiar mai mare decât realitatea, lucru ce te face să intri în pielea personajului fără să vrei (asta nefiind un lucru rău, nu?); imaginea, de altfel, e mai bogată în detalii (altfel vezi un peisaj pe un ecran de vreo 100 ori mai mare

decât cel de acasă).

În cele ce urmează, asta se urmărește: re-creearea acelei atmosfere, acasă!

ReQuiReMENTS

Un fel de "minimum requirements":

1. Un TV cu diagonala de cel puțin 70 de țoli și cu o imagine clară;
2. Cel puțin 4 difuzoare;
3. Echipamentul de amplificare/decodare... (receptorul Audio/Video);
4. Aparatură ce se ocupă cu aducerea imaginii și sunetului (ex. aparatură DVD);
5. ...și o cameră măricică (surfrageria!).

Dacă dispuneți de bani puțini: DVD player-ul la 80EUR (sau cel la 200EUR care are și MPEG4, adică care funcționează și cu CD-uri cu DivX-uri) și sistemul 5.1 la 120EUR atașate la un TV de 15-20 mil.

Deci... se poate și la noi!

cOMPONeNTeLe

ReCePtORuL AuDiO/viDeO

Acesta are o "grămadă" de funcții:

1. I/O (intrare/ieșire) pentru semnalul video;
2. Amplificatorul de semnal video;
3. DSP (Digital Signal PROCESSOR) adică Surround Sound DECODER;
4. Amplificatorul puterii audio (pentru fiecare canal);
5. "N" ieșiri pentru Audio/Video.

CUM funcționează?

Dacă sursa este un VCR, cam așa: receptorul trimite semnalul video către TV iar pe cel audio către decodare. Acesta este despărțit în două (la un semnal stereo) și trimis către amplificator. Apoi... spre difu-





zoare! La digital, treaba stă puțin altfel: dacă semnalul este Dolby Digital (6 canale) acesta este recunoscut automat și trimis către urechile noastre (asta dacă receptorul suportă Dolby Digital). Același lucru și în cazul semnalului video: dacă acesta e digital (cablu digital sau satelit) e imperativ să fie decodat înainte de a fi trimis către TV (dacă TV-ul are el decodare MPEG2... nu mai e nevoie dar, mai rar vezi așa ceva!).

Apoi, dacă sunetul este surround, însă analog, acesta va suferi o transformare mai complicată: 4:2:4. Adică sunt luate canalele stânga-dreapta (LR) față-spate, unite într-un semnal stereo și apoi refăcute din el.

Acestea (receptoarele audio/video) vin cu sistemul audio (5.1; 7.1...) sau stand-alone și pot avea prețuri chiar și cu 8 zerouri (în lei, bineînțeles).

TV-ul

Aici ai spune că diversitatea ofertei e mică, însă...

1. TV-uri cu tub (Catode Ray Tube). Acestea au obișnuitul tun cu electroni ce scanează suprafața tubului (suprafața îmbrăcată în fosfor) și receptorul de semnal (asemenea unui TV TUNER de PC). Imaginea pe care acesta o creează este excelentă, însă mărimea îi este limitată la o diagonală de aprox. 100 de țoli. Făcat! Nu chiar, pentru că un TV de 70 de țoli este de ajuns pentru o sufragerie obișnuită. De obicei, se ia în calcul regula conform căreia, pentru un câmp vizual "plinuț" și o imagine fără linii, TV-ul trebuie să aibă o diagonală de 1/3 din mărimea distanței de la care se face

vizionarea. Însă regula se aplică numai la televizoarele cu tub SDTV (Standard Definition) pentru că la cele HDTV (High Definition), datorită faptului că au 720 sau 1080 de linii (față de cele 576 din SD)... puteți sta mai aproape (dar nu cu fața lipită de TV!).

2. REAR PROJECTION TV. Televizorul cu proiecție internă. Acesta folosește trei tuburi catodice diferite care proiectează imaginea în cele trei culori de bază: roșu, verde și albastru. Prin această metodă se poate obține cam orice culoare din spectrul vizual! În televizor, cele trei tuburi catodice proiectează imaginea pe o oglindă, care la rândul ei proiectează imaginea pe ecran, din spatele acestuia (de unde vine și numele tehnologiei). La începuturi, acestea erau mai slabe calitativ, însă ultimele modele creează o imagine la fel de clară ca și cele cu tub, la un preț mult mai mic și o diagonală mai mare. Totuși... acestea sunt recomandate doar în cazul în care altă variantă nu există (sunt N și N dezavantaje, pe lângă avantajele).

