

MyC COMPUTER

ISSN: 1583-9133 / Preț 9,90 RON (99.000) / Știri zilnice pe www.MyC.ro

Pe CD-uri: peste 100 Freeware

Nr.11/2005/III

NOIEMBRIE

PREZENTARE: Aplicații PocketPC REPORTAJ: O scurtă istorie a telefoniei mobile



**ThinkFree
Office 3.0**
O nouă suită
Office



KMetaBar
Îmbunătățiri
în KDE



**Filtre în
Photoshop**
Învăț ce și
cum să faci



**Altec
Lansing
FX6021**
Sunet 2.1



**Fifa 06
NBA Live 06**
Jocuri
proaspete

Dreamweaver 8

Web design pentru avansați

Microsoft Max

Simplitate fără sens



Skype



**Termină cu spam-ul
altfel împușc câțelul!**



De la 0 la 768 kb într-o secundă.

Noul CableLink: abonamente de la 9 USD/lună,
Viteze de până la 768 kb/s

Noul CableLink îți aduce acum 3 abonamente mai ușor de plătit și de folosit. În plus, acum traficul este nelimitat, iar fiecare pachet are incluse multe minute gratuite de convorbiri în rețelele Romtelecom și RDS.Tel.

Mai multe detalii te așteaptă pe www.rdslink.ro.

Grăbește-te: în iulie și august instalarea e gratuită!



100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

• București 031.400.4600	• Oradea 0359.400.414
• Constanța 0341.400.414	• Arad 0357.400.414
• Sibiu 0369.400.414	• Craiova 0351.400.414
• Brașov 0368.400.414	• Timișoara 0356.400.414
• Rm. Vâlcea 0350.400.414	• Slatina 0349.400.414
• Tg. Jiu 0353.400.414	• Satu Mare 0361.400.414
• Iași 0332.400.414	• Lugoj 0356.400.414
• Tg. Mureș 0365.400.414	• Hunedoara 0354.400.414
• Baia Mare 0362.400.414	• Pitești 0348.400.414
• Vaslui 0335.400.414	• Alexandria 0347.400.414



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. 20

CUPRINS

INFO

11 Cele mai noi știri din IT&C

PREZENTARE

SOFTWARE

14 Aplicații PocketPC
24 ThinkFree Office 3.0
26 KMetaBar
27 Microsoft Max - Simplitate fără sens
28 Skype
31 Microsoft Expression

HARDWARE

16 Asus V6800V
18 Maus pentru Gameri
19 SMC-BT10 Adaptor Bluetooth pe USB
19 Switch-urile SMC GS5 și SMC GS8
20 Sistemul de sunet GT5051
22 Altec Lansing FX6021
23 Epson Livingstation LS57P2

INTERNET

34 Comunicare fără instalare

REPORTAJ

SOLUTII MOBILE

36 O scurtă istorie a telefoniei mobile

GRAFICĂ

40 Pixel și Vertex Shader

INTERNET

44 Web-ul invizibil

46 Termină cu spam-ul, altfel îpușc cățelul!

LINUX

48 De ce să migrăm pe Linux?

SERVICII

52 Distribuitori vs. producători

TEST

54 Asetek VapoChill Ultra Low Noise Cooler

56 Familia grafică ATI X1000 = replica familiei nVidia GeForce seria 7000?

PRACTIC

SOFTWARE

64 Macromedia Dreamweaver 8 - partea I

70 Aplicații gratuite pentru Internet

72 Filtre în Photoshop

78 Cutia de unelte - Imagine digitală

INTERNET

76 Găsește răspunsuri online - partea a-II - a

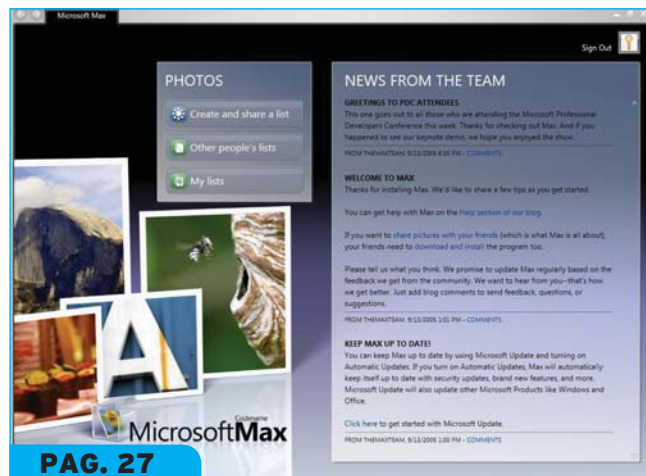
MyGAME

80 Fifa 06

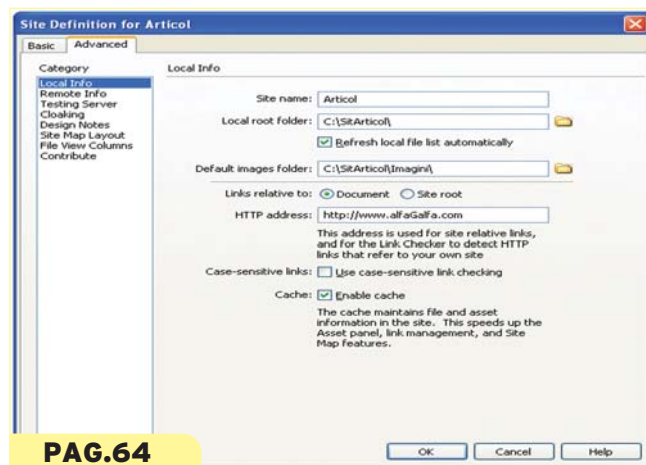
81 NBA Live 06

INBOX

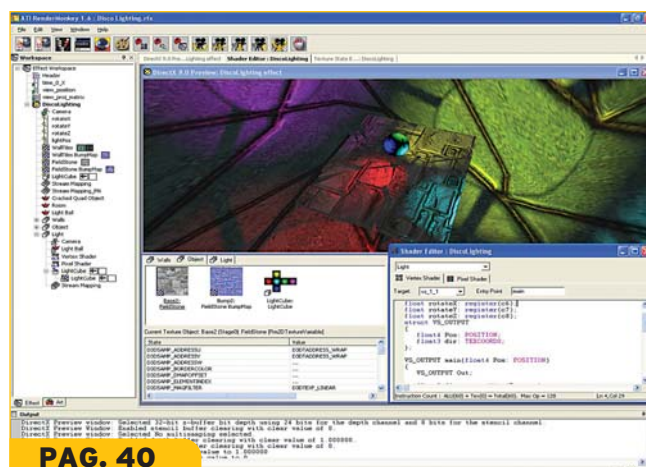
82 Ne-ați scris, vă răspundem



PAG. 27



PAG.64



PAG. 40

My COVER DISC

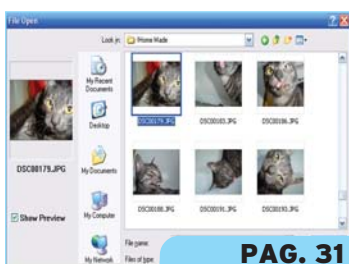
Conținutul acestui CD a fost scanat cu următorii
antiviruri: NOD 32, NAV 2004, BitDefender, F-prot,
Kaspersky, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003



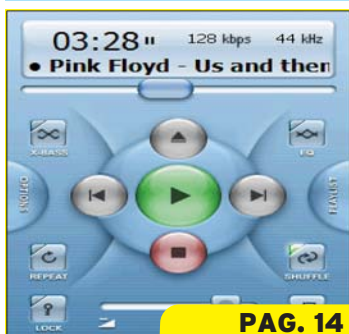
PAG. 72



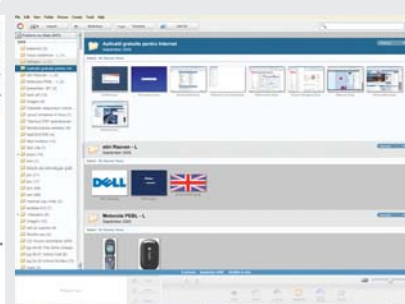
PAG. 24



PAG. 31



PAG. 14



INDEX EDITORIAL:
FIRME ȘI
ORGANIZAȚII

Amazon.com 11
AOL 13
ASUS 16, 17, 55, 83
ATI 16, 43, 56, 57, 58, 59,
61, 62, 63

Altec 20, 21, 22, 23
Asetek 54, 55
AMD 55, 60,
Best Distribution 80
Compaq 12,
Comcast 13
Corsair 60
Google 11, 13, 34, 44, 45
Gigabyte 60
Innovatek 13

Microsoft 12, 13, 24, 27,
31, 32, 33, 40, 48, 50, 51
Nvidia 13, 43, 56, 57, 60,
63
Nokia 38
Pixar 40
Razer 18
Sony 11
Symantec 12
SonyEricsson 13, 19

SMC 19
SPV 19
Toyota 13
Volterra 59
Xara 11
XGI 43
Yahoo 13, 34, 35, 44, 45,
47, 50, 70



Dar@rer

we care

www.darer.ro



Organizatia are implementat si mentine un sistem de management al calitatii in conformitate cu standardul :

SR EN ISO 9001:2001

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

La IT ai poftIT?

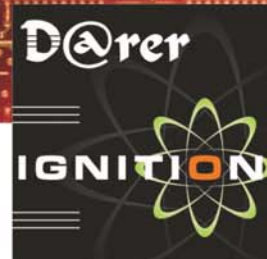
Distributor autorizat

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

Director General: GABRIELA PUCHIANU

Redactor-Şef: MIRCEA BUZLEA - mircea@myc.ro

Redactor-Şef Adjunct:

RĂZVAN T. COLOJA - razvan@myc.ro

Redactori Internet:

LAURENȚIU BANCU - laurentiu@myc.ro

BOGDAN BELE - bogdan@myc.ro

Redactori Grafică:

REMUS ZOICA - remus@myc.ro

EMANUEL GLIȚIA - emanuel@myc.ro

Redactori Hardware:

DOREL PUCHIANU jr. - dorel@myc.ro

GABRIEL GRECU - gabriel@myc.ro

CIPRIAN TRIPON - ciprian@myc.ro

Colaborator: DARIUS MARTIN

DTP & Grafică: CRISTIAN MADA

CD-ROM/Webmaster:

TAMAS KIRALY - webmaster@myc.ro

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

Producție: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.

Producție CD-ROM: S.C. INSERT MEDIA S.R.L. 0359-401.221

EDITOR: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.

ISSN: 1583-9133

Ediția s-a închis la data de 18.10.2005

Director Executiv: Alexandrina Peter (executiv@mediacontact.ro)

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.

DEPARTAMENT MARKETING - PUBLICITATE:

Director Marketing: Răzvan Beltechi, tel. 0720-400.311

(r.beltechi@mediacontact.ro)

Coordonator: Angela Puskas, tel. 0720-400.315

(angela.puskas@mediacontact.ro)

Evenimente/BTL: Sinziana Dem, tel. 0720-400.326

(s.dem@mediacontact.ro)

DEPARTAMENT ABONAMENTE: Ramona Ghirdan,

tel. 0259-441.523 (abonamente@mediacontact.ro)

Expediții: Paul Mork; DISTRIBUȚIE: S.C. MEDIA CONTACT

DISTRIBUȚIE S.R.L. - tel. 0359-401.086

Director Distrib. convențională: Dorin Onica, tel. 0720-440.003

Aurica Andreiu, Raimond Vladu, Nicolae Pop

Director Distribuție neconvențională:

Horia Noje - vanzari@mediacontact.ro

Director Distrib. în rețeaua școlară:

Cristian Reștea - distributie@mediacontact.ro

CONTABILITATE: Director economic: Oana Noje

(financiar@mediacontact.ro); Contabil-șef: Adina Borz

JURIDIC: Ioana Cioară (juridic@mediacontact.ro)

RECLAMAȚII: reclamatii@mediacontact.ro

GRUPUL EDITORIAL MEDIA CONTACT are sediul în Oradea și

editează următoarele publicații: MyCOMPUTER, MyLINUX,

MyHARDWARE, CD FORUM, PC GAMES 4 FUN, AUTO CONTACT,

ANDREI, STAR KIDS, NOROCII, BLANCA, CD VIDEO, MYSHOP,

ALPHA, COMPUTER TO PRINT, MATADOR, SECURITY MAGAZIN.

PREȘEDINTE: Dorel Puchianu

S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Materialul editorial din aceasta revistă de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe situl web al revistei, aparține S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil

oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în

format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei. Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu

revista, vă rugăm să verificați cu atenție dacă acestea nu prezintă defecțiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgărieturi deformări ale suprafeței etc.). Asemenea defecțiuni pot provoca defectarea unității optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la

răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacției, cu condiția ca defecțiunile constatate să nu fie cauzate de către

utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.

Revista MyCOMPUTER este disponibilă pentru distribuție și în rețeaua școlară, la prețul de 7,9 RON (79.000 lei),

fără titlu de obligativitate.



Mircea Buzlea

@naliza sITuației

Ghinionul garanției

...extras dintr-un jurnal de bo(a)rd...

Începe sezonul cumpărăturilor "în forță", iar în clientul tău de mail sunt sigur că ai salvat deja în "Draft" e-mailul către Moș Crăciun. Asta, în cazul în care "jumătatea" ta mai aruncă câte un ochi prin calculator, poate vede "din greșeală" și ce trebuie :-)

Deși am început atât de optimist acest editorial, situația se va schimba în rândurile următoare. Mulți cunoscuți îmi spun "păi sigur, tu nu ai probleme în magazinele de calculatoare", "tu îi cunoști, ție nu-ți fac probleme"... Iată că m-am hotărât să-mi fac și eu spovedania în ce privește interacțiunea cu distribuitorii români de calculatoare. Ca să nu mă "las" mai prejos decât ceilalți care (mi) se plâng, dar și în speranța că, pe această cale, mai mulți vânzători de calculatoare, mici și mari, vor lua aminte, m-am decis să scriu despre cea mai recentă aventură personală. Poate unii se vor recunoaște în situația prezentată, iar ceilalți vor învăța (sper!) din greșelile colegilor de breaslă.

La începutul acestui an am cumpărat un accesoriu pentru laptop (o placă PCMCIA), foarte încântat că am găsit pe stocul unui distribuitor un asemenea "accesoriu exotic". După vreo jumătate de an, dispozitivul s-a defectat și - chiar dacă e o întâmplare neplăcută - m-am bucurat că respectivul produs se afla încă în termenul de garanție (m-am bucurat pentru că inițial eram tentat să cumpăr la mâna a doua, caz în care nu mi-ar mai fi rămas decât să... regret). După câteva zile, m-am prezentat la serviciul de garanții al distribuitorului, unde mi s-a comunicat că voi fi anunțat în "circa o săptămână - maxim două" despre soluționarea garanției. Asta este, mi-am spus, mai avem de așteptat (cuminți?) până la integrarea serviciilor în standard-

ele europene. Însă după cele două săptămâni, a mai trecut una. Întrucât nici vorbă să primesc vreun telefon de la service, m-am decis să iau taurul de coarne și distribuitorul la-ntrebări. "Încă nu avem răspunsul de la furnizor" - mi s-a răspuns, sugerându-mi-se să mai încerc peste câteva zile. A urmat perioada concediilor (de vară), au mai trecut vreo două săptămâni... tot nimic! Am sunat din nou, cu un ton ceva mai "șifonat" și mi s-a promis un răspuns "în câteva minute". Într-adevăr, de această dată, au trecut doar câteva minute până când asistentul de vânzări m-a sunat să-mi spună că, din păcate, produsul nu poate fi înlocuit de către furnizor deoarece stocul a fost epuizat. "Nici peste câteva săptămâni? O lună-două?...". "Nu vă putem promite, în schimb putem să vă oferim un alt produs" - și am acceptat, doar e nevoie întotdeauna de ceva pe la casa calculatoristului... Am stabilit cu vânzătorul că voi cumpăra un card de memorie pentru camera digitală.

Crezi că aventura s-a terminat aici? Nuuuu... Episodul următor a durat încă vreo două luni (!), astfel încât abia pe la începutul lunii octombrie mi-am înfipt, triumfător, noul card în cameră. Ce zici, oare numai nouă - celor care scriem revistele de IT - ni se întâmplă așa ceva?

Eu m-am hotărât: o să-l rog pe Moș Crăciun să ne aducă servicii mai bune. Că doar banii sunt la fel de buni și în țară ca și "afară", însă nici despre calitatea serviciilor și (culmea!!!) nici despre prețurile produselor, nu prea mai pot spune același lucru...

Mircea@myc.ro

Comentează pe Forum: www.myc.ro/forum

Cartea lunii de la Editura NICULESCU

Transact SQL - Ștefan Ardelean

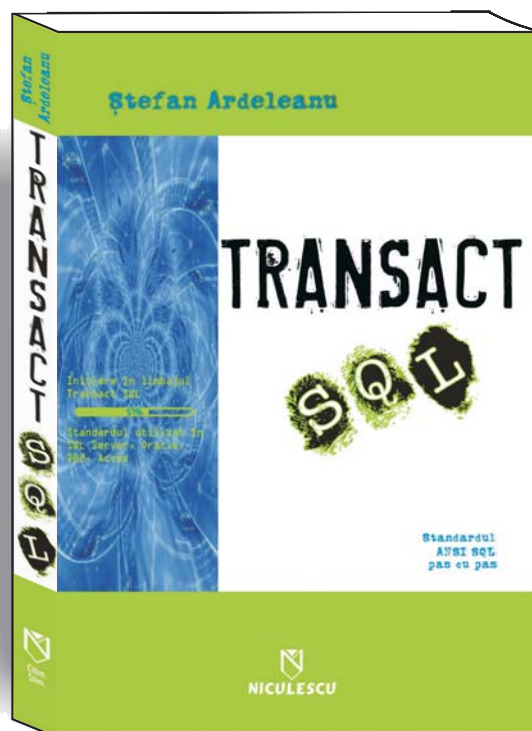
Astăzi, SQL reprezintă o poartă. Este poarta către toate marile sisteme de gestiune a bazelor de date (SGBD): SQL Server, Oracle, DB2, Access. Aproape fiecare dintre acestea și-a dezvoltat propriul limbaj, mai mult sau mai puțin evoluat. Aceste limbaje specifice respectă însă în proporție foarte mare standardul ANSI SQL.

În ultimii ani, SQL Server se impune tot mai mult pe piața

software a bazelor de date.

Transact SQL este limbajul specific sistemului SQL Server, respectând îndeaproape standardul ANSI SQL.

Contact:
www.niculescu.ro



ÎNTREBARE: Care este semnificația acronimului (în limba engleză) SQL?

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 cu chestionarul MyC din partea de sus de pe pagina alăturată, apoi să decupezi talonul 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 publicația aleasă de tine, dintre revistele editate de grupul MediaContact*.

Mulțumim pentru participare și pentru timpul acordat!



Cea mai mare bază de date cu informații și imagini din domeniul IT&C !

**DE ACUM EȘI
INFORMAT!**

www.IT-C.RO

RĂSPUNS (MyC11/2005): Acronimul SQL (în limba engleză) înseamnă:

MyCâștigă : 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.11 / 2005

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

F. bun ☐ Bun ☐ Mulțumitor ☐ Slab ☐

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

Interfața ☐ Diversitatea ☐

Cantitatea ☐ Calitatea ☐

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

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

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

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

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

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

Da, întotdeauna ☐ Nu ☐

Da, dar sunt puține exemplare ☐

*

MyCOMPUTER **MyLINUX** **MyHARDWARE** **PC Games** **CD**

8. Softul tău preferat

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

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

2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐

5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

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

Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐

Chioșcuri de presă ☐ Prieteni, cunoștințe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configurație:

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

Da ☐ Nu ☐

14. Ești conectat la Internet prin:

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

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

utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐

Alte observații despre situl **www.myc.ro**:

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:

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

Nume/Prenumele: _____

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

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

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

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

MyCOMPUTER

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



Aplicați
aici
timbrul
poștal

DESTINATAR:

MEDIA CONTACT SRL
Revista MyCOMPUTER

Str.Colonel I.Buzoianu, nr.34
etajul 1, cod poștal: 410094
Oradea, județul Bihor

Stiri zilnice pe
www.MyC.ro



Aplicați
aici
timbrul
poștal

DESTINATAR:

MEDIA CONTACT SRL
Revista MyCOMPUTER

Str.Colonel I.Buzoianu, nr.34
etajul 1, cod poștal: 410094
Oradea, județul Bihor

Stiri zilnice pe
www.MyC.ro

Ubuntu Linux 5.10 Breezy Badger

A fost lansată versiunea 5.10 a distribuției Ubuntu Linux. Noutățile includ Gnome 2.12, OpenOffice.org 2.0 Beta 2, X.org 6.8.2, meniuri Gnome editabile, o nouă aplicație de inscripționare a CD-urilor audio (Serpentine), un nou bootscreen grafic,

documentație îmbunătățită, GCC 4.0.1 și Python 2.4.2. Odată cu Ubuntu au fost lansate și celelalte două versiuni ale distribuției: Kubuntu și Edubuntu. Un review Kubuntu 5.10 veți putea citi în numărul pe decembrie al revistei MyLINUX.



Google l-a angajat pe dezvoltatorul Gaim

Conform sitului BetaNews.com, Google l-a angajat pe principalul dezvoltator al aplicației Gaim, Sean Egan. Acesta este doar unul dintre mulți dezvoltatori open-source care au fost angajați de Google în ultimul timp. Egan va ajuta la dezvoltarea aplicației Google Talk, în special la partea de interoperabilitate cu alte aplicații



IM. După ce se anunță, se pare că scopul Google talk este să devină compatibil cu facilitățile de voice calling a altor aplicații. Egan va continua lucrul la Gaim, care se apropie de versiunea 2.0, și se va asigura că acest program va fi compatibil din toate punctele de vedere cu Google Talk.

Xara X va fi open-source

Xara Xtreme, un program comercial de grafică vectorială, va fi făcut open-source zilele acestea. Programul avea și o versiune closed-source pentru Linux, dar acum va fi făcut open-source. Având în vedere că avem acum doar

Inkscape și derivatele acestuia, Xara Xtreme va putea duce Linux într-un domeniu în care acesta nu excelează încă: grafica vectorială. O versiune demo pentru Linux poate fi copiată de la adresa <http://www.xara.com/products/xtreme>



Cedega 4.4.3

Transgaming.org a lansat la interval de o zi două versiuni ale aplicației de emulare Cedega. Versiunea 4.4.2 a fost urmată în 24 de ore de 4.4.3 și aduce anumite bugfix-uri. Cedega este un program

comercial bazat pe Wine care permite rularea jocurilor Windows pe platforme Linux. Despre cum poți juca Warcraft III, World of Warcraft sau alte jocuri faimoase în Linux poți citi în numărul 6 al revistei MyLINUX.



Tot mai mulți viruși infectează rețelele prin IM

Mesageria instantanee este tot mai des folosită pentru transmiterea noilor viruși. Alături de programele pentru partajarea datelor prin peer-to-peer, programele de mesagerie

instantanee sunt instalate pe o mare parte din calculatoarele conectate la Internet. Experții în securitate și administratorii de rețele alocă tot mai mult din timpul lor pentru combaterea problemelor răspândite prin aceste

programe. Datorită lipsei posibilității de filtrare a traficului, virușii se răspândesc foarte ușor, fiind necesară doar acordarea unui nume de interes fișierului infectat.

Sony Walkman Bean - player mp3

Walkman-urile Sony NW-E305 (512MB) și NW-E307 (1GB) sunt disponibile pentru precomandă pe situl Amazon.com și vor fi distribuite în curând în magazinele de specialitate. Pe lângă aspectul organic, bateria acestui mp3 player îi

conferă o autonomie de 50 de ore. Alte caracteristici: display cu OLED, viteză mare de încărcare și tuner FM. Walkman-ul Bean poate rula fișiere mp3 și ATRAC3/3plus. Pe situl Amazon.com modelul NW-E305 costă 119,99 USD, iar NW-E307 costă 149,99 USD.



Traficul prin rețelele p2p s-a dublat în ultimii doi ani

In ciuda eforturilor constante făcute de industria muzicii pentru a bloca folosirea rețelelor p2p, traficul înregistrat prin această metodă de transmitere a datelor s-a dublat în ultimii doi ani. Compania Big Champagne (www.bigchampagne.com), care se ocupă de realizarea statisticilor, a mai precizat că numărul mediu de persoane

logate într-o astfel de rețea este de 9,3 milioane. În septembrie 2003 el atingea 4,3 milioane, iar în 2004 atingea 6,7 milioane. Traficul este format într-un procent de 70% din muzică, iar filmele ating un procentaj mai mic. Se presupune că traficul de filme este mai ridicat prin rețelele bittorrent, însă acestea nu pot fi monitorizate.



Victorie în potrivea piraiților software

Companiile Microsoft și Symantec au câștigat o sumă de aproximativ 1,1 milioane de USD de pe urma unui proces împotriva unui pirat software. Persoana cu numele Li Chen avea stocate la domiciliu aproximativ 5100 de copii ale produselor Symantec. Software-ul piratat era produs și distribuit în China. Se presupune că

inculpatul a câștigat aproximativ 9,9 milioane USD de pe urma vânzărilor. Compania Microsoft a lucrat împreună cu Symantec și FBI pentru localizarea și capturarea inculpatului. În proces el și-a recunoscut vinovăția și are de plătit 1,1 milioane de dolari celor două companii.



Trei persoane arestate sub acuzația de piraterie "masivă"

Trei californieni au fost arestați pentru presupusa lor participare într-o rețea de copiere "masivă" de CD-uri cu muzică și software, conform biroului procurorului districtului Californiei de Nord. Arestații făceau parte din cea mai mare rețea de copiere de CD-uri descoperită până acum

în SUA, având "la activ" 325,000 de CD-uri copiate ilegal. Arestările au fost făcute la puțin timp după o acțiune în care au fost percheziționate 13 locații și arestate alte 5 persoane, pe data de 6 octombrie.

Doi dintre cei trei suspecti erau implicați în multiplicarea la scară largă de software

antivirus al Symantec, toți trei ocupându-se și cu copierea de muzică. Cei trei, Ye Teng Wen, Hao He și Yaobin Zhai vor apărea pentru prima oară în fața judecătorilor în 27 octombrie, fiind în acest moment eliberați pe cautiune.

Danezii merg la război cu perne MP3

Se pare că armata daneză, cunoscută cândva pentru violența sa în întreaga Europă, este "calmată" mai nou cu perne muzicale, care ajută soldații să se relaxeze. Pernelle au fost inițial realizate pentru trupele detașate în Irak și Kosovo, pentru ca soldații să treacă mai ușor peste tensiunea și stresul zonei de conflict. Perna dispune de difuzoare încorporate, legate la

un player MP3, care îi transmite piese instrumentale relaxante și sunete ale naturii, cum ar susurul unui curs de apă și cântecul păsărilor. Muzica pentru acest program, denumit "MusiCure", a fost creată special de către compozitorul și oboistul Niels Eje. Se speră că perna îi va liniști pe soldații care au ajuns la capătul răbdării din cauza mediului stresant în care activează.



HP retrage acumulatori de pe piață

Hewlett-Packard a retras de pe piață 135,000 de acumulatori ai laptopurilor sale, dând ca și cauză pericolul de incendiu. HP a spus că un scurtcircuit intern în acumulatorii Litiu-Ion ai notebookurilor HP și Compaq pot face celulele acumulatorilor să se supraîncălzească și să topească sau să deformeze carcasa de plastic. Astfel apare pericolul unor arsuri sau incendii. HP a primit până în acest moment

16 reclamații legate de acumulatori supraîncălziți, patru având loc în SUA. Au existat patru cazuri de pagube materiale, dar



nimeni nu a fost rănit. Acumulatorii retrași au, conform companiei, coduri de bare care încep cu GC, IA, L0 sau L1 și au fost vânduți între martie 2004 și mai 2005, unii separat. Acumulatorii au fost folosiți în notebook-uri Pavilion, HP Compaq, Presario și Evo, fiind produși în China și Taiwan și vor fi înlocuiți gratuit. Pentru mai multe detalii, vizitați www.hp.com/support/BatteryReplacement.

SonyEricsson va lansa un telefon mobil video, ca răspuns la iPod video

SonyEricsson va lansa un contraatac la iPod-ul video recent apărut, conform unei surse anonime din interiorul laboratoarelor de cercetare și

dezvoltare din Marea Britanie ale companiei. Telefonul va fi unul capabil să înregistreze și să deschidă fișiere video, dar va arăta ca un player video cu un ecran mare. O tastatură va

ieși de sub ecran atunci când utilizatorul va dori să inițieze un apel. Se zvonește că în curând va fi făcut și un anunț oficial legat de acest proiect.

Microsoft și Yahoo aproape de un pact!

Companiile Microsoft și Yahoo sunt foarte aproape de a încheia un pact care le va permite utilizatorilor serviciilor de mesagerie instantanee a celor două companii să schimbe mesaje între ei.

Chiar dacă nu au fost finalizate detaliile, se

pare că se vor putea schimba atât mesaje text, cât și mesaje vocale.

Totuși reprezentanții Microsoft și Yahoo nu au comentat momentan această știre, tot ceea ce ne rămâne de făcut este să așteptăm și să sperăm că nu este doar un zvon.



Serialul "Giganții": bătălia continuă

Se pare că Yahoo a părăsit pozițiile defensive și a intrat în bătălie cu rivalii Google și Microsoft, totuși încercând să acapareze o bucătică din AOL. Prețul: milioanele de căutări efectuate de utilizatorii portalului și cei peste 380 de milioane de dolari venituri din reclame care se îndreaptă către Google.

Reprezentanții ai companiilor Yahoo și AOL (deținută de Time Warner), au refuzat să comenteze acest raport. Aceste știri nu fac

decât să întărească zvonurile conform cărora Microsoft, și apoi Google-Comcast ar fi fost în discuții cu AOL.

Dacă zvonurile se confirmă, atunci prețul ar putea să crească.

Rob Enderle, analist principal al grupului Enderle a precizat: "Când există mai mulți candidați pentru achiziționarea unei proprietăți, concurența se întetește și prețurile tind să crească."

AOL a efectuat o manevră reușită în

momentul în care a lansat noul portal AOL.com, încercând astfel să mai "intercepteze" din dolarii care se îndreaptă către celelalte portaluri.

Oricum, dintre cei trei competitori, Microsoft pare să aibă cea mai strânsă legătură cu AOL, deoarece MSN a fost conceput pe modelul AOL. Cea mai defavorizată, în cazul unei tranzacții, pare să fie Yahoo.

Toyota și bugurile de software

Peste 75 de mii de posesori ai modelului hibrid Toyota Prius au fost chemați la revizie pentru a se verifica stabilitatea software-ului integrat.

Conform spuselor purtătorului de cuvânt al Toyota, un bug de software prezent în modele Prius 2004 și 2005, poate să pornească automat avariile sau să oprească motorul pe benzină fără nici o avertizare. Deoarece Prius are de asemenea un motor electric, șoferii pot parca în siguranță pe marginea drumului,



unde pot să repornească automobilul.

La NHTSA (National Highway Traffic Safety Administration) au fost raportate 68 de incidente în care au fost implicate automobilele Prius.

În ciuda acestor probleme "minore" care se vor rezolva cu siguranță, Prius a devenit o afacere profitabilă pentru Toyota. Compania a livrat 125742 de modele hibrid în toată lumea (2004), dintre care 53991 doar în SUA. Până acum, în 2005 în SUA au fost vândute 81042 de modele Prius.

EVGA debutează cu linia "Black Pearl"

Binecunoscutul producător de plăci grafice din SUA, a lansat o nouă placă grafică NVIDIA GeForce 7800 GTX cu răcire cu apă, numită Black Pearl. Directorul administrativ pe Europa al EVGA, Hans-Wolfram Tismer a spus: "soluția de răcire EVGA BlackPearl este de 20 ori mai eficientă și aproape la fel de silențioasă. Avantajele plăcii cu soluția de răcire EVGA

BlackPearl sunt: îmbunătățirea performanței prin supratactarea nucleului grafic și operarea silențioasă în comparație cu sistemele de răcire clasice". Sistemul de răcire Black Pearl, are o medie de viață de 10 ani și este produs de Innovatek. EVGA e-GeForce 7800 GTX KO "Black Pearl" este echipată cu 256MB GDDR3, iar prețul de vânzare recomandat este de 899 Euro.





După ce în numărul trecut al revistei v-am prezentat o serie de jocuri pentru PocketPC, în acest număr m-am decis să încep o serie care să vă prezinte cele mai importante aplicații pentru platforma Windows Mobile. PDA-urile și Smartphone-urile se răspândesc cu repeziune, iar noi trebuie să fim pregătiți. De exemplu, recent, codul-sursă Quake III a fost făcut public de către ID Software. După nici o lună, un grup de persoane au portat acest cod sursă pe Windows Mobile, iar în curând ne vom putea bucura de acest joc și pe dispozitive de mărimea unei palme. Spun "în curând" deoarece Quake III Arena mai trebuie optimizat fiindcă în faza în care

se află acum poate rula la doar 5 cadre pe secundă, chiar și pe dispozitive cu accelerare hardware (cum ar fi x50v). De la adresa www.noctemware.com/q3ce.html puteți copia binarele jocului, la care să adăugați fișierele proprietare Quake III Arena. Fiind destul de mare, jocul va putea fi rulat doar de pe un SD card de minim 256MB.

TCPMP

Am căutat multă vreme un player video pentru PocketPC care să fie capabil să ruleze formate DivX și XviD. Am o mulțime de filme în format 320x240 îngâmădite pe

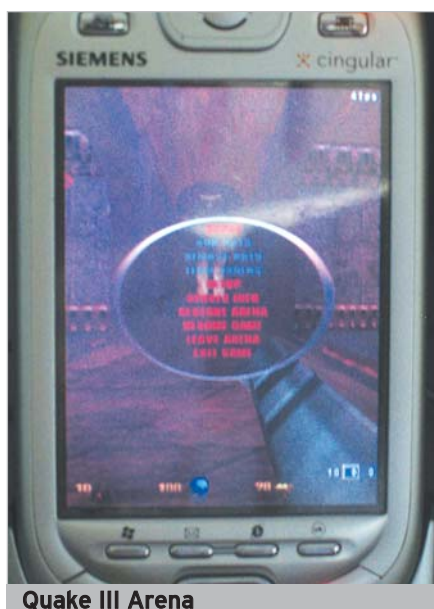
un card SD de 512 și nu le pot rula cu Media Player-ul inclus în Windows Mobile 2003. Am încercat cu mai multe programe, iar de curând am dat peste "The Core Pocket Media Player". Acesta suportă fișiere .avi (DivX și XviD), .mkv și .mka (Matroska), .mp4, .ogg și .asf. Redarea este impecabilă, fără scăpări de frame-uri, chiar și în cazul fișierelor mai mari. Pe lângă fișierele de mai sus, TCPMP mai suportă fișiere WMP10, Musepack, MPEG, MP3, iar opțiunile incluse în program sunt de invidiat. Putem face zoom în fișier, putem seta aspectul filmului (4:3 sau 16:9, NTSC, PAL sau Screen), poziția acestuia sau calitatea sunetului. Avem chiar și un egalizator, sau opțiunea de a seta intensitatea culorilor.

Interfața TCPMP este simplă, fără skin-uri, dar în spatele unui program aparent simplist se ascunde o putere pe care doar MPlayer o mai are în Linux sau alte sisteme de operare. Fără doar și poate, dacă vreți să rulați majoritatea tipurilor de fișiere multimedia pe Windows Mobile, TCPMP este ceea ce căutați.

<http://tcpmp.corecodec.org/>

Pocket Music

Dacă am vorbit de redarea fișierelor video, să vedem cu ce putem asculta muzică. La fel ca și în cazul TCPMP, am căutat aproape o zi după un program care să redea muzică în felul în care doream eu. Dacă te-ai obișnuit cu Winamp în Windows



<http://www.antmobile.com/>

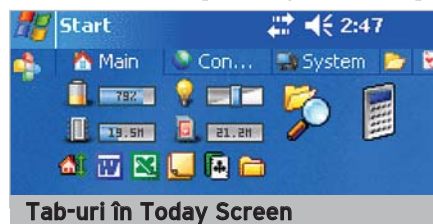
Spb Imageer

Fără îndoială cea mai bună aplicație de redare a imaginilor pe dispozitive Pocket PC. Programul este asemănător cu ACDSee de pe PC-urile cu Windows: poți afișa imaginile ca listă, thumbnail-uri sau thumbnail-uri cu descrieri. Thumbnail-urile pot fi setate pe 2, 3 sau 4 coloane și pot fi grupate în cataloage arhivate. Spb imageer poate chiar optimiza pozele pentru display-ul PocketPC-ului, setând pozele după dimensiunile ecranului. Tot din aplicație putem seta ca poza curentă să fie afișată ca wallpaper al ecranului Today, să fie încărcată pe web, trimisă prin IrDA sau editată. Aplicația permite de asemenea și editarea pozelor: luminozitatea, culoarea, contrastul, înlăturarea efectului de "ochi roșii", blur, saturație, redimensionare și multe altele. Putem chiar și tăia poza în câte segmente dorim sau să scriem notițe pe aceasta cu creionul virtual. Dacă notițele scrise vi se par demodate, puteți atașa imaginii o notă audio care va fi redată ori de câte ori va fi afișată poza respectivă. Spb Imageer dispune și de o funcție care este apelată la inserarea unui card de memorie, permițându-ți să alegi o acțiune: deschiderea, vizualizarea, optimizarea sau includerea în album a pozelor.

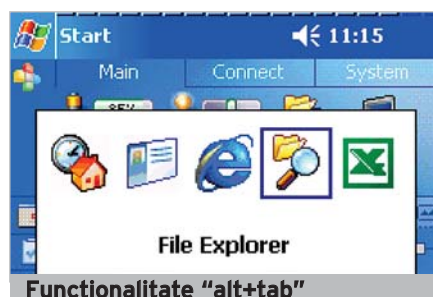
www.spbsoftwarehouse.com

Spb Pocket Plus

Un alt program creat tot de firma care comercializează Spb imageer este Spb



Tab-uri în Today Screen



Funcționalitate "alt+tab"



și XMMS în Linux, îți va place și Pocket Music. Interfața este identică cu cea din Winamp, ba mai mult, programul folosește skinuri Winamp/XMMS în modul WinAmp. Interfața poate fi schimbată ca să afișeze modul tipic al programului - butoane mari care pot fi accesate și cu degetul. Pocket Music poate reda formate MP3 de orice rată de biți (chiar și VBR), VMA, OGG, MP1, MP2, dispune de o mulțime de preset-uri, include un editor ID3 și un puternic mod playlist. Mai mult, Pocket Music îți poate transforma PDA-ul într-un ceas deșteptător. Poți seta ca o anumită melodie să fie redată la o anumită oră. Puteți face chiar și streaming prin HTTP.