3. FRONT PROJECTION TV. Acesta folosește o tehnologie asemănătoare celei cu proiecție internă, însă cele 3 tuburi catodice sunt unite pentru a proiecta imaginea într-un singur fascicul iar proiecția se face ca la cinematograful: pe un panou alb. Deși sunt și avantaje cu duiumul (de ex. imaginea poate avea și 1000 de țoli în diagonală) o să vă spun dezavantajele: instalarea nu se poate face de către o persoană neavizată, nu se vede prea bine dacă nu

este întuneric beznă, nu au tunerul TV încorporat (ca restul televizoarelor), sunt foarte scumpe... Mai recent au apărut tot felul de tehnologii care îl fac mai ușor de instalat, care îmbunătățesc calitatea... însă ca orice tehnologie nouă, costă mai mult decât ai putea să te împrumuți la bancă pe 4 ani!

4. ECRANUL CU PLASMĂ. Nu plasma, ci televizorul cu plasmă (la știri la TV era vorba, la un moment dat, despre "plasma din camera unui fotbalist" :-). Acestea sunt cele mai noi din domeniu, fiind și normal să ofere cele mai multe atuuri. Sunt foarte subțiri (cel mult 200 mm) datorită tehnologiei folosite la crearea imaginii. În aceste tipuri de televizoare, fiecare pixel (picture element - punct de imagine) este format dintr-o structură perfect sigilată în care se află un gaz care, sub stimularea componentelor electronice, se va transforma în plasmă și va emite o lumină ultravioletă. La rândul său, aceasta va stimula fosforul colorat. Gazul nu poate ieși și nici intra, deci dacă un pixel se defectează, va apare ca un punct negru. Dacă se strică mai mulți pixeli... se schimbă panoul cu totul. Fiecare pixel este format din trei compartimente umplute cu gaz ce vor emite culori diferite (cele trei culori: roșu, albastru, verde). Ecranele cu plasmă dau o imagine bună, deși nu întotdeauna cea mai bună, însă prețurile acestora vor fi întotdeauna cele mai mari.

DvD/vCR/DvR...

Deși mulți dintre noi au casete video pe care sunt stocate amintiri neprețuite, voi scoate și eu VCR-ul la pensie. Cei care mai au casete VHS ar face bine să le treacă pe DVD (pentru compatibilitate cu HT-ul fără VCR și siguranța că peste ani își vor mai putea viziona înregistrările de la nuntă)

Acum, "să-i zicem" despre DVD.

Sursa video principală (deocamdată)



Într-un HT este DVD-Video-ul. Acesta este deja mult prea cunoscut ca să-l mai descriu, însă în caseta "Ce ne oferă DVD-Video-ul" puteți vedea specificațiile tehnice ale acestuia. DVD-ul Audio... e prea puțin întâlnit (chiar și în afara României) deci nu are rost să vă achiziționați o unitate cu așa ceva (ce-i "extra", costă!). Acesta are avantaje asupra CDDA-ului însă diferența se vede doar pe sisteme audio de calitate (sunetul e la 192k față de 44.1k la CDDA, poate avea 5.1...). La fel și cu SuperAudioCD-ul (minunat, dar inutil!).

DVR. DIGITAL VIDEO RECORDER.

Același lucru ca DVD player-ul însă cu un HDD (hard disc) de cel puțin 40GB și cu o unitate DVD±R(W). Îl poți programa să-ți înregistreze emisiunile dorite, poți stoca muzică și filme pe el... ce mai, un "must-have", într-un home theater. Ceva mai scump decât un player, însă merită banii.

Digital Television.

Mai durează oleacă, până vom avea un furnizor de televiziune digitală, prin urmare, tot cablul rămâne (deocamdată!) baza.

SUNETUL

Boxele și Sunetul Surround

Aici va trebui să spun să luați 5 boxe sau 5 boxe identice și una pentru bași (sau un sistem 5.1 cu tot cu decodorul pentru DTS) sau... voi descrie pe scurt conceptul de sunet spațial și veți alege de acolo ce fel de sunet vi se potrivește (un sistem de sunet 5.1 de 150-200W RMS cred că ar fi suficient unei sufragerii "mari" de bloc).

Dolby Surround Sound®

Cel mai întâlnit tip de sistem de sunet spațial (și cel mai ieftin) fiind compus în total din 4 boxe: 2 boxe față (stânga, dreapta) și 2 surround spate care "cântă" același sunet (același canal este redat de ambele boxe spate, ca și cum ai conecta mai multe boxe la același canal: același sunet!).



Sunetul acestuia vine dintr-o sursă stereo recombinată.