O altă parte bună a programului este faptul că include un plugin pentru Today Screen care va fi prezent pe "desktop" ori de câte ori ai avea nevoie de el.

www.pocketmind.com/pocketmusic.htm

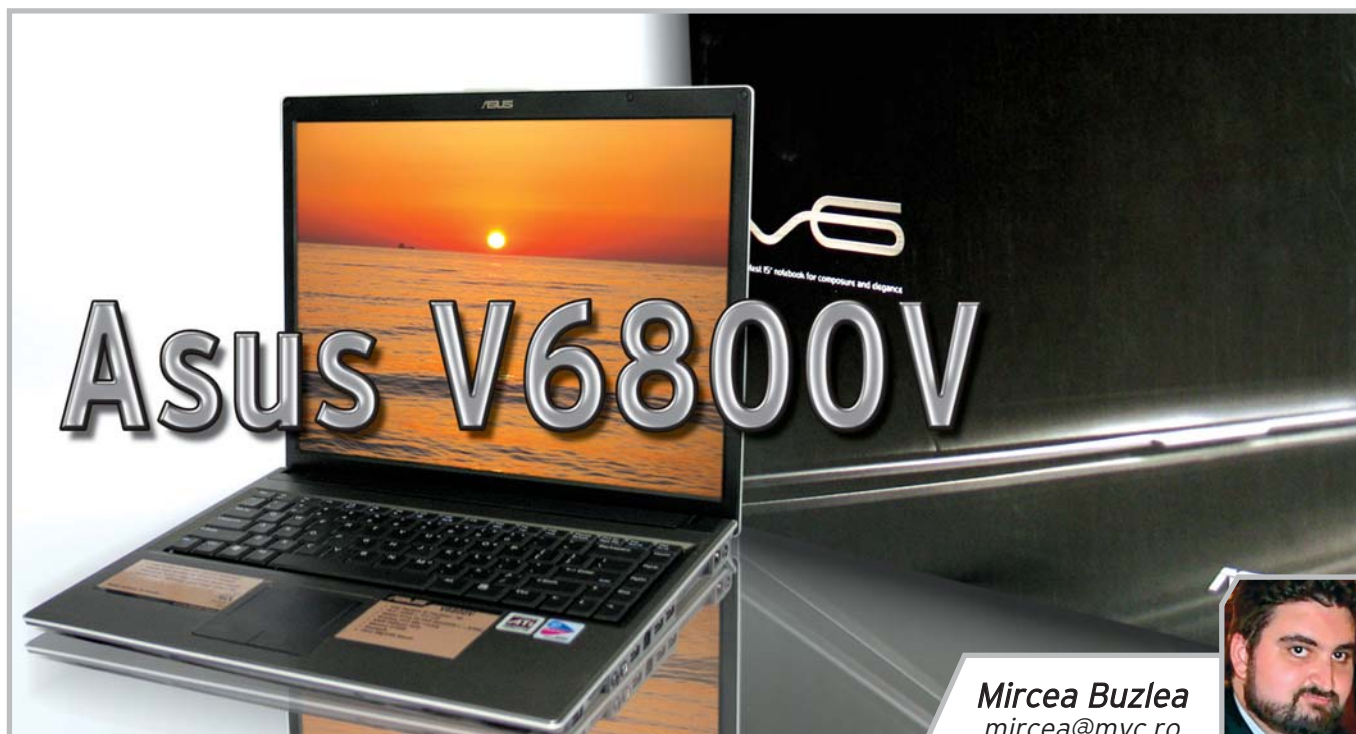
Flash Assist

Un mic utilitar care permite încărcarea fișierelor SWF printr-un singur clic. Dacă instalezi doar Macromedia Flash Player, ca să încarci un fișier Flash va trebui să navighezi la File > Open ca să îl poți accesa. Cu Flash Assist însă poți porni jocurile Flash sau animațiile cu un singur tap pe ecran. Din păcate, începând cu 3 octombrie 2005, Macromedia nu a mai făcut disponibil Flash Player 6 pentru PocketPC în versiunea pentru descărcare. Acesta va fi încorporat însă în unele dispozitive alături de Windows Mobile.



Pocket Plus. În primul și în primul rând, programul oferă un plugin pentru Today screen care îți oferă posibilitatea de a cataloga aplicațiile instalate. Acestea pot fi împărțite pe categorii (tab-uri) și lansate direct din interfață. Un fel de iconuri pe un desktop de PDA. Nu mai trebuie să navigăm până în meniul care conține scurtătura aplicației sau să lansăm un File Explorer ca să căutam un document. Cu Spb Pocket Plus putem lansa orice program sau fișier dintr-un loc ales de noi, ușor accesibil. Dar calitățile programului nu se limitează aici. În Windows Mobile 2004, Spb pocket Plus face ca butonul Close să închidă aplicațiile, nu doar să le minimizeze (cum este implicit). Aduce suport Zip în File Explorer, posibilitatea de a deschide pagini Web în background, de a afișa indicatoare ale memoriei sau bateriei, precum și alte îmbunătățiri care lipsesc din Windows Mobile 2003. Programul oferă și un mod de inițializare a PDA-ului în "Safe Mode". Dacă vei avea probleme vreodată cu încărcarea sistemului de operare din cauza vreunui plugin sau aplicații rebele, apăsând o tastă sau o combinație de butoane, PocketPC-ul tău va boota în Safe Mode dezactivând toate celelalte programe. Ni se oferă chiar și opțiunea de a face "Alt-Tab" printre aplicațiile deschise. Pe scurt, Spb pocket Plus nu ar trebui să lipsească din nici un PocketPC.

www.spbsoftwarehouse.com



Cu puțină vreme în urmă, îi spuneam unui prieten că prefer un laptop cu ecran mic, dar care să nu fie prea greu, față de un mastodont care să... întindă curea genții.

Ei bine, din acest punct de vedere, mi-a fost dat să văd, mai devreme decât mă așteptam și chiar pe biroul meu, adevărata întruchipare a soluției de mijloc: V6800V de la ASUS este un laptop cu ecran de 15 țoli (și să nu uităm că asta înseamnă "cât un CRT de 17 țoli"!!!) și cu toate acestea nu cântărește decât 1,9kg. Mai mult decât atât, reprezentanții ASUS susțin că este cel mai subțire laptop cu ecran de 15 țoli, întrucât - în partea din față - are o grosime de numai 2,3 cm (adică mai puțin de un țol), iar în partea din spate, grosimea carcasei măsoară mai puțin de 3 cm. O notă aparte este oferită și de conturarea muchiilor carcasei cu o linie subțire de culoare argintie, care denotă precizia finisajului și atenția pentru detali-

ile designului.

Pentru a oferi rezistența absolut vitală pentru un dispozitiv atât de subțire (la propriu, dar și la... figurat), carcasa este realizată din aliaj de magneziu, facilitând astfel și transferul termic. În plus, liniile simple ale designului conferă, pe lângă eleganță, o vizibilă senzație de robustețe, ceea ce inspiră utilizatorului încredere în partenerul său digital. De altfel, cei de la ASUS privesc foarte serios rezistența la cele mai neașteptate solicitări mecanice, această caracteristică fiind deja un deziderat foarte important pentru orice utilizator mobil. Cu alte cuvinte, la câte probleme importante ai "pe cap", măcar de grija laptopului să scapi (preferabil doar la figurat, de această dată...). Dar și dacă scapi laptopul din mână, producătorii s-au gândit la o asemenea situație; iar pentru că sunt sigur că ți-ar place să te convingi de acest lucru, poți găsi pe CD-urile din acest număr, la secțiunea "MyPrezentăm", câteva materiale video referitoare la testarea laptopurilor în laboratoarele ASUS. Eu am preferat să-i testez alte aptitudini decât rezistența la solicitări dure... vorba înțeleptului: dacă vrei să bați cuie, folosește un ciocan ;-)

Revenind la modelul V6800V, te invit să pătrundem puțin în "sufletul" lui, adică să discutăm puțin despre ce se ascunde sub carcasă. Ca orice laptop de ultimă generație animat de un procesor Intel, V6800V se

bazează pe arhitectura Sonoma, beneficiind de un procesor Pentium M 750 la 1,86 GHz. Platforma 915 GM a permis echiparea acestui model cu memorie internă (RAM) de 512 MB DDR2, la frecvența de 533MHz.

Placa grafică este ATI Mobility Radeon X600, astfel încât ecranul de 15 țoli nu stă câtuși de puțin degeaba, ci oferă o rezoluție impresionantă de 1400 x 1050 pixeli.

Am fost plăcut impresionat și de posibilitățile de stocare. Hard discul de 60 de GB este secundat, în mod inspirat - aș putea spune - de un inscripitor DVD-DL 2x, precum și de un cititor multiplu pentru carduri SD, Memory Stick și xD.

Abundența porturilor de intrare-ieșire dovedesc faptul că inginerii de la ASUS au bifat cu grijă întregul inventar standard pentru un PC de nouă generație: RJ45 (port de rețea Gigabit Ethernet), RJ11 (modem), patru porturi USB 2.0, FireWire, PCMCIA, ieșire video D-Sum și porturi de sunet.





Conectivitatea fără fir include WiFi triband (802.11 a/b/g) - integrată implicit în arhitectura Sonoma, precum și conectare prin Bluetooth, pentru care am remarcat că s-a acordat multă atenție suportului hardware/software, astfel încât configurarea conexiunilor cu alte dispozitive mobile să fie cât mai simplu de realizat, cu ajutorul aplicațiilor de asistență automată. Singurul absent este portul infraroșu, care - împreună cu unitățile pentru dischete - au fost scoase deja la pensie de către majoritatea producătorilor de PC-uri portabile.

Iată că am ajuns și la baterie, pe care am lăsat-o intenționat la urmă, deoarece reușește să destrame vraja perfecțiunii: deși



specificațiile ne promiteau un timp de lucru de aproximativ 4 ore, în condițiile utilizării cu programe de birotică (Open Office) și navigare pe Internet (cu Firefox), bateria - complet încărcată în prealabil - a cedat după numai 2 ore și câteva minute. Presupun că descărcarea prematură este cauzată și de faptul că sistemul se supraîncălzește - absolut explicabil, la o carcasă cu grosimea atât de mică. Acordăm circumstanțe atenuante pentru faptul că a fost prima încărcare după formatarea acumulatorului, însă timpul scurt disponibil pentru testare nu mi-a permis să efectuez mai multe cicluri de



încărcare/descărcare a bateriei. În orice caz, pentru utilizatorii intensivi, există ca accesoriu opțional baterii de capacitate dublă (cu 8 celule).

Cu siguranță, aceasta ar reprezenta, pentru buzunar, o veritabilă cireasă pe tortul celor aproape 7.000 RON pe care trebuie să-i investești în acest desktop replacement, cu greutate de sub-notebook!



În concluzie, laptopul subțire cu bani se (ob)ține, și - din cauza încălzirii accentuate - mult curent consumă. Cu toate acestea, este unul dintre cele mai frumoase laptopuri care mi-au trecut prin mână, prin urmare consider că ASUS continuă, prin modelul V6800V, să se apropie de vârful topului producătorilor de laptopuri.

Specificatii Asus V6800V

Producător: ASUS Ltd., Taiwan
Contact: www.asus.com.tw
Preț: nespecificat

Procesor: Pentium M 750 la 1,86 GHz
Ecran: 15" 1600x1200, SXGA+
RAM: 2 x 256 MB DDR 2 la 400MHz
HDD: 60 GB la 5400 rpm (PATA)
Unitate optică: 2 x DVD-RW DL
Conectivitate:
- Ethernet (10/100/1000 Mbs);
- WLAN 802.11 a/b/g;
- Bluetooth; Modem 56k

PRO:

- + design robust
- + ecran mare
- + grosime foarte mică
- + conectivitate excelentă
- + performanța

CONTRA:

- durata bateriei
- tendința de supraîncălzire
- lipsa portului infraroșu

MyC recomandă

91%

MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum



RAZER LANSEAZĂ PRIMUL MAUS LASER DESTINAT GAMER-ILOR



Mircea Buzlea
mircea@myc.ro



Cunoscută pentru realizarea unor periferice avangardiste destinate jocului pe calculator precum Razer Diamondback™, mult premiatul mouse de 1600 dpi, echipa Razer a lansat, recent, ultimul său produs denumit după un alt șarpe veninos.

Razer Copperhead™ este - spun producătorii - cel mai avansat mouse de gaming din lume, oferind tracking laser precis, o viteză nemaiîntâlnită și, pentru prima oară, inteligență proprie. Este menit a fi instrumentul de bază pentru un joc foarte precis.

Robert Krakoff, președinte al Razer Group, spune: "Suntem o companie de

gameri care produce pentru gamerii. Colaborând îndeaproape cu această comunitate a jucătorilor împătimiți, noi știm cu exactitate ce își doresc gamerii profesioniști și dezvoltăm și le oferim produse de top."

Beneficiind de un senzor laser conceput de Razer Precision, Razer Copperhead are o precizie de urmărire ce poate ajunge la 2000 dpi. Razer Copperhead dispune de un canal de date dedicat, de 16 biți, ce oferă capacități ultrapooling de 1000HZ și 1 milisecundă timp de răspuns. Este, de asemenea, unicul mouse din lume care deține memorie onboard, concepută de Razer Synapse. Memoria de 32kB onboard permite jucătorilor să memoreze configurația proprie și să o mute oriunde se duc fără a fi nevoie să instaleze și driverele software.

Fiecare Razer Copperhead™ poate fi personalizat în ceea ce privește greutatea, aspectul exterior și al butoanelor, astfel încât să poată veni mereu în întâmpinarea cerințelor jucătorilor profesioniști.

Razer Copperhead™ va fi disponibil în România în culorile verde, roșu și albastru. Razer Copperhead™ poate fi achiziționat de la www.emag.ro, www.insoft.ro și www.mega-byte.ro începând cu luna octombrie, la un preț de aproximativ 69 Euro.

Razer Copperhead™ va fi disponibil în România în culorile verde, roșu și albastru. Razer Copperhead™ poate fi achiziționat de la www.emag.ro, www.insoft.ro și www.mega-byte.ro începând cu luna octombrie, la un preț de aproximativ 69 Euro.



SMC-BT10 Adaptor Bluetooth pe USB

Primul lucru care te surprinde la acest adaptor bluetooth sunt dimensiunile foarte mici, care îl fac potrivit pentru "purtarea" în orice portofel, ceea ce îți poate fi de ajutor. Primul lucru cu care te întâlnești va fi instalarea softului și a driverelor venite pe CD-ul aflat în cutie. Acest pas este absolut necesar, chiar dacă Windows XP dă semne că l-ar detecta; asta nu te ajută cu mare lucru, fiindcă mai nevoie de "Blue Soleil" (așa se numește softul venit cu adaptorul), pentru ca totul să mergă bine. Cu adevărat ciudat este faptul că softul de instalare insistă să creeze câte un port suplimentar pentru fiecare serviciu pe care ți-l va oferi, ceea ce duce până la urmă la o brambureală de toată frumusețea.

Dar există și părți bune ale dispozitivului, pentru testarea căruia am folosit un telefon mobil Sony Ericsson T610 și un smartphone SPV C500, iar funcționarea împreună cu acestea a fost bună. Am transferat fișiere (imagini, sunete și teme), viteza

a fost bună (5-6 kbps) în raport cu alte dispozitive de același gen pe care le-am testat, iar distanța la care funcționează este cel puțin acceptabilă (aproape de 20 de metri, în linie dreaptă). Tot împreună cu telefonul mobil, adaptorul poate fi folosit pentru conectare la Internet, dar și pentru sincronizarea termenelor și adreselor cu telefonul.

Am încercat și să transferăm fișiere, folosindu-ne pentru acest lucru de două "exemplare" identice de adaptor bluetooth de acest tip, fără a mă aștepta însă la rezultate foarte spectaculoase. Spre surprinderea mea, transferul a funcționat foarte bine; un fișier de 7,7 megaocteți a sosit în două minute și 32 de secunde, la o rată de transfer care a ajuns pe alocuri la 80 de KBps, cu o medie care s-a situat în jurul cifrei de 45 de KBps.

În concluzie, o alternativă funcțională, chiar dacă nu impresionantă, din cauza softului, care - de multe ori - reușește să încurce. (Bogdan Bele)

Specificatii
SMC-BT10
MyC recomandă
72%
Producător: SMC Networks
Contact: www.smc.com
Preț: nedisponibil
MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum



Switch-urile SMCGS5 și SMCGS8: Rețea Gigabit la tine acasă

Dacă ai acasă o rețea, cu siguranță te enervezi de multe ori când trebuie să transferi conținutul unui DVD de pe un calculator pe altul, prin "vechea" ta rețea de 100 Mbps. Ei bine, SMC are vești bune pentru tine, oferindu-ți noile routere Gigabit de 5 și 8 porturi, pentru rețeaua de acasă sau chiar pentru o mică rețea de bloc. Deși în mintea împătimitilor de rețele,

switch-ul arată ca o cutie colțuroasă, designul modern al noilor switchuri SMCGS5 și SMCGS8 dovedește că se poate și altfel, deși nu contest că designul e o chestiune de gusturi, la urma urmei. Dacă ești un calculatorist pasionat de forme rotunjite (alo! nu știu la ce te-ai gândit, pentru că eu la calculatoare ma refeream...) atunci vei aprecia cu siguranță noua linie de echipamente pentru rețele "casnice" oferite de SMC.

Cele două switch-uri primite la redacție au funcționat fără probleme, respectând fără crâcnire specificația "plug and play".



Fiind switch-uri ce nu necesită management, pot fi instalate și folosite fără cunoștințe avansate de rețelistică, chiar și de către începători. Nu uita însă că transferul la viteze de până la 1000 Mbps se poate efectua doar dacă toate cablurile UTP din rețeaua ta sunt sertizate corect pe toți cei 8 conductori. Și, bineînțeles, toată această poveste pornește de la prezumția că folosești în toate computerele din rețea plăci Ethernet compatibile cu standardul Gigabit... (Mircea Buzlea)

Specificatii
SMCG55 / SMCG58
MyC recomandă
83%
Producător: SMC Networks
Contact: www.smc.com
Preț: nedisponibil
MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum

Altec Lansing GT5051



Ciprian Tripon
ciprian@myc.ro



Poate ești gamer, poate ești un fan al filmelor pe DVD sau poate ești doar un fan al muzicii și cauți un sistem de boxe cât mai bune, fiabile și la un preț cât mai decent, atunci poate te putem ajuta cu câteva idei. După părerea mea, un sistem de sunet pentru calculator nu ar trebui să depășească 200 de euro, deoarece



ajungem la o investiție mult prea mare pentru o linie audio care nu este nici măcar semiprofesională.

Oricum Altec Lansing a gândit la fel când a proiectat modelul GT5051, care este un veritabil sistem audio 5.1. Interesant la acest sistem este faptul că sateliții care ar trebui să se afle în spate sunt poziționați deasupra celor din față, deci am scăpat de câteva cabluri prin casă. Dar acum să vedem la ce ajută această poziționare. Înarmate cu tehnologia brevetată de Altec Lansing, numită "Side-Firing Surround", difuzoarele sunt stivuite vertical asigurând un sunet surround reflectat.

Specificații GT5051

Lista specificațiilor este impresionantă și oferă tehnologii care nu le putem găsi altundeva pe piața de boxe pentru PC.

Boxe față: 10W pe canal de 8 ohmi
Boxe Surround: 10 W pe canal de 8 ohmi
Boxă centru: 10W pe canal de 8 ohmi





Subwoofer: 30W pe canal de 8 ohmi.

Răspuns sistem: 40 Hz - 20kHz (-10dB).

Driver per satelit: un driver dipol canal surround și unul frontal.

Tehnologia Surround™ aduce un sunet clar în jocurile și filmele favorite.

Dual-Mode Selector - fiecare mod este proiectat să furnizeze o performanță impecabilă.

Folosind modul Surround 6-oferează o experiență panoramică unică de sunet surround.

Exceptional Bass - care "scutură" camera cu frecvență joasă; difuzor de 5,25 țoli care se află într-o incintă cu rezonanță scăzută fabricată din lemn.

Multiple Input Options - conectează calculatorul, o unitate audio portabilă, un DVD, TV, sau o consolă de jocuri, toate în același timp.

De asemenea se pot conecta căști, difuzoarele sunt ecranate pentru a nu "magnetiza" monitoarele apropiate și nu în ultimul rând, cabluri cu cod de culori pentru o instalare mai ușoară.



Instalare și testare

La instalarea sistemului nu am întâmpinat nici o problemă, tot procesul desfășurându-se în cinci minute (cablurile având coduri de culori).

Pentru testare, personal, utilizez sistemul de sunet în două moduri:

1. Să îmi "zboare" creierul atunci când joc jocuri PC.
2. Să îmi "zboare" creierul atunci când ascult muzică pe calculator...

Mi se pare foarte normal să testez GT5051 în același fel în care savurez orice alt sistem de sunet. Pentru gaming am jucat World of Warcraft, EverQuest II și Doom. Din acest test mi-am putut da seama că acest sistem de sunet îi cam deranjează pe vecini, sunetul produs în jocuri fiind puternic și clar. Bine... performanțele nu sunt chiar extreme când vine vorba de putere, dar după cum am spus, suficient cât să-ți



"aducă" un vecin la ușă. :P ... de fapt cam asta vrem toți de la un sistem de sunet.

În timpul jocurilor, când am utilizat suportul pentru 5.1, am observat că sunetul este destul de antrenant, cu toate că informația canalului surround nu a fost perceptibilă în întregime.

Și experiența muzicală a fost una plăcută, sunetul fiind clar și basul puternic. Partea bună a sistemului GT5051 este că îmbină într-un mod inspirat sunetele înalte cu cele joase. Încă un plus la GT5051 este faptul că nu necesită o grămadă de fire în care să te încurci la fiecare pas.

Imagine de ansamblu

Setul de boxe Altec Lansing GT5051 este o soluție destul de efektivă pentru un sunet surround 3D în jocurile sau muzica ta preferată. Personal, am fost impresionat de faptul că în ciuda dimensiunilor mici, acestea generează un sunet puternic și în același timp de calitate.

Chiar nu am găsit neajunsuri la acest sistem de sunet. Prețul este acceptabil, în jur de 150 USD. Altec Lansing GT5051 este un set de boxe fantastic, destinat celor care caută un sistem de sunet 5.1 viabil și în special celor ce nu agreează grămezile de cabluri ce le străbat camera.

Pot să spun cu multă încredere că recomand acest sistem de sunet oricărui utilizator.



Sistemul de sunet GT5051

Preț: 150 USD
Contact: www.alteclansing.com

MyC recomandă

90%

MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum



Altec Lansing FX6021

Ciprian Tripon
ciprian@myc.ro



Altec Lansing ne-a arătat că știe ce face când vine vorba de sunetul PC-ului și nu numai, prin faptul că a venit întotdeauna cu produse ce aduceau ceva inovativ. Ceea ce m-a uimit tot timpul la un sistem audio Altec Lansing a fost calitatea sunetului pe care îl produceau acestea, indiferent de model. Singurul lucru "negativ" din punctul meu de vedere pe care l-am observat întotdeauna la sistemele de sunet Altec Lansing, a fost designul, care parcă întotdeauna era prea simplist pentru "mușchii muzicali" ai acestuia.

De la sisteme simple până la "demolatori de pereți", sau de la sisteme ieftine până la "devoratori de economii", Altec Lansing le are pe toate.



Specificațiile FX6021

Tehnologia InConcert™ - tehnologie tri-amp. InConcert folosește trei amplifica-

toare separate.

Pure, Intelligible Sound - sunet clar care lasă impresia de sunet live.

Virtually No Volume Drop-Off - chiar dacă ai sta la câțiva metri în fața boxelor, nu pierzi nuanța sunetului.

Exceptional Bass - bas de frecvență joasă cu un difuzor de 6,5 inci aflat într-o incintă de lemn.

Slim, Flat-Panel Profile - Sateliți protejați care arată "terifiant" de bine lângă un monitor plat.

Wireless Remote and Control Pod - volum, bas, înalte cât se poate de la îndemână.

Auxiliary Input Jack - conectează două surse audio diferite - mp3 player și calculatorul de exemplu.

Headphone Jack - mufă pentru căști pentru o audiție privată.

Evaluare

Instalarea unității a fost extrem de sim-



plă. Am fost foarte interesat de montarea sateliților pe perete, deoarece la alte sisteme aș fi ezitat înainte să fac acest lucru, din pricina faptului că sunetul acestora se degrada ușor. Dar bineînțeles la acest model nu s-a întâmplat acest lucru grație tehnologiei InConcert.

Am fost foarte nerăbdător să încerc prima dată cum sună o melodie, de la o sursă audio. Pot să spun doar atât: te scoate din pantofi acest sistem când vine vorba de muzică! Difuzoarele au fost foarte "gălăgioase", în sensul bun al cuvântului. Cu un mp3 player și cu acest sistem de sunet sigur vei putea anima cu muzică o petrecere privată.

Când am încercat jocurile cu acest sistem audio, am avut o experiență total nouă. Claritatea sunetului era impecabilă, fără nici cea mai mică degradare a nivelului sau



a clarității sunetului. Pot să spun că sistemul Altec Lansing FX6021 redefinescete sunetul 2.1 în jocuri.

Concluzie

Altec Lansing FX6021 merită și ultimul leu cheltuit, ba chiar mai mult. Este singurul set de boxe 2.1 creat pentru calculator, care să aducă o calitate a sunetului de-a dreptul ireală. Cantitatea de putere generată de către acestea foarte mare, iar



tehnologia InConcert va uimi orice ascultător.

Indubitabil acest sistem de sunet este făcut pentru cei cărora le place să asculte muzică la cea mai înaltă calitate, cât și pentru gamerii pretențioși la sunetul din joc. Altec Lansing FX6021 se potrivește foarte bine într-un spațiu unde nu este loc de 5.1 sau 7.1.

Foarte probabil, am mai spus-o de cel puțin patru ori în acest articol, dar o mai spun încă o dată: acest sistem de sunet este fantastic. Prețul de 299 USD și-l merită din



plin deoarece raza de utilitate este foarte mare.

Pot spune liniștit că cei de la Altec Lansing au făcut cel mai bun sistem de sunet 2.1 pentru potențialii clienți, clienți care vor avea o surpriză cât se poate de plăcută la achiziționarea acestui set.

Altec Lansing FX6021

Contact: www.skin.ro
Preț: aproximativ 300 USD

MyC recomandă

95%

MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum



dacă avem două intrări ce folosesc modul de culoare "dynamic", reglând imaginea pentru una, am afectat-o pe cealaltă. Acest lucru poate enerva unii utilizatori ce folosesc aceste funcții.

O facilități interesantă, de care sigur se vor bucura fanii sportului și nu numai, este modul split-screen sau picture-outside-picture (acesta din urmă funcționând doar cu DVI, și cu intrările PC VGA).

Telecomanda asigură un confort suplimentar prin faptul că butoanele sunt poziționate la o distanță suficientă unul de celălalt încât să nu se poată apăsa pe mai multe butoane deodată.

Livingstation oferă posibilitatea de a vizualiza și gestiona pozele personale. Slotul pentru carduri media este accesibil de pe panoul din față și acesta acceptă următoarele tipuri de card: CompactFlash, SmartMedia, Memory Stick, și SD/MMC.



Specificațiile Epson Livingstation LS57P2

Preț	3399\$
Greutate în kilograme	56
Dimensiuni (Î L I) în cm	100 x 138 x 41
Ecran vizibil în cm	144
Rezoluție nativă/rata de aspect	1280x720/ 16:9
Rata de contrast/luminozitate	Necotată
Tehnologie microdisplay	3LCD
Intrări compozite	RCA (1față, 1 spate); S-Video 8spate, 1față)
Intrări componente	RCA (două spate)
Alte intrări video și de date	DVI (1 spate); Analog RGB (1 față);
Intrări audio	Stereo RCA (7 spate, 1 față), Minijack stereo (1față);
Ieșiri audio	Stereo RCA Variabil (1 spate), Minijack stereo pentru căști (1față);
Tuner incorporat	NTSC
Tuner dual split screen	Da
Sistem Audio	10W x 2
Consum	280W

O dată ce piața HDTV devine aglomerată, este greu pentru producători să iasă în față cu ceva diferit.

Epson a intrat pe piața HDTV cu televizorul cu proiecție din spate de 57 de țoli, încercând să reproducă succesul pe care îl au în producția de imprimante color. De altfel, sunt primii care au adus pe piață motorul pentru ecran 3LCD, prin implementarea a trei cipuri.

Manualul de utilizare de la Livingstation pretinde că modurile de culoare și de reglaj a calității sunt memorate independent pentru fiecare sursă de imagine. De exemplu,

ThinkFree Office 3.0

o alternativă la OpenOffice?

Razvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Mi l-a arătat un coleg și mi-a spus că "merge și sub Linux". OK, am zis, hai să îl descarc și eu de pe Internet și să îl încerc. După atâta OpenOffice simțeam și eu nevoia de o schimbare. OpenOffice pornește greu și e enervant să trebuiască să aștepti câteva secunde până să poți să scrii ceva în el. De aceea prefer Abiword.

Mi-a plăcut și cum sună: "ThinkFree" - atât de aproape de ideologia open-source. Dar stai... e un produs comercial. Demo de 30 de zile. Hai totuși să văd ce e cu el. Ajuns la versiunea 3.0, ThinkFree Office oferă o suită de trei aplicații care își propun să înlocuiască Microsoft Office în Windows și OpenOffice în Linux. Dacă în Windows are șanse, având în vedere prețul, în Linux, încă mai are de așteptat.

Programul este bazat pe Java și mi-am închipuit în timpul instalării cum ar fi să ruleze la fel de greu precum Azureus. Să îmi „mănânce” din procesor de fiecare dată când îl pornesc. Ei bine, din acest punct de vedere m-am înșelat. ThinkFree Office se

lansează rapid, în mai puțin de 3 secunde. Ce mi-a plăcut de la început a fost interfața grafică. Ca imagine aduce extrem de mult cu Microsoft Office. Bara de formatare din ThinkFree Write este structurată identic cu cea din MS Word, iar aplicația include chiar și fonturile gratuite oferite de Microsoft: Times New Roman, Helvetica și Arial. Asemănarea este atât de mare încât la un moment dat ai impresia că rulezi MS Office prin WINE, însă acum știu că nu tot ce strălucește este aur...

Ca structură a meniurilor, ThinkFree Office dă impresia că este o variantă mai săracă a suitei Microsoft Office. Elementele din meniu afișate reprezintă strictul necesar de care ai putea avea nevoie. De exemplu, la Tools avem Spelling, Word Count, AutoCorrect Options și Options.

Instalarea cere minim 139MB de spațiu pe hard disc și necesită drepturi de root deoarece anumite fișiere Java trebuie instalate în directoarele sistemului. Și vorbind de Java, când nu lucrăm cu programul, acesta consuma 15% din memoria sistemului.

După pornirea ThinkFree Word, în System Tray-ul din KDE mi-a apărut un nou icon. Când efectuezi un clic-dreapta pe acesta îți apare o listă din care poți porni cele trei aplicații ale suitei sau accesa opțiunile lor. Problema este că atunci când efectuezi clic-dreapta pe un icon, meniul pop-up pâlpâie rapid de câteva ori și apoi dispare. Trebuie să efectuezi operația de vreo 5-6 ori până să poți accesa în sfârșit programele. Nici o problemă - ThinkFree

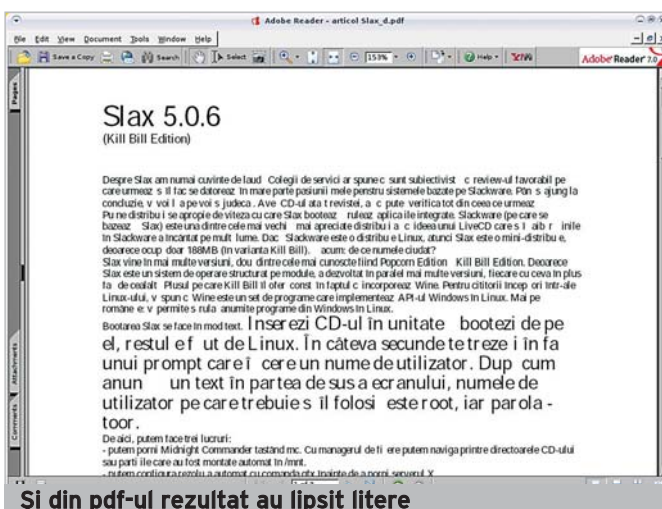
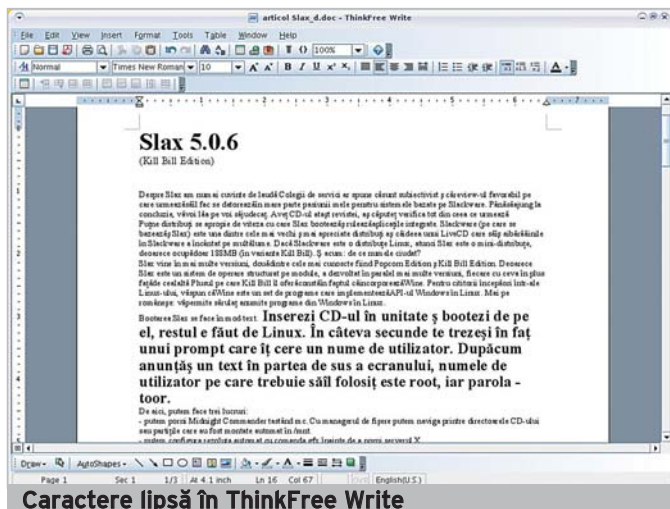
mi-a creat pe desktop trei iconuri de unde pot porni programele în mod individual: Word pentru redactarea documentelor, Show pentru prezentări de genul Power Point și Calc pentru calcule tabelare.

Ce m-a surprins a fost faptul că programele nu aveau un format de fișiere al lor ci foloseau formatul proprietar MS Office. De exemplu, ThinkFree Office Word folosește fișiere de tipul DOC, DOT, XML, RTF și TXT. Atât. Nu alte formate (oare de ce am avea nevoie de altele?) sau compatibilitate cu OpenOffice. Un lucru bun este posibilitatea de a crea documente PDF din fișierele create. În meniul File avem opțiunea "Save As PDF" care convertește destul de rapid un document în format PDF.

Dacă credeți că până acum acest review este unul favorabil, aveți puțină răbdare.

Primul lucru pe care l-am făcut a fost să deschid un fișier DOC. La prima vedere nu era nimic în neregulă cu el, dar după câteva secunde am început să mă îndoiesc de capabilitatea mea de a tasta un text coerent: din text lipseau caractere. Ciudat era că nu lipseau numai diacriticele (cum ar fi fost, poate de așteptat) ci și alte caractere.





Locurile din care acestea lipseau erau presărate haotic: o literă de la sfârșitul cuvântului, trei cuvinte mai încolo lipsea un spațiu, din cuvântul următor lipseau două caractere de la mijloc și așa mai departe.

Mi-am zis că de vină e poate formatul DOC pe care îl creasem cu Abiword, așa că am importat un document salvat în OpenOffice. La fel. Un fișier DOC salvat în MS Office 2003. Nici o schimbare. Am dat atunci copy-paste la un text din Abiword în ThinkFree Word cu gândul de a-l salva și redeschide ca să văd dacă lipseau caractere. Programul s-a blocat și a trebuit să fac uz de XKill ca să dispară cu totul.

Am intrat la meniul de setări din System Tray cu gândul de a studia opțiunile pe care le am. Poate una din ele era de vină în cazul incompatibilității dintre fișiere. Am activat "Smooth Text Rendering" dar nu am observat nici o îmbunătățire în modul de afișare a caracterelor. Am repornit ThinkFree Office dar nici o schimbare.

Revenind la interfață, barele de unelte dau impresia că ar fi detașabile. În partea stângă a acestora observăm o serie de puncte dispuse vertical, semn că de acolo putem să apucăm bara cu mausul și să o tragem unde dorim. Ei bine, e doar o chestie de imagine care să facă ThinkFree Office să semene mai mult cu MS Office. Un lucru iritant este faptul că dacă încerci să derulezi prin lista de fonturi disponibile, atunci când vrei să schimbi tipul de caracter al textului selectat, aplicația se blochează fără drept de apel.

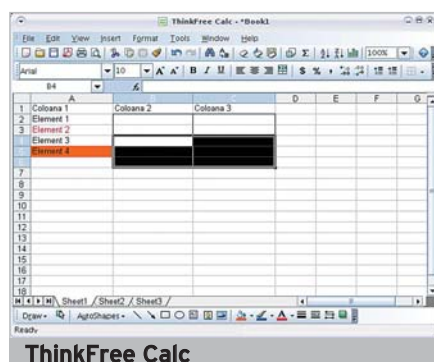
Un alt minus la partea de funcționalitate este faptul că intrările Find și Replace pot efectua o căutare într-o singură direcție. Dacă vrem să căutăm un text care se află

mai sus decât unde poziționați în mod curent cursorul, va trebui întâi să derulăm în antetul paginii pentru că nu avem posibilitatea de a căuta în textul anterior. Dacă scriem un URL în Write, acesta nu este transformat automat în link și nu există o opțiune care să facă acest lucru în întreaga suită.

La partea de interacțiune, ThinkFree Office stă la fel de prost. Dacă în MSOffice, KOffice sau OpenOffice putem introduce în documente scrise în editorul de texte, tabele create în aplicația spreadsheet, ThinkFree Office crede că interacțiunea dintre ele nu este importantă.

Mi-am zis să încerc să văd cum se descurcă suita la partea de tabele și imagini importate. Acestea au fost afișate corect atunci când deschideam un fișier creat cu MS Office sau KOffice, dar dacă cream tabele în ThinkFree Office și le deschideam cu un alt program, imaginile dispăreau, tabelele ieșeau din cadru, iar textul era uneori afișat corect, alteori nu. Documentul pierdea din formatare de nu mai știai care text e îngroșat și care înclinat.

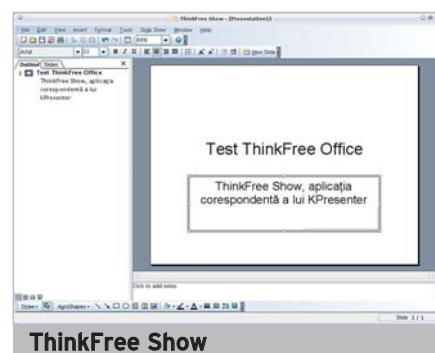
Facilitatea de a exporta PDF-uri nu este mai bună decât celelalte. Am creat un document cu formatare în Write și l-am salvat



în format PDF. La fel ca și în alte cazuri, lipseau litere pe alocuri, formatarea era dezastruoasă, iar fonturile schimbate din Times New Roman în Arial.

Concluzie

Am deinstalat ThinkFree Office de pe stația mea. Vă recomand să faceți la fel. În primul rând, este un produs comercial care are alternative mult mai bune în lumea Linux. Folosiți liniștiți OpenOffice, KOffice sau Abiword. În al doilea rând, nu am nevoie de un program bazat pe Java să facă treaba unei aplicații scrise în QT sau GTK. Ca aspect, viteză și structură de meniuri, ThinkFree Office merită nota 9 din 10. Ca



funcționalitate însă, nu pot să îi acord mai mult de nota 2. În mod ironic, situl aplicației prezintă ThinkFree Office ca o mai bună soluție în fața OpenOffice-ului. Părerea mea este că mulți clienți își vor cere banii înapoi după achiziționarea produsului...

KMetaBar

Razvan T. Coloja
razvan@myc.ro



KDE evoluează. În fiecare lună sunt adăugate noi facilități, care mai de care mai interesante. Aplicația pe care o voi prezenta în acest scurt articol nu face parte (încă) din tree-ul oficial al KDE dar are mari șanse să ajungă acolo. KMetaBar este o îmbunătățire adusă Konqueror-ului care simplifică mult lucrul cu fișierele. Pachetul poate fi copiat de pe www.kde-apps.org, iar după compilare, în sidebar-ul Konqueror-ului va apare o nouă intrare numită KMetaBar. Să vedem acum la ce o putem folosi.

Veți observa că, atunci când veți selecta un fișier, în KMetaBar vor apare diferite informații despre acesta și vom putea realiza anumite operațiuni legate direct de acest fișier. KMetaBar este împărțit în patru părți distincte. În partea de sus avem un preview al fișierului. În cazul imaginilor vom vedea un thumbnail al acestora, în cazul fișierelor audio va apare un mic player audio iar în cazul fișierelor video, un player video va reda frame-urile acestora. Putem obține un preview pentru tot felul de fișiere: în cazul fișierelor TTF vom obține

un preview al fontului, fișierele PDF vor afișa prima pagina a documentului iar cele text vor prezenta un crâmpei de informație din conținut.

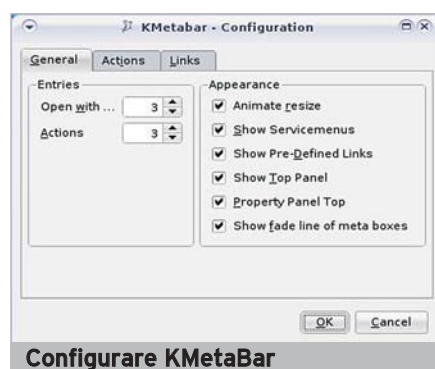
Un nivel mai jos avem secțiunea "Open with..." care ne prezintă aplicațiile ce suportă deschiderea sau editarea fișierului în cauză. Al treilea nivel este "Actions" și ne

gurează informații despre fișierul în cauză. În cazul fișierelor multimedia putem afla de aici informații prețioase. MP3-urile afișează tag-urile ID3, bitrate-ul, durata, sample-rate-ul, fișierele video ne prezintă codec-ul, dimensiunea și framerate-ul.

KMetaBar ne oferă și posibilitatea de customizare a modului de afișare al informațiilor. Dacă efectuăm clic dreapta pe una din zone, vom putea accesa câteva opțiuni de configurare: setările numărului de acțiuni afișate, adăugarea de programe cu care fișierul poate fi deschis, animarea KMetaBar sau adăugarea de link-uri acestuia.

Dacă secțiunile ocupă prea mult loc pe ecran, le puteți restrânge cu un click pe numele secțiunii, ceea ce va rezulta într-o mișcare animată a acestora.

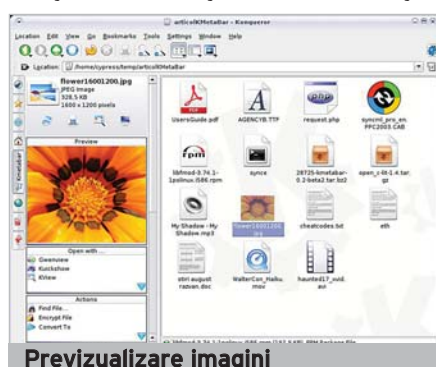
Per ansamblu, KMetaBar este folositor dacă utilizați Konqueror ca manager de fișiere. Krusader prezintă o mai bună alternativă, dar trebuie să recunoaștem că prin KMetaBar, și Konqueror deține acum un as în mână.



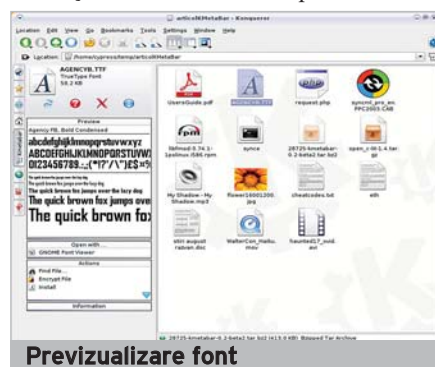
Configurare KMetaBar

permite selectarea unei acțiuni ce poate fi aplicată fișierului (copiere, arhivare, inscripționare pe CD cu K3B și multe altele).

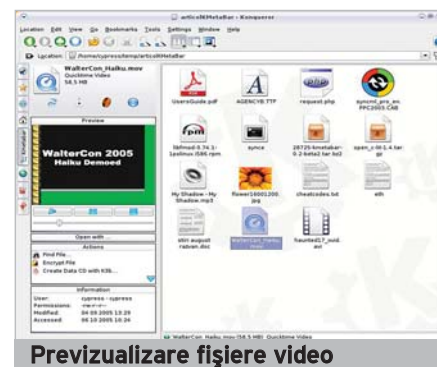
Secțiunea "Information" prezintă desi-



Previzualizare imagini



Previzualizare font



Previzualizare fișiere video



Bogdan Bele
bogdan@myc.ro

Trebuie să recunosc că, în ciuda faptului că nu mă pot declara un fan al companiei Microsoft și al produselor sale, am fost nerăbdător să încerc Microsoft Project Max. Promisiunea unui soft gratuit de la Microsoft (deja un paradox!) care are ceva de-a face cu imaginile m-a făcut foarte curios. Astfel, am descărcat aplicația de pe Internet, fiind de-a dreptul surprins de dimensiunile de-a dreptul minuscule (117 Kb) ale kitului de instalare. Am rulat programul de instalare și surpriză! Cum la Microsoft, la fel ca în Twin Peaks, nimic nu e ceea ce pare la prima vedere, mi s-a spus că nu pot folosi Microsoft Max dacă nu descarc și instalez WinFX, ultima versiune de interfață pentru programarea aplicațiilor de la Microsoft, de care - spun cei de la Microsoft - face uz din plin programul. Mi-am zis că, dacă tot am ajuns până în acest punct, hai să o instalez, fiind deja curios ce "mare minune" o fi scos Microsoft în domeniul imaginii digitale. Dacă dorești și tu să instalezi Microsoft Max sper că ești dotat cu destulă răbdare, pentru că descărcarea și instalarea WinFX durează secole, fiind momentul cel mai potrivit pentru o pauză prelungită de cafea și țigară (pentru cei care au aceste obiceiuri; ceilalți

sper să aibă destulă răbdare, pentru că vor ajunge să-și dorească să se fi apucat de fumat!).

Prima impresie nu e concludentă

Nu poți decât să te gândești că merită așteptarea, mai ales dacă ai aruncat o privire peste niște cerințe minime de sistem cel puțin ieșite din comun pentru un program de acest gen (procesor la 1 GHz, 256 de megaocteți RAM). Și chiar așa este în primă fază, când, după ce te-ai autentificat cu un cont NET.Passport, (dacă nu ai unul, ești obligat să îți faci), dai de un program cu o interfață simplă, cu o mulțime de efecte "funky" de transparență, care îl fac să se miște destul de încet pe un sistem mai puțin performant.

Prima fereastră de care "dai" îți arată în dreapta ultimele noutăți ale echipei de dezvoltatori, iar în stânga ai principalele opțiuni ale programului. Care nu se poate spune că ar fi prea bogate și nici prea multe. Ce poți practic să faci?

În primul și în primul rând, poți să vizualizezi fișierele de imagine stocate pe

calculatorul tău, dar nu te aștepta la prea mari surprize, pentru că programul funcționează destul de încet. Apoi, poți să le grupezi pe cele care îți plac cel mai mult într-o așa-numită "listă", lucru care se zice că ar fi marea noutate adusă de acest program. Imaginile din respectiva listă pot fi aranjate ca simple thumbnailuri, sub formă de album sau ca "mantle". Acest "mantle" se referă la diverse posibilități de aranjare a imaginilor în album, cu scopul ca acesta să arate cât mai "deosebit".

Odată selectate și aranjate imaginile, acestea pot fi partajate cu unul sau mai mulți prieteni. Atenție însă, fiecare va trebui să aibă, pentru a putea vedea albumul în toată mărimea lui, programul instalat, precum și omniprezentul și ultra-necesarul cont Microsoft .NET Passport.

Altceva? Păi...nimic! "Nu e de ajuns?", ar spune probabil Microsoft. În opinia mea nu prea e, deoarece programe de gestionare de imagini gratuite există deja destul de multe (în frunte cu Picasa2), multe dintre acestea fiind capabile să realizeze slideshowuri (chiar cu muzică în fundal), așa că un soft care arată frumos, dar știe un pic mai... puține (!) lucruri decât "Windows Picture and Fax Viewer" nu prea are darul să mă impresioneze.



Instalarea WinFX durează milenii



Fereastră de start Microsoft Max

Specificatii Microsoft Max

Producător: Microsoft
Sit: www.microsoft.com/max/
Preț: gratuit
PRO: arată frumos
CONTRA: are doar câteva funcții
Merge foarte încet pe un sistem mai slab

MyC recomandă

30%

MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum

SKYPE

**Poți vorbi gratuit cu orice persoană din lume,
singura condiție este legătura la Internet!**

Remus Zoica
remus@myc.ro



Internetul a schimbat radical modul în care comunicăm. E-mailul a ajuns atât de răspândit, încât fiecare om de afaceri îl are notat pe cartea de vizită. Mesageria instantanee conectează rude aflate pe continente diferite. Un singur lucru nu a fost încă înlocuit: telefonul. Nimic nu a înlocuit încă simplul proces de formare a unui număr pentru a susține o conversație. Telefoanele mobile au acaparat complet acest domeniu și nu lasă nimic din terenul câștigat. Internetul are un singur lucru de adăugat: reducerea costurilor!

Descarcă programul, înregistrează-te, instalează, conectează căștile și microfonul și ești gata de conversație. Nici un cost suplimentar, de acum și până te va ține vocea.

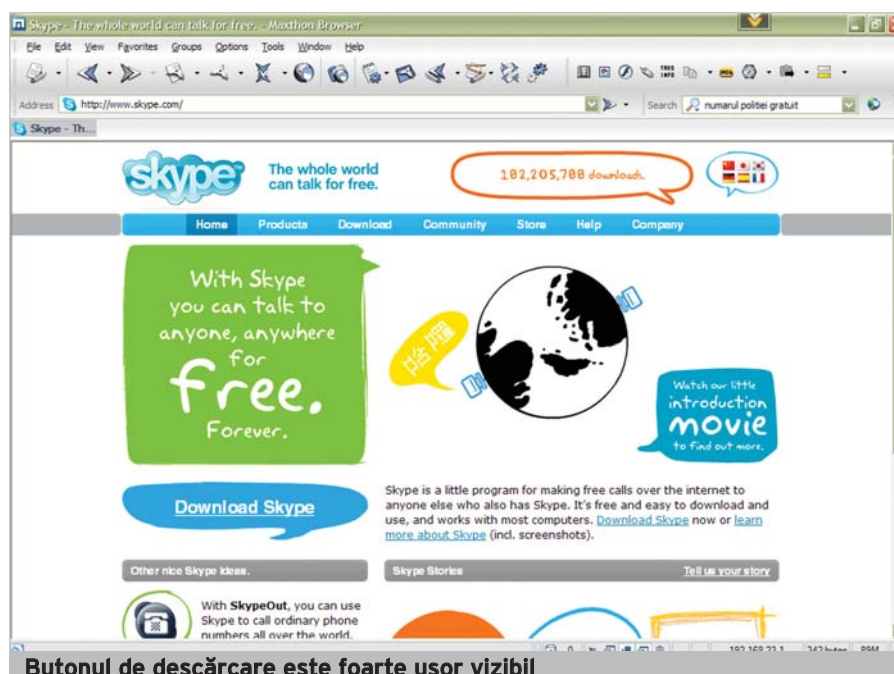
Skype este un program care se deosebește de celelalte prin simplitate. Dacă aruncăm o privire asupra proceselor de descărcare, instalare și punere în funcțiune a programelor similare vom observa diferența. Unele nu au buton direct de descărcare, altele îți cer numele animalului tău preferat pentru a-ți valida contul, altele îți oferă versiuni fără să spună clar care este diferența, în final fiecare are problemele sale. Pe situl www.skype.com găsim un buton mare pentru descărcare, unul pentru crearea contului și cuvântul "free" într-o exprimare simplă și directă. Nimic nu ne oprește să-l încercăm!

Lansat acum 2 ani, la 29 august 2003, el a fost descărcat de peste 180 de milioane de utilizatori. De atunci el a devenit un program de referință, care a schimbat modul în

care comunică milioane de persoane din întreaga lume. Reprezentanții companiei au semnat parteneriate cu firme de pe aproape toate continentele. În jurul sitului www.skype.com s-a format o comunitate de utilizatori și dezvoltatori care extind continuu funcțiile și oferă noi servicii bazate pe acest program.

Skype a fost dezvoltat de aceeași programatori care au stat la baza programului Kazaa - Niklas Zennström și Janus Friis. De această dată programul folosește tehnologia peer-to-peer pentru realizarea convorbirilor, nu pentru partajarea datelor. Compresia sunetului este făcută prin intermediul unor codec-uri audio proprietare,

care oferă o rată între 3 și 16 kbps, în funcție de lățimea de bandă disponibilă. Datele sunt transmise direct și codate sau decodate doar la stațiile utilizatorilor interconectați. Algoritmul de codare, denumit AES (Advanced Encryption Standard), folosește o creie de criptare pe 256 biți și - teoretic - este imposibil de "spart" (cel puțin în acest deceniu). Programul funcționează în spatele majorității firewall-urilor și a metodelor de rutare NAT și folosește protocolul UDP pentru transmiterea datelor. Rețeaua formată nu este conectată la rețelele de telefonie obișnuite, din această cauză vei putea efectua convorbiri doar cu alți utilizatori conectați la Internet. Există





totuși câteva servicii cu plată care îți oferă această posibilitate, pe care le voi prezenta la finalul articolului.

Interfața programului

Interfața este foarte simplă și cuprinde meniul principal, bara de unelte și trei tab-uri. Meniul este bine structurat, funcțiile cele mai importante sunt concentrate la categoria [Tools]. Din meniul [File] te poți loga, deloga, schimba parola sau statutul. Din meniul [View] poți activa sau dezactiva elemente din interfața programului și din meniul [Call] controlezi convorbirile.

Cele trei taburi ale interfeței reprezintă lista de contacte, telefonul prin care formezi numerele și lista cu apelurile primite. Prin clic-dreapta pe numele fiecărei persoane din lista de contacte accesăm meniul de conectare. De aici putem trimite chiar și fișiere, pot fi inițiate conversații în modul text (dacă una dintre persoane nu dispune de microfon sau căști) sau pot fi ignorați utilizatorii nedorți. Tab-ul [Call List] reprezintă lista cu apelurile primite. Nu este foarte bine structurată, acesta fiind primul aspect negativ al programului. Datele sunt afișate cu un font foarte mic, lipsește numele zilelor și informații de genul "acum două zile" care au avut mare succes la integrarea în alte programe. Totuși, putem sorta lista și elimina apelurile anumitor utilizatori.

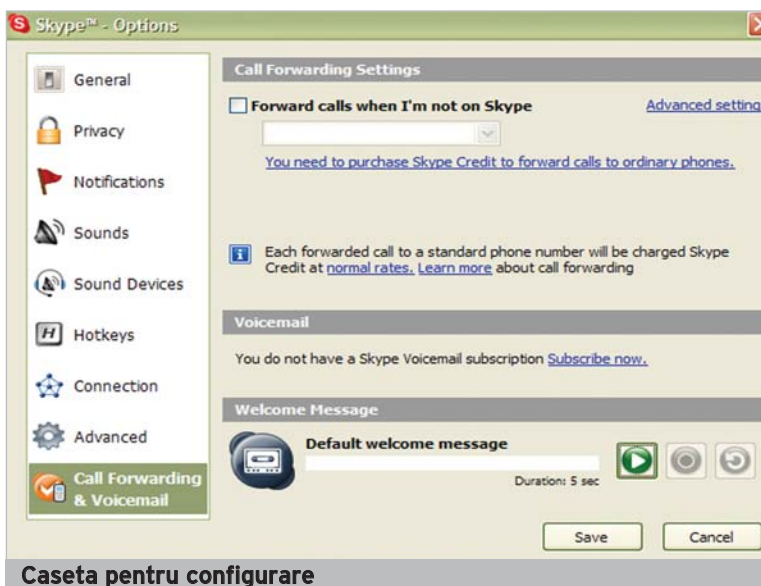
Primul buton din bara de unelte are rolul de adăugare a noilor contacte, al doilea este conceput pentru căutarea contactelor și al treilea pentru inițierea conferințelor

Prin comanda [Options] din meniul

[Tools] reglezi preferințele pentru felul în care rulează programul. Poți schimba profilul sau încărca o imagine de referință și poți adăuga chiar și o scurtă descriere a ta. Aici ai control asupra scurtăturilor din taste, asupra sunetelor sau a modului în care este realizată conexiunea la Internet.

Inițierea unei conferințe

Poți invita mai multe persoane să participe la aceeași discuție, foarte ușor. Trebuie doar să ai adresa sau numărul lor de contact în lista ta. Va trebui să apeși butonul de conferință din bara de unelte, să selectezi persoanele și să pornești conferința prin butonul [Start]. Din păcate, poți efectua conferințe de maxim 5 persoane. Poți iniția o conferință și în alt fel: prin selectarea participanților din lista de contacte, având butonul [Ctrl] apăsat și apăsând butonul creare a conferințelor după alegerea participanților. Dacă deja ai o convorbire activă și dorești să mai adaugi o persoană la discuție, efectuează clic-dreapta asupra numelui și selectează comanda [Invite to Conference]. Utilizatorul care găzduiește conferința este singurul care poate adăuga alte persoane la discuție. Datorită modului peer-to-peer de transmitere a datelor este important ca persoana care găzduiește conferința să aibă o conexiune de viteză mare la Internet.



Posibilitatea de căutare a utilizatorilor în baza de date

Spre deosebire de majoritatea programelor de mesagerie instantanee, programul Skype îți oferă posibilitatea de a căuta în lista de utilizatori înregistrați. Caracteristicile în funcție de care cauți sunt specificate de fiecare utilizator în meniul [File] - [My Profile]. Dacă nu dorești ca altcineva să afle informațiile tale personale lasă aceste câmpuri goale. Dacă nu dorești să primești nici măcar un telefon de la persoane necunoscute selectează categoria [Privacy] din meniul [Tools] - [Options] și bifează ambele casete la secțiunea [Only people whom I have authorized...]. În acest fel te izolezi de persoanele necunoscute. Cu toate acestea, ignorarea respectivei funcții poate deveni utilă, de exemplu pentru oamenii de afaceri. Poți căuta toate persoanele din zona ta rezidențială care au la descriere cuvântul "computer", sau orice termen legat de afacerea ta. Astfel vei putea iniția convorbiri pe diferite teme sau chiar iniția discuții de afaceri. În ultima perioadă se observă cum dezvoltatorii programului doresc să formeze, treptat, rețeaua utilizatorilor "business". Versiunea 1.4 a introdus o funcție foarte utilă pentru această categorie de oameni: posibilitatea de a vedea câte contacte are în listă persoana cu care discuți. Într-un fel ea reprezintă "reputația" utilizatorului. De exemplu, vei putea răspunde numai persoanelor care te sună și au mai mult de 25 de persoane în lista de contacte. Pe această direcție se vor putea forma pe viitor adevărate "canale" de discuții pe teme de afaceri (plătite sau gratuite).



Skype Toolbar

Această unealtă combină navigarea pe Web și programul Skype. Avantajul este posibilitatea de recunoaștere a numelor și numerelor direct din paginile Web. Lansarea unei convorbiri are loc printr-un simplu clic. Cele mai importante funcții ale programului sunt accesibile direct din bara de unelte a browser-ului Web. Bara de unelte este încă în versiune beta și poate fi descărcată de la adresa www.skype.com/products/skypetoolbars/. Există și o bară de unelte similară pentru programul Outlook.

Servicii plătite

Dacă ai de discutat lucruri importante și trebuie să lipsești de la calculator la intervale regulate îți poți activa serviciul Voicemail. El funcționează asemănător unui robot telefonic. El interceptează apelurile și înregistrează mesajele utilizatorilor. Serviciul costă, în principal pentru că aici intervin serverele companiei pentru preluarea mesajelor (calculatorul tău fiind oprit). Acest serviciu costă 5 euro pe trei luni sau 15 euro pe an.

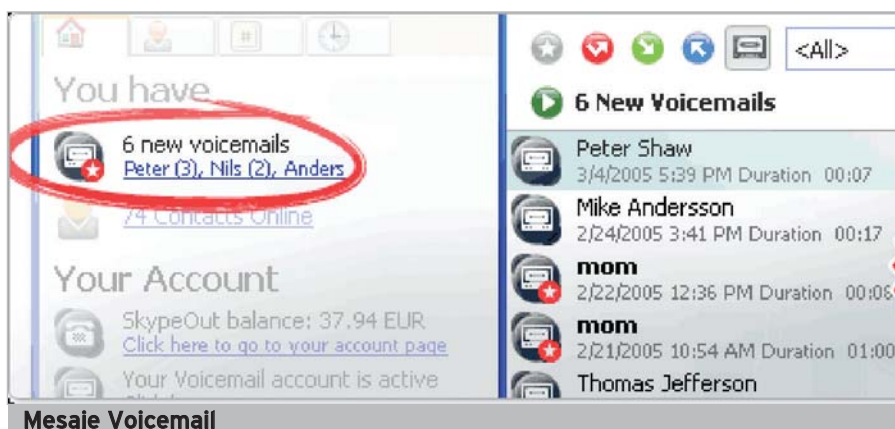
SkiPeIn este numele altui serviciu plătit. El face legătura între rețelele obișnuite de telefonie și serviciul Skype. Astfel poți efectua convorbiri la tarif (aproape) local, ori-



unde în lume. Compania deține filiale (deocamdată doar în țările mari) care interceptează apelurile de la rețelele obișnuite de telefonie și le redirectează către conturile SkiPeIn. De exemplu dacă ți-ai rezervat un număr pentru Franța, oricine te sună din această țară, chiar dacă tu ești în România, va vorbi cu tine la tarif local. Serviciul SkypeOut funcționează invers: poți suna pe oricine din lume (orice rețele de telefonie) la tarife locale, dar trebuie să achiziționezi credite care îți vor permite să inițiezi convorbirile. Aceste servicii sunt încă în teste și pot apărea probleme la folosire. În plus, acum are loc extinderea filialelor, dar încă există multe țări care nu sunt incluse pe listă.

Concluzie

De la lansarea programului și până acum au apărut continuu tot mai multe domenii în care se folosește programul Skype. Putem lua ca exemplu jocurile online. Participanții pot colabora foarte ușor în timpul jocurilor prin intermediul programului Skype care rulează în fundal. Angajații firmelor mari pot comunica foarte ușor chiar în propria clădire. Nouă nu ne rămâne decât să ne bucurăm de aceste servicii să sperăm că în curând se va implementa chiar și numărul de urgență gratuit (112), la care să suni în caz de pericol!





O nouă suită pentru editarea fișierelor grafice



Graphic Designer



Interactive Designer



Web Designer

Microsoft
Expression™

Remus Zoica
remus@myc.ro



Compania Microsoft de multă vreme se pregătește să lanseze un nou sistem de operare, care va fi denumit Windows Vista. În plus procesul de editare a documentelor urmează să facă și el un nou pas prin lansarea suitei Microsoft Office 12. Ce mai lipsește? O suită pentru editarea fișierelor grafice! Da, Microsoft Expression este numele viitorului pachet de programe pentru editarea conținutului grafic. Suita va fi formată din trei programe: "Acrylic Graphic Designer", "Sparkle Interactive Designer" și "Quartz Web Designer".

- Acrylic Graphic Designer - program care combină editarea grafică vectorială și cea bazată pe pixeli.

- Sparkle Interactive Designer - program pentru dezvoltarea aplicațiilor care introduce noi metode pentru realizarea interfețelor programelor.

- Quartz Web Designer - program pentru dezvoltarea și întreținerea paginilor

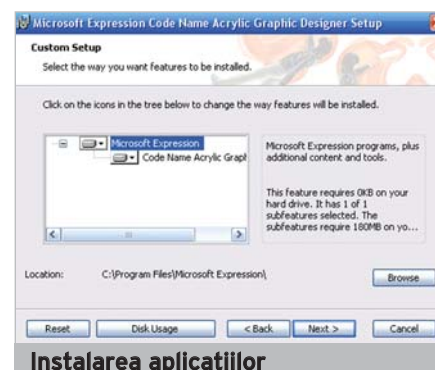
Web.

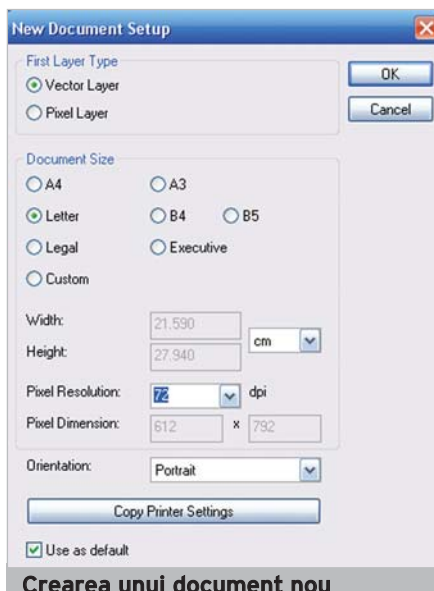
Aceste trei produse nu au fost lansate în versiunile finale, iar dintre ele doar programul Acrylic Graphic Designer este disponibil acum pentru testare - în variantă CTP (Community Tehnology Preview). CTP este o versiune a programului care, după cum ne relatează reprezentanții companiei Microsoft, nu a fost supusă unei testări atât de riguroase precum versiunile beta ale programelor. Ele sunt concepute mai mult pentru a oferi o idee publicului despre noile tehnologii și modul în care vor fi folosite. Pentru celelalte două programe, Sparkle Interactive Designer și Quartz Web Designer, versiunile CTP vor fi făcute publice la începutul anului 2006. Prețurile nu au fost nici ele încă stabilite, iar dacă programele nu vor fi gratuite va exista cu siguranță o versiune trial (pentru încercare).

Modul de colaborare între aplicații

Unul dintre avantajele suitei va fi modul în care poți realiza trecerea de la un program la altul. De exemplu poți încorpora elemente create cu Acrylic Graphic Designer în interfețele programelor create cu Sparkle Interactive Designer sau în paginile Web dezvoltate cu Quartz Web Designer. Există chiar și o secvență video pe

care o putem descărca de pe situl Microsoft, de la adresa http://www.microsoft.com/products/expression/en/demos.aspx?v=expression_vision pentru a ne forma o idee despre modul de colaborare între aplicații. Recent Microsoft a introdus un motor grafic prin care va avea loc interacțiunea dintre utilizator și sistemul de operare. El poartă numele Windows Presentation Foundation, (cu nume de cod Avalon), și afișează interfața cu utilizatorul, având chiar și posibilități de grafică tridimensională. Vom avea posibilitatea de integrare a elementelor create cu Acrylic Graphic Designer în Windows Presentation Foundation pentru că programul Acrylic are posibilitate de exportare în formatul XAML (care poate fi citit de Windows Presentation Foundation). Elementele create cu cele trei produse vor putea fi interpretate și de programul Visual Studio. Sparkle Interactive Designer folosește același tip de fișiere de proiect cu





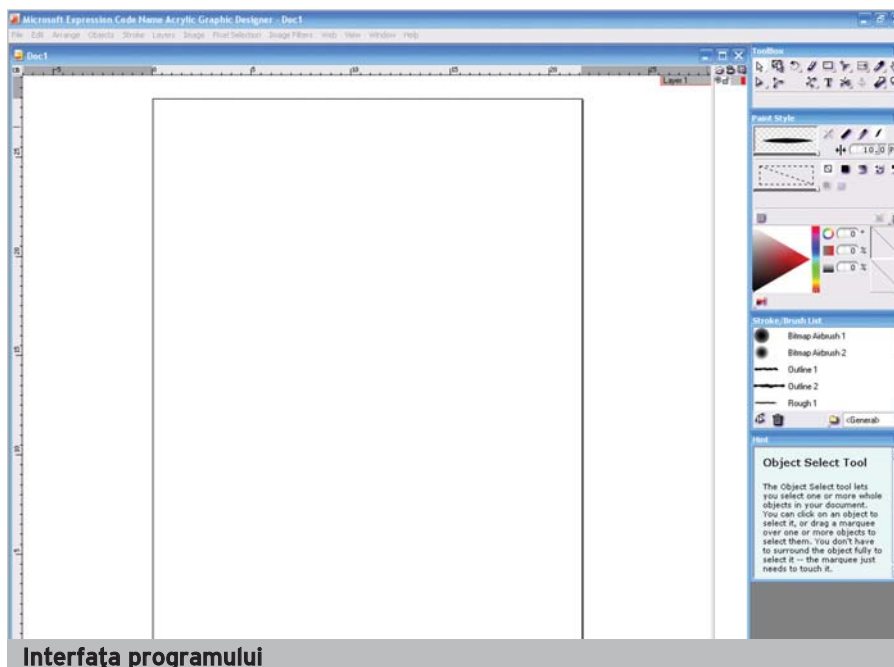
Crearea unui document nou

Visual Studio (VB.NET/C#).

Acrylic Graphic Designer

Acrylic este un program care își propune să integreze editarea grafică vectorială și cea bazată pe pixeli într-o singură aplicație. El a fost bazat pe unul dintre programele dezvoltate de compania Creature House. Această companie, cu sediul în Hong Kong, a fost achiziționată la sfârșitul anului 2003 de Microsoft.

Aplicațiile de grafică vectorială (Freehand, Illustrator sau Corel) ne oferă posibilitatea de a crea imagini noi, independente de rezoluție, dar au o metodă de editare mai puțin flexibilă. Aplicațiile de editare grafică pentru imaginile bitmap depind de rezoluția la care au fost capturate și nu pot fi printate decât la o dimensiune fixă, fără a pierde din calitate. Programul Acrylic își propune să combine cele două modalități de editare. După cum au declarat reprezentanții companiei Microsoft, programul este unul de grafică vectorială cu capacități de editare a imaginilor raster. Deci, grafica vectorială are o



Interfața programului

funcție principală iar cea bazată pe pixeli are una secundară. De exemplu, putem avea în același document două tipuri de layer-e (straturi), atât vectoriale, cât și bazate pe pixeli. Într-un layer vectorial putem avea chiar și imagini bitmap interpretate ca obiecte.

La crearea unui document alegem tipul layer-ului care este creat automat (precum în imaginea alăturată). Aici dialogul cu utilizatorul este bine structurat și îți formează foarte ușor o idee despre modul în care se lucrează cu straturile.

Bara de unelte este plasată în partea dreaptă sus. Ea se va modifica în funcție de tipul de layer pe care lucrezi. La început am rămas uimit, pentru că nu am văzut secțiunea care afișează layer-ele din imaginea curentă (care este, în fond, cea mai importantă, și o parcurgi des cu privirea). Aruncând o privire mai atentă am observat-o pe marginea dreaptă a documentului, fiind foarte îngustă. Având în vedere că acum doar ne este prezentată tehnologia, să sperăm că îi vor schimba poziția până la lansarea versiunii finale.

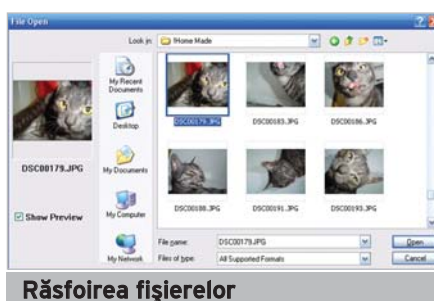
afişare și [Image Filters] pentru aplicarea filtrelor. Există și meniurile [Layers], [Image] sau [Pixel Selection] - caracteristice programelor de editare grafică bazată pe pixeli sau cele caracteristice pentru editarea grafică vectorială [Stroke] sau [Objects].

Bara de unelte

Ea cuprinde un adevărat arsenal de unelte, atât pentru grafica vectorială cât și pentru cea bazată pe pixeli. Alături de unelte vizibile aici există și altele, care apar dacă ținem apăsat triunghiul mic din partea inferioară a fiecărei unelte (dar care nu există pentru toate butoanele).

Tipuri de fișiere

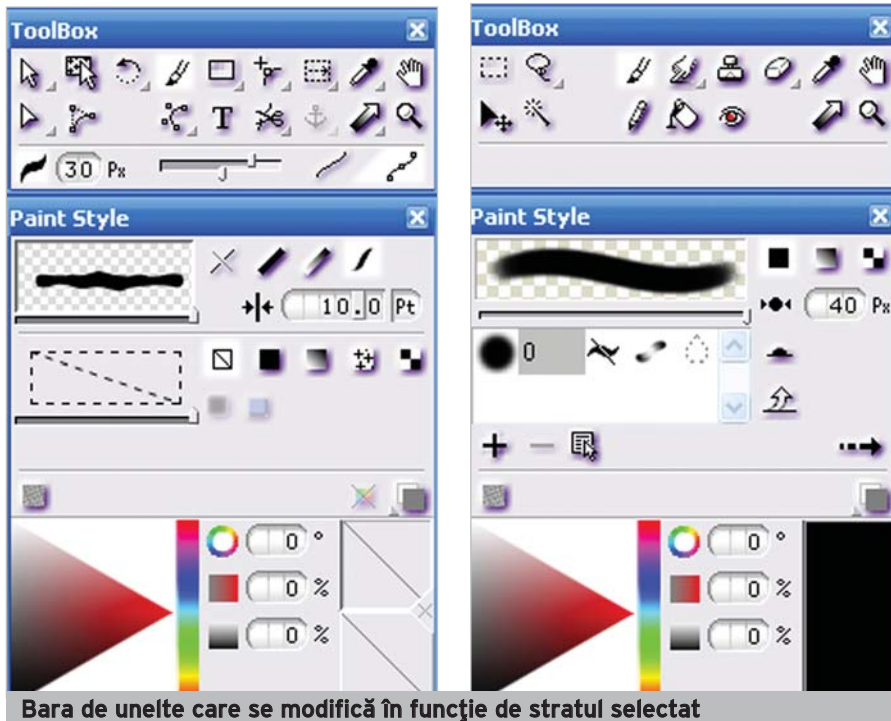
Programul poate importa fișiere cu extensia: .tif, .psd, .jpg, .bmp, .png, .gif și poate exporta în formatele: .xml, .pdf, .eps, .ai, .tif, .psd, .jpg, .bmp, .png, .gif. Adăugarea fișierelor cu extensia .psd la listă a fost o decizie foarte importantă pentru că programul Adobe Photoshop este folosit de foarte mulți profesioniști. Va exista posibilitatea de copiere a textului direct din aplicațiile suitei Microsoft Office și exportarea în format HTML pentru paginile Web. Programul va salva fișierele într-un format proprietar, .xpr, periodic (pentru cazul în care se va bloca).



Răsfuirea fișierelor

Meniul

Spre deosebire de programele obișnuite pentru editarea imaginilor, Acrylic are un meniu structurat pe mai multe categorii. Aici le găsim pe cele obișnuite [File] - pentru operații cu fișiere, [Edit] - modificarea caracteristicilor, [View] pentru modul de

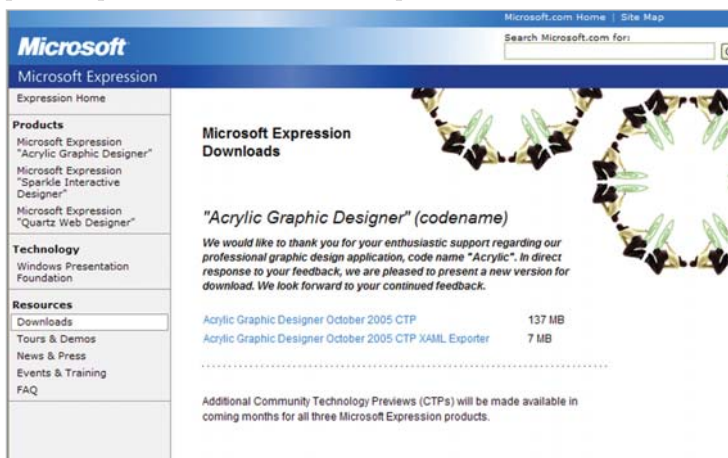


Bara de unelte care se modifică în funcție de stratul selectat

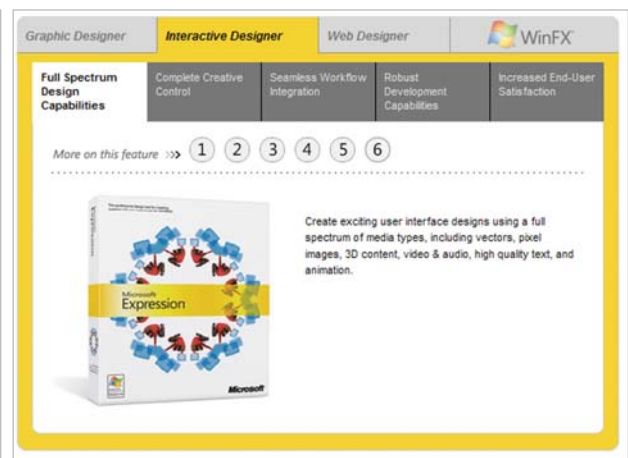
Sparkle Interactive Designer

Sparkle este o unealtă pentru dezvoltarea interfeței grafice a aplicațiilor. El integrează unelte pentru manipularea imaginilor, a elementelor de grafică vectorială, a secvențelor audio sau video și a elementelor tridimensionale într-un motor conceput pentru realizarea prezentărilor. Aspectul cel mai interesant este integrarea elementelor de grafică tridimensională, care după spusele celor de la Microsoft, nu întâmpină probleme chiar și la geometria complexă. Planurile tridimensionale vor putea cuprinde butoane în interfața pro-

gramului tău. Chiar mai mult, aici vor putea fi integrate și secvențe video care vor ghida utilizatorul în procesul de utilizare a aplicației. Ideea de butoane care sunt în fond secvențe video, ne duce cu gândul la meniurile de DVD-uri - care sunt foarte impresionante. Aplicarea lor și pentru cazul programelor este un pas foarte important în dezvoltarea sistemelor de operare. La ora actuală acestea sunt, în mare, toate funcțiile care au fost făcute publice pentru aplicația Sparkle Interactive Designer, nu există o versiune de test și nici secvențe video demonstrative pe situl companiei Microsoft. Așteptăm cu nerăbdare lansarea ei, pentru că, într-adevăr, promite multe!