Dolby Pro-Logic®

Sunetul e ceva mai bun ca Dolby Surround Sound® însă mai slab decât Dolby Digital®: sistemul are 3 boxe stereo pe față (stânga, centru, dreapta), și două mono pe spate (stânga, dreapta). Acesta-i întâlnit la VHS (în format analog), sau la transmisiile digitale prin satelit...

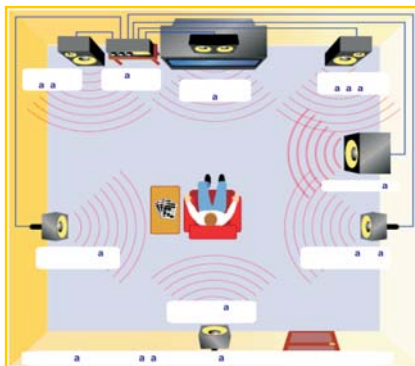
Dolby Digital®



Sunetul "cel mai cel" de la ora actuală. Majoritatea DVD-urilor respectabile (cele cu filme de milioane de dolari) au o coloană sonoră codată Dolby Digital®. Sistemul de redare e format din boxe față (stânga, centrală, dreapta), spate (stânga, dreapta) și boxa pentru frecvențe joase (subwoofer-ul). Față de Dolby-urile de mai sus acesta nu este analogic (așa cum se observă chiar din nume) deci claritatea acestuia e claritate! Deocamdată se regăsește doar la DVD-uri însă pe viitor HDTV va beneficia de această tehnologie (care deja este standard pentru HDTV).

Dolby Digital EX®

EX vine de la Extended, adică pe lângă boxele deja existente (în Dolby Digital®) mai avem încă o boxă poziționată în spate. Acesta emite sunetul extras din boxele stânga și dreapta spate. Deoarece viitoarele DVD-uri (care nu vor mai fi DVD-uri ci discuri Blu-Ray) vor fi codate MPEG4 H.264 și cu sunet AAC, e prea puțin posibil să-l



întâlnim vreodată pe piață (poate în transmisiile TV digitale?).

Digital Theater Sound® (DTS)

Acesta este asemenea Dolby Digital-ului, însă compresia este ceva mai mică, fapt ce îl face să aibă o calitate mai bună, însă - pentru cele mai multe persoane - insesizabilă. HT DTS se bazează pe sistemul DTS pentru cinema.

În sfârșit...

Ca de obicei trebuie să mai spun vreo două vorbe, ca de încheiere. Nu am vrut ca acest articol să fie un ghid de achiziționare pentru sisteme home theater.

Sunt doar câteva idei (și așa, subțirele) despre ce anume ar putea exista într-un asemenea sistem. Un ghid pentru asta ar însemna un ditamai "cărțoiu" (parcă am văzut pe Amazon la cărți IT ceva de genul ăsta).

Și... Dacă veți considera că cele de mai sus nu vă satisfac curiozitatea, sau dacă aveți idei de articole noi (și interesante), întrebări, propuneri, sugestii, reclamații :)... training în Digital Video și în utilizarea mai eficientă a PC-ului, sau orice altceva mă găsiți aici: www.MyC.ro/forUm. ■

Costel I. Mazilu
contact@myc.ro

Ce ne oferă DVD-Video-ul:

Rezoluția imaginii: MPEG2 - 720x576 și 720x480 (Full-D1), MPEG2 - 704x576 și 704x480, MPEG2 - 352x576 și 352x480 (Half-D1), MPEG2 - 352x288 și 352x240, MPEG1 - 352x288 și 352x240.

Compresia video folosită: MPEG2 și MPEG1 (și MPEG4 la aparatura DivX © Certified însă... nu despre asta e vorba! Nu încă! :)

"Suvoiu!" video...: acesta poate fi CBR (Constant BitRate) sau VBR (Variable BitRate) și poate avea până la 1856 Kb/s la MPEG1 respectiv 9800 Kb/s la MPEG2.

...și cel audio: LPCM max. 8 canale la o rată de biți de până la 6,144 Mb/sec.

Dolby Digital max. 6 canale la o rată de biți de la 64 la 448 Kb/sec.

MPEG Audio - MPEG1 & MPEG2 - max. 8 canale cu o rată de biți maximă de până la 384 Kb/sec. la MPEG1 respectiv 912 Kb/sec. la MPEG2

DTS - max. canale cu o rată de biți de la 64 Kb/sec. până la 1536 Kb/sec. însă cele mai folosite sunt 754.5 Kb/sec. și 1509.25 Kb/sec. pentru sunet 5.1 și 377 sau 754 pentru cel pe două canale.