Programul ocupă aproximativ 137 MB



Programul Sparkle Interactive Designer

Quartz Web Designer

Cu toate că la ora actuală există multe programe pentru Web design, Microsoft a pătruns și în acest domeniu. Este greu de crezut că, la o comparație cu programe precum cele lansate de Macromedia, va avea de câștigat. Avantajul lui este integrarea cu suita Microsoft Expression, de la care (dacă va fi adoptată la scară largă) își va câștiga utilizatorii. Una din principalele facilități este controlul ridicat asupra modalității de aranjare în pagină (layout) și a formătărilor textului. Modul de lucru din program este orientat asupra designului, iar modul în care sunt repartizate funcțiile pe interfața grafică oferă o mare flexibilitate în procesul de muncă.

La final...

Poți descărca programul gratuit de pe situl Microsoft. Îți trebuie un cont .NET Passport pentru a-l putea descărca, lucru foarte frustrant, pentru că nu există altă modalitate. Trebuie să precizezi chiar și codul poștal la crearea contului, și pentru siguranță este indicat să folosești browserul Internet Explorer. Acestea sunt primele motive pentru care produsele lansate de Microsoft își pierd din popularitate și se formează adevărate comunități care le fac antireclamă. Cu toate acestea, funcțiile care au fost introduse au captat atenția multor specialiști. Așteptăm versiunile finale ale programelor pentru începutul anului 2006, iar până atunci eu vă doresc proiecte grafice cât mai creative!

Comunicare fără instalare

Bogdan Bele
bogdan@myc.ro



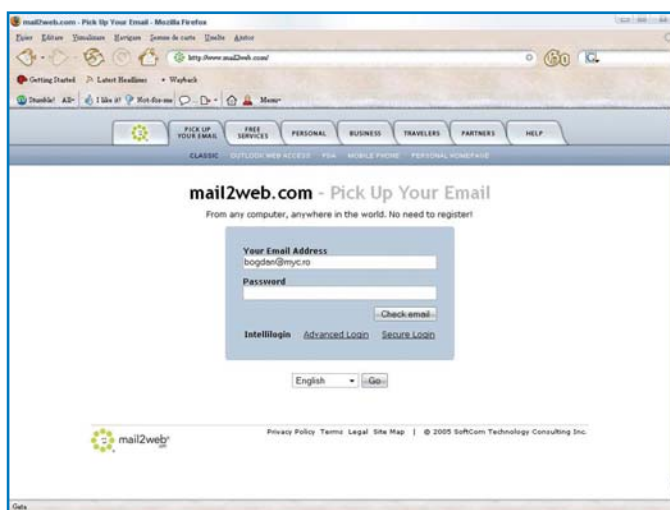
Cine nu s-a găsit în situația de a avea nevoie să-și verifice o adresă de e-mail care nu dispune de o interfață web (cum ar fi cele de la serviciu) sau să vrea să comunice urgent pe Yahoo sau MSN Messenger, când nu se află la calculatorul propriu sau la unul care are instalate aceste programe? Mai rău, s-ar putea ca, pe respectivul PC, să nu ai drepturi de instalare, caz în care ești cam legat de mâini și de picioare. Oricum, când te afli într-o asemenea situație, trebuie să faci ceva ca să ieși din ea, motiv pentru care m-am gândit să împărtășesc cu tine soluțiile pe care le-am găsit la problemele mai sus menționate, în speranța că îți vor fi de real ajutor.

Cum să-ți verifici mailul fără client

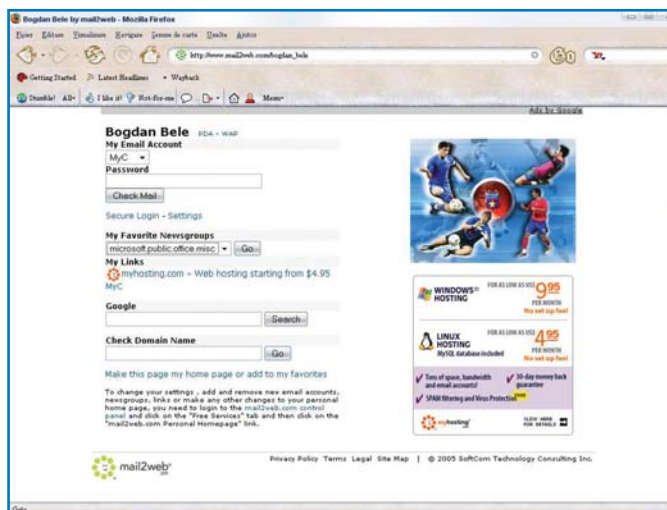
La problema legată de e-mail s-au gândit și cei care au creat situl www.mail2web.com. Pe lângă o sumă de servicii cu plată, care nu fac obiectul acestui articol, acest sit îți oferă posibilitatea de a verifica un cont de e-mail direct din interfața web, fără a necesita instalarea vreunui program separat. Poți doar să îți verifici respectiva adresă de e-mail, caz în care nu este necesar un cont de utilizator pe sit, dar și să răspunzi la mesaje primite sau să le ștergi. Nu merge

la fel de repede ca și când l-ai verifica direct, dar decât deloc, tot mai bine așa!

Însă mai există o posibilitate pe sit, de asemenea gratuită, care îți poate fi de mare ajutor, și anume aceea de a-ți crea un cont pe sit. Odată cu crearea contului vine și pagina ta, pe care o poți personaliza astfel încât să te ajute la maximum, și pe care o vei accesa cu ușurință la adresa [www.mail2web.com/numele de utilizator \(pe care l-ai ales\)](http://www.mail2web.com/numele de utilizator (pe care l-ai ales)). De aici vei putea apoi să accesezi conturile de e-mail dorite, să citești informații de pe newsgroup-urile tale preferate, sau să cauți o informație pe Google. De asemenea, poți să adaugi paginii tale personale o fotografie dintre cele oferite de



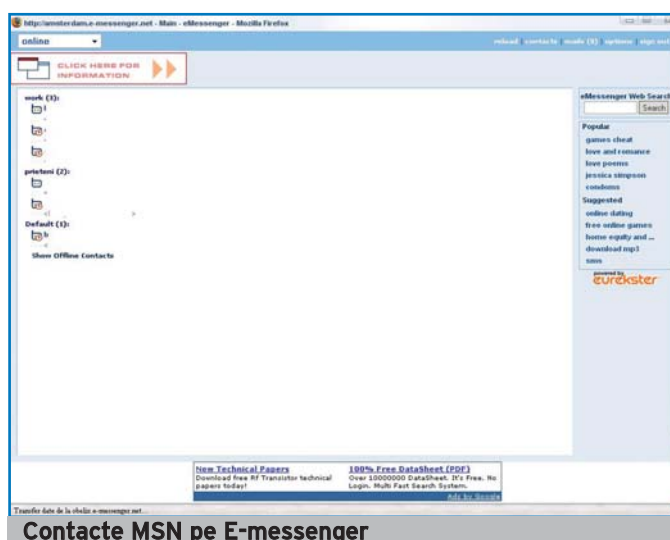
Pagina de pornire Mail2web



Pagina personală Mail2web



Logarea la E-messenger



Contacte MSN pe E-messenger

către administratorii sitului sau din propria colecție, ca să te simți ca acasă ori de câte ori folosești serviciul.

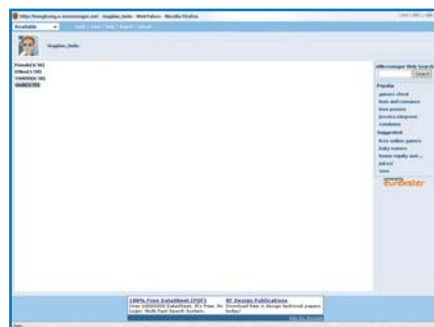
Există însă și un dezavantaj, dacă se poate numi așa faptul că nu poți verifica - utilizând acest sit - conturile de Yahoo sau Hotmail, acestea folosind servere pe care serviciul nu le poate accesa. Dar cine vrea să-și verifice contul de Hotmail sau Yahoo pe web din alt sit? În rest, însă, funcționează perfect chiar și cu Gmail. Este necesară doar adresa de e-mail și parola, fără alte setări, pe care le detectează el singur fără probleme, funcție care se poate spune că îl face mai "perspicace" decât mulți clienți de e-mail aflați pe piață în acest moment.

În mare, este un serviciu util, care te poate ajuta destul de mult și pe care ți-l recomand, pentru că are toate șansele să îți ușureze viața online.

Și dacă nu e voie cu messenger?

Hai să ne imaginăm următoarea situație: lucrezi la o companie multinațională/centru de cercetări în domeniul fiziunii nucleare, iar administratorul de rețea este convins că pericolul cel mai mare pentru securitatea organizației îl reprezintă un program banal de mesagerie instantanee (unii vor râde, dar cunosc situații de acest gen), iar tu ai o zi mai "moale", în care nu vezi altă metodă mai bună de a face să treacă timpul decât o conversație pe Yahoo sau MSN cu prietenii. Drepturi de instalare nu ai, deci replica "am dat clic și l-am instalat din greșală" cade din start.

La acest gen de situații s-au gândit, probabil, creatorii sitului <http://e-messenger.net>. Ei au creat o alternativă web a acestor servicii, astfel încât "adminul" să nu te mai aibă la mână cu absolut nimic. Astfel, în momentul intrării pe situl mai sus menționat ai nevoie doar de un cont de Yahoo, .NET Passport sau AOL Instant Messenger, (dar cu acesta românii nu prea au treabă), și de parola aferentă pentru a te loga. Și dintr-odată ai la dispoziție aproape toate facilitățile unui program simplu de



Fereastra Yahoo pe E-messenger

mesagerie instantanee. Am spus program simplu deoarece sper să nu te aștepti la niscaiva funcții de chat audio și video, pentru că nu le vei găsi.

Cu toate acestea, funcțiile de care dispune serviciul sunt destul de multe, după cum vei vedea în cele ce urmează, dar pentru a te bucura de el este necesar să dezactivezi filtrul împotriva ferestrelor pop-up, deoarece E-messenger folosește aceste ferestre în funcționarea sa.

Dar să trecem la ce poți face cu serviciul. Pe lângă chat, care se înțelege de la sine că este suportat, poți să adaugi și să ștergi contacte din lista ta, poți iniția o conferință cu

alți utilizatori (asta numai pe Yahoo) sau intra într-o cameră de discuții (din nou, numai pe Yahoo). De asemenea, așa cum face un messenger care se respectă, pot fi afișate sau ascunse contactele care nu sunt online în momentul respectiv, dar poate fi și verificată adresa de e-mail și poți fi alertat în momentul intrării unui nou mesaj în căsuța poștală. Și fiindcă tot vorbeam de alerte, trebuie să spun că setările legate de modul de avertizare în momentul intrării unui mesaj nou de chat sunt destul de generoase, în cazul utilizării funcției MSN Messenger (fereastră pop-up nouă, sunet); în cazul Yahoo, însă, opțiunile de acest gen lipsesc cu desăvârșire.

De asemenea, demnă de menționat (pentru un messenger pe Web) este și opțiunea afișării avatarului tău de Yahoo celor cu care vorbești, sau o imagine locală sau stocată pe un sit Web, în cazul MSN Messenger.

Pe lângă varianta "full", despre care ți-am vorbit mai sus, mai există și o variantă "light" a serviciului, care permite, în mare, doar simplul chat text (pentru ce o fi existând și ea, știu doar Dumnezeu și creatorii serviciului, dar mă rog...), precum și o versiune mobilă (destinată telefoanelor care "știu" XHTML sau WAP 2.0) și una WAP (pentru telefoane cu WAP 1.1).

Ce ar fi de spus în final? Acest serviciu nu reinventează gaura macaroanei, dar reușește fără probleme să își atingă scopul, și anume să-ți ofere posibilitatea de a chatui fără a mai instala vreun program pentru asta, motiv pentru care cei cărora le e destinat nu pot fi decât mulțumiți.



Bogdan Bele
bogdan@myc.ro



Nu cred că s-ar putea stabili exact care moment ar putea fi considerat cel al începutului telefoniei mobile, deoarece dispozitive precursore acestei tehnologii au existat din timpuri inimaginabile pentru noi, cei din ziua de astăzi, care ne-am trezit „cu mobilul în mână”, cum s-ar zice. Există însă câteva etape absolut demne de menționat, care au făcut ca momentul de explozie al acestei tehnologii, pe care noi îl trăim acum, să se apropie cu repeziciune.

Începuturile

Se pare, însă, că primul telefon de mașină din istorie a fost cel realizat în 1910 de către Lars Magnus Ericsson (unul și același cu fondatorul companiei Ericsson), împreună cu soția sa. Soția sa își dorea să se plimbe pe drumurile de țară în noua invenție, automobilul. Lars a fost destul de reticent la idee până când a realizat că poate lua cu el un telefon. Tehnologia era

una destul de simplă – două bețe, manipulate de către Hilda, făceau legătura dintre aparat (care funcționa cu o baterie) și cablurile de telefon, conectate la cea mai apropiată centrală. Rudimentar, dar funcțional! E adevărat că armata își mai lega la cablurile de telefonie aparatele, și la fel făceau și companiile de telefonie, pentru a-și testa liniile, dar nimeni nu mai încerca să facă acest lucru dintr-un automobil.

Astfel, un predecesor al telefonului mobil a fost telefonul instalat în mașină, laolaltă cu stațiile de emisie-recepție folosite în taximetrie și de patrulile de poliție. În perioada respectivă, o mare comunitate de utilizatori ai dispozitivelor mobile ale vremii, au popularizat tehnologia, care urma să ducă în timp la inventarea telefonului mobil. Inițial, telefoanele mobile, dacă pot fi numite așa, erau instalate în mod permanent în vehicule, compania Bell fiind creditată cu inventarea primului aparat de genul acesta, în anul 1924. Acesta avea funcții de emisie și de recepție, funcționând prin intermediul undelor radio.

De-a lungul timpului, telefonul mobil a început să nu mai fie legat de mașina în care era instalat, așa-numitele „telefoane-geantă” dispunând de un adaptor pentru bricheta mașinii, putând fi transportate și devenind astfel mobile sau portabile. Pe la sfârșitul anilor '40 ai secolului trecut au apărut în SUA primele radiotelefoane. O distincție între acestea și stațiile de emisie-recepție este destul de greu de făcut, fiind



Lars Magnus Ericsson, primul om care a folosit telefonul în mașină

a telefoniei mobile

necesare sisteme speciale care să le „lege” în rețea, cu ajutorul unor operatori umani. Telefoanele mobile cu apelare directă au început însă să apară în anii 1950.

Prima rețea mobilă, considerată de către unii punctul „0G” al telefoniei mobile, a fost rețeaua ARP, lansată în 1971, în Finlanda, care ajungea la standarde de acoperire sensibil mai mari decât ce existase până la momentul respectiv. Principiul pe care funcționa este cel al celulelor, cu toate că schimbarea („roamingul”) între acestea nu funcționa chiar perfect. ARP a ajuns la o popularitate fără precedent, ajungând la 10.800 de utilizatori în 1977 și 35.000 în 1986, dar a „reușit” să atingă punctul de conges-

tionare, fiind înlocuită, în cele din urmă, de tehnologia NMT (Nordic Mobile Telephony).

Momentul zero al telefoniei mobile moderne

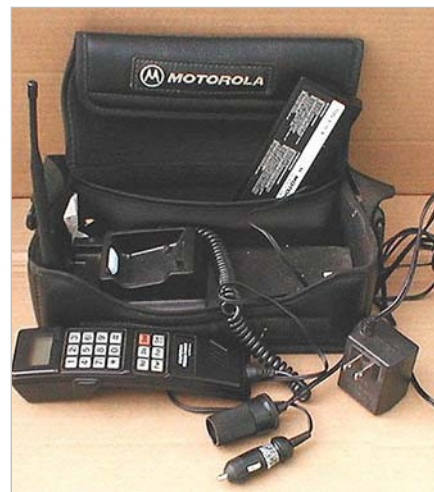
Epoca modernă a telefoniei mobile moderne se consideră că a început la data de 3 aprilie 1973 când, aflat pe străzile New Yorkului, angajatul Motorola, Martin Cooper, l-a sunat pe rivalul său Joe Engel, de la laboratoarele Bell ale AT&T, de pe un telefon Motorola DynaTAC, spunându-i că

vorbește de pe un telefon mobil. Convorbirea, care, conform spuselor lui Cooper, nu l-a bucurat prea tare pe Engel, se realiza prin singura stație de bază disponibilă la momentul respectiv în New York, motiv pentru care calitatea acesteia a fost una bună. Telefonul era mare, nu dispunea – bineînțeles – de un display, funcțiile disponibile fiind: vorbire, ascultare, formare de număr. Se putea vorbi pe el 35 de minute încontinuu, la un timp de reîncărcare a bateriei de 10 ore.

În anii '80, telefoanele mobile au început să evolueze, odată cu introducerea rețelelor celulare, pe care se bazau așa numitele telefoane celulare. Aceste rețele foloseau principiul de funcționare păstrat și astăzi, adică existau mai multe stații de bază, aflate la distanțe relativ mici unele de altele, și protocoale care permiteau transferul apelului de la o celulă la o alta, în momentul în care posesorul telefonului se deplasa. La



Primul telefon de mașină pe bază de unde radio, realizat de Bell

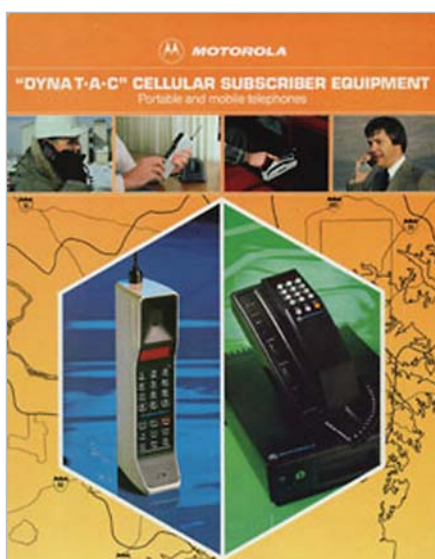


"Telefon-geantă" Motorola



Faimosul Motorola DynaTAC, primul telefon mobil în toată puterea cuvântului

momentul respectiv, transferul analogic era folosit la toate sistemele. Telefoanele mobile erau mult mai mari decât cele actuale, fiind – în primă fază – construite pentru a fi instalate în automobile, dar au ajuns în timp la dimensiunile unei valize. Asta până în momentul în care Motorola (da, din nou Motorola) a lansat pe piață primul telefon portabil, care putea fi ținut cu o oarecare ușurință în mână, Motorola DynaTAC 8000 X, disponibil pentru utilizatori în 1984.



Motorola DynaTAC 8000 X - o versiune mult mai avansată a "deschizătorului de drumuri"

În septembrie 1981, în Arabia Saudită, a fost introdusă prima rețea NMT cu roaming automat; o lună mai târziu și țările nordice au introdus o rețea care dispunea de roaming automat între țări.

Când NMT-ul era rege...

Ce era NMT? NMT era o rețea de telefonie mobilă care a venit ca un răspuns la congestia cu care s-a confruntat la un moment dat rețeaua ARP, despre care am vorbit mai sus. NMT era bazat pe tehnologie analogică, și existau două variante: NMT 450 și NMT 900, numerele de semnal și frecvența pe care se lucra. Acest tip de rețea a fost folosit mai mult în țările nordice, dar și în Asia și Orientul Mijlociu. Succesul acestui tip de rețea s-a tradus în câștiguri mari pentru Nokia și Ericsson.

Era GSM

În anii '90 au început să fie introduse sistemele de telefonie mobilă de generația a doua. Aici intră binecunoscutul GSM, IS-136, IDEN și IS-95 (mai cunoscut sub numele de „CDMA”). Sistemele de telefonie din categoria 2G dispuneau de comutarea transmisiei prin circuite digitale și detectare rapidă a telefonului în rețea. În Europa s-au folosit în multe locuri aceleași frecvențe ca și în cazul sistemelor 1G, care au fost închise repede pentru a face loc telefoniei 2G.

Odată cu apariția 2G au cam dispărut imensele telefoane existente până atunci, acestea făcând loc unor aparate de dimensiuni relativ reduse, cu greutate de aproximativ 100-200 de grame. Odată cu acestea au început îmbunătățirile în ceea ce privește viața bateriei telefoanelor mobile, dar și creșteri ale numărului de celule și dez-

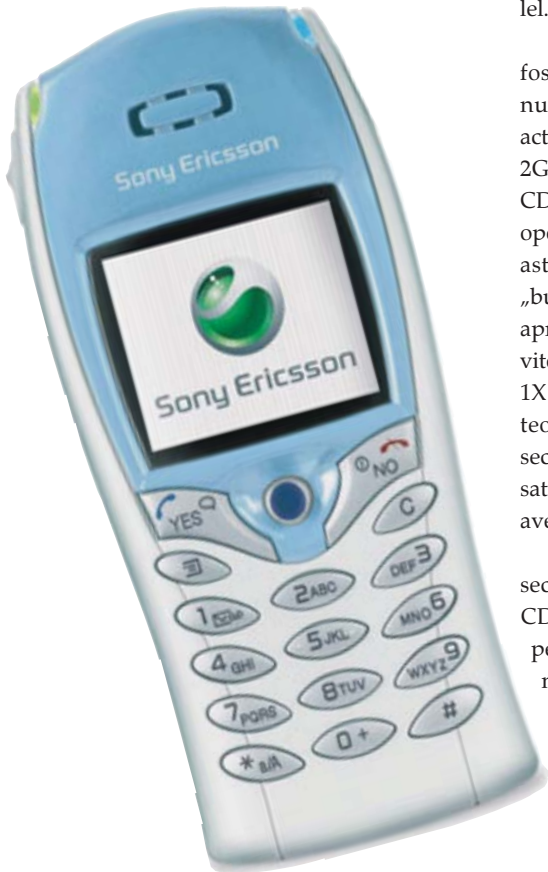
voltări masive ale rețelilor, datorate numărului în creștere al utilizatorilor. Pe lângă aceasta, tendințele multimedia au început să fie tot mai pronunțate, astfel că, în anii următori, un telefon mobil cu capacități MMS, cu cameră foto sau video a devenit din vis – certitudine.

Și ajungem la a treia generație...

Proiectele cu privire la telefonie de generația a treia au început la puțin timp după introducerea rețelilor 2G. Bineînțeles că era necesar și în acest caz un anumit sistem de standardizare, care a fost găsit în procesul numit IMT-2000. Acesta nu era un standard în ceea ce privește tehnologia, ci mai degrabă în ceea ce privește un număr de specificații tehnice (transfer de date maxim de 2 megabiți pe secundă în interior și 384 de kilobiți pe secundă în afară – doar un exemplu). Oricum, se cam renunțase la ideea unui standard mondial unic, fiind introduse mai multe standarde diferite în para-



Nokia Cityman - 1987



lel.

În această perioadă a dezvoltării 3G au fost introduse mai multe sisteme (așa-numitele sisteme 2,5G), ca extensii ale actualelor (la momentul respectiv), rețele 2G. Printre acestea se numără rețelele CDMA 2000 1X și GPRS, pe care majoritatea operatorilor le folosesc în mod curent și astăzi. Acestea ofereau câteva dintre „bunătățile” 3G, neputând însă să se apropie de vitezele, de mult-trâmbițatele viteze de transfer, marca 3G. CDMA 2000-1X oferă viteze de transfer, de date (atenție, teoretice!) de până la 307 kilobiți pe secundă, dar a apărut EDGE, care, în teorie, satisfacea cerințele unui sistem 3G, dar nu avea fiabilitatea necesară.

Și iată-ne în momentul actual, începutul secolului 21. Sistemele EDGE, UMTS și CDMA 2000 1xEV-DO sunt disponibile pentru publicul larg, chiar și în țărișoara noastră. Până aici, e istorie. Care este pasul următor? Vei afla într-una dintre edițiile viitoare.



Motorola A1000 - smartphone-urile încep să câștige teren



Sony Ericsson Z800 - 3G este printre noi



Emanuel Gliția
emanuel@myc.ro

Probabil că ați auzit de multe ori despre pixel și vertex shading în contextul specificațiilor tehnice ale ultimelor generații de plăci video. Acum câțiva ani GeForce-urile se mândreau cu capacități T&L, acum vârful tehnologiei este în shading.

Datorită mării popularități a API-ului DirectX, de multe ori poate nu ai auzit decât "placa video este compatibilă DirectX 9", sau "... DirectX 8.1", dar, dacă ai săpat

mai adânc, vrând să știi exact specificațiile tehnice, ai ajuns să întâlnești, pe lângă informații despre caracteristici ca "Fill rate", tipuri de memorie și viteza RAMDAC, și informații ca și "suport pentru Microsoft DirectX 9.0 Vertex Shader 3.0" sau "NV30 are suport pentru Vertex Shader 2.0+".

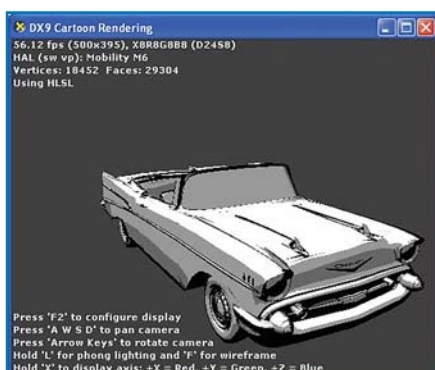
Ce sunt?

Shaderele sunt programe folosite pentru a determina proprietățile finale ale suprafeței unui obiect sau ale unei imagini. Folosindu-le se pot "descrie" cu o complexitate arbitrară proprietăți ca și absorbția luminii, difuziune, reflexii și refracții, umbri, displacement pe suprafețe și efecte de post procesare.

Limbaje de shading



Hardware-ul modern permite shading în timp real



Randare cartoon cu shading din DirectX 9



Pentru definirea și lucrul cu shaderele au fost create câteva limbaje de shading. Prima introducere a shaderelor programabile a fost realizată de studioul de animație Pixar în pachetul lor software de renderizare, Renderman.

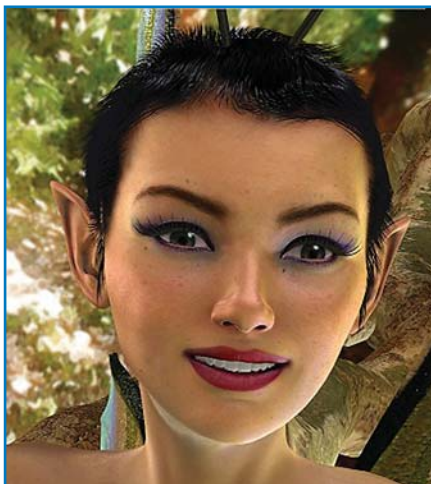
Limbajele de shading pot fi împărțite, după felul și contextul în care sunt folosite, în două categorii mari: limbajele folosite în renderizare pentru producție, în care rezultatele fotorealiste și de mare detaliu sunt prioritare vitezei, și limbajele folosite în randările în timp real, implementate pe hardware-ul grafic, cu prioritatea de a avea un număr mare de cadre pe secundă alături, de calitatea vizuală.

Limbaje folosite în randarea pentru producție

Limbajul RenderMan pentru shading merită probabil menționat primul între cele folosite pentru randări de animații și producție cinematografică. Acesta implementează standardul de descriere fotorealistică definit de Pixar: RenderMan Interface Specification (RISpec).

RenderMan este mult folosit în crearea efectelor digitale pentru titluri mari în cinematografie, filme care excelează în efecte speciale și realism, precum "Star Wars" sau "The Lord of the Rings".

Un concurent serios al puternicului RenderMan sunt shaderele Mental Ray. Dezvoltat de compania Mental Images,



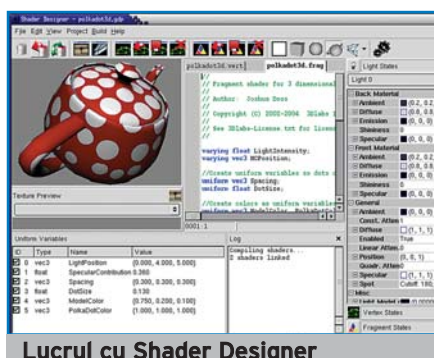
Shaderele folosite pentru detalii în demo-ul nVidia Dawn

pachetul lor Mental Ray are un set de capacități comparabile cu RenderMan, fiind chiar superior acestuia în unele aspecte. Spre exemplu, capacități ca și iluminarea globală au fost suportate în Mental Ray înainte ca acestea să poată fi găsite în RenderMan. Mental Ray este și el folosit în producția multor filme, cum ar fi "The Matrix Reloaded", "Star Wars Episode II: Attack of the Clones" sau "Hulk".

Printre ceilalți concurenți în lumea shaderelor pentru producție de calitate cinematografică se numără limbajul de shading VEX, dezvoltat și folosit pentru programul Houdini al companiei Side Effects Software, și limbajul de shading Gelato, lansat în aprilie 2004 de către producătorul de plăci video nVIDIA pentru a fi folosit pe GPU-ul Quadro FX. Acesta este menit să producă imagini de calitate cinematografică și are o formă similară limbajului de shading RenderMan.

Limbajele pentru randare în timp real

Randarea în timp real și limbajele de



Lucrul cu Shader Designer



Pixel Shadere în 3DMark

shading dezvoltate pentru aceasta sunt soluții de compromis: acestea încearcă să obțină o calitate vizuală și complexitate care să se apropie cât mai mult de randarea profesională, reușind totuși să păstreze performanțe de viteză ridicate: dacă pentru randări de înaltă calitate nu e o problemă așteptarea de minute sau ore întregi pentru un singur cadru pe super calculatoare, în ceea ce privește domeniul interactiv se urmărește o viteză de peste 30 de cadre pe secundă.

GPU-urile și-au început procesarea alături de CPU-uri în mod similar cu acestea din urmă: folosind un limbaj de programare de tip asamblare. Astfel este, spre exemplu, ARB Shading Language, un limbaj de tip asamblare specificat de OpenGL Architecture Review Board pentru programarea GPU-urilor folosind OpenGL. Însă, odată cu creșterea tot mai mare a capacităților de procesare a GPU-urilor, a apărut nevoia de limbaje de nivel mai înalt. Pentru DirectX se folosește DirectX High-Level Shader Language (HLSL), în timp ce pentru OpenGL a fost creat OpenGL Shading language, cunoscut și sub numele de GLSL sau GLSLang.

O alternativă pentru shaderele în timp

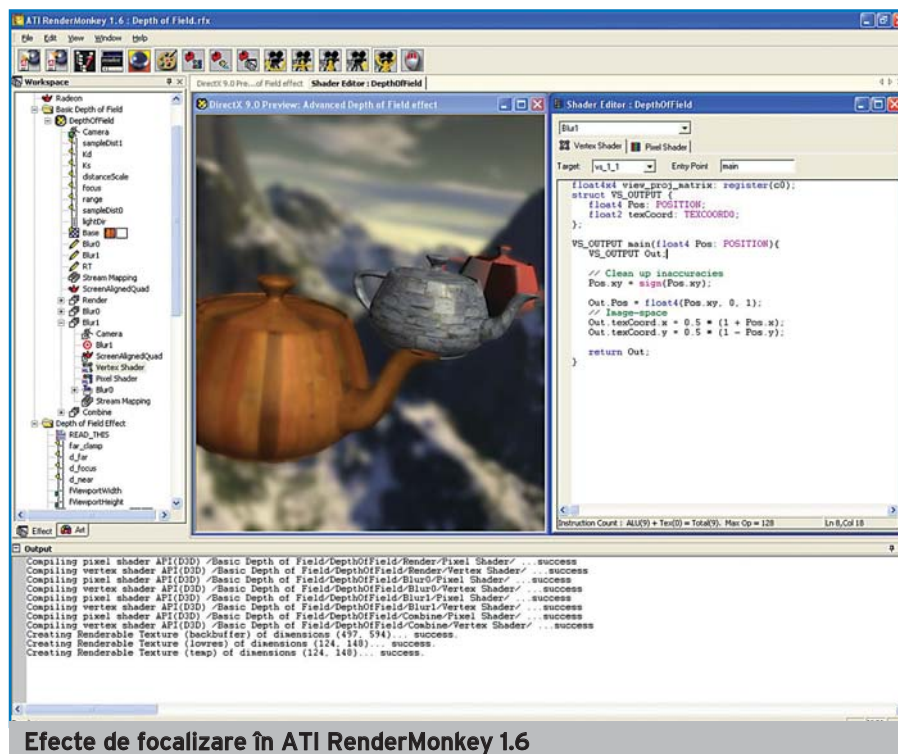
real o dă Cg (C for Graphics) de la nVIDIA, un limbaj de nivel înalt pentru vertex și pixel shadere, asemănător cu HLSL. Cg este bazat pe limbajul de programare C, cu care are în comun sintaxa, însă cu unele capacități modificate și tipuri noi de date adăugate pentru a îl face potrivit pentru procesarea pe GPU-uri.

Origini

Odată cu plăcile video de tip GeForce s-a vorbit pentru prima oară despre GPU-uri datorită puterii lor de lucru în paralel. Dar, chiar și cu acest lucru în paralel și cu accelerări ca și Transform & Lighting (T&L), acestea moșteneau de la predecesoarele lor modul de lucru: acesta era fixat și algoritmat rigid, cu algoritmi implementați fizic în hardware, neprogramabili. Totuși, lucrul cu geometria folosind accelerare



Vertex shaderele folosite pentru iarbă



Efecte de focalizare în ATI RenderMonkey 1.6

hardware era un pas mare.

Implementarea în hardware a diferitelor operațiuni a fost posibilă deoarece etapele în randarea unei scene 3D sunt în mare parte fixate și aceleași: transformări ca și translații și rotații, proiectare pe planul camerei, texturare și randare, în proces intercalându-se operațiile legate de iluminare. Faptul că toate acestea puteau beneficia de implementări hardware a dat o accelerare semnificativă dezvoltării și popularizării graficii digitale 3D pe sistem PC.

Problema și răspunsul

Din punct de vedere al tehnologiei, situația a rămas neschimbată și pentru plăcile GeForce 2, despre care unii argumentau că nu merită "2"-ul, neaducând ceva suficient de nou. Și totuși, care era problema? Problema consta tocmai în această accelerare hardware, mai precis în felul în care era obținută: aceasta era fixată în hardware, neoferind programatorilor control suficient pentru a crea multe efecte și a realiza



Textura de lemn obținută procedural

diverse operații pe care ar fi dorit să le realizeze cu accelerare hardware. Soluția a constat într-o divizare mai fină, și cu un control disponibil direct, a diverselor etape în cursul procesării de geometrie și culoare: astfel au apărut vertex și pixel shader-ele. Ele permit programatorilor să realizeze o gamă mult mai mare de operații și efecte, toate procesate pe GPU.

Pe lângă saltul calitativ pe care acestea îl permit, ele sunt prin design realizate pentru a fi paralelizate cât mai mult. Această proprietate e posibilă datorită faptului că lucrează asupra componentelor fine ale procesului de prelucrare grafică, elemente care pot fi deseori procesate independent, fapt de care tehnologia hardware face uz maxim. Spre exemplu, GeForce 7800 GTX atinge performanțe deosebite asigurând 8 linii de execuție paralele pentru vertex shader și 24 pentru pixel shader.

Vertex shader

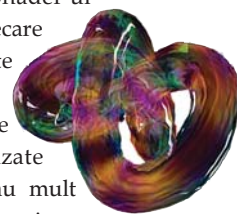
Obiectele într-o scenă 3D sunt de obicei descrise folosind triunghiuri, care la rândul lor sunt evidențiat prin punctele care le definesc. Un vertex shader este de fapt o funcție de procesare grafică care acționează

asupra acestor puncte efectuând diferite operații matematice asupra datelor asociate acestora, astfel realizându-se diferite efecte asupra mediului 3D. Dintre datele caracteristice asupra cărora acționează vertex shaderele merită menționate coordonatele X, Y, Z, coordonatele de textură, culoare, ceață și orientări în spațiu.

Odată activat un vertex shader, acesta înlocuiește linia de procesare fixă pentru puncte. Shader-ul nu acționează asupra primitivelor ca și triunghiurile, ci asupra punctelor (vertex). Acesta nu poate crea sau șterge puncte, ci doar să le manipuleze propriietățile.

Shader-ul rulează pentru fiecare vertex care este procesat.

Efectele care acum sunt realizate prin shadere erau mult prea costisitoare ca și putere de calcul înainte de acestea,

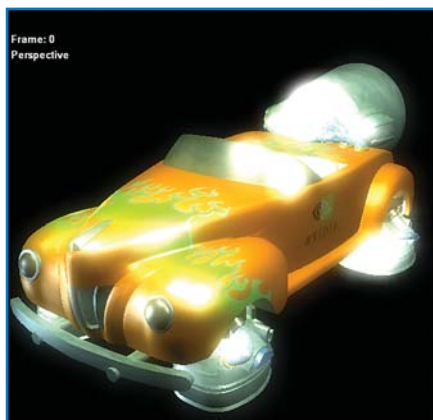


Fluid realizat cu shadere

introducerea lor permițând dezvoltatorilor să dea viață personajelor și mediilor virtuale. De la efecte de valuri pe apă și ceață în peisaje virtuale, până la animații faciale realiste prin riduri care apar atunci când personajele zâmbesc, vertex shaderele au adus un salt calitativ semnificativ în grafica digitală. Se vorbește acum mult despre pixel shadere, dar vertex shaderele au dat naștere acestora și sunt evoluții tehnologice probabil mult mai importante chiar decât importantul hardware T&L din trecut.



Shaderele sunt folosite extensiv motorul grafic Unreal 3



Effect Bloom în FX Composer

Pixel shadere

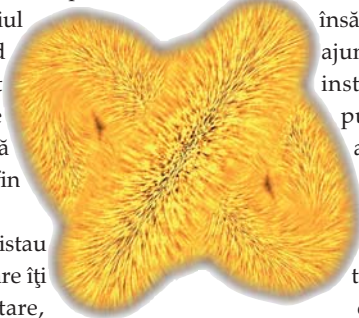
Un pixel shader este o funcție grafică care calculează efectele per-pixel. Depinzând de rezoluție, aproximativ două milioane de pixeli vor fi procesați pentru renderizare, iluminați și colorați pentru fiecare cadru, ideal la 60 de cadre pe secundă. Toate acestea necesită o enormă putere de calcul, putere asigurată de plăcile video moderne prin intermediul pixel shaderelor. Folosind shading per-pixel se pot obține detalii extreme pe suprafețe, permițându-ți să vezi efecte la un nivel mai fin decât cel al triunghiurilor.

Da, și înainte de acestea existau efecte ca și Bump Mapping, care îți permiteau detalii suplimentare, dar, din nou, puterea shaderelor constă în programabilitatea lor. Ele permit programatorilor să controleze iluminarea și culorile pentru fiecare pixel în parte, generându-se efecte cu adevărat impresionante.

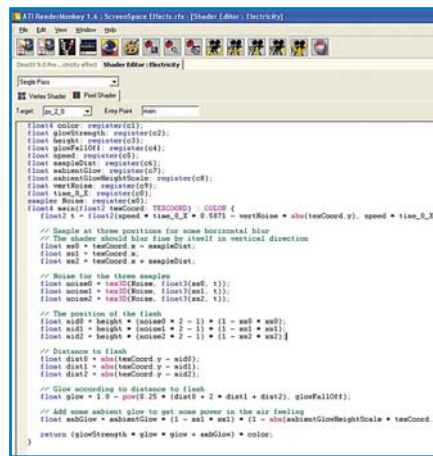
Versiuni de shadere, capacități și hardware-ul care le implementează

Shaderele pentru hardware-ul video au trecut ca și tehnologie software și implementări ale lor în hardware prin diferite etape de dezvoltare, pe care le putem umări în versiunile lor, în particular în versiunile pixel shaderelor.

Primul mare pas a fost făcut odată cu DirectX 8, care a adus pixel shadere 1.0, 1.1,



Blana cu vs 1.1 și ps 1.4



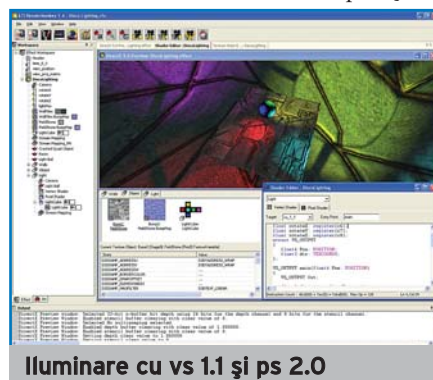
Cod sursă Pixel Shader 2.0

1.2. Acestea permiteau programatorilor să scrie programe pentru shading de până la 12 instrucțiuni lungime. Hardware-ul acestei generații ar fi seriile nVidia GeForce 3, nVidia GeForce 4 Ti, Matrox Parhelia și SiS Xabre. De fapt și plăcile ATI Radeon 7xxx și Nvidia GeForce 2 aveau și ele pixel shadere, dar doar versiunea 1.0 și, mai important: erau neprogramabile.

Nu a trecut însă mult timp și s-a ajuns la concluzia că 12 instrucțiuni sunt prea puține, astfel încât a apărut DirectX 8.1, care introducea noile shadere 1.3 și 1.4. Acestea permiteau programatorilor să scrie shadere de dimensiuni aproape duble, până la 22 de instrucțiuni. ATI a

implementat standardul 1.4 în plăcile sale Radeon 8500-9200, suportând desigur și modelele de shadere precedente.

DirectX 9 a adus un salt mare în pixel și vertex shadere: versiunea 2.0. Acestea măresc atât flexibilitatea operațiilor



Iluminare cu vs 1.1 și ps 2.0



Lichid realizat cu shadere

disponibile, cât și numărul de instrucțiuni, permițând efecte mai complexe. Astfel, pixel shaderele pot fi acum de până la 96 de operații lungime, iar vertex shaderele se pot întinde până la 256 de instrucțiuni.

Hardware-ul în care au fost implementate noile shadere au fost seriile de plăci video nVidia GeForce FX, ATI Radeon 9500-9800, ATI Radeon X, Intel Graphic Media Accelerator 900 și 950, XGI Volari, și plăcile S3 Deltachrome și Gammachrome.

Deja cu actualul model Shader 3.0, introdus odată cu DirectX 9.0c, s-a ajuns însă ca GPU-urile să se apropie și mai mult de capacitățile CPU-urilor în ce privește flexibilitatea programării. Standardul 3.0 specifică cel puțin 65535 de instrucțiuni atât pentru pixel, cât și pentru vertex shadere. Acest standard este implementat în hardware-ul plăcilor video nVidia GeForce 6, nVidia GeForce 7, precum și în plăcile din seria ATI Radeon X1.

Pe scurt

Pixel și vertex shaderele aduc un nou nivel de realism și complexitate vizuală. Ele au dat naștere unui salt enorm în grafica digitală datorită programabilității lor, care a permis dezvoltatorilor să realizeze efecte extraordinare, imposibile înainte în timp real. Pentru a permite aceste schimbări, hardware-ul grafic a evoluat și evoluează în pași mari, devenind tot mai demn de numele de unitate de procesare grafică, prin trecerea de la procesare fixă la programabilitate tot mai mare.

WEB-UL INVIZIBIL



Laurențiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Te-ai întrebat vreodată cât de mare este de fapt Web-ul? De câte ori te-ai mirat de numărul mare de pagini indexate de Google? Sau poate te-ai întrebat: unde este granița Web-ului și, mai ales, ce este dincolo de ea? Cam acestea sunt întrebările la care voi încerca să răspund sumar în rândurile următoare.

Câteva cifre

Când vine vorba de Web, suntem impresionați în primul rând atunci când vorbim de cifre. Doar Google indexează peste 8 miliarde de pagini! (Yahoo peste 6,5, iar Ask și MSN peste 5 miliarde). Și crede-mă numărul acesta este destul de "măricel". Numai ca să numeri până la 8 miliarde ai avea nevoie de 130 de ani!

Iar ca lucrurile să ne deruteze și să ne bage și mai mult în sperieți, recent, la o conferință, Eric Schmidt, CEO al Google, a precizat că va fi nevoie de cel puțin 300 de ani de acum încolo pentru a indexa toată informația existentă și a putea căuta în această imensă bază de date.

"Am făcut un calcul matematic, iar răspunsul a fost 300 de ani", a răspuns Schmidt la o întrebare adresată de audiență în legătura cu durata misiunii companiei. "E vorba de o perioadă îndelungată de timp."

Înainte de această întrebare, el precisase că din cei aproximativ 5 milioane de teraocteți de informație, doar 170 de

teraocteți au fost indexați!

Și probabil știa omul ce vorbește, fiindcă indiferent de cât de mult ar avansa tehnologia, este greu să ne imaginăm că informația va bate pasul pe loc. Așa că putem fi siguri că noi și încă multe generații de acum încolo nu vom prinde momentul: "Gata! Toată informația a fost indexată! Bine ai venit la Google! Simte-te ca acasă navigând prin cele 25 de mii de miliarde de pagini indexate..."

Să revenim totuși în prezent și să spun că, conform unor statistici de pe la mijlocul acestui an, 45 de miliarde de pagini statice (vom vedea puțin mai târziu ce sunt acestea) sunt disponibile pe Web. Încă 5 mi-

liarde sunt disponibile pe situri ale unor intraneturi private, în timp ce mai mult de 200 de miliarde de pagini sunt disponibile ca și baze de date dinamice. Această din urmă categorie alcătuiește de fapt și ceea ce poartă denumirea de "Web invizibil".

În același raport (pe care îl găsești la adresa <http://comparesearchengines.dogpile.com/OverlapAnalysis.pdf>) studiile estimative făcute la "Universita di Pisa" și "Universitatea din Iowa" indică faptul că Web-ul indexat cuprinde aproximativ 11,5 miliarde de pagini, existând însă peste 500 de miliarde de pagini care "așteaptă" să fie indexate.



Eric Schmidt, CEO al Google, "zâmbind" la ideea că informația disponibilă pe Web nu va putea fi indexată mai devreme de 300 de ani

Dincolo de cortină

Cam toată lumea știe ce este Web-ul vizibil. Deschizi Google, sau un director al Yahoo, emiți o cerere și primești în schimb o listă cu răspunsuri. Totalitatea acestor pagini reprezintă Web-ul vizibil.

Ceea ce în schimb nu poți să vezi, paginile care nu sunt afișate de directoare sau de motoarele de căutare poartă denumirea de Web invizibil.

Următoarea întrebare logică ar fi: unde este depozitat conținutul neindexat, care reprezintă peste 90% din materialul de pe Web? Sau, și mai corect, ce reprezintă aceste materiale?

Marea majoritate a materialelor care alcătuiesc Web-ul invizibil sunt baze de date dinamice private, pe care roboții (spiderii) nu le pot citi. Pentru a putea fi accesate, utilizatorul trebuie să viziteze direct aceste situri (să emită direct cererea).

Aceste pagini există doar temporar, fiind generate atunci când utilizatorii emit o cerere pentru un răspuns aflat într-o bază de date de mari dimensiuni. Fiind o

chestiune de timp până la reactualizare, aceste pagini temporare sunt dinamice, nu pot fi salvate pentru reacesare și au de obicei adrese foarte lungi.

În majoritate cazurilor sunt tratate subiecte care au o valabilitate scurtă: vremea în Oradea astăzi, cazare la hotelul Continental înaintea meciului România - Cehia, locuri de muncă pentru weekend etc.

Practic acestea sunt, după cum spuneam, pagini temporare care, după afișare, este foarte posibil să nu mai existe, fiind actualizate pentru a reflecta informațiile curente.

În principiu există două motive esențiale pentru care un motor de căutare nu va indexa o pagină. În primul rând dificultățile tehnice de care se izbesc roboții (menționate anterior) și deciziile/alegerile de excludere (fie motorul de căutare nu indexează o pagină, fie autorul paginii refuză indexarea).

Un exemplu de "poticnire" tehnică pentru programele robot o reprezintă siturile care necesită parolă sau logare. Acestea sunt situri închise pentru spideri, deoarece

necesită tipărirea unui șir de caractere pe care roboții nu o pot realiza. Iar în ce privește decizia utilizatorului sau a motorului de căutare de a exclude o anumită pagină, aici nu este vorba de imposibilități tehnice ci, pur și simplu, de politica aceluia care apelează la o astfel de decizie.

Cum găsesc acul în carul cu fân?

Mda... aceasta este întrebarea de "baraj". Nu e interzis sau neapărat greu să găsești informații pe Web-ul "invizibil", însă poate să dureze ceva până găsești informația de rigoare. De fapt, este vorba de un proces gen "căutare în căutare". Vei fi nevoit astfel să folosești pentru început un motor de căutare tradițional pentru a localiza baza de date (de exemplu "încălțăminte la promoție în orașul X"), iar după ce ai găsit baza de date dorită, va trebui să cauți în interiorul acesteia informația de care ai nevoie. Însă, de multe ori, vei fi nevoit să te înarmezi cu multă răbdare fiindcă identificarea informației dorite poate dura ore bune!

1 CDROM GRATUIT

PREȚ 7,9 RON 79,000 ROL

ISSN: 1583-087X

NOIEMBRIE 2005 NR. 45/V

OpenOffice.org v2.0

SOFTUL LUNII

Rezolvă enigmele celor doi gali

Asterix și Obelix XXL2 în Mission Las Vegum

pe CD

Corel PaintShop PRO 10 95 de skinuri Winamp

FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL

Cea mai tare enciclopedie destinată elevilor

MICROSOFT STUDENTS 2004

www.MyC.ro / noiembrie 2005

45

Termină cu spamul, altfel împușc cățelul!



Cum se distrează
anumiți utilizatori ai Internetului?!

Laurențiu Bancu
laurentiu@myc.ro



O bună perioadă de timp am crezut că mesageria instantanee este printre puținele lucruri relativ bune pe lângă care nu s-a strecurat (ca în toate celelalte cazuri...) și partea "negativă" a problemei. Avea oricum și mesageria instantanee contestatarii ei, însă problemele enunțate erau mai mult de natură subiectivă, astfel că nu le-am dat prea mare atenție.

De un timp încoace însă a ieșit la iveală un aspect mai mult decât deranjant, care m-a determinat să apelez la soluții radicale în ceea ce privește corespondența prin programele de mesagerie instantanee.

Despre ce este vorba... păi, pe scurt și într-un singur cuvânt: SPAM!!! Spam cât cuprinde! Nu era de ajuns că până acum conturile de e-mail ne erau inundate de tot felul de mesaje nedorite, ba unul își vinde calul la juma' de preț fiindcă i-a căzut părul, ba altul îți dă doi cartofi pentru trei cepe, și alte astfel de oferte "promoționale" menite să te facă să-ți pierzi timpul doar selectându-le și ștergându-le. Iar spam-ul, credeți-mă pe cuvânt, e mai rău decât cei care vin la ușa apartamentului să-ți vândă blide și

cuțite, fiindcă pe aceștia îi poți pune pe fugă cu o pușcă de vânătoare, pentru a fi sigur că nu se mai întorc, însă spamerii sunt mai consecvenți decât teroriștii, și chiar dacă blochezi toate mesajele care conțin termenul VIAGRA, mâine vei fi fi inundat de mesaje cu VIGARA și toate anagramele derivate.

Spam-ul pe IM este un fenomen relativ recent la noi, începutul acestui an fiind punctul în care a început să se răspândească treptat-treptat, ca o boală infecțioasă, în mrejele căreia au început să cadă din ce în ce mai mulți utilizatori.

Profilul spamerului

E relativ dificil să generezi un portret robot, însă cu siguranță spamerul trebuie să se afle într-o anumită stare, să aibă anumite "calități" și să sufere de următoarele afecțiuni: plictiseală, naivitate, tinerețe exagerată, paranoia, ajungându-se în unele cazuri la forme mai grave și derivate ale acestor boli care necesită cu siguranță tratament!

În paragrafele următoare voi face câteva "studii de caz", vom vedea împreună dacă e ceva bun în spam-ul acesta și metode de a-l evita pe cât posibil.

"CODE "9" este un nou semn folosit pe internet precum lol sau brb doar ca acesta inseamna altceva. Toti stim cum este cand vb cu cineva care este online si cineva sta prin spatele tau si se uita la ce scrii...de aceea pt a rezolva problema am inventat un nou semn - code 9-. In CODE 9 tastezi "9" cand cineva se uita la ce scrii tu din spate si persoana cu care conversezi va stii despre ce e vb si va incepe sa vb despre ceva total neinteresant...cand persoana din spate pleaca tastezi "99" ca persoana cu care conversezi sa stii ca poti sa vb acum si puteti avea o conversatie normala. Trimiteti mai departe ca lumea sa stie ce inseamna "9" si "99" asa am primit, asa am dat mai departe."

Așa arată un mesaj "tipic". Acesta e cu iz polițist, însă scenariul e cam același: un binevoitor amic te pune la curent cu

ultimele noutăți, fie că te interesează sau nu. Indiferent dacă subiectul a fost sau nu interesant, la sfârșit ești îndemnat să te transformi și tu în spammer și să-ți ferești pe cât mai mulți cu mesajul primit.

"O fata il intreaba pe un baiat: "Iti plac ?" El a raspuns: "Nu" Ea l-a intrebat: "Ma gasesti draguta ?" El a raspuns: "Nu" Ea l-a intrebat: "Ma aflu in inima ta ?" El a raspuns: "Nu" Pentru ultima data, ea l-a intrebat: "Daca plec, vei plange dupa mine ?" El a raspuns: "Nu" Ea a plecat trista. Si atunci el a prins-o de mina, spunandu-i: "Eu nu te plac, eu te iubesc. Nu te gasesc draguta, te gasesc superba. Tu nu esti in inima mea, tu esti insasi inima mea. Eu nu voi plinge dupa tine daca pleci, eu voi muri dupa tine." In aceasta seara, la miezul noptii, dragostea ta iti va spune ca te iubeste ! Ceva dragut ti se va intimpla maine intre 13-16 si nu conteaza unde vei fi, la internet, afara din birou, la servicii, nu intrerupe acest lant"

Ăsta e de dragoste, și probabil mi-ar fi dat și lacrimile, însă a doua zi între orele 13-16 am tot așteptat să mi se întâmple ceva "drăguț", și am tot așteptat... ba dacă mi-aduc bine aminte, m-a prins controlorul fără bilet, m-a stropit din cap până-n picioare un taximetrist binevoitor și, pe deasupra, am avut indigestie toată ziua. Și, colac peste pupăză, sunt din nou sfătuit să nu întrerup acest lanț de "binefaceri", că cine știe ce se poate întâmpla!

Urmează acum cele de ordin politic...

"1 octombrie 2005, ziua in care nici un roman n-a cumparat benzina! Aceasta este o actiune de protest impotriva preturilor exagerate la derivatele din petrol! Se refera la indemnul general de a nu cumpara benzina pe data de 1 Octombrie 2005. Momentul cheie este 1 Octombrie 2005. Daca in acea zi nici unde nu se va vinde benzina, piata va deveni mai atenta. Alimentati cu benzina inainte sau dupa 1 Octombrie, dar nu in acea zi!! Cu aceasta actiune putem demonstra magnatilor petrolului ca milioane de oameni s-au saturat sa-si goleasca buzunarele!! Participati!! Informati cat mai multi prieteni si cunoscuti!!!"

Tot stau să mă gândesc ce succes ar fi avut răscoala din 1907, dacă ar fi avut la

îndemână astfel de metode de promovare:

"Stimați cetățeni, pe data de 8 februarie FIX, toată lumea să-și ia furcile și topoarele și să ne răzvrătim, că mai mult decât să murim degeaba tot nu vom rezolva... dar oricum, trimite mesajul la cât mai mulți din listă, că sună bine și ne face să ne simțim patrioți!"

Lucrurile iau o întorsătură nefericită, băgând în sperieți utilizatorii naivi și începători, printr-un mesaj care anunță că CEO-ul de la Yahoo, Park Is Fryer, va desființa conturile utilizatorilor care nu trimit mai departe mesajul, pentru reactivare trebuind plătită o sumă de 10 dolari... Mare e grădina ta Doamne!

Situația devine mai puțin amuzantă în momentul în care primești mesaje despre persoane bolnave sau care au suferit diverse accidente, trimiterea mesajului mai departe echivalând cu o sumă de bani care va fi folosită pentru a-l ajuta pe cel aflat în suferință.

"Alexandra a scapat vie dintr-un incendiu teribil, insa acum trebuie sa lupte pentru viata ei si un viitor normal.

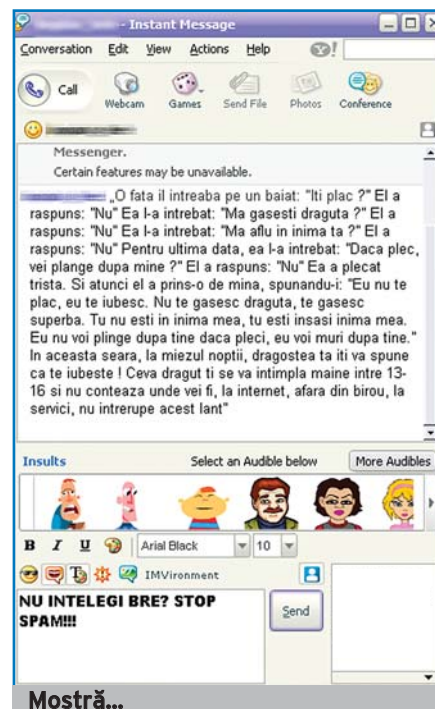
Ea are 14 luni si are pielea arsa pe tot corpul, iar pe fata arsuri pana la os (ca rezultat al temperaturii foarte inalte)

Ea este intr-un spital in Cracovia-Polonia si este urmarita de unul dintre cei mai buni specialisti. Totusi ea trebuie sa treaca inca prin multe operatii si o lunga perioada de rehabilitare. Din nefericire parintii nu masi au bani. De aceea va cerem ajutorul.

Pentru fiecare meaj trimis mai departe parintii vor primi 3 centi. Va rugam sa-i ajutati trimitand mesajul la cat de multe persoane puteti."

Nu contest de această dată că este vorba de un scop nobil, iar cei care trimit mesajul mai departe au fost impresionați de drama micuței și ar fi interesați să o ajute. Am fost interesat însă să văd cât din această poveste este ficțiune și cât realitate, așa că am pornit la investigație...

Am aflat că este vorba într-adevăr de o întâmplare adevărată, fiind vorba de Olenka Kuczma, o fetiță de care a suferit un accident și ai cărei părinți nu au bani să plătească operația (la adresa www.snopes.com/inboxer/medical/kuczma.asp puteți să

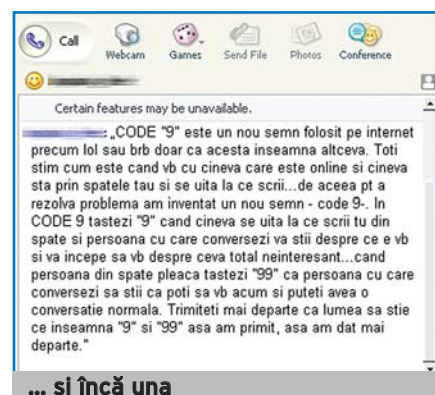


vedeți imagini, însă vă recomand totuși să vă abțineți).

Afirmația cu cei 3 cenți (pentru fiecare mesaj trimis) pe care părinții îi vor primi este însă o mare înșelătorie. Au mai existat astfel de precedente, mesajele originale însă deteriorându-se pe parcurs... precum în jocul din copilărie "telefonul fără fir". Mi se pare oricum impropriu să te folosești de aceste modalități pentru a încerca să ajuti pe cineva...

La final...

Evident că ar fi mai multe de spus, însă concluzia la care am ajuns eu a fost foarte simplă: indiferent de natura mesajelor, le-am spus celor care nu conținesc să-mi trimită astfel de "felicități" că le voi da "ignore" și de acum încolo vom vorbi doar la telefon! Simplu și scump, dar eficient...





Pe la începutul anului 1991, când primele calculatoare 386 își făceau apariția pe piața românească, am avut onoarea să folosesc unul. Ce puteai face atunci cu un computer? Puteai juca Ishtar sau Fruit of the Loom și modela o cutie și o sferă într-una din versiunile de început 3D Studio (dar fără rendering, pentru care aveai nevoie de un coprocesor). Apoi au început să apară calculatoarele cu procesoare 486 și lucrurile s-au complicat. În 1995 Microsoft a făcut furori lansând Windows 95. Ceea ce am uitat să amintesc e că în 1991 se naștea și GNU/Linux, iar în 1992 apăreau primele distribuții. Câteva distribuții apărute în intervalul 1992-1995 sunt și azi folosite la scară largă, atât ca sisteme unice, dar mai ales ca bază pentru altele apărute ulterior. Prima mea întâlnire cu Linux a avut loc în 1998. De atunci până în 2002, când am început să-l folosesc regulat, am avut contacte destul de frecvent cu acest sistem de operare. Apăruseră desktop-urile KDE și Gnome și o mulțime de aplicații. Și totuși de ce am ales să folosesc Linux?

Ideologia

Pentru că majoritatea românilor folosesc Windows, voi face comparația între acesta și Linux. Ideologiile celor două sisteme de operare sunt foarte diferite. Linux-ul a fost creat pentru a servi o comunitate crescândă de utilizatori care nu-și permiteau și nu

doreau să folosească software comercial. Windows și alte sisteme de operare proprietare - pe de altă parte - pot fi folosite legal doar dacă utilizatorul cumpără licența. Linux a fost lansat sub licența GNU/GPL care asigură dreptul la distribuție, modificare, folosire și redistribuire sub diverse nume care includ sintagma GNU/Linux. Elementul de bază al fiecărui sistem Linux e kernelul (componenta creată de Linus Torvalds), care poate fi folosit de către oricine pentru dezvoltarea unei noi distribuții Linux. În acest moment utilizatorii numesc "Linux" kernelul plus aplicațiile care au fost create ulterior pentru a-l susține și "gravitează" în jurul acestuia.

Superioritate morală

Linux e superior Windows-ului din punct de vedere moral. De multe ori, pe lângă motivele practice pentru care unii oameni folosesc Linux ca sistem primar, există și câteva de ordin moral. Precum știm, ignoranța e una dintre caracteristicile de bază a lumii moderne. Poate veți crede că am luat-o razna și că vorbesc tâmpenii. Vă propun să luăm unele exemple concrete și să vedem dacă Linux are întâietate morală asupra concurentului său etern, Windows. Citeam un articol despre cum au fost soluționată criza din New Orleans în timpul dezastrului numit Katrina. Există un serviciu on-line care permitea utilizatorilor logați la Internet să ceară ajutor direct de pe

un sit. Surpriza multora a fost aceea că pentru a cere ajutor, aveau nevoie de IE 6 instalat. Nu aveți Internet Explorer 6? Descurcați-vă singuri! Și probabil au existat cazuri de oameni care s-au înecat din această cauză. Cine e "cancer" acum domnule Ballmer? Evident, pentru asemenea scăpări, Microsoft nu poate fi tras la răspundere, dar poate fi trasă la răspundere tendința osificatoare care are deja destule precedente. Din nou această tendință s-a manifestat nu demult, când mai multe companii au decis să creeze laptop-uri de 100 de dolari cu Linux preinstalat pentru țările africane și alte zone defavorizate ale lumii. Evident, o anumită companie din Redmond s-a sesizat spunând că nu e o idee bună. De ce să se bucure de viață nenorociții acestei lumi? Linux a fost creat să fie al tuturor, să-i ajute pe oameni să dezvolte o bază pentru viitor și acest proces are loc chiar sub ochii noștri, nu doar în statisticile unei companii cinice.

Instalare reală

Prima oară când am instalat Linux am făcut-o pentru că cineva mi-a spus că e foarte greu. Ei bine, n-a fost. Am reușit să instalez sistemul fără a citi documentație în prealabil. Și cum aceasta se întâmplă acum câțiva ani buni, vă puteți imagina cât de ușor e procesul de instalare azi. Ei bine, acesta e unul din motivele pentru care merită să instalați acest sistem de operare. În



comparație cu Windows, instalarea poate fi mai dificilă, sau deopotrivă mai simplă, totul depinde de distribuția pe care o alegi. E adevărat că există distribuții unde trebuie să faci câteva modificări manual, dar acestea sunt catalogate ca sisteme pentru avansați și nimeni nu vă obligă să le folosiți. Totuși există și diferențe între instalarea unui sistem Windows și unul Linux. Să vedem de ce spun că instalarea Linux nu e dificilă.

Prima etapă a inițializării unui computer este alegerea sistemului de operare (în cazul în care există mai multe). Cum utilizatorii s-au obișnuit cu un sistem de operare unic, le vine greu să înțeleagă de ce e nevoie de un bootloader. Când Windows se instalează, acesta nu ia în considerare prezența altor sisteme de operare. Probabil că pentru cei de la Microsoft respectul pentru munca altora e doar un moft. În momentul când instalezi Windows, MBR-ul (Master Boot Record) este șters, iar bootarea multiplă se aplică doar la diferitele sisteme Windows instalate pe hard disc. Dacă e să ai un alt sistem de operare, să fie tot Windows...

Linux oferă două sisteme foarte reușite pentru bootare multiplă: Grub și Lilo. Amândouă pot fi configurate pentru a putea alege orice sistem de operare pe care vrei să-l folosești și pot fi îndepărtate foarte ușor de pe hard disc în momentul când hotărăști că nu mai aveți nevoie de acestea cu fdisk/mbr sau fixmbr sub Windows. Când Linux se instalează nu o face în mod agresiv, tot ce trebuie să faci pentru a nu-ți "strica" sistemul este să fii atent. Poți instala Linux pe un hard disc unde ai doar partiții de Windows, micșorând sau convertind o partiție FAT32, fără a-ți pierde datele aflate pe celelalte partiții. "Încearcă" în schimb să instalezi Windows pe un hard disc cu mai multe partiții Linux (nu e recomandat!).

Linux recunoaște o varietate de har-

ware, așa că în momentul când îți instalezi o distribuție mai mult ca sigur nu vei avea probleme cu suportul, deși există și excepții (care întăresc regula).

Dar cum decurge o instalare Linux? Există câțiva pași pe care trebuie să-i parcurgi. Unele distribuții gen Xandros sau PCLinuxOS au un meniu de instalare foarte sumar. Te întreabă pe care partiție vrei să-ți instalezi sistemul și după un clic pe butonul Next tot ce trebuie să faci e să aștepti până sistemul se instalează. Pentru că sistemele Linux vin uneori cu mii de aplicații instalate (fapt care distruge din start mitul potrivit căruia Linux duce lipsă de aplicații) unele distribuții îți permit să selectezi exact aplicațiile pe care le dorești. De asemenea poți alege ce tip de sistem să-ți instalezi, minimal, standard sau complet. De obicei sistemele minimale au doar modul text. Aceasta înseamnă că nu poți rula o interfață grafică decât dacă îți instalezi un asemenea sistem. Această alegere e destinată utilizatorilor avansați și celor care folosesc Linux ca server. După ce ai trecut de instalarea propriu zisă, mai poți fi promptat de câteva ecrane care îți permit configurarea amănunțită a componentelor, de exemplu placa video, monitorul, rezoluția etc.

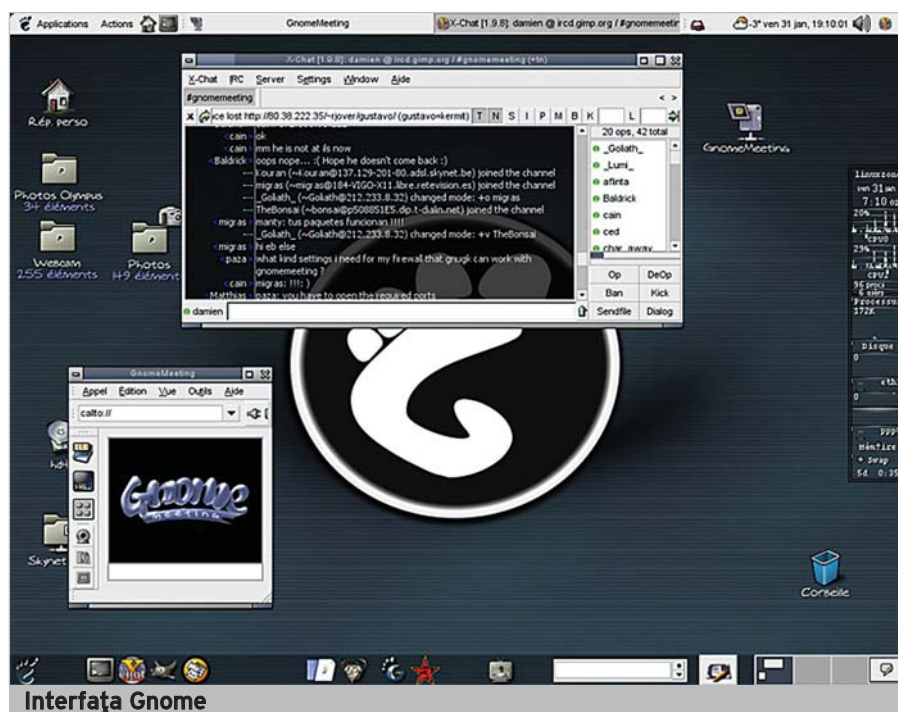
Interfețele grafice

Multă lume e obișnuită cu interfața

Windows care a devenit foarte cunoscută și este folosită peste tot în lume. De aceea, când oamenii s-au obișnuit destul vor privi Linux cu suspiciune deoarece e diferit. Interfața Windows e aceeași, întotdeauna, pentru că nu există decât una. Dar sub Linux avem diferite medii desktop sau window managere. Cele mai cunoscute sunt KDE și Gnome. KDE este cel mai folosit desktop. Amintește de funcționalitatea Windows, de aceea un utilizator începător va fi probabil impresionat când îl va folosi. Are o bară unde poți adăuga sau șterge diferite funcții, meniu start și un centru de control de unde poți configura diferitele componente, schimba wallpaper-ul sau instala diferite teme. Gnome poate fi de asemenea folosit ca desktop de către un începător. E drept că în comparație cu KDE poate părea puțin străin, dar dacă ai răbdare îl poți configura pentru a-ți acoperi toate cerințele. În plus, Gnome are câteva îmbunătățiri la nivel de ergonomie și e mai prietenos cu hardware-ul nou și unitățile mobile. Un alt mediu desktop promițător e Xfce. Mediile desktop de sub Linux funcționează pe două motoare, Qt și GTK. Qt este engine-ul pe care funcționează KDE, iar GTK este caracteristica de bază pentru Gnome. Xfce e bazat pe GTK. Și aplicațiile sunt concepute pentru a folosi un motor sau altul, astfel că pentru a rula o aplicație GTK pe un sistem care are doar KDE va trebui să ai librăriile care suportă



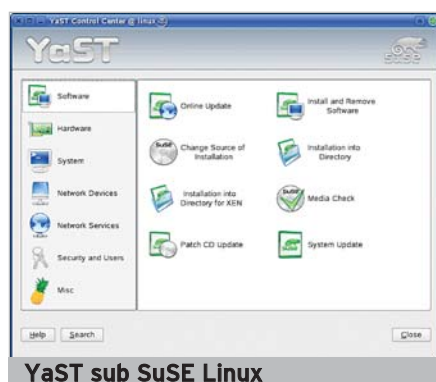
Un desktop înfrumusețat cu Superkaramba



GTK. În general distribuțiile mari vin cu ambele sisteme instalabile. Dacă ai o distribuție minimală care folosește doar Qt/KDE de exemplu, trebuie să-ți instalezi GTK pentru a putea rula aplicațiile bazate pe acest motor.

Configurarea după instalare

Unele distribuții Linux (din diverse motive) nu au un centru de control unde să poți modifica diferitele configurări, după voie, ca în Control Panel-ul din Windows. Ceea ce nu înseamnă că acestea nu există sau că nu pot fi implementate. Unele distribuții Linux le-au implementat și au un succes nebun. Un bun exemplu e SuSE Linux. Această distribuție folosește un Control Center care se ocupă de toate componentele sistemului. O altă distribuție care



are un centru de control este Mandriva (Mandrake). Fedora Core are toate aplicațiile de configurare ale sistemului în meniuri. Alte distribuții au aplicații de configurare în mod text cum ar fi utilitarul Vasm de sub Vector Linux. Și mai există distribuții (da, acelea de care se teme toată lumea) care nu au, sau au prea puține unelte de configurare. Acestea se pot configura cu uneltele numite "răbdare" "documentare" și "trudă".

Aplicațiile sub Linux

Mulți refuză să folosească Linux, pentru că, spun ei, Linux duce lipsă de aplicații. Nu știu din ce epocă datează această părere, dar e cât se poate de departe de adevăr. Există aplicații pentru Linux și încă foarte multe. Dacă există un avantaj mare al Linuxului, un motiv real pentru care merită folosit acesta e legat cu siguranță de aplicațiile care rulează pe acesta, altfel ce rost ar avea să folosești un sistem de operare ca desktop? Dar să vedem cam care sunt aplicațiile. Voi enumera diverse categorii pentru a vedea cât de bine sunt acoperite.

Acum câteva zile am intrat pe un forum unde cineva căuta un player pentru DVD-uri. Deci să vedem ce avem în meniul multimedia. Poate cel mai cunoscut player pentru filme e MPlayer, o creație a unui grup de programatori maghiari. Un alt player cunoscut e Xine, pe motorul căruia au fost

create foarte multe aplicații multimedia, inclusiv omniprezentul Kaffeine. Deși în general toate aceste playere pot reda și DVD-uri, pentru acestea v-aș recomanda VLC, sau Ogle, care e un player creat special cu acest scop. Cu TVtime poți viziona programele de la televizor, evident dacă deții un tv tuner.

Dacă în schimb ești interesat de muzică, poți folosi Xmms sau amaroK pentru a asculta melodiile tale preferate, acestea fiind doar două dintre programele cele mai cunoscute și mai folosite. Există și o mulțime de aplicații pentru crearea și editarea de muzică și sunet.

Dacă ești interesat de grafică ai de unde alege cu siguranță. Ai fi foarte plăcut impresionat dacă ai afla câte dintre filmele tale preferate au fost create folosind programe open-source și Linux. De exemplu, dacă ai nevoie de un înlocuitor bun pentru Photoshop, sub Linux ai Gimp sau Pixel32. Din păcate nu vei găsi un program pentru crearea de grafică vectorială la fel de complex cum e Corel Draw, dar cu Inkscape poți face câteva lucruri foarte interesante și utile. Corel Draw funcționează sub Linux doar emulat prin Wine sau CrossoverOffice. Pentru vizualizarea de imagini există o mulțime de aplicații drăguțe. Dar dacă vrei unul care să se apropie de performanțele ACDsee, poți folosi Gwenview. Pe partea de modelare 3D poți folosi Blender, sau Maya, care rulează nativ pe Linux, deci nu ai nevoie de emulare.