SDDS - cu o rată de biți maximă de 1280 Kb/sec. SDDS este varianta pentru cinematografe a compresiei audio ATRAC brevetată de Sony.



Bilă albă, bilă neagră...



Intro

Ca și fan al tuturor edițiilor "nevoie de viteză" pot spune că EA produce cele mai vândute jocuri cu mașini. Și spun asta deoarece jocurile nu sunt simulatoare în adevăratul sens al cuvântului, ci sunt de tip arcade, și astfel oricine poate termina practic o cursă între frunțași, bineînțeles după antrenamentele de rigoare. Probabil că EA nu a avut un succes prea mare cu versiunea 5, mă refer aici la Porsche, care era în același timp și simulator, dar și arcade, însă senza-

ție "adevărată" era considerată doar în modul de simulator. Și de aici încep contradicțiile, apariția lui Hot Pursuit 2 sau NFS 6, cum ar spune jucătorul, a stârnit controverse în rândul celor care joacă de ceva vreme seria NFS. Adică, jocul este arcade, și nu cum se spunea înainte de a fi lansat (sau cum se credea) și un simulator, și pot continua cu Underground și Underground 2 care sunt de același tip. Nemulțumiții sunt cei care s-au așteptat ca Underground să fie un simulator, adică dacă te lovești de zid la 200 km/h să resimți acest impact prin dis-

trugerile cauzate de acesta, și atunci cu siguranță ai pierde acea cursă... De aceea, EA a considerat și în urma experienței cu jocul Porsche că ideea de "comercial" înseamnă mai mult arcade și nu simulator, și nu vreau ca profesioniștii să se supere pe mine, doar atât vă spun că este un joc și trebuie apreciat așa cum este el, iar pentru ca EA să trăiască și să ne ofere jocuri în continuare, trebuie să vândă jocul produs în cât mai multe exemplare, nepermițându-și să-l vândă doar unei categorii mai restrânse de jucători!



Underground 2: Critici

Sincer, mă așteptam ca jocul să fie asemănător cu prima variantă în mai multe privințe, însă datorită succesului obținut de Underground, EA a grăbit lansarea celei de-a doua versiuni. Ideea este că nu a greșit că s-a grăbit să-l lanseze pentru că eram nerăbdător să-l încerc, însă puteau să păstreze anumite tendințe din prima versiune. În Underground 2 nu mai există acele filmulețe intermediare, ci doar niște benzi desenate care, după părerea mea, reduc destul de mult din atmosfera jocului, eu cel puțin mă trezeam întotdeauna cu un gust amar după vizionarea acelor benzi desenate. Filmele din Underground erau crema jocului și parcă te îndemneau să avansezi! Spre deosebire de versiunea anterioară, Underground 2 te atenționează cum să-ți folosești banii pe care îi câștigi prin faptul că nu poți să îți schimbi automobilul și acesta să fie dotat cu "toate cele" ca și cel pe care îl aveai înainte. Și astfel, nu poți să testezi un vehicul nou pe care l-ai câștigat la capacitatea celui pe care îl ai deja și pentru care a fost necesar să câștigi curse ca să-l îmbunătățești cu accesorii noi, piese mai performante etc. Adică, achiziționezi (câștigi) un vehicul nou mai performant ca și cel pe care îl ai și trebuie să câștigi bani (curse) ca să-l aduci la performanța pe care o are cel pe care-l deții deja! Asta nu se întâmplă în prima versiune de Underground, ci acolo pentru o sumă derizorie practic îți schimbi mașina și ea conținea aceleași piese, vopsea etc. ca și vehiculul pe care îl aveai înainte. În Underground 2, primești o mașină și trebuie să o iei de la capăt cu instalatul accesoriilor sau al pieselor care îți îmbunătățesc performanța vehiculului, și astfel constăți cu dezamăgire că mașina nouă nu are performanța nici măcar ca a celei dinainte pentru că, nu ai bani să îți achiziționezi

același motor performant, același turbo etc. Cu toate acestea, tu speri și observi că performanțele respectivului vehicul ar fi mai mari dacă ar conține piesele, accesorii etc. pe care le ai instalate pe cel actual. Logic, EA s-a gândit să lungească atmosfera jocului prin scumpirea fiecărui accesoriu, piese, iar achiziția unei piese presupune câștigarea unor sume mari de bani care, la rândul ei, presupune câștigarea curselor, și toate aceste adunate la un loc mi-au creat o stare de indispoziție!

Underground 2:aprecieri

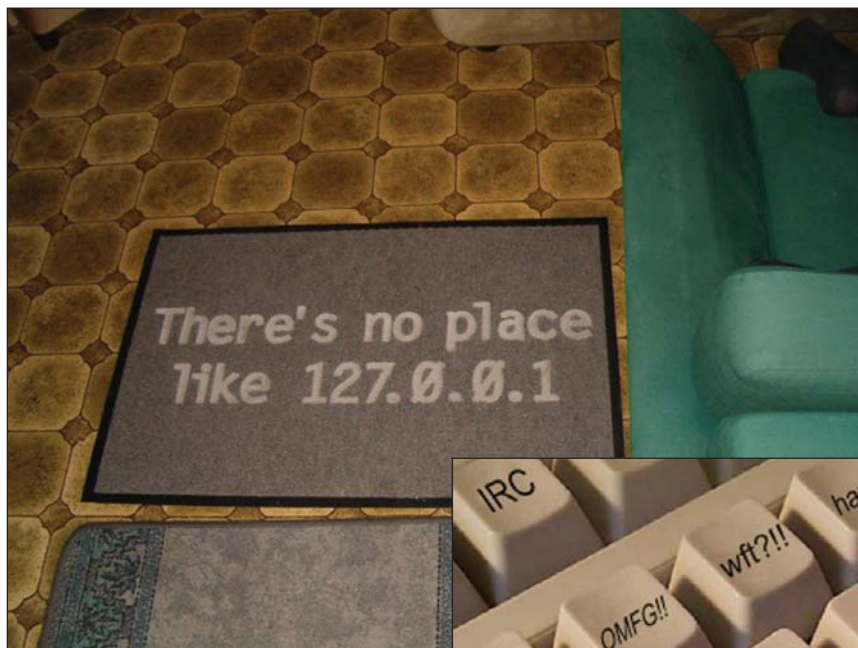
Cu toate acestea, prin comparație cu criticile pe care le-am adus, jocul trebuie apreciat pentru că merită din plin. Față de Underground, aici nu mai este vorba de un singur circuit care se parcurge în lung și în lat pe o scurtătură diferită sau în sens invers; în Underground 2 discutăm de mai multe circuite, ceea ce este bine; descoperim că este vorba de un oraș în care trebuie să cauți atelierele de specialitate, sunt mult mai multe modele de automobile, sunt mult mai multe opționale și în loc de aproximativ 110 curse ca în Underground, aici sunt de peste 200 de curse de parcurs. Chiar avem parte și de alte tipuri de întreceri cum ar fi Street X și concursul în oraș cu diferiți participanți la trafic care trebuie provocați, situație în care câștigurile nu sunt mari, însă satisfacția este diferită. Pot spune că stilul jocului GTA începe să fie din ce în ce mai răspândit și mulți producători încearcă să integreze această idee și în jocurile lor. Astfel, jocul devine/pare mai real și totodată mai palpitant, nu?!? Pe lângă accesorii suplimentare care se găsesc în Underground, versiunea a doua vine cu ceva inedit, în portbagajul mașini poți să îți instalezi diferite boxe, amplificatoare, monitoare pentru a câștiga prestigiu, care te ajută în viitor să câștigi bani, sau să

recuperezi banii pe care i-ai investit în diferite componente. Da, îți instalezi în mașină felurite boxe și amplificatoare, portbagajul mașinii începe să aibă un aspect pompos, însă asta se întâmplă în joc și nu în camera de unde joci Underground 2; acolo, eventual privești la același amplificator vechi și aceleași boxe de 10 ani... Underground 2 îți permite să îți umpli NOS-ul prin diferite "alunecări" cu vehiculul pe șosea, depășiri, evitarea accidentelor; clasarea în timpul cursei pe prima poziție îți aduce un plus la NOS și multe altele. La fiecare vehicul în parte sunetul motorului a fost realizat mult mai realist. Senzația de viteză este fascinantă - după ce am jucat câteva ore non-stop și am mers apoi pe coridorul apartamentului am avut senzația că merg cu mașina! :-). Șoseaua este mult mai bine creionată, iar cerul pare mai real..

Concluzie

Un joc dacă este comercial atunci ar trebui să îți ofere mai multă libertate (în ceea ce privește schimbarea automobilului) cum se întâmpla în Underground 1! Față de versiunea actuală, EA încearcă să-l oblige pe jucător să joace mai mult, pentru a strânge cât mai multe "medalii" (cât mai mulți bani pentru îmbunătățirea vehiculului). Oricum, personal cred că e un dezavantaj faptul că nu ai libertatea din versiunea anterioară! Per ansamblu, Underground 2 este ideal dacă ești un fan al jocurilor de acest gen, și chiar merită să-l joci, în ciuda criticilor. Cel puțin merită să-l încerci! Senzația pe care o oferă Underground 2 este comparabilă cu cea din versiunea anterioară, însă este mult mai realistă! ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro



Nicăieri nu-i k acasă....