Cum te descurci dacă ești mai tot timpul on line? Aici chiar nu trebuie să-ți faci griji. Dacă ești un fan al discuțiilor pe Internet poți folosi clienți IM pentru Yahoo, MSN sau alte protocoale. Sau pur și simplu Gaim, care are suport cam pentru toate protocoalele de IM cunoscute. Dacă sub Windows browserul cel mai folosit e Internet Explorer, sub Linux avem Firefox, un browser foarte cunoscut de la Mozilla care a "mușcat" în ultimul timp o mare felie din piața rezervată exclusiv Microsoft-ului, deoarece rulează și pe Windows. Alte browsere folosite sunt Opera, Mozilla și Konqueror. Dacă în schimb vrei să trimiți e-mailuri exact cum făceai folosind Outlook sub Windows, sub Linux ai chiar mai multe soluții decât te-ai aștepta: cele mai cunoscute fiind Evolution, un client e-mail de la Novell sau Thunderbird din suita Mozilla. Pe lângă acestea avem o mulțime de down-



load manager, aplicații P2P sau bittorrent, pe care nu le voi enumera însă aici pentru că nu mi-ar ajunge o pagină. Iar dacă tot nu ești mulțumit, află că sub Linux poți edita și crea pagini web în voie, pentru că ai o mulțime de aplicații create în acest scop. Cele mai cunoscute sunt Quanta +, Nvu și Bluefish.

Acum câțiva ani se simțea lipsa unei suite Office coerente. În acest moment avem OpenOffice.org, o suită completă care poate concura (și chiar o face) cu MS Office. De curând, Google și-a arătat interesul pentru acest proiect. Îmi amintesc o glumă care spunea că toată lumea face puțin în Excel, deși acesta "știe" multe. Ei, acum și OpenOffice.org știe multe. Are o aplicație de editare a textelor denumită Writer, compatibilă cu formatele externe inclusiv .doc. În loc de Excel vei avea o aplicație spreadsheet denumită Calc, pentru prezentări Impress iar pentru grafice OpenOffice.org Draw. Writer poate fi folosit de asemenea ca editor de pagini web.

Bine, vei spune, dar pot să-mi scriu CD-uri sub Linux? Desigur. Aplicația cea mai potrivită (dar nu singura) pentru scrierea de CD-uri e K3b. Și nu e doar o aplicație de scris CD-uri, poți scrie și DVD-uri. Iar avantajul pe care acestă aplicație îl are în comparație cu Nero de exemplu (care rulează și pe Linux) e acela că nu te costă nici un ban.

Ei, dar acum nu pot sta aici toată ziua și să înșiruiesc aplicații. De fapt nu mi-ar ajunge o lună să fac acest lucru având în vedere că sunt zeci de mii de aplicații pentru Linux.

Instalarea programelor

Aici Microsoft-ul a avut până acum avantajul unui sistem centralizat. Este și normal în cazul unui sistem de operare unic. Dar sunt convins că v-ați lovit și voi de

incompatibilitățile stupide dintre diversele variante Windows. Aplicația ta preferată care funcționa pe 98 nu vrea să ruleze pe XP și invers. Ei bine, la fel e și cu Linux, adică aproape la fel. Având în vedere că Linux e open-source, nu e de mirare că diferitele distribuții au sisteme de instalare care nu sunt compatibile cu alte distribuții sau sisteme de operare. Dacă ai la îndemână codul sursă al unui program poți să-l instalezi folosind comenzile configure, make și make install. Dar dacă ai nevoie de instalare mai facilă poți descărca fișierele binare concepute pentru distribuția ta, la fel ca în cazul fișierelor de instalare Windows. Majoritatea distribuțiilor moderne au sisteme de instalare a aplicațiilor care cer în cel



mai rău caz dexteritate în manevrarea mouse-ului, nicidecum experiență în mediul text și cunoașterea comenzilor, acestea sunt de multe ori opționale.

Jocurile sub Linux

Colegul meu Răzvan a scris în ultimul număr MyLinux despre rularea diferitelor jocuri Windows în Linux. Rezultatele în timpul testării au fost împărțite. Unele jocuri funcționează fără nici o problemă, în timp ce altele nu rulează deloc. Pentru a rula însă jocuri ai nevoie de emulatorul Wine sau de Cedega, un emulator pentru jocuri bazat pe Wine, dar care din păcate nu e gratuit. Unele jocuri cum ar fi Unreal Tournament sau jocurile Id Software rulează nativ sub Linux, unele având performanțe chiar mai bune decât sub Windows. Dacă te-ai hotărât că vrei jocuri sub Linux și vrei să plătești pentru a avea această plăcere, dar vrei să afli exact ce jocuri poți rula vizitează <http://transgaming.org/gamesdb/>, acolo vei găsi o bază de date cu toate jocurile pe care le poți rula.

Comunitatea

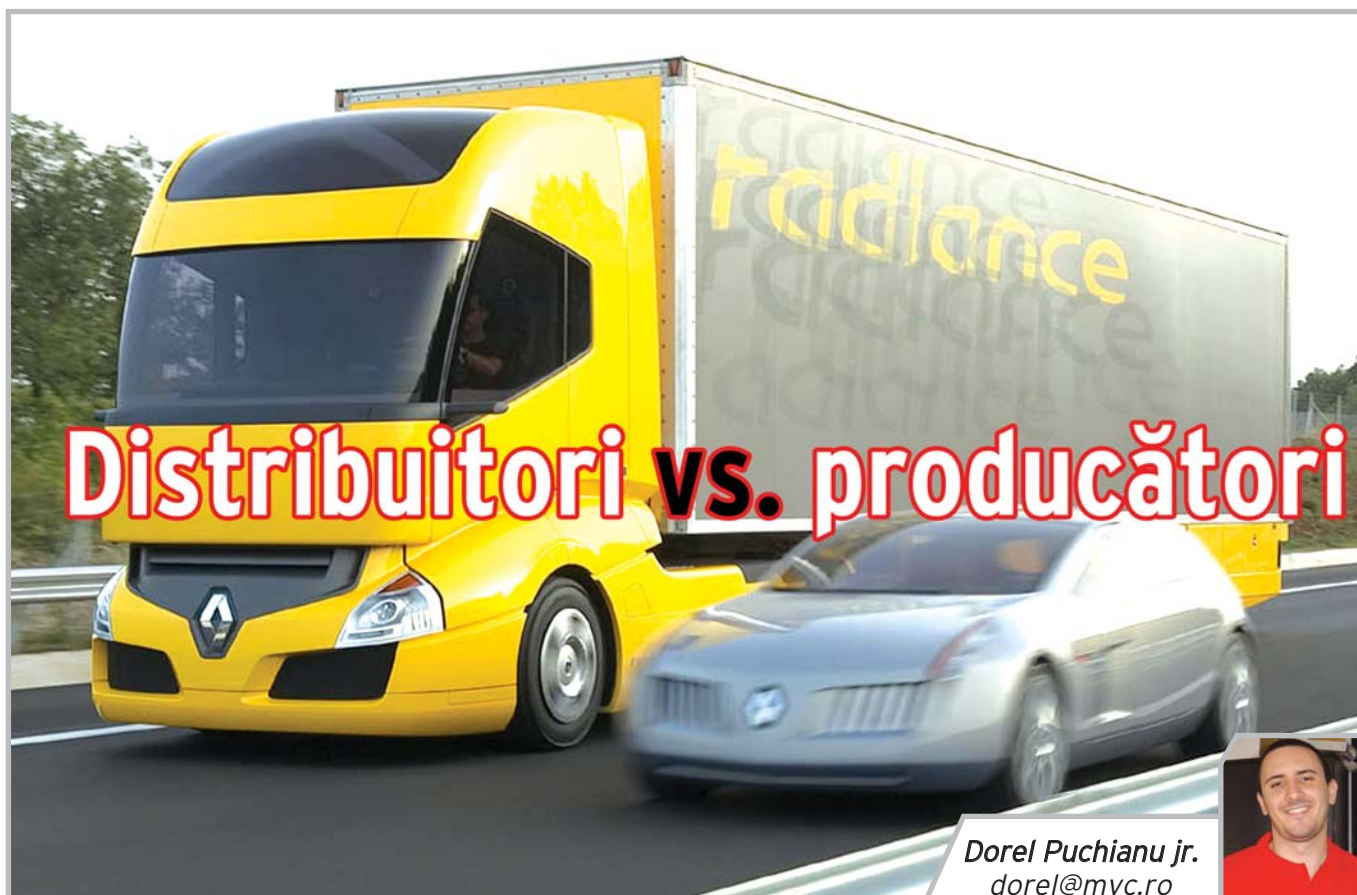
Ce mai are Linux și îi lipsește Windows-ului cu desăvârșire? O comunitate unită. Dacă ai vreodată o problemă, poți intra pe un forum unde postează alți utilizatori Linux și vei primi cu siguranță răspunsuri pentru problemele tale. În plus, anumite grupuri de persoane organizează regulat diferite întâlniri pe această temă, unde oricine e binevenit. Aceste întruniri pot fi o șansă reală de a întâlni oameni interesați, de a-ți face prieteni noi, sau pur și simplu de a învăța lucruri noi despre Linux și open-source.

Concluzie

Ce nu îți oferă Linux? E o întrebare la care nu pot răspunde fără să evidențiez unele diferențe dintre acesta și Windows. Linux nu poate oferi de exemplu anumite facilități de care se bucură Windows tocmai pentru că Microsoft s-a ocupat de această problemă. Nu putem folosi produse Adobe, Macromedia sau Corel, nu putem juca jocurile noastre preferate fără emulare și nu putem face anumite lucruri cu care eram obișnuiți pe sistemele Windows. Există câteva dezavantaje, e drept, dar și câteva avantaje. Să le vedem.

Nu trebuie să-ți mai fie teamă de viruși deoarece pe sistemele Linux există mai puțini viruși decât degetele de la mâini. Securitatea e sporită de sistemul acordării drepturilor de acces. Nimeni nu poate scrie sau șterge date de pe computerul tău dacă nu are drepturi. Linux e cu adevărat multi-tasking (nu trebuie să aștepti să-și facă treaba un program pentru a putea lucra cu altul). Linux-ul e modular ceea ce înseamnă că poate fi folosit în moduri la care un sistem Windows nici nu poate visa. Linux-ul are grijă de resursele tale. Chiar dacă partiția ta e plină, Linux tot va boota pentru că folosește o partiție swap care rămâne liberă întotdeauna. Linuxul poate fi reparat. Dacă vi s-a stricat sistemul Windows, acesta trebuie reinstalat.

Deci răspunsul la întrebarea de ce am migrat pe Linux poate fi: pentru că îmi place ce îmi oferă și mă enervează lucrurile făcute de mântuială, pentru care mai trebuie să scoți și bani din buzunar.



Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

Problemele cu care ne confruntăm încă în magazinele IT, adică vânzătorii dezinteresați și serviciile care lasă de dorit, sunt doar câteva, care ne constrâng să căutăm informații despre anumite produse din alte surse. Magazinul devine un loc unde doar plătim și achiziționăm un produs fără a afla prea multe informații, apoi ne rugăm ca produsul achiziționat să nu se defecteze, pentru că serviciile IT practicate de unele companii sunt execrabile, departe de nivelul celor din Uniunea Europeană la care noi visăm în 2007, și s-ar putea să se realizeze "oricum" în 2008. De curând, am aflat cu stupeoare o informație care mă deranjează foarte mult, și nu cred că pe tine te va lăsa nepăsător: producătorul oferă 3 ani garanție pentru produsele fabricate de el, iar distribuitorul - din "anumite motive" - oferă numai 2 ani. Distribuitorul "este motivat" de faptul că nu are cum să mențină garanția de 3 ani oferită de producător pentru că el trebuie să trimită produsul defect înapoi la producător și - normal - după repararea acestuia să-l returneze distribuitorului; la rândul său, distribuitorul să-l returneze magazinului care l-a vândut, iar magazinul să-l predea

cumpărătorului. Se pare că suportul logistic este foarte dificil de asigurat în România și de aceea distribuitorii consideră că nu pot acorda garanția de 3 ani pe care o oferă producătorul. Pe de o parte, având în vedere "dezastrele actuale" din țara noastră, distribuitorii poate că au dreptate cu logistica, însă dacă ne uităm de obicei pe un act de garanție, observăm că în el se specifică data la care produsul defect a fost adus de către cumpărător în vederea reparării. După ce a fost reparat, se înscrie în certificatul de garanție data la care acesta a fost reparat și, în mod normal, data la care produsul a fost returnat cumpărătorului. Adică, spre exemplu, dacă un produs defect a fost trimis la producător sau la service, pentru reparație, și se întoarce în mâinile cumpărătorului după 10 zile de la data trimerii lui spre reparație, atunci - firește - garanția produsului se prelungește cu 10 zile. Nu văd de ce distribuitorii nu ar putea asigura produsului garanția oferită de producător. Păi, ei trebuie să asigure suportul logistic produsului, iar aceasta costă, și cum românii sunt mai "șmecheri", mulți distribuitori de la noi s-au "gândit" (oare ???) că este mai comod să ofere cu un an mai puțin garanție unui pro-

dus ca să nu mai suporte eventualele costuri logistice ale produsului pentru încă un an. Dar producătorul ar trebui să "observe" această problemă, pentru că în ziua de azi cumpărătorul este mai pretențios față de anii '90. Adică, atunci când cumpărătorul achiziționează un produs, ia în considerare și garanția produsului, iar dacă două produse similare ca performanță și calitate, având producători diferiți, au perioade de garanție diferite, este firesc să remarcăm faptul că respectivul client va alege produsul cu garanție mai îndelungată!

Concluzii

Producătorul are de pierdut o clientelă destul de vastă pentru că distribuitorul oferă doar 2 ani garanție pentru produsul lui, deși producătorul oferă 3 ani. Distribuitorul câștigă un an de prezumtive costuri logistice și clientul pierde un an de garanție. Deci, producătorii ar trebui să ia în calcul aceste deficiențe și să-i "convingă" pe distribuitori să ofere clientului final întreaga perioadă de garanție, pentru că altfel vor pierde clienți!

Eu AM tot ce e:

- mai frumos,
- mai stabil,
- mai bun.

Citesc:



Asetek VapoChill Ultra Low Noise Cooler

Un cooler silențios și acceptabil din punct de vedere financiar!



Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro



Când "construiești" un PC modern pentru jocuri întotdeauna te lovești de zgomotul produs de ventilatorul (sau ventilatoarele) integrat/e în acesta. Poate că nu te deranjează zgomotul produs de coolerul tău, însă multe persoane doresc ca sunetul ambiental să fie cât mai mic. Dacă crește viteza de operare a microprocesorului din sistem sau a procesorului grafic, totodată crește și temperatura generată de acestea. Această problemă se rezolvă de obicei cu ventilatoare care funcționează la turații mari și care sunt foarte zgomotoase. Pentru a combate aceste probleme, îți voi prezenta o soluție care nu "distruge buzunarul" dacă îți dorești un

cooler silențios și performant. Concentrându-se pe experiența de a răci procesoare, Asetek a dezvoltat un sistem de răcire pentru procesor care are ca sarcină principală reducerea drastică a zgomotului. De obicei, combaterea zgomotului produs de un cooler, necesită și sacrificarea performanței. Oricum, cu o cameră în care se află un lichid refrigerant (rol de a răci) și un ventilator cu rulment Hydro wave (în lichid), VapoChill Micro are un design modern comparativ cu anostele coolere BOX, și în plus oferă performanțe bune.

Cheia principală a coolerului VapoChill Micro este camera de vaporizare. Cu trei conducte, radiator cu multe nervuri, și

refrigerant R134a, Asetek VapoChill permite lichidului refrigerant să intre în contact termic cu pastila procesorului.

Astfel, când procesorul se încălzește, lichidul atinge punctul de fierbere și vaporii urcă pe conducte, căldura fiind transferată spre partea superioară a camerei. În timp ce ventilatorul disipă căldura din conducte, vaporii din cameră se condensează, transformându-se înapoi în lichid și coboară în partea de jos a camerei. Acest proces este continuu, oferind un ciclu constant, economic și performant în menținerea temperaturii procesorului. Montarea lui Asetek VapoChill Micro Ultra Low Noise nu necesită cunoștințe extraor-

Specificatii tehnice Asetek VapoChill Ultra Low Noise Cooler cu controler pentru ventilator

Sistem de răcire silențios pentru linia de procesoare AMD

Dimensiuni: 139 x 98 x 50 mm

Greutate: 278 g (cu ventilatorul de 92 mm 355 g)

Nivelul de zgomot: regulatorul de viteză al ventilatorului setat pe minim: necunoscut (silențios); regulatorul de viteză al ventilatorului setat pe maxim: <28 dB

Specificatii tehnice ventilator:

Marcă: Panaflo

Tipul rulmentului: Hydro wave

Intrare curent: 0,2 A

Viteză maximă: 2350 rpm

Fiabilitate: 50000 de ore

MyC recomandă

91%

MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum



Pe zona de contact a radiatorului cu pastila procesorului, se poate observa pasta de transfer termic aplicată pe acesta



Întregul sistem de răcire



Componentele sistemului de răcire VapoChill

dinare, mulțumită instrucțiunilor simple din manual.

Cum am testat?

Am comparat performanța coolerului VapoChill cu unul BOX, oferit în pachetul unui procesor AMD. Am măsurat temperatura procesorului cu fiecare cooler în parte, în două moduri: "în așteptare" și "operare". Modul "în așteptare" este situația în care calculatorul termină de inițializat sistemul de operare și așteaptă următoarea comandă. Modul "operare" este modul în care am "stresat" microprocesorul la maxim pentru a măsura temperatura cea mai înaltă la care ajunge acesta, cu fiecare cooler din test. Am măsurat temperatura cu dispozitivul AeroGate 3 produs de compania Cooler Master. Pentru ca rezultatele să fie corecte, am menținut temperatura camerei cu ajutorul aparatului de aer condiționat la valoarea de 21°C.

Sistemul de test:

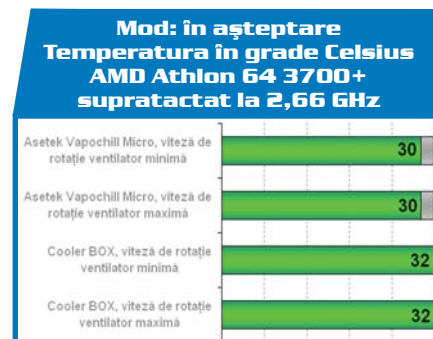
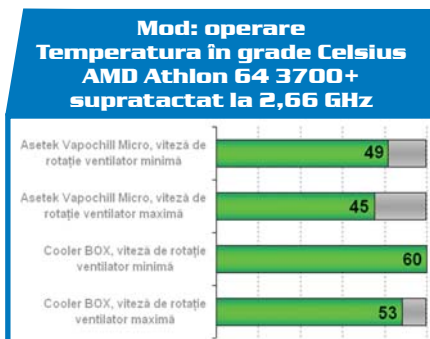
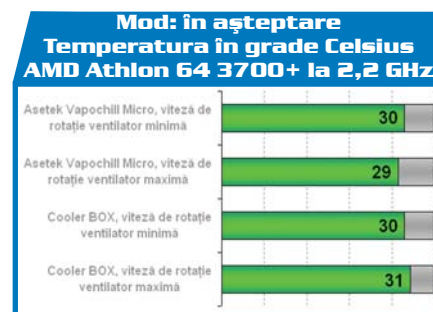
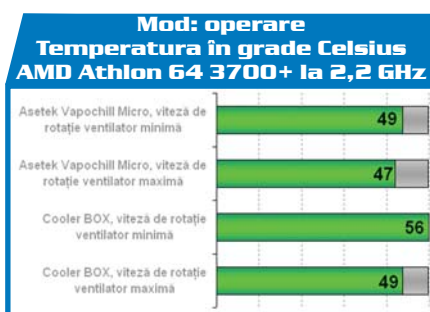
AMD Athlon 64 3700+ cu nucleu (2,2GHz)
San Diego
Asetek VapoChill Micro Ultra Low Noise /

controler ventilator
AMD BOX Cooler
EPOX KN1SLI EXTREME cipset NVIDIA
nForce 4 SLI
Memorii: două module 512MB PQI3200-
1024DBU CL 2-2-2-5
Placă video ASUS 6600 GT Extreme
Placă de sunet integrată

Placă de rețea integrată
Western Digital 160GB Hard Drive
7200 RPM IDE
Windows XP Pro SP2

Analiza performanței

Am fost impresionat de performanța obținută de Asetek VapoChill Micro Ultra Low Noise Cooler. Asetek demonstrează prin producerea acestui cooler, că nu e nevoie să sacrifici din performanța unui sistem ca să ai parte de un proces de răcire silențios. Datorită lichidului care se evaporă când pastila procesorului începe să se încălzească, VapoChill reușește să ofere o răcire excelentă chiar și atunci când procesorul este supratactat. Când ventilatorul a rulat cu viteză minimă, deși procesorul era supratactat, temperatura pastilei a crescut cu patru grade Celsius. De fapt, scopul lui VapoChill este ca ventilatorul acestuia să ruleze la viteza minimă, astfel încât sunetul produs de acesta să fie practic imperceptibil. Când "construiești" un PC în ideea de a fi silențios, prima componentă "taciturnă" trebuie să fie coolerul care răcește procesorul. VapoChill se montează ușor, și pot spune că este cel mai silențios cooler pe care l-am testat până acum. Din punct de vedere al prețului, cei 60 de USD sunt justificați pentru performanța, care o oferă acest cooler.



Familia grafică ATI X1000 = replica familiei nVidia GeForce seria 7000?

Bătălia coloșilor pentru poziția fruntașă!



Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro



Gabriel Grecu
gabriel@myh.ro



Ultimele 10 luni au fost foarte agitate pentru compania canadiană ATI. Gigantul grafic a avut mari probleme cu dezvoltarea noii generații de cipuri grafice și de aceea a trebuit să amâne termenii de lansare a mult-așteptatului cip cu nume de cod "R520". Aceeași situație a fost și la NVIDIA, când aceasta urma să lanseze cipul grafic NV30, care mai târziu a devenit cunoscut sub numele de GeForce FX 5800. Întorcându-ne în perioada respectivă, NVIDIA lucra la dezvoltarea unui procesor grafic și a unui cipset pentru cunoscuta consolă Xbox, și planifica să dezvolte cipurile ei grafice în procesul de fabricație de 0,13 microni. Această dezvoltare a componentelor pentru XBOX, împreună cu planul de a trece la un nou proces de fabricație a îngreunat procesul de dezvoltare a produselor companiei NVIDIA, fapt ce a permis companiei ATI să dezvolte mai repede procesorul grafic R300. Ultimii doi ani au parcurs un scenariu identic cu cel prezentat mai sus, însă ATI a devenit regina procesării grafice pentru PC-uri, în timp ce NVIDIA munea din greu să recâștige acest titlu. Însă se pare că roata s-a întors... Acum ATI construiește un procesor grafic pentru

viitoarea consolă Xbox 360, și a îmbunătățit fabricarea actualelor cipuri grafice în procesul de 0,09 microni. În acest fel, ATI este cu un pas în urma companiei NVIDIA având în vedere ciclul producției. Coincidență sau nu?

Azi, ATI este pregătită să lanseze și să prezinte noua familie de produse bazate pe arhitectura seriei R500. Noua familie grafică X1000 conține numeroase plăci video, începând cu nivelul de jos care are 4 conducte de pixel shader, denumită pe scurt Radeon X1300 și terminând cu nivelul de vârf cu 16 conducte, Radeon X1800 XT.

Familia de procesoare grafice ATI Radeon X1000

Caracteristici pe scurt

ATI Radeon X1800
o 321 de milioane de tranzistori, proces de fabricație 90nm

- Arhitectură Ultra-threaded
- 16 procesoare pixel shader
- 8 procesoare vertex shader
- 256-biți 8-canală memorie GDDR3/

GDDR4

- Magistrală nativă PCI Express x16
- Control dinamic al tensiunii

ATI Radeon X1600

■ 157 de milioane de tranzistori, proces de fabricație 90nm

- 12 procesoare pixel shader
- 8 procesoare vertex shader
- 128-biți 4-canală memorie DDR/DDR2/GDDR3/GDDR4

■ Magistrală nativă PCI Express x16; de asemenea suportă și configurația AGP 8x cu ajutorul unui cip extern de legătură

- Control dinamic al tensiunii

ATI Radeon X1300

■ 105 milioane de tranzistori, proces de fabricație 90nm

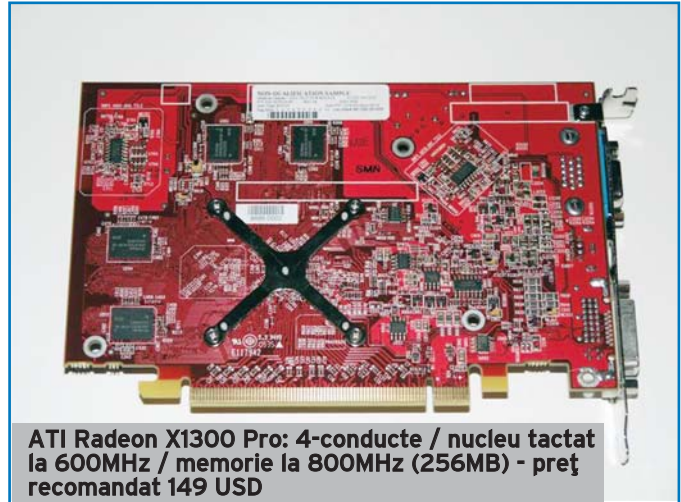
- Legătură duală DVI
- 4 procesoare pixel shader
- 2 procesoare vertex shader
- 128-biți 4-canală memorie DDR/DDR2/GDDR3, configurații:

■ 32-biți/1-canal, 64-biți/2-canală, și 128-biți/4-canală

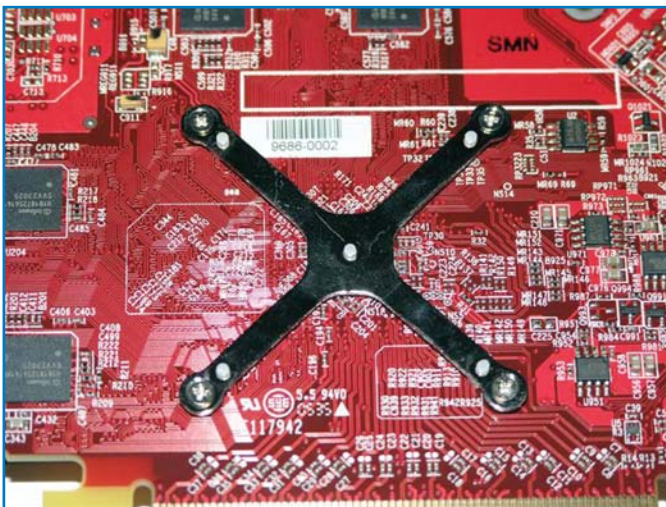
■ Magistrală nativă PCI Express x16, de asemenea suportă și configurația AGP 8x cu



Placă video ATI X1300 PRO



ATI Radeon X1300 Pro: 4-conducte / nucleu tactat la 600MHz / memorie la 800MHz (256MB) - preț recomandat 149 USD



Cipuri de memorii ATI X1300 PRO

ajutorul unui cip extern de legătură

- Control dinamic al tensiunii.

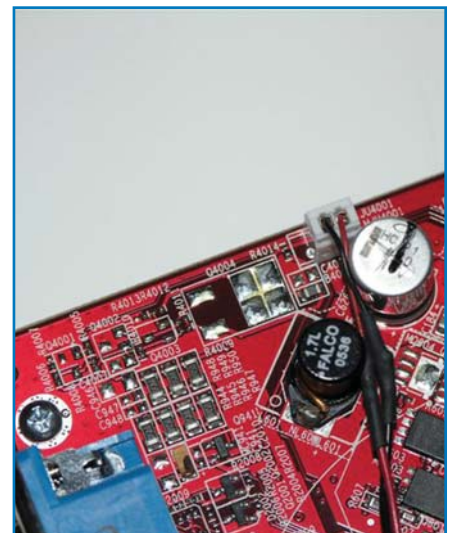
Familia X1000 diferă mult în termeni de performanță și preț, însă caracteristicile de bază nu sunt alterate! Spre deosebire de NVIDIA, ATI a produs întreaga linie de plăci grafice bazate pe aceeași arhitectură a unui nucleului grafic. Familia X1000, are suport complet pentru Shader Model 3.0, sunt construite în procesul de fabricație de 0,09 micrometri, întreaga linie suportă ATI CrossFire - procesoare grafice multiple, au ieșiri duale DVI și sunt echipate cu recentul motor video Avivo. Privind specificațiile familiei X1000, acestea par să îngroape în termeni caracteristicile plăcilor NVIDIA, cu toate acestea urmează să vedem raportul preț/performanță și, bineînțeles, care plăci grafice merită mai mult, ATI sau NVIDIA...

Linia X1000 de la ATI

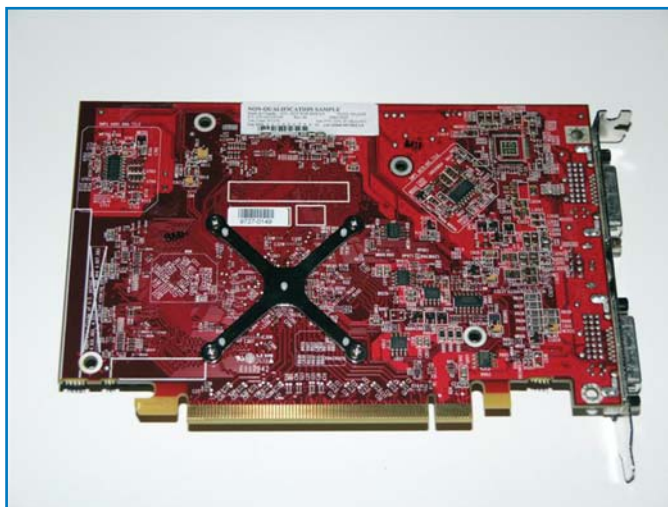
ATI a lansat întreaga linie de plăci X1000 cu același nucleu grafic, însă cu viteze de tact, prețuri și performanțe diferite. Am avut onoarea de a testa patru plăci grafice din familia Radeon X1000, și anume: X1300 Pro, X1600 XT, X1800 XL și noua "epavă" Radeon X1800 XT.

ATI Radeon X1300 Pro

Radeon X1300 Pro este cea mai rapidă placă ATI din setul celor mai ieftine plăci video. Ca și celelalte plăci video de la ATI, procesorul grafic al lui X1300 este construit folosind procesul de fabricație de 0,09 micrometri. Nucleul plăcii X1300 integrează 105 milioane de tranzistori, Shader Model 3.0, motorul video Avivo, 4 procesoare shader și 2 procesoare vertex shader. Nucleul plăcii X1300 este tactat la 600MHz, iar cei 256 MB de memorie video sunt tactați la 800 MHz. De asemenea, mai există două plăci din seria Radeon X1300 mai



slabe, dintre care un model cu nucleul tactat la 450MHz și memoria tactată la 500 MHz având un preț recomandat de 129 USD. Cea mai slabă placă din seria X1300 cu HyperMemory are nucleul tactat la 450 MHz și memoria de 32MB tactată la 1GHz, valorând doar 100 USD.



ATI Radeon X1600 XT: 12-conducte / nucleu tactat la 590MHz core / memorie tactată la 1,38GHz (256MB) - preț recomandat 249 USD.



ATI Radeon X1600 XT

Cum am menționat și la plăcile X1300, familia de plăci X1600 integrează același set de caracteristici esențiale precum familia X1300. Cipul grafic X1600 conține 157 de milioane de tranzistori, 12 conducte pixel

shader, 5 procesoare vertex shader, două ieșiri DVI, și interfață a memorie de 128 biți cu patru canale. Placa poate fi dotată cu o memorie rapidă de 1,38 GHz. Capacitatea memorie video pe X1600 este de 256 MB, iar nucleul este tactat la 590 MHz. Pe lângă versiunea X1600 XT cu 256 MB, ATI a anunțat și o versiune cu 128 MB care are un preț recomandat de 199 USD. Radeon X1600 Pro

versiunea mai slabă XT, va fi disponibilă cu o capacitate a memoriei video de 128 și 256 MB, având procesorul grafic tactat la 500 MHz și memoria tactată la 780 MHz. Versiunile Pro ale lui Radeon X1600 cu 128 sau 256 MB, vor costa 149 și respectiv 199 USD.

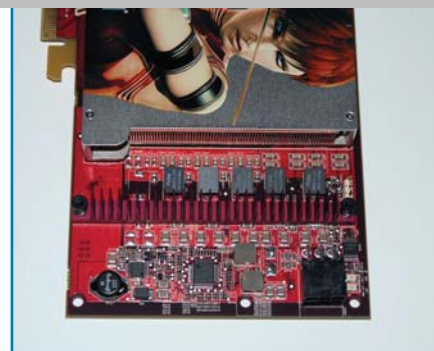
ATI Radeon X1800 XL

Una dintre cele mai rapide plăci ATI din seria X1000, Radeon X1800 XL, are un aspect impresionant. Nucleul plăcii conține nu mai puțin de 321 de milioane de tranzistori, iar ATI a proclamat placa "arhitectura Ultra-threaded". Procesorul grafic Radeon X1800 XL are 16 procesoare pixel shader, opt procesoare vertex și este echipată cu o memorie de 256 MB, care are o interfață de 256 biți cu opt canale. La prima vedere specificațiile plăcii X1800 XL seamănă cu cele ale plăcii X800 XT, însă X1800 XL inte-

grează suportul Shader Model 3.0, două ieșiri DVI, noul motor Avivo, și un

controler de memorie mult mai avansat.

ATI Radeon X1800 XL: 16-conducte / nucleu tactat la 500MHz / memorie de 256 MB tactată la 1 GHz - preț recomandat 449 USD



ATI Radeon X1800 XT

Placa de față, X1800 XT, are 512MB. Inima plăcii este identică ca cea găsită pe Radeon X1800 XL, însă XT este tactată la o frecvență mult mai mare. Procesorul grafic X1800 XT are tot 321 de milioane de tranzistori și este fabricat în procesul de 0,09

microni. Procesorul grafic de pe această placă este echipat cu 16 procesoare pixel shader, opt procesoare vertex, și o interfață grafică de 256 biți și opt canale. Memoria video instalată pe această placă poate fi de tipul GDDR3 sau GDDR4. Nucleul plăcii Radeon X1800 XT este tactat la impresionanta viteză de 625 MHz, iar memoria instalată poate fi și de 1,5 GHz. Pentru a susține

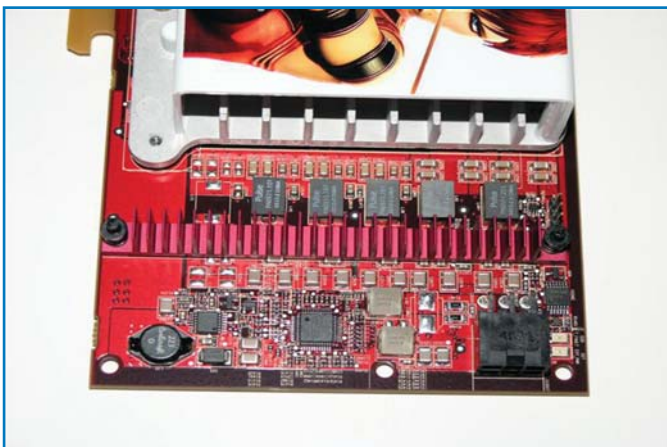
aceste viteze Radeon X1800 XT dispune de un dispozitiv de răcire pe două sloturi care este similar cu cel care se găsește pe plăcile Radeon X850 XT. Placa de textolit a lui X1800 XT, este mai mare ca al vechilor plăci Radeon, și integrează regulator de tensiune Volterra. Este de așteptat ca Radeon X1800 XT să fie echipată și cu 256 MB, având un preț de 499 USD.



Nucleul plăcii ATI Radeon X1800 XT



ATI Radeon X1800 XT / 16-conducte / nucleu tactat la 625MHz / memorie de 512 MB tactată la 1,5 GHz - preț recomandat 549 USD



Am testat plăcile grafice NVIDIA folosind placa de bază Gigabyte K8NXP-SLI bazată pe cipsetul nForce 4 SLI, pilotată de procesorul AMD Athlon 64 FX-55 și 1GB de memorie cu latență redusă Corsair XMS. Plăcile grafice ATI au fost testate cu placa de bază ATI de referință bazată pe cipsetul Radeon Xpress 200, folosind același procesor și aceeași memorie. În primul rând am accesat BIOS-ul și am setat opțiunea "High Performance Defaults". Hard discul a fost formatat și apoi am instalat sistemul de operare Windows XP Professional SP2. Am instalat apoi cele mai noi drivere pentru toate componentele.

Sistemul de test

Hardware folosit:

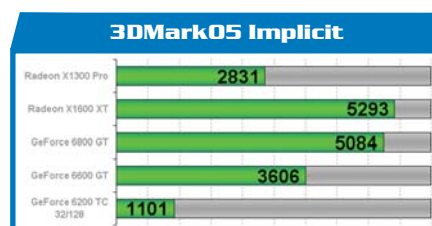
- Procesor - AMD Athlon 64 FX-55 (2,6GHz)
- Plăci de bază - Gigabyte GA-K8NXP-SLI (cipset nForce4 SLI)
- ATI CrossFire de referință (ATI Radeon Xpress 200 CF Edition)
- Plăci grafice - ATI Radeon X1800 XT
- ATI Radeon X1800 XL
- ATI Radeon X1600 XT
- ATI Radeon X1300 Pro
- ATI Radeon X850 XT (x2)
- ATI Radeon X800 XL (512MB)
- GeForce 7800 GTX (x2)
- GeForce 7800 GT
- GeForce 6800 Ultra (x2)
- GeForce 6800 GT
- GeForce 6600 GT
- GeForce 6200 TC 32/128
- Memorie - 1024MB Corsair XMS PC3200 (CAS 2)
- Placă audio - integrată
- Hard disc - Western Digital "Raptor" (36GB - 10.000RPM SATA)

Software folosit:

- Sistem de operare - Windows XP Professional SP2
- Drivere pentru cipset - nForce Drivers v6.82
- DirectX - DirectX 9.0c
- Drivere Video - NVIDIA Forceware v 81.82
- ATI Catalyst v5.9/v5.10 beta

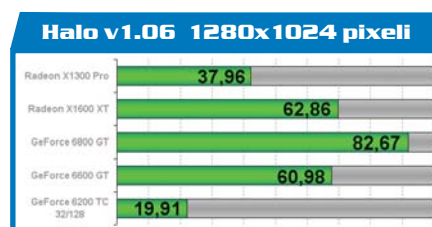
Am împărțit articolul în două secțiuni. În prima secțiune ne-am concentrat atenția spre compararea plăcilor grafice Radeon X1300 Pro și Radeon X1600 XT cu câteva plăci grafice GeForce 6. Datorită celor patru conducte de care dispune placa grafică Radeon X1300 Pro am dedicat o secțiune separată pentru această placă grafică.