De ce să-ți iei laptop de Valentine's Day:

Un puști vine revoltat de la școală și îi spune tatălui său că acolo îl pun să învețe numai inutilități.

Tatăl îl întreabă uimit:

- Cum adică?

- Păi la istorie ne pune să memorăm niște ani: 1848/1877-1878/ 1907/ 1944/ 1989. Cică sunt importanți!

- Altceva...

- Păi la geografie, tot așa: trebuie să reținem tot felul de denumiri, ca de exemplu: Carpații "Scurburii", Strâmtoarea "Fosfor" și Dardanele, de parcă mi-ar folosi la ceva chestiile astea! Dacă mă întreabă careva, merg repede la un Internet Cafe, dau search pe Google și aflu... simplu, nu?

- Da, fiule, da' să zicem ca ieși și tu cu o fată, și cum vă țineți voi așa, de mână, ea te întreabă ce înălțime are vârful Chomolugma?

- Nu-i problemă! Merg repede la un Internet Cafe, că-i deschis non-stop, dau search pe Google, aflu și mă întorc să-i spun...

- Da, da' până te întorci tu să-i spui că are 8848 m, s-ar putea să o găsești ocupată!

- Cu cine?

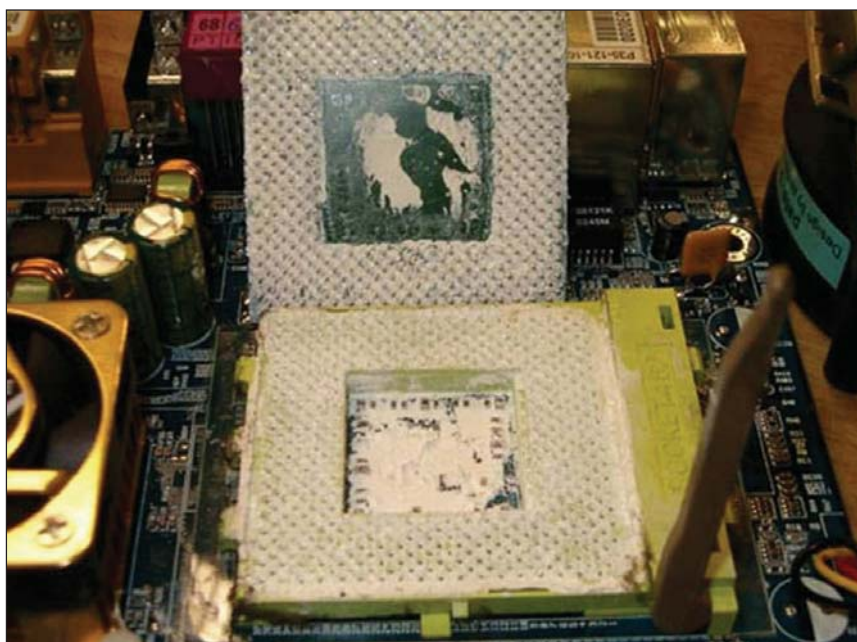
- Păi, tot cu un prost așa ca tine, da' care are laptop!



No (more) comment...



Tastatură specială pentru IRC&Chat... nu tocmai recomandată minorilor...



...se pune pastă pe procesor și... cum adică, pe cealaltă parte ?!?!????

Le mulțumim cititorilor noștri 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!

La modă:

R(ă)IAA vs. cpt. HUC

Conform unui sondaj efectuat de compania ComeINTOAfricaFORgood (www.comeintoafricaforgood.org), în top ten-ul celor mai uz(itați) termeni din domeniul IT, printre consacrați de genul "ferestre", "porți", PC, Linux, a apărut și RIAA (Recording Industry Association of America). Celor care din ignoranță nu știu cine este această asociație și cu ce se ocupă, am să le spun eu.

RIAA este organizația care are grijă să-ți dea un flud peste PC atunci când tocmai ai procurat ultimul Lord Of the Rings care se va lansa oficial peste vreo două săptămâni (metaforic spus, dar de flud oricum nu scapi).