Comparații ale performanței cu 3DMark05 v1.2.0



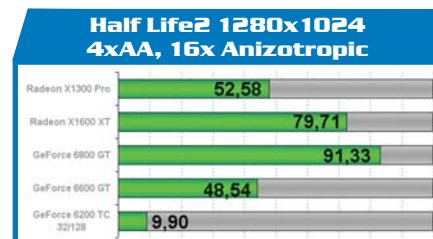
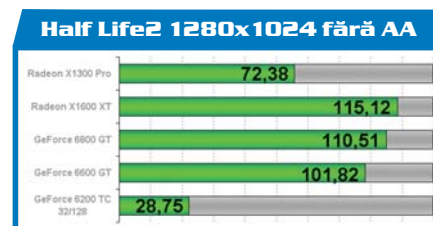
Acest benchmark așază performanța plăcii grafice Radeon X1300 Pro undeva între cea a plăcii grafice GeForce 6600 GT și cea a plăcii grafice 6200 TC. Placa grafică GeForce 6600 GT a depășit cu 775 de puncte placa grafică ATI Radeon X1300 Pro, care are o frecvență de tact superioară. Cea mai rapidă placă grafică din acest test este Radeon X1600 XT, depășind modelul GeForce 6800 GT.

Comparații de performanță cu Halo v1.06



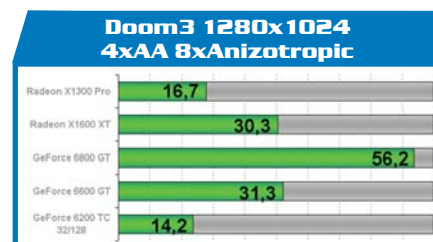
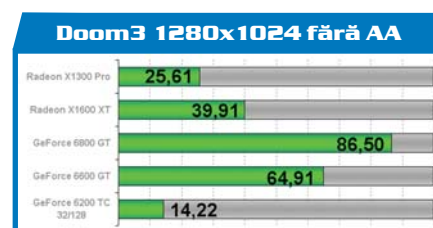
În acest joc, placa grafică Radeon X1300 Pro are o performanță acceptabilă, fiind de două ori mai rapidă decât placa grafică GeForce 6200TC, dar semnificativ mai slabă decât placa grafică GeForce 6600 GT (80%). Față de testul 3DMark05, situația s-a schimbat, favorizând placa grafică GeForce 6800 GT, cu 20 de cadre/s, față de placa grafică Radeon X1600 XT.

Half - Life 2



Placa grafică X1300 Pro depășește în acest benchmark realizat cu Half Life 2, placa grafică 6200TC și placa grafică 6600 GT (dacă sunt activate efectele de antialiasing și filtrare anisotropică). Fără a aplica procesări pixel adiționale, placa grafică GeForce 6600 GT depășește placa grafică X1300 Pro cu 25%. În cazul plăcilor grafice Radeon X1600 XT și GeForce 6800 GT situația se schimbă, modelul GeForce fiind mult mai rapid când sunt aplicate efectele de antialiasing și filtrarea anisotropică.

Doom 3

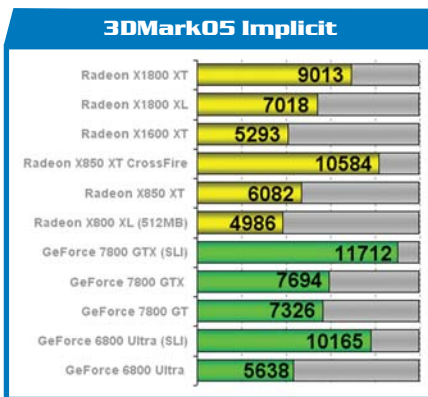


Dominarea tradițională a plăcilor grafice NVIDIA la performanța în jocul Doom 3 continuă, astfel că placa grafică GeForce

6600 GT reușește să depășească chiar și placa grafică X1600 XT în cazul în care sunt activate efectele (AA/AF). Cea mai rapidă placă grafică în acest joc este modelul GeForce 6800 GT.

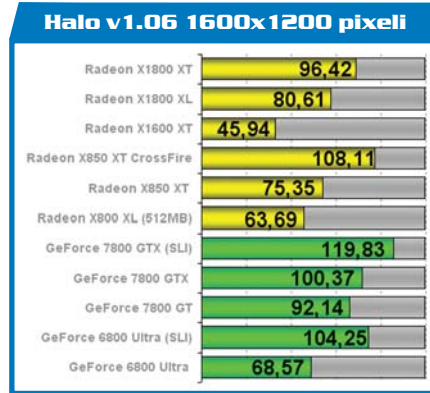
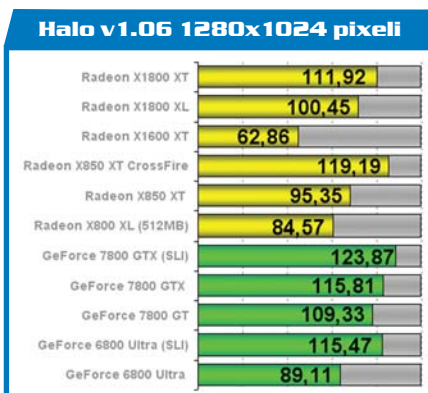
În continuare ne vom concentra atenția asupra performanței noilor plăci grafice din seria Radeon (X1800 XT, X1800 XL și X1600 XT) și plăcilor grafice NVIDIA de ultimă generație.

Încă o dată 3DMark05 v1.2.0



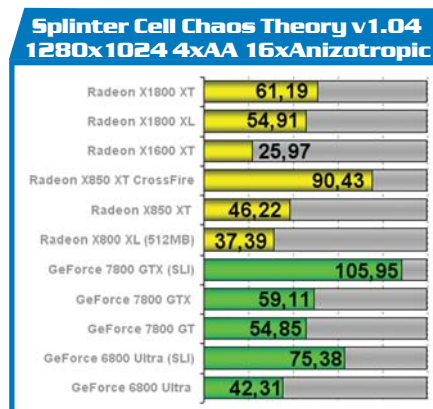
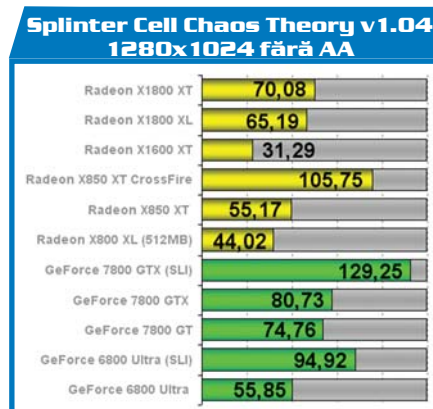
Placa grafică Radeon X1600 XT este depășită de celelalte concurențe, excepție făcând doar placa grafică Radeon X800 XL cu 512MB. Cea mai rapidă placă grafică a fost în acest benchmark X1800 XT, depășind placa grafică GeForce 7800 GTX cu aproape 1400 de puncte, dar configurația SLI a plăcilor grafice GeForce 7800 GTX a fost mai rapidă decât configurația ATI CrossFire.

Halo v1.06



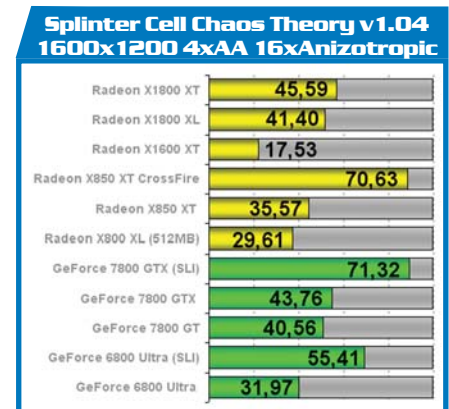
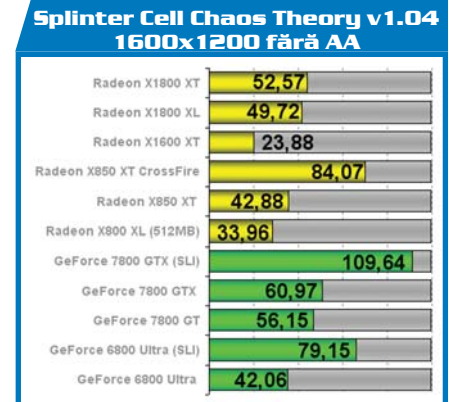
Cele 12 conducte ale plăcii grafice X1600 XT așează această placă grafică pe ultimul loc în ambele rezoluții. Placa grafică ATI Radeon X1800 XL are performanță dublă față de placa grafică X1600 XT în rezoluții mari, dar este depășită de plăcile grafice NVIDIA cu excepția modelului GeForce 6800 Ultra.

Splinter Cell: Chaos Theory v1.04

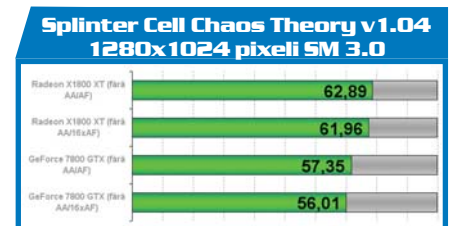


Activând efectele AA/AF, placa grafică Radeon X1800 XT a fost cea mai rapidă

placa grafică (single) în acest joc. În mod multi-GPU (SLI, respectiv CrossFire), plăcile grafice NVIDIA au fost cele mai rapide.



Câteva dintre benchmarkurile de mai sus au fost rulate cu unele trăsături caracteristice Shader Model 3.0, dezactivate, pentru a menține echilibrul de performanță între plăcile grafice capabile SM 2.0 și cele capabile SM 3.0. Să vedem ce se va

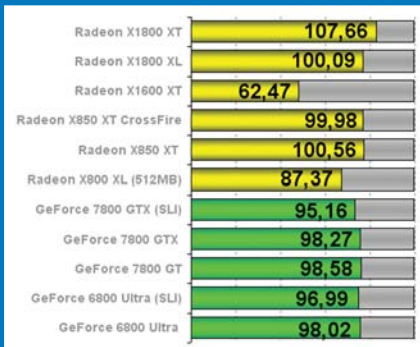


întâmpla dacă totul este activat. Pentru a obține rezultatele de mai sus am activat toate caracteristicile pentru calitatea imaginii, SM 3.0, randarea HDR și mappare cantitativă. În ciuda faptului că placa grafică Radeon X1800 XT suportă din punct de vedere tehnic randarea HDR cu efectul AA activat; totuși, în momentul în care a fost activat modul HDR, efectul AA a fost dezactivat, dar am activat filtrarea anisotropică 16x. După cum observați, cu toate efectele

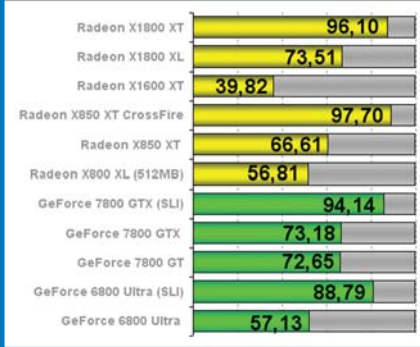
și caracteristicile activate, placa grafică Radeon X1800 XT are o performanță foarte bună în acest joc, depășind placa grafică GeForce 7800 GTX cu 10%.

FarCry v1.33

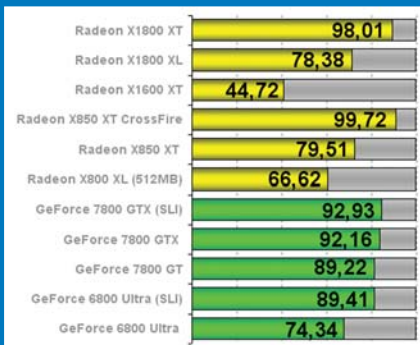
Far Cry v1.33 1280x1024 fără AA



Far Cry v1.33 1280x1024 4xAA, 16xAnizotropic

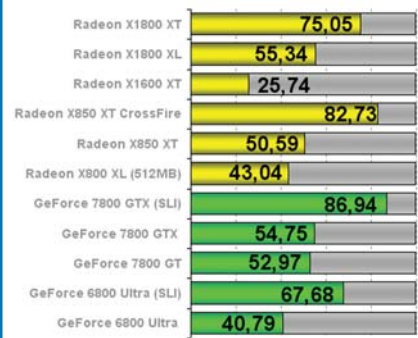


Far Cry v1.33 1600x1200 fără AA



Acest joc a rulat impecabil pe noile plăci grafice ATI X1800. După cum am mai spus placa grafică X1600 XT a rămas în urma celorlalte, dar nu ne putem lega de performanța ei deoarece este cea mai puțin costisitoare dintre plăcile grafice testate. Plăcile grafice X1800 XL și X1800 XT au fost cele mai rapide plăci grafice, fiind mai rapi-

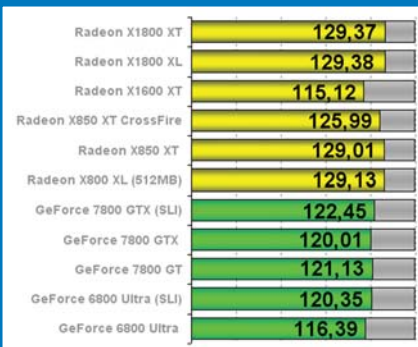
Far Cry v1.33 1600x1200 4xAA, 16xAnizotropic



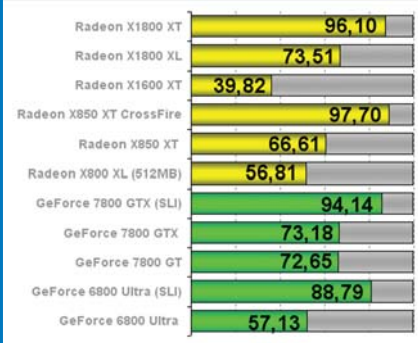
de decât placa grafică GeForce 7800 GTX cu aproximativ 1% până la 30%. Doar configurațiile multi-GPU au reușit să depășească modelul ATI Radeon X1800 XT în acest joc, la rezoluții mari și cu efectele AA/AF activate.

Half-Life 2

Half Life2 1280x1024 fără AA

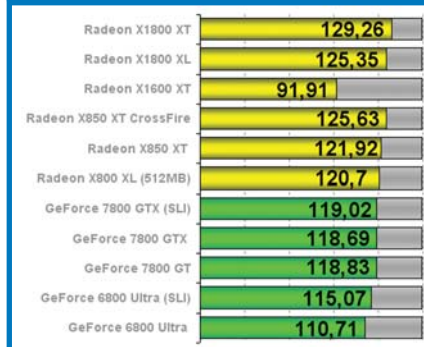


Half Life2 1280x1024 4xAA, 16xAnizotropic

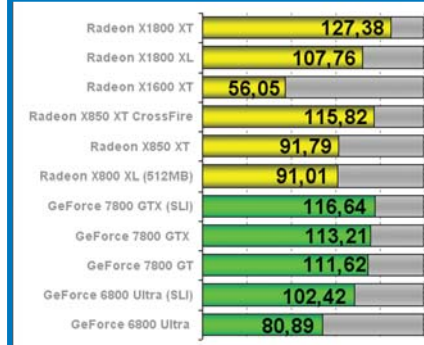


Vom stăruii mai mult asupra rezultatelor din acest test, pentru că toate plăcile grafice testate aici au performanțe foarte bune cu toate caracteristicile activate. După cum ne șoptesc benchmarkurile din acest joc, toate

Half Life2 1600x1200 fără AA



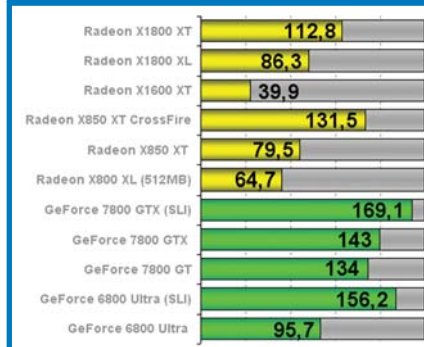
Half Life2 1600x1200 4xAA, 16xAnizotropic

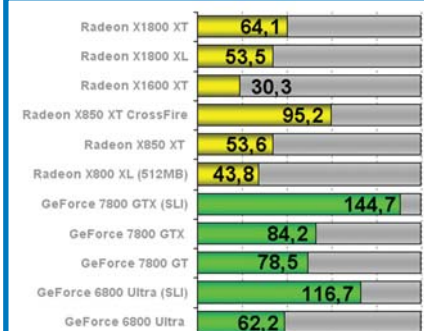
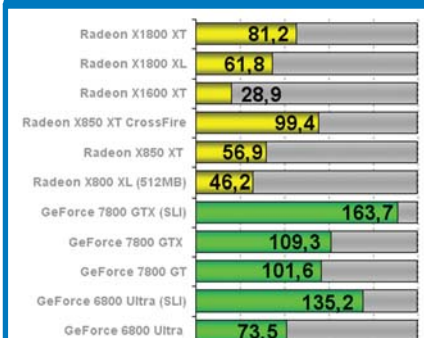


plăcile grafice au fost capabile să ofere o rată de cadre/s suficientă pentru un joc confortabil, chiar și în rezoluții mari (1600x1200) și cu efectele AA/AF activate. În fruntea clasamentului se află placa grafică ATI Radeon X1800 XT, urmată de plăcile grafice din seria GeForce 7 și de placa grafică X1800 XL. Placa grafică Radeon X1800 XT a fost mai rapidă decât configurațiile multi-GPU din test.

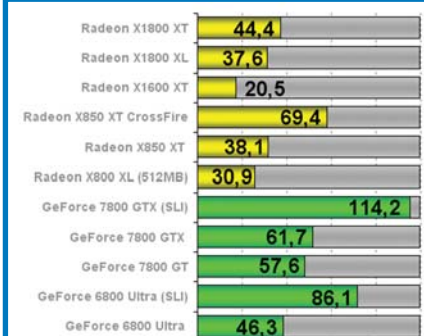
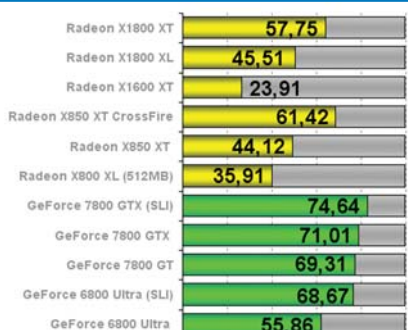
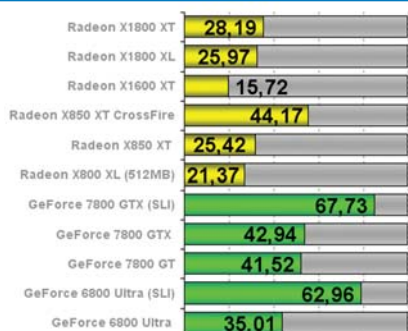
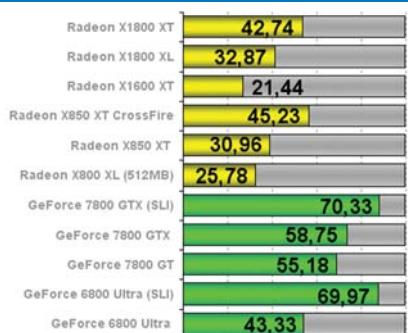
Doom 3

Doom3 1280x1024 fără AA

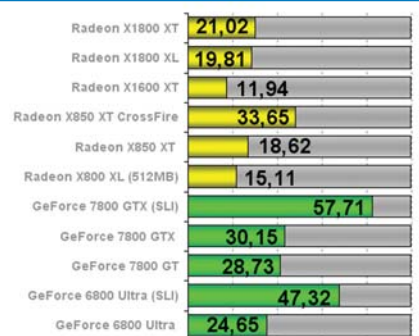


**Doom 3 1280x1024
4xAA, 8xAnizotropic****Doom3 1600x1200 fără AA**

În acest joc are loc o răsturnare de situație, performanța plăcilor grafice ATI Radeon fiind redusă enorm de jocul Doom 3, bazat pe OpenGL. Placa grafică ATI Radeon X1800 XT a reușit să depășească placa grafică GeForce 6800 Ultra cu doar câteva cadre/s, în rezoluția 1280x1024 (4xAA/8xAF). În orice alte configurații plăcile grafice NVIDIA au fost dominate. În urmă cu câțiva ani, arhitectura de viitor pentru plăcile grafice produse de compania NVIDIA a fost destinată pentru jocul Doom 3 și putem spune că au reușit cu siguranță.

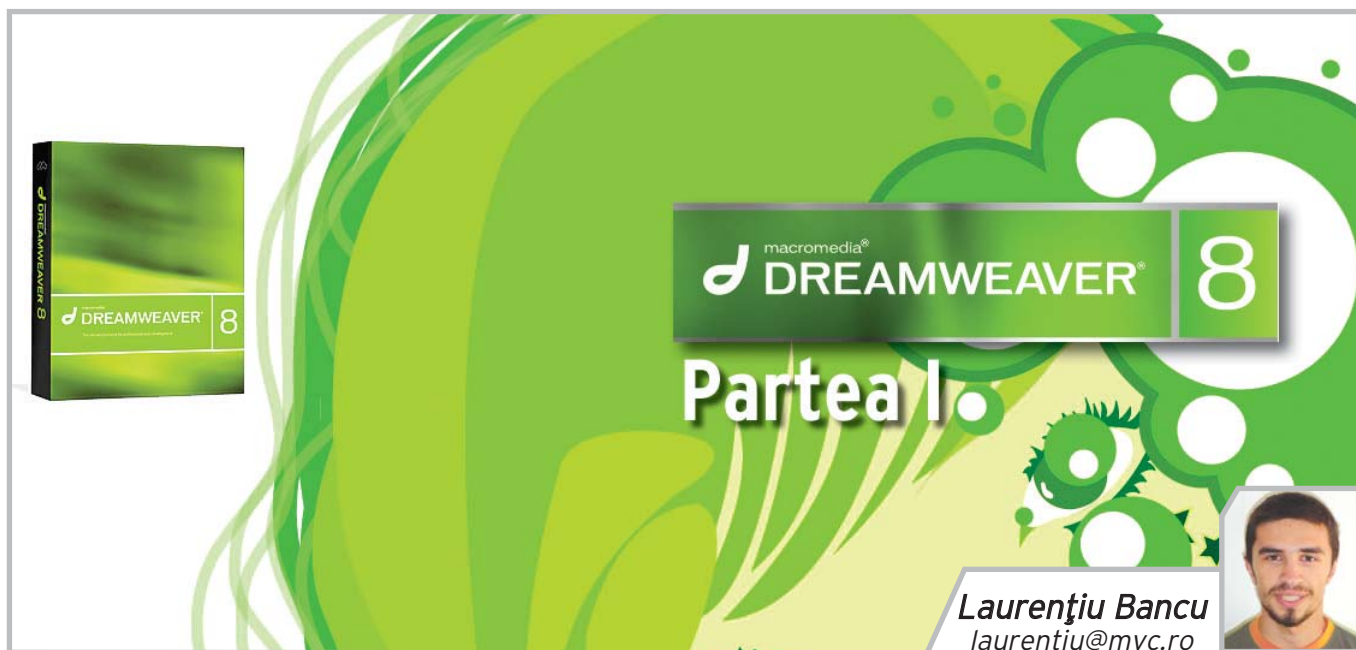
**Doom 3 1600x1200
4xAA, 8xAnizotropic****Chronicles of Riddick:
Escape From Butcher Bay****Chronicles of Riddick v1.1
1280x1024 fără AA****Chronicles of Riddick v1.1
1280x1024 4xAA, 16xAnizotropic****Chronicles of Riddick v1.1
1600x1200 fără AA**

Un al doilea benchmark bazat pe OpenGL este un demo aleator din jocul Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, care s-a dovedit a fi o altă povară pentru plăcile grafice din seria ATI Radeon. Din nou placa grafică Radeon X1800 XT a fost capabilă să înfrângă placa grafică GeForce 6800 Ultra în rezoluția 1280x1024 cu efectele AA/AF dezactivate. Plăcile grafice NVIDIA au dominat din nou în acest timp în toate configurațiile.

**Chronicles of Riddick v1.1
1600x1200 4xAA, 16xAnizotropic****Concluzii**

În toate testele, performanța plăcii grafice Radeon X1300 Pro se află undeva între cea a plăcii grafice GeForce 6200 TC și GeForce 6600 GT și este, desigur, considerată o soluție pentru buget redus. După cum era de așteptat placa grafică X1600 XT este mult mai rapidă decât modelul X1300, performanța ei aflându-se între performanța plăcilor grafice GeForce 6600 GT și 6800 GT. Placa grafică GeForce 6800 GT depășește semnificativ modelul Radeon X1600 XT în toate testele.

Placa grafică Radeon X1800 XL are o performanță mai slabă decât cea a plăcii grafice GeForce 7800 GT, în unele circumstanțe chiar mai slabă decât a plăcii grafice GeForce 6800 Ultra. Excluzând cazul configurațiilor multi-GPU, performanța plăcii grafice X1800 XT este asemănătoare cu a plăcii grafice GeForce 7800 GTX în unele teste (3DMark05, Splinter Cell, FarCry, Half Life 2), dar rezultatele sunt totuși în favoarea plăcii grafice NVIDIA. Plăcile grafice din gama Radeon au o performanță bună cu efectele AA/AF activate unde modelul X1800 XT este foarte mult ajutat de cei 512 MB de memorie. În general, noile plăci grafice oferite de compania ATI au o performanță mai bună în aplicațiile Direct3D decât în cele OpenGL, situație binecunoscută pentru produsele ATI. În termeni de performanță generală pentru jocuri, considerăm placa grafică GeForce 7800 GTX cea mai rapidă soluție existentă pe piață.



Luna septembrie a fost una de vis pentru designerii și dezvoltatorii Web, fiind momentul în care Macromedia a lansat noua versiune a deja celebrei serii "Studio", purtând cifra de referință "8". Macromedia Studio 8 include Dreamweaver 8, Flash Professional 8, Fireworks 8, Contribute 3 și FlashPaper2. Flash se livrează acum împreună cu Flash 8 Video Encoder. Cei care nu au mai folosit până acum aceste softuri vor fi nevoiți să scoată din buzunar pentru întreaga suită 999 USD, iar cei care vor să-și actualizeze versiunea vor plăti 399 USD.

În prima parte a articolului de față m-am gândit că ar fi bine să încep cu programul cel mai util din întreaga suită, și anume Dreamweaver 8 (vom arunca împreună o privire asupra celor mai importante elemente, urmând ca în partea a doua să ne ocupăm de probleme și opțiuni mai avansate). Versiunea de încercare a programului o poți găsi și pe CD-urile revistei, având astfel posibilitatea de a lucra în paralel și de a pune în practică exemplele pe care le vei găsi aici.

Prezentare

Trebuie să menționez încă de la început că Dreamweaver nu este un program destinat începătorilor. Mai mult, el se adresează celor care lucrează în domeniul designului Web, așa că utilizatorii începători sau amatori ar putea să apeleze la alternative gen

HomeSite, FrontPage sau, cei care lucrează cu Photoshop, GoLive CS2. Oricum pentru companiile mici și mijlocii care au lucrat cu Dreamweaver 2004, suma de 199 USD - diferența de actualizare - nu este una extrem de mare.

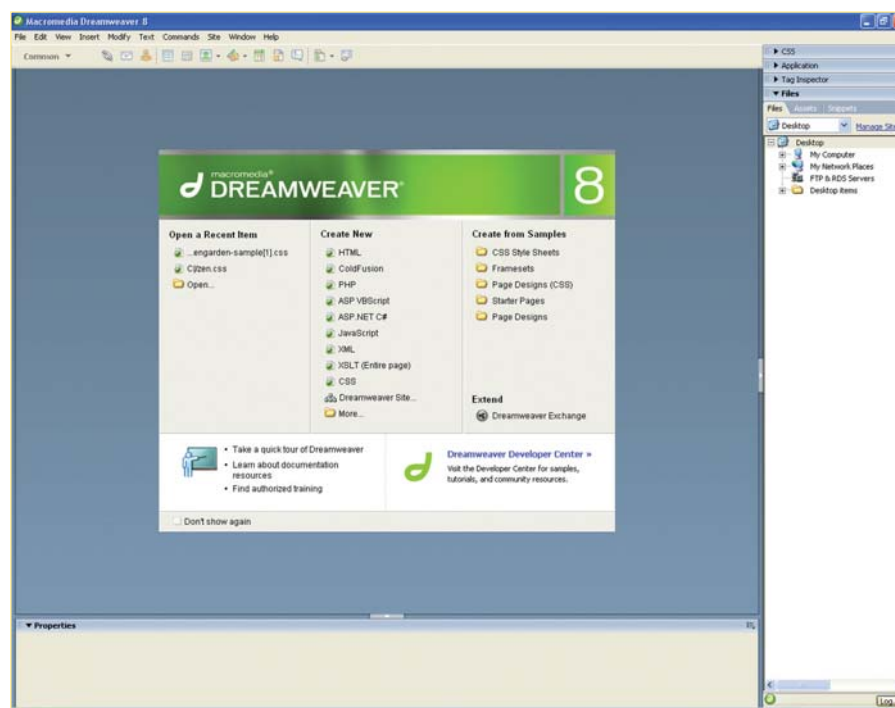
Totuși, în acest articol am să încerc pe cât posibil să-i ajut și pe cei care nu au mai lucrat cu acest program însă ar dori să-l învețe și să-l folosească în viitor.

În ciuda dimensiunilor (~ 60 MB kitul de instalare și ~ 150 MB instalat), procesul

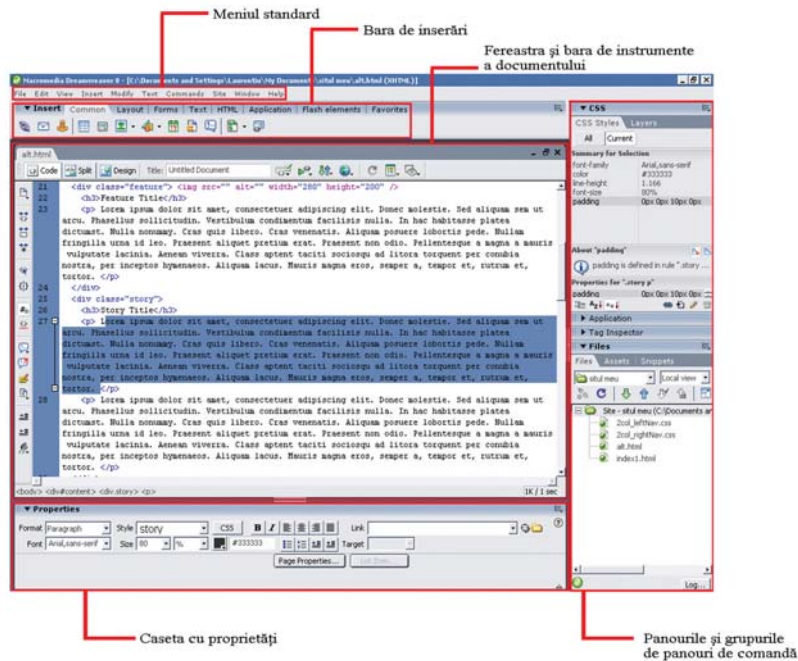
de instalare nu a durat mai mult de un minut pe un calculator cu procesor P4 la frecvența de 3,4 GHz și având 1GB RAM.

Ca și în cazul versiunii anterioare, la prima pornire, vei fi rugat să alegi una dintre cele două interfețe ("designer" sau "dezvoltator"), opțiune care poate fi modificată ulterior.

Interfața nu este cu mult schimbată, bazându-se pe același "look" introdus în MX 2004. Poți să deschizi un document la care ai lucrat recent, să creezi un anumit tip



Interfața programului



Structura interfeței

de document (HTML, CSS, PHP, XML etc.), să lucrezi pe un document prestabilit ș.a.m.d.

Un lucru pe care vreau să-l remarc în mod special (cu toate că acesta era prezent și în versiunea anterioară) este link-ul "Dreamweaver Exchange".

Dacă efectuezi un clic pe acesta, (este neapărat nevoie de o conexiune la Internet), vei fi redirectat către o pagină de

unde poți să descarci add-on-uri, extensii și plugin-uri create special pentru Macromedia.

Să vedem acum, pe scurt, din ce este alcătuită interfața și care sunt uneltele cu care vom lucra cel mai mult.

În partea stângă sus se află meniul tradițional (standard), specific oricărui program de Windows, meniu de la care poți să accesezi și să folosești orice opțiune sau

facilitate a programului.

Puțin mai jos se află bara de inserări pe care sunt situate iconuri, reprezentări ale unor funcții pe care le vei utiliza la un moment dat, obiecte pe care dorești să le introduci într-o pagină, în funcție de ceea ce dorești să faci. Dacă dispui de un monitor mai mare (cel puțin 17 țoli) te sfătuiesc să efectuezi un clic pe butonul "Common", iar opțiunile din meniu vor fi afișate sub formă de tab-uri (layout, formulare, text, flash etc.).

Pe măsură ce vei avansa, vei putea să-ți personalizezi bara de inserare cu elementele pe care le folosești cel mai des (clic-dreapta pe bara de inserare -> "Customize Favorites...").

Dedesubtul acestei bare se află fereastra și bara de instrumente a documentului, porțiunea în care "se întâmplă" aproape toată acțiunea, locul de editare a unui document. Aici vei găsi informații importante despre numele documentului, titlul paginii, vei putea să alegi modul de editare (dezvoltator, designer sau ambele), să previzualizezi pagina (F12) în navigatorul implicit etc. O unealtă nouă și binevenită este lupa, foarte utilă atunci când dorești să selectezi elemente minuscule.

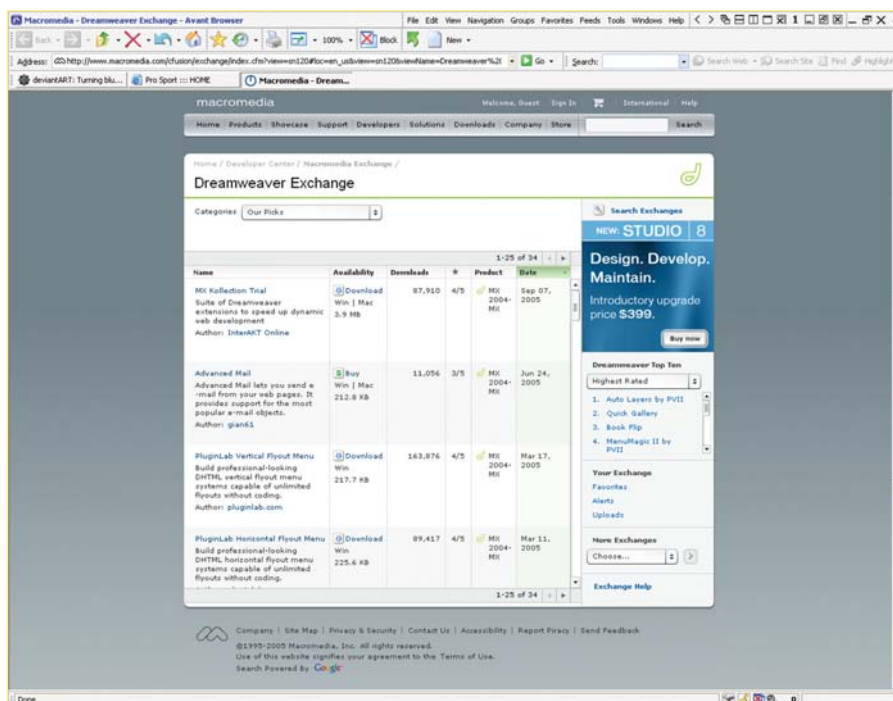
Urmează un alt segment important, caseta cu proprietăți, locul în care se rafinează și se modifică proprietățile elementului selectat din fereastra documentului.

În partea dreaptă se află panourile și grupurile de panouri de comandă (activare sau dezactivare cu ajutorul tastei [F4]), care pot fi personalizate prin intermediul metodei "drag&drop". Un mic dezavantaj mi se pare aici faptul că nu poți să grupezi panourile decât de la meniul "proprietăți".

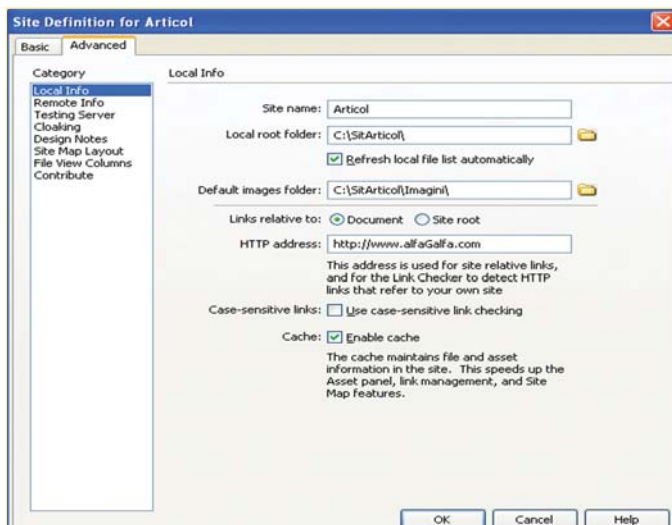
Dacă mai lucrează și alți utilizatori cu programul, utilizatori care preferă aranjări diferite ale panourilor, poți să-ți salvezi stilul propriu de dispunere a secțiunilor la meniul [Window] - [Workspace Layout] - "Save Current...".

Primii pași

Vorba multă, sărăcia... utilizatorului. Așa că, următorul pas logic pe care îl vei face este definirea unui sit. Ideea e că poți face acest lucru manual, acțiune nerecomandată însă utilizatorilor începători. Din această cauză, cei de la Macromedia s-au gândit să



Situl Macromedia Exchange



Definirea sitului

implementeze o modalitate mai simplă și mai "intuitivă" de definire a unui sit.

Astfel, accesând meniul [Site] - "New Site..." va apare caseta de generare a unui sit. Ai acum posibilitatea de a alege între cele două opțiuni: "de bază" și "avansată". Cu ambele ajungi la același rezultat, cu specificația că prima metodă e mai "băbească". Vei fi întrebat dacă dorești să folosești o tehnologie gen PHP, ASP, JSP, ColdFusion, sau dacă vrei să lucrezi local și apoi să încarci situl pe Internet (opțiune pe care ți-o recomand de altfel).

În imaginea de mai sus am dat un nume sitului (doar pentru uzul local; nu trebuie confundat cu titlul paginii), am ales directorul în care vor fi păstrate toate elementele sitului (inclusiv directorul pentru imagini), și am stabilit adresa pe Internet (asta în cazul în care ai rezervat deja numele de domeniu). Este recomandat să lași bifată opțiunea "Enable cache" pentru a spori viteza de lucru, chiar dacă acest lucru necesită spațiu suplimentar pe hard disc.