Marile controverse legate de această "asociație" fac referire la metodele de combatere a traficului ilegal de intelect. Începând cu intimidarea, fludul și mergând până la procese și violuri (glumeam...), RIAA se zbate pe banii celor cu mulți bani, să le aducă acestora mai mulți bani, pentru ca aceia care nu au mulți bani să nu poată să aibă aceleași lucruri pe care, deja ți-ai dat seama, le au cei cu mulți bani. Pe cât de logic, pe atât de democratic, nu?

Dar cum aceste păreri, ar putea fi doar speculații, am să las faptele să grăiască de la sine.

Scrisoarea unui oprimat către RIAA

(an de grație 2004, luna a VI-a, prima zi)

"Mă numesc Florin. Am douăzeci de ani și aș dori să-mi exprim părerea în legătură cu rețelele P2P, cu speranța că acest e-mail nu va rămâne fără răspuns sau eventualele clarificări. La viața mea am descărcat ilegal atâtea fișiere, că numai diminuarea treptată a mediilor de stocare și ultima picătură de bun simț m-ar putea opri. Dumneavoastră? În nici un caz! Ultima găselniță cu player-ele cu recunoaștere a amprentelor, încoronează o serie de modalități care de care mai "adevărate". Ca în povestea: "O grămadă de tăntălăi au inventat becul care nu luminează!". Problema noastră, a celor care descărcăm cu nerușinare fișiere legale este de ordin moral, însă domnilor, a dumneavoastră este de ordin psihic! Așa că amândoi avem nevoie de tratament: noi la preot, dumneavoastră la psihiatru!

Dar oricum, ca să nu rămâneți în pană de idei, atașez acestui e-mail lista cu ultimele filme și programe descărcate; după ce o veți vedea, nu mă îndoiesc de faptul că ideea cu fludul va fi copil mic față de metodele geniale pe care le veți născoci. Dar, ce mai, fiecare cu meseria și responsabilitățile lui. În cel mai fericit caz îmi veți propune un post de conducere în organizația dumeavoastră, ceea ce nu ar fi tocmai oportun având în vedere planurile mele de dezvoltare și îmbunătățire a rețelelor P2P. Așa că, ce vă rămâne de făcut? Huh, ce bine că nu trebuie să răspund la întrebarea asta!

Oricum realitatea este următoarea: în toți acești ani de când fur de la săraci și



dau la bogați am reușit să fac ceva economii pe care nu le-am folosit așa cum ați fi crezut dvs. (adică să-mi achiziționez o mașină de găurit...) ci, pe lângă alte lucruri de valoare, mi-am achiziționat și un tricou cu inscripția pe care puteți să o vedeți mai sus."

Cam atât de la acest utilizator revoltat. Însă, din păcate, la mai puțin de o săptămână după expedierea acestui e-mail, tânărul a fost arestat și pus la respect. Din fericire pentru el, din cauza faptului că ideea cu scaunul electric este în stadiul de proiect, acesta a fost nevoit doar să plătească daune în valoare de 550.000 de lei și, ce este mai interesant, să-și ceară scuze personal de la toți cei implicați în crearea materialelor descărcate ilegal. Problema a fost cu cei decedați sau care au suferit accidente grave; în cazul acestora tânărul a fost nevoit să-și ceară scuze de la rude, care însă erau plecate ... în vacanță.

Acest material este un pamflet. Evenimentele și ideile exprimate aici nu sunt reale, ci au doar caracter informativ. Cel care se simte ofensat sau atacat în urma acestui articol, să facă bine să nu-l citească!

Un OFInSat



Io îs adminu'.

Dacă vezi că râd, ar fi numa' bine să ai o copie de siguranță...



Pentru plăcile grafice de ultimă oră, generatorul auxiliar de curent este un accesoriu... obligatoriu! Oare când vor începe, dom'le, să-l includă în pachetul retail?!?? Eventual ca bonus, să fie subvenționați și calculatoriștii cu tichete de motorină (de ce numai agricultorii???)

Full Version
Project
Dogwaffle 1.2

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL

februarie 2005 nr. 36/V
PREȚ: 59.500 LEI

1 CD-ROM
Gratuit

60 DEMO TRIAL SHAREWARE

Tutorial

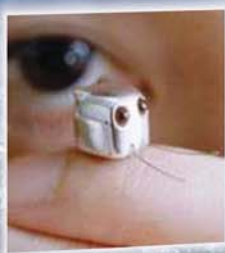


Cum să fac?
Cinema acasă

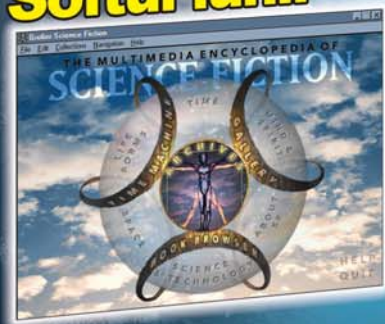
Pe CD:

11 programe full version!

Cel mai,
cea mai

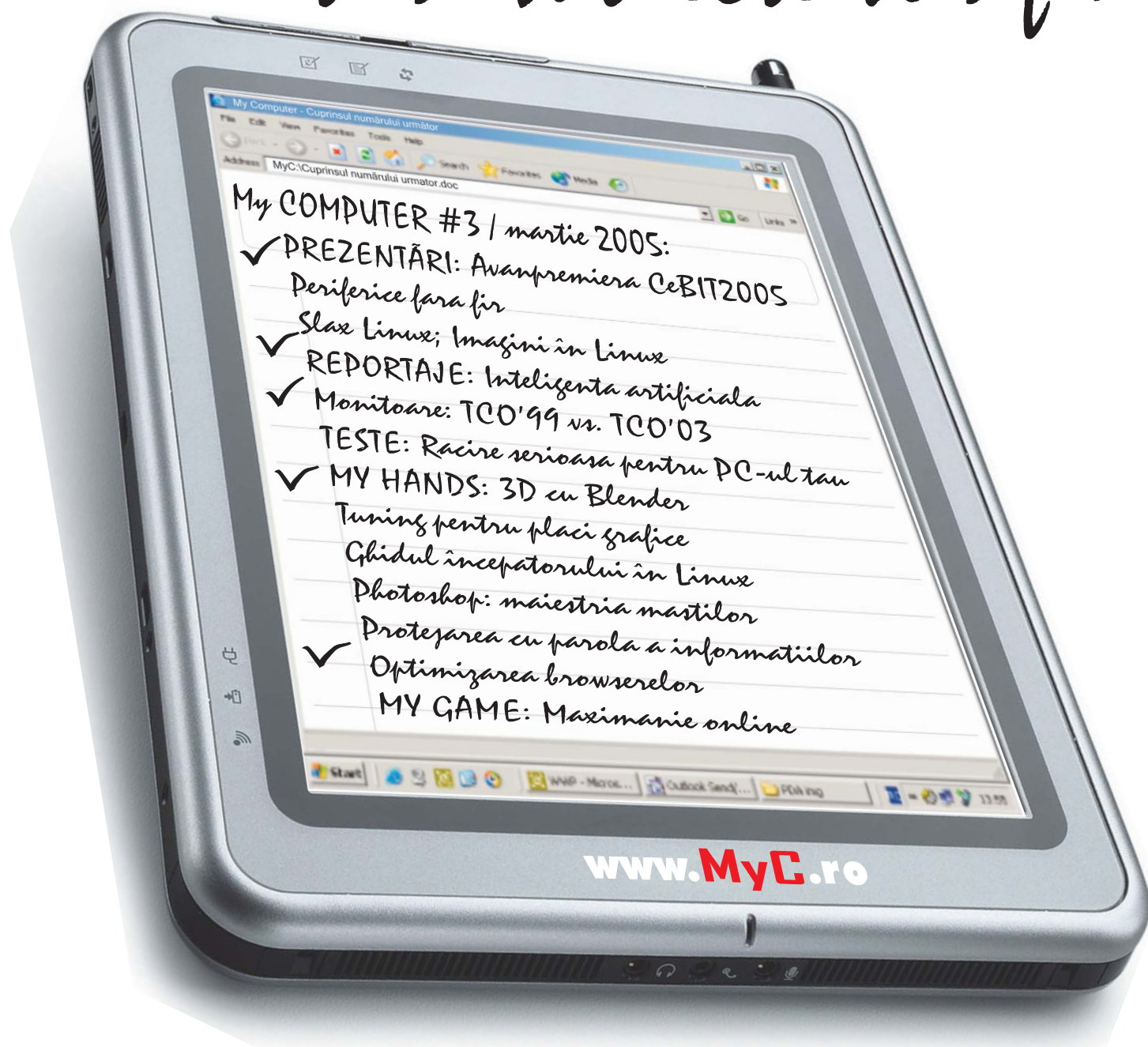


Softul lunii



CONCURSURI
PREMII

În martie 2005 cele mai
tari subiecte vor fi:



MyC COMPUTER

Notă: Cuprinsul numărului viitor are un caracter informativ.
Redacția își rezervă dreptul de a modifica acest conținut.

24 de ore pe zi, 7 zile pe săptămână

www.MyC.ro/Forum

Eshti
ash teptat
online!