După ce ai terminat această operațiune, siturile definite vor apare (împreună cu structura de fișiere și directoare) în panoul "Files". Acesta este de altfel cel mai indicat pentru a opera modificări (crearea de directoare, mutarea de fișiere etc.). Bineînțeles că poți să operezi modificări și din interfața Windows, însă există posibilitatea apariției unor nesincronizări care, în cazul unor situri mai mari, pot fi greu de reparat.

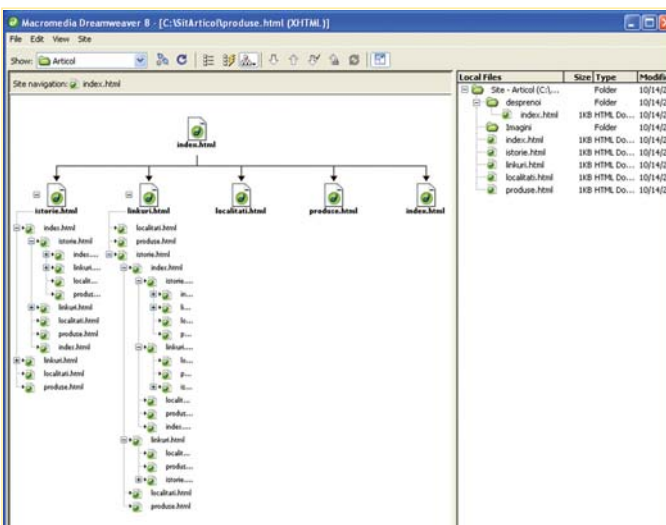
În acest caz, să nu te miri dacă în momentul în care, să presupunem, vrei să muți un fișier dintr-un director în altul, vei fi întrebat dacă dorești să actualizezi pagina

principală. Probabil că în majoritatea cazurilor dorești să păstrezi intactă structura, așa că vei cere programului să actualizeze pagina.

Spuneam mai înainte că, la un moment dat, printr-o greșeală "tehnică" sau din neatenție, pot să apară nesincronizări în structură. Există o opțiune foarte utilă în acest sens, care îți permite să vizualizezi și să imprimi structura unui sit, pentru a privi de undeva "de sus" modul în care evoluează dezvoltarea proiectului. Și fac referire la "harta sitului" pe care o accesezi de la butonul din dreapta de pe panoul de comandă "Files" ("Expand to show local and remote sites"). Aici vei vedea clar modul în care sunt legate paginile și îți vei da mai ușor seama unde este "veriga" lipsă.

Unul dintre lucrurile pentru care acest program este foarte apreciat e, ca să spun așa, modul silențios de operare. Poți să creezi situri întregi fără să ai habar de HTML sau XHTML. Poate e mult spus, și bineînțeles sunt avantajați cei care lucrează și în modul "coding", însă pentru utilizatorii mai puțin avansați sau pentru cei ocazionali e un mare avantaj modul de lucru. Tu "desenezi", iar Dreamweaver generează codul, dincolo de cortină. Iar vestea bună pentru cei care doresc să-și bage nasul printre liniile de cod, și să învețe totodată HTML/XHTML, e că acesta nu suferă din cauza îmbibărilor cu elemente "extra", inutile, cum se întâmplă în cazul altor programe. Înainte totuși de a opera modificări în codul sursă, este bine să faci o copie de siguranță.

Chiar dacă nu trebuie să-ți faci mari probleme în legătură cu codul paginii,

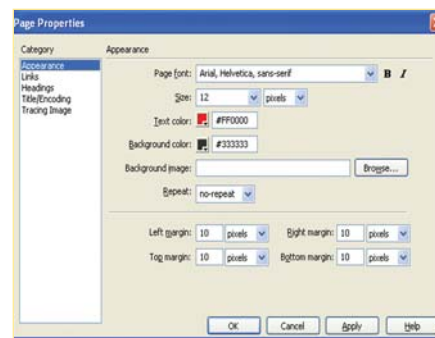


Harta sitului

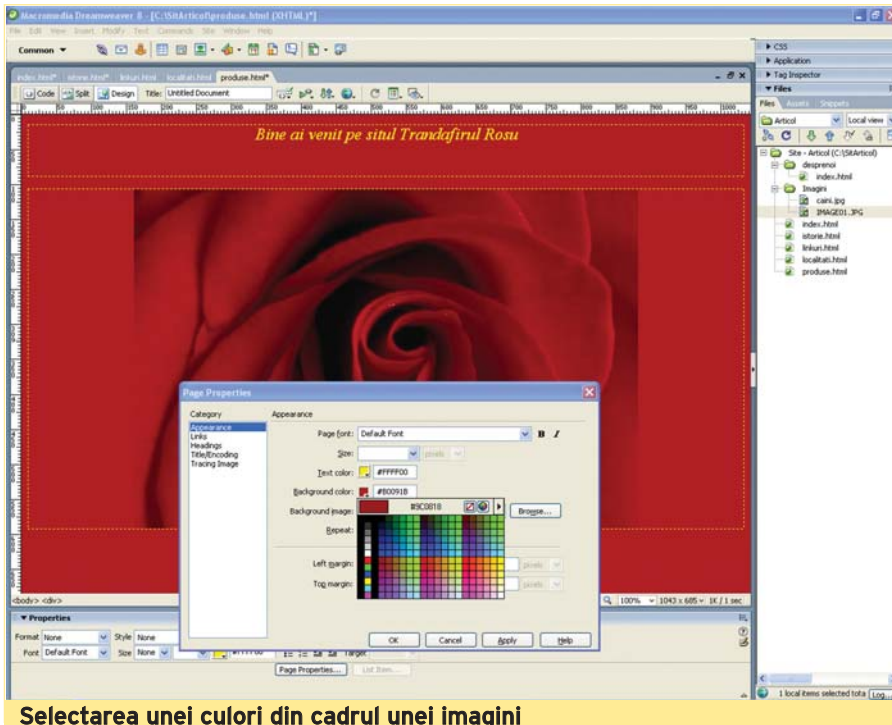
Dreamweaver folosește implicit pentru paginile noi create DTD-ul (tipul de document/standardul) "XHTML 1.0 Transitional", înlocuind mai vechiul HTML 4.01. Aceste lucruri sunt necesare și indică în ce măsură o anumită pagină se conformează unui standard. Absența acestora poate duce la erori de afișare (în special în cazul browserelor mai noi). Dacă dintr-un motiv anume dorești să apelezi la alt standard decât cel menționat, o poți face de la meniul [Edit] - [Preferences] - [New Document] - "Default Document Type". Trebuie să fii atent la acest aspect, schimbarea standardului ducând la modificarea setărilor implicite.

Înainte de a trece la lucrul cu documentul propriu-zis, mai există două operațiuni de pregătire. Una dintre acestea este opțiunea "proprietățile paginii" (scurtătura din taste [Ctrl] + [J]).

Implicit, Dreamweaver folosește CSS pentru a stabili proprietățile paginii. Dacă nu ești însă familiar cu acest mod de lucru și preferi "the good old" HTML (chiar dacă multe funcții ale acestuia sunt preluate de CSS - în versiunea 4.01 de exemplu, eticheta



Proprietățile paginii



Selectarea unei culori din cadrul unei imagini

"Font" a fost considerată învechită), accesează meniul [Edit] - [Preferences] ([Ctrl] + [U]) - "Editing Options" și debifează opțiunea "Use CSS instead of HTML tags".

În aceste casete se stabilesc proprietăți esențiale ale paginii, cum ar fi tipul, dimensiunea și culoarea fontului sau link-urilor utilizate, imagine de fundal, poziționare, DTD etc.

O singură mențiune vreau să fac înainte de a merge mai departe. Nu trebuie să te mai îngrijorezi în legătură cu capitolul "culori sigure" atunci când alegi culori de fundal sau culori ale textului. Vremurile în care plăcile grafice nu suportau afișarea a mai mult de 256 de culori sunt demult apuse, astfel că poți alege ce culoare dorești "mușchii tăi". În plus, pentru a putea asorta cât mai bine elementele unei pagini, poți selecta de exemplu o culoare dintr-o imagine poziționând cursorul deasupra ei și efectuând un clic pe aceasta.

Cea de-a doua opțiune de care aminteam, omisă de multe ori, mai ales când se lucrează doar cu cod, este inserarea etichetelor "meta", care facilitează indexarea sitului de către motoarele de căutare. Poți să realizezi acest lucru selectând opțiunea "head" a tag-ului HTML de pe bara de inserări (sau de la meniul [Insert] - [HTML] - [Head Tags]). Aici stabilești cuvintele cheie reprezentative pentru pagină, precum și o descriere a acesteia.

Elementele de bază

După ce terenul a fost pregătit, vei trece la realizarea propriu-zisă a sitului. Fără a intra prea mult în detalii, mai ales că am amintit acest lucru în fiecare articol legat de designul Web, e bine să ai stabilit un plan, să ai pregătite materialele (imagini prelucrate, fișiere video editate, swf-uri etc.) chiar dacă pe parcurs vor interveni schimbări. Dacă pornești pe un drum, fără să te gândești unde vrei să ajungi, probabilitatea

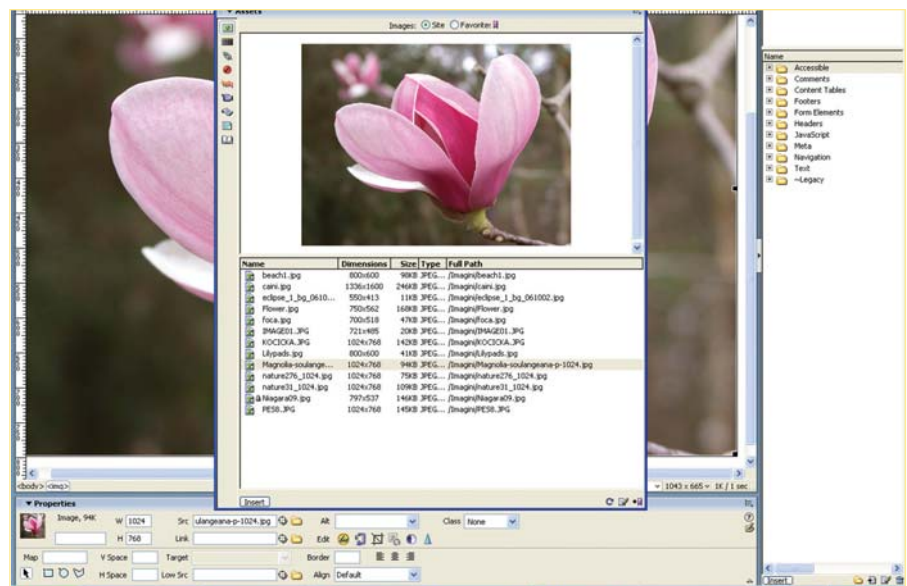
de a crea ceva durabil și profitabil este destul de mică.

Elementele de bază cele mai des folosite într-un sit Web sunt textul, imaginile și link-urile.

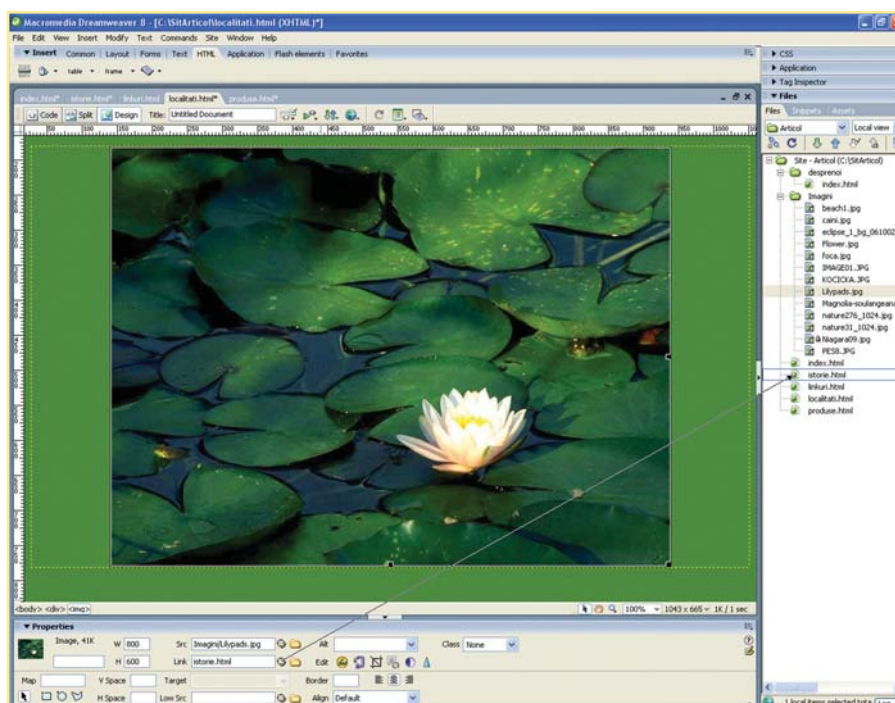
Lucrul cu textul în Dreamweaver este destul de asemănător cu cel din editorul de text (MS Word de exemplu), cu unele mici diferențe. Astfel, nu poți să ai două spații consecutive între cuvinte, iar dacă dorești două rânduri apropiate va trebui să folosești, în locul tastei [Enter], combinația [Shift] + [Enter]. Rândurile astfel realizate sunt tratate de către program ca și unul singur, iar editarea lor separată implică despărțirea lor printr-un paragraf.

Inserarea imaginilor este un proces la fel de ușor, mai ales dacă realizezi acest lucru din panoul "Assets". Pe măsură ce te vei obișnui și vei folosi programul, acest panou îți va deveni indispensabil. Pe scurt, este locul unde sunt stocate elemente ale sitului tău (imagini, link-uri, culori, fișiere video etc.). În momentul în care un nou element este adăugat, Dreamweaver va actualiza automat lista (pentru actualizare vei fi nevoit uneori să apeși butonul "Refresh Site List", situat în partea de jos a panoului). E mai practic să introduci de aici o imagine în pagină prin metoda "drag&drop", mai ales în cazul în care lucrezi cu multe imagini, deoarece ai și o previzualizare a acesteia în caseta de sus (precum și alte informații utile dacă desprinzi panoul din grupul implicit - clic-dreapta - [Group Assets with] - "New Panel Group").

După cum bine știi, atât textul, cât și



Panoul "Assets"



Cea mai practică metodă de creare a unui link

imaginile pot să îndeplinească funcția de link-uri și, în ciuda numeroaselor alternative de creare a link-urilor, cea mai utilă și mai practică mi se pare metoda "indică fișierul" (Point to file).

Având selectat textul sau imaginea pe care vrei să le transformi în link-uri, din caseta cu proprietăți, la opțiunea "link", apeși butonul reprezentat de o țintă și, cu butonul apăsat, tragi până în dreptul

paginii către care dorești să redirecțezi utilizatorul.

Metoda este bună și-ți recomand să o folosești atât timp cât ne referim la un link relativ și nu la unul absolut. Diferența dintre acestea două e că primul indică un fișier din directorul sitului, în timp ce al doilea se referă la o pagină aflată pe Internet. În acest al doilea caz, având selectat textul sau imaginea pe care dorești să le transformi în

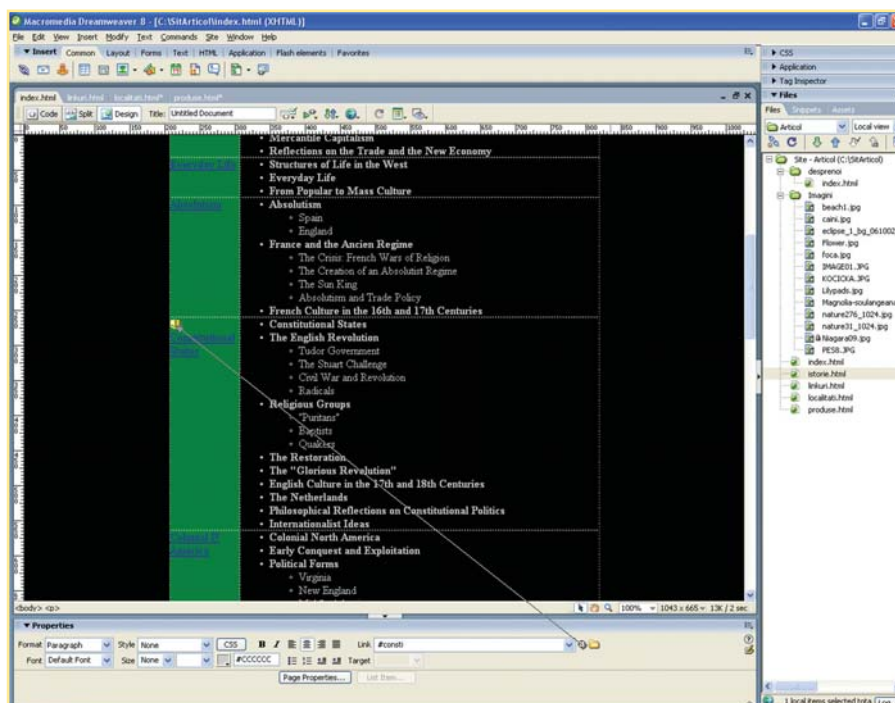
linkuri, va trebui să scrii manual și complet în caseta "Link" adresa către care se face trimiterea.

O categorie aparte de link-uri sunt așa-numitele "ancore", deoarece ele fac legătura între elemente dispuse în aceeași pagină (situație des întâlnită în cazul paginilor de mari dimensiuni). Să presupunem că ai creat o pagină cu 50 de întrebări frecvente legate de un anumit subiect. E foarte posibil ca mulți dintre utilizatori să fie interesați doar de anumite aspecte, și e destul de frustrant să derulezi până ajungi la răspunsul căutat. Pentru început (de obicei în antetul paginii) va trebui să ai o listă cu toate întrebările. Apoi, manual, va trebui să creezi o ancoră (un punct de legătură) între răspuns și întrebare. Având cursorul poziționat înaintea paragrafului cu care dorești să faci legătura, de pe bara de inserări vei introduce o ancoră și, prin metoda "indică fișierul" vei selecta paragraful (ancora) corespunzător întrebării respective. În cazul prezentat este indicat să procedezi și invers, adică să creezi o ancoră și la începutul documentului, pentru ca utilizatorul să nu fie nevoit să deruleze înapoi la antetul paginii. E drept că simpla apăsare a tastei "Home" are același efect, însă ce nu face designerul pentru clienții săi?!

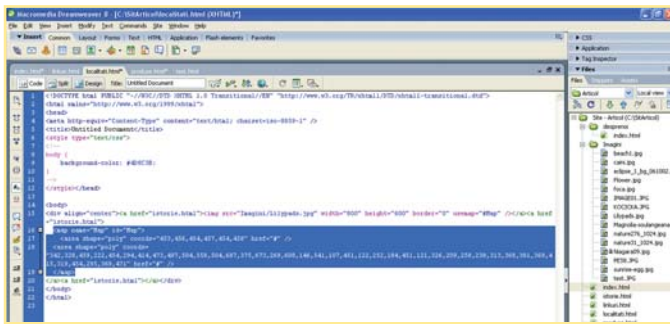
Link-urile relative și ancorele se pot combina pentru un plus de specificitate (cale + "#" + numele ancorei), putându-se ajunge în acest mod de pe o pagină direct la un paragraf dintr-o pagină diferită.

Link-urile mele favorite (există așa ceva?!) sunt imaginile "hartă", și asta datorită efectelor care se pot obține prin utilizarea lor.

Ideea de bază este că vei utiliza orice porțiune a unei imagini pe care o vei transforma în link. Având imaginea selectată, în partea stângă jos se găsește opțiunea "Map", cu ajutorul cărei vei trasa forme (dreptunghiulare, ovale sau altele) deasupra porțiunii pe care dorești să o transformi în link. Odată selectat acel segment nu-ți mai rămâne decât să indicîi fișierul către care se face trimiterea (cu ajutorul metodei "Point to file"). Cred că sunt îndrăgostit de această opțiune, fiindcă nici cel mai mare iubitor al HTML-ului nu știu dacă ar avea curajul să facă manual o imagine-hartă mai complicată. Pentru a te convinge de acest lucru, încearcă să creezi o imagine cu formă mai complexă, iar apoi să arunci o privire asupra codului sursă... cred că și



Crearea unei ancore



Codul HTML al unei imagini hartă

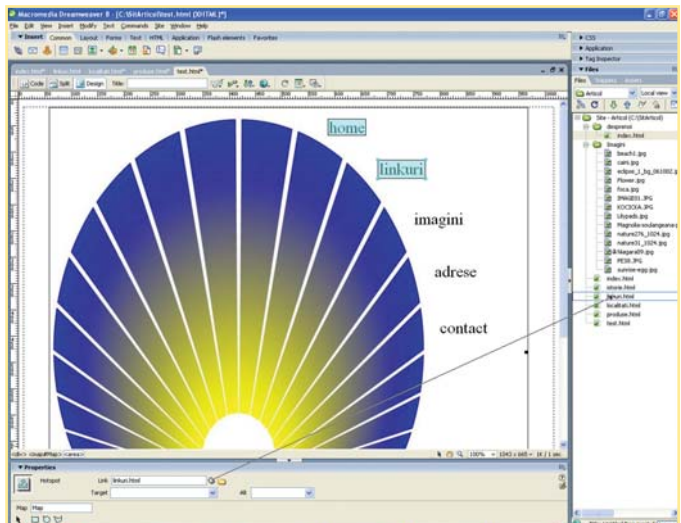
Karl Gauss ar fi invidios pe capabilitățile programului!

Ultimul tip de link la care voi face referire este "e-mail", cel care - atunci când efectuezi un clic pe el - va deschide clientul de e-mail implicit, oferindu-ți posibilitatea de a-l lăuda (sau poate nu?) pe autorul sitului respectiv. Vei introduce în pagină un asemenea link efectuând un clic pe butonul "Email link" de pe bara de inserări.

HTML-ul în convalescență

Menționăm la un moment dat în articol că din ce în ce mai multe elemente și etichete ale limbajului de marcare a hiper-textului sunt considerate învechite și sunt înlocuite cu mult mai puternicele și flexibilele foi de stil în cascadă (CSS). În ciuda faptului că pot să apară situații în care să fii nevoit să lucrezi cu o pagină creată integral

în HTML (și se cere de exemplu modificarea unei pagini mai vechi), sfatul meu este ca atunci când crezi o pagină de la zero să folosești setările implicite (adică să utilizezi CSS în locul HTML-ului). Dacă ești "un fel" de începător în ale designului Web, nu trebuie să te sperie acest termen pompos (foile de stil în cascadă)... Acestea nu sunt decât o modalitate de a controla și modifica aspectul elementelor dintr-o pagină (text, imagini, tabele, paragrafe etc.), care pot fi integrate complet într-un document sau să existe în fișiere separate (de unde numele de foi de stil în cascadă externe - fiind totodată și cele mai folosite). În cazul în care te întrebi de ce se folosește CSS în locul HTML-ului din moment ce ambele fac aproximativ același lucru, răspunsul e foarte simplu: CSS-ul

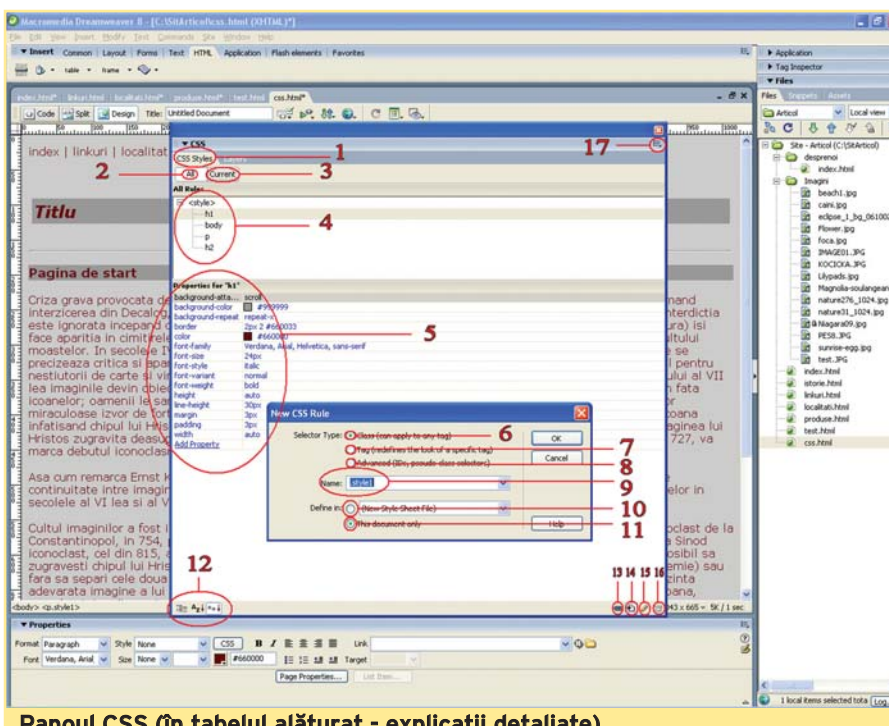


Crearea unui link dintr-o imagine hartă

este mai puternic și mai versatil (la fel cum e Terminator față de Robocop...).

În Dreamweaver vei lucra cu foile de stil în cascadă de la panoul CSS. Aici poți crea, modifica, atașa sau șterge un stil. Nu am să intru în prea multe detalii, CSS-ul este un subiect prea complex ca să fie dezbătut aici, însă există câteva lucruri de bază peste care nu pot să trec.

(continuarea în numărul viitor)



Panoul CSS (în tabelul alăturat - explicații detaliate)

- 1 - Stilurile CSS
- 2 - Toate
- 3 - Curente
- 4 - Regulile create pentru documentul curent
- 5 - Proprietățile pentru eticheta selectată
- 6 - Tipul de selector (clasă - poate fi aplicat oricărei etichete)
- 7 - Tipul de selector (etichetă - poate fi aplicat unei singure etichete)
- 8 - Tipul de selector (avansat - puțin utilizat ID-uri și pseudo-clase)
- 9 - Numele regulii CSS
- 10 - Tipul de definire (stil extern)
- 11 - Tipul de definire (aplicabil doar documentului de față)
- 12 - Proprietăți
- 13 - Atașarea stilului unui document
- 14 - Regulă CSS nouă
- 15 - Editarea stilului
- 16 - Ștergerea unei proprietăți stilului
- 17 - Opțiuni

APLICAȚII GRATUITE PENTRU INTERNET

Laurențiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Luna aceasta m-am gândit să abordez două probleme relativ delicate cu care ne confruntăm în lucrul cu calculatorul de zi cu zi. Și spun "delicate" fiindcă niciodată nu poți să știi sigur când blamezi una dintre părțile susținătoare și apoi, brusc, te trezești de partea celor pe care nu demult îi denigrai.

Subiectele cu pricina pe care le voi dezbate în articolul de față, vor fi "argumentate" și de două programe gratuite, însă este bine să știi de la început că redacția nu își asumă nici o responsabilitate în ceea ce privește utilizarea acestor programe, ba mai mult, nu încurajează nici o acțiune (bazată pe aceste programe) care ar aduce vreun prejudiciu moral sau financiar unei alte persoane sau instituții.

Intimitate și partajare

Oricât de bizar ar suna combinația, acestea sunt problemele despre care am pomenit la începutul articolului.

Nu puțini sunt aceia care au luat "țeapă" de la prieteni sau prietene chiar pe calculatorul personal. Un bun amic, sau iubita ta, te vizitează și te roagă să îl/o lași la calculator că vrea neapărat să trimită un mesaj pe Yahoo unui prieten. Fără să bănuiești ce se ascunde în spatele unei rugăminți nevinoate, cedezi locul din fața monitorului și îi acorzi timpul necesar. După câteva zile, de la prietena unui verișor, bun prieten cu un amic de vizavi, afli că tocmai în seara cu

pricina (și de unde altundeva dacă nu de la calculatorul tău!) ai fost făcut măgar și incapabil de cine altceva, dacă nu de draga ta prietenă. Normal că-ți vine să explodezi: tu, expert în calculatoare, și nu știi ce se întâmplă chiar sub nasul tău!

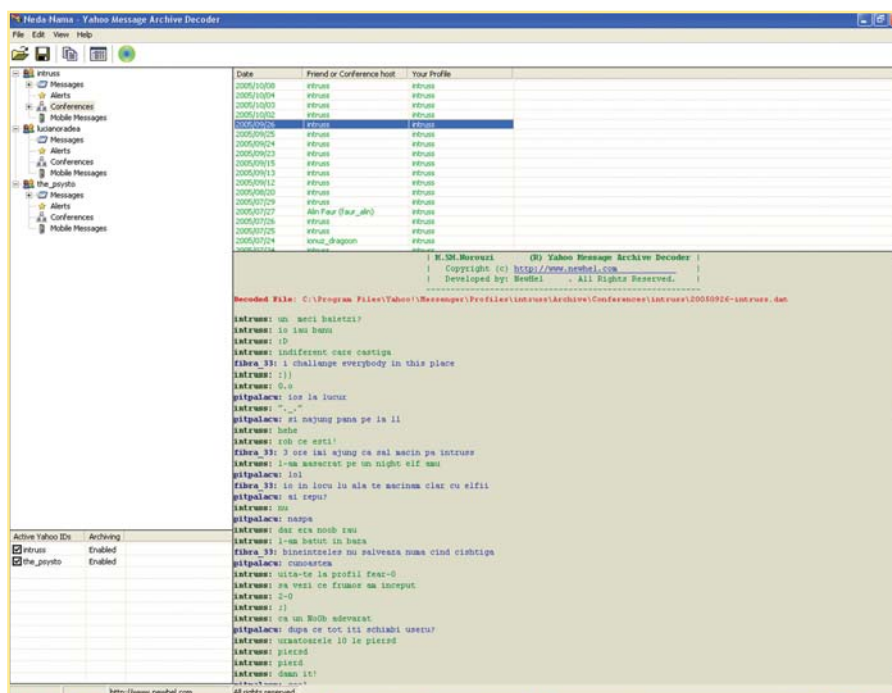
O situație și mai gravă este atunci când, în postura de părinte, nu reușești să controlezi și să-și supraveghezi copii, iar aceștia discută probleme "fierbinți" mai mult cu cine nu ar trebui...

Referitor la capitolul partajare, am să mă refer din nou la rețelele P2P (dacă tot sunt

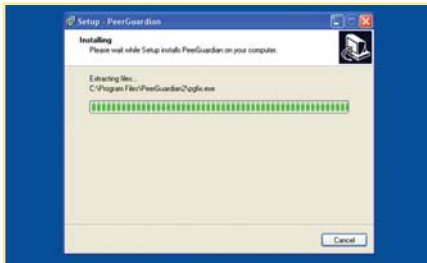
la modă). Cei care se situează în clasa mai "paranoică" se vor simți mult mai în siguranță cu softul pe care îl voi prezenta. Acesta are grijă ca nimeni să nu-și bage nasul în ceea ce descarci tu de pe Internet... Ce treabă are Vasile cu ceea ce descarci tu de pe Net?

Neda-Nama Yahoo message archive decoder!

În spatele acestui nume pompos se



Interfața Neda-Nama

**Instalare PeerGuardian 2**

ascunde de fapt un program foarte simplu, de mici dimensiuni (sub 400KB), pe care însă poți să-l descarci de la adresa www.soft20.com/download-7-32679.html și să-l folosești în scop personal.

Nu au existat probleme la instalare, aceasta a durat atât de puțin că abia am reușit să realizez un screenshot al procesului.

Programul este extrem de simplu de folosit chiar și de utilizatorii mai puțin inițiați în ale calculatoarelor, așa că persoanele care vor să-și supravegheze și controleze odraslele, nu își vor prinde urechile prin meniuri.

Nu sunt prea multe spuse despre acest program. Interfața este împărțită în patru părți esențiale: în stânga se află utilizatorii care folosesc calculatorul (cu log-urile de rigoare - mesaje, conferințe, mesaje pe mobil, alerte), în stânga jos, aceeași utilizatori și căsuțele de activare a arhivării mesajelor. Astfel nu este nevoie să știi parola unui utilizator care folosește calculatorul tău. Este suficient să îi știi ID-ul și, fie că este logat sau nu, printr-un singur clic îi activezi opțiunea de arhivare a mesajelor, pentru ca ulterior să le poți citi în liniște și nestingherit...

În partea dreaptă sunt înșirate mesajele (cu datele și partenerul/partenerii de conversație), iar puțin mai jos, mesajele propriu-zise scrise cu un font "typing" și fără emoticonuri.

Singurele opțiuni pe care le mai ai la dispoziție sunt copierea printr-un singur clic a

**Setarea permisiunilor**

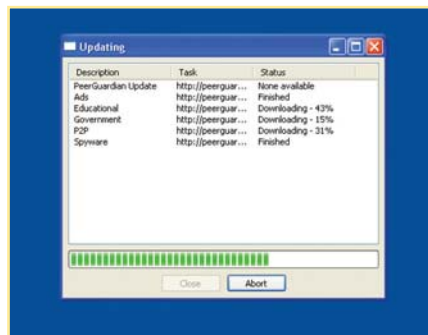
mesajelor în clipboard și etichetarea cu data.

Un utilitar mic și drăguț, însă care "prinde" mai bine la copii și uituci decât la utilizatorii avansați sau paranoici, deoarece ultimii, cu siguranță verifică setările de arhivare înaintea oricărei conversații!

PeerGuardian 2

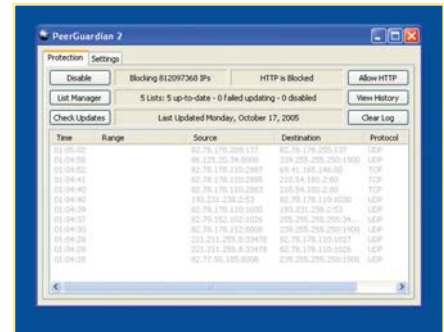
După cum îți dai seama și după nume, PeerGuardian este un "paznic al rețelei P2P", de fapt, scopul acestui utilitar este de a te proteja de ochii indiscreți ai altor utilizatori sau ai unor organizații gen RIAA sau MPAA.

Fie că folosești rețele Torrent, Limewire, eDonkey, WinMX, Gnutella sau altele, este foarte posibil ca activitățile tale să fie "supravegheate" și scanate. Reprezentanții organizațiilor care se ocupă cu detectarea și prinderea celor care descarcă materiale piratate de pe Internet apelează la aproape orice metode pentru a descuraja fenomenul de piraterie pe Net. Astfel, se începe cu vorba bună, se trece la amenințări și, în cele

**Actualizarea programului**

din urmă, se ajunge și la procese. Dacă aceste metode extreme nu prea dau roade, se apelează și la unele mai "vulpești". Așa că, lupul se transformă în oaie și se îngrămădește în turmă sperând ca astfel să poată prinde ceea ce nu prinsese până atunci. Cei care reprezintă legea se amestecă cu cei care o încălcă, ajungând să descarce sau să partajeze materiale protejate de legea drepturilor de autor, toate acestea pentru a reuși să-i identifice pe "vinovați". De fapt, scopul principal este de a scana și loga adrese IP, care ulterior pot fi folosite ca probe la proces. Se presupune că în jur de 5% dintre utilizatorii P2P sunt de fapt "intruși".

PeerGuardian 2 este antidotul perfect

**Interfața programului**

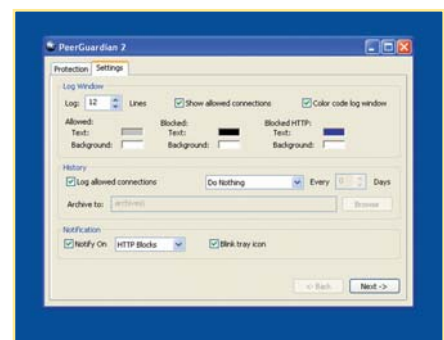
împotriva curioșilor. După instalare și descărcarea diverselor actualizări, programul ocupă mai puțin de 10 MB pe hard disc, aproape insesizabil la dimensiunile hard discurilor moderne, și nu îngreunează deloc funcționarea calculatorului, consumând foarte puține resurse ale sistemului.

Sistemul de funcționare este simplu. PeerGuardian menține o bază de date a organizațiilor interesate de "spionaj" precum RIAA, MPAA, OverPeer, NetPD (etc.), monitorizând adresele IP ale acestora prin intermediul unor dispozitive de urmărire. Adresele rezultate sunt incluse într-o "listă neagră" centralizată, actualizată la intervale scurte de timp.

PeerGuardian se transformă apoi într-un adevărat firewall, care verifică lista și blochează adresa IP a calculatorului tău pentru ca să nu poată fi "vizitată" de curioși, aceasta devine practic invizibilă celor aflați pe listă.

Programul este compatibil cu cele mai importante programe de partajare (Kazaa, eMule, Grokster, DC++, Azureus etc.), și te protejează și de spyware sau adware.

Cei interesați de respectivul program pot afla mai multe la adresa <http://phoenixlabs.org/>, unde vor putea citi și câteva amănunte "picante" legate de istoria și dezvoltarea acestei aplicații.

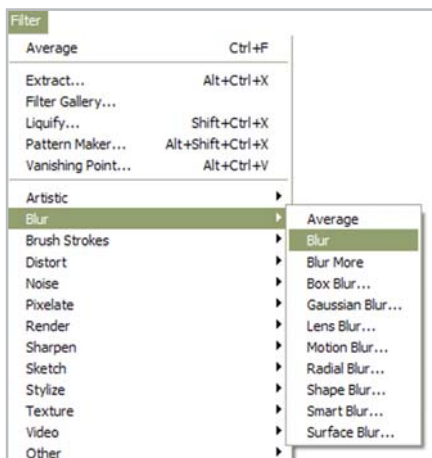
**Opțiuni**

FILTRE ÎN PHOTOSHOP

Remus Zoica
remus@myc.ro



Programele actuale concepute pentru editarea imaginilor ne oferă tot mai multe căi și metode pentru îmbunătățirea sau alterarea informației. Din cauza popularității în creștere a camerelor foto digitale, asupra lor a căzut o atenție sporită în ultima perioadă. Automatizarea procesului de editare este domeniul în care apar noile inovații, devenind încet o cerință pentru orice program sau versiune nouă. În ritm alert, algoritmi din ce în ce mai complicați își fac loc printre funcțiile de bază. Ei pătrund în scenă sub forma plugin-urilor. Un plugin este un modul software care poate fi adăugat unui program. Altfel spus, un program în interiorul altui program. Pentru programele de editare a imaginilor ele sunt împărțite în două categorii: filtre și extensii.

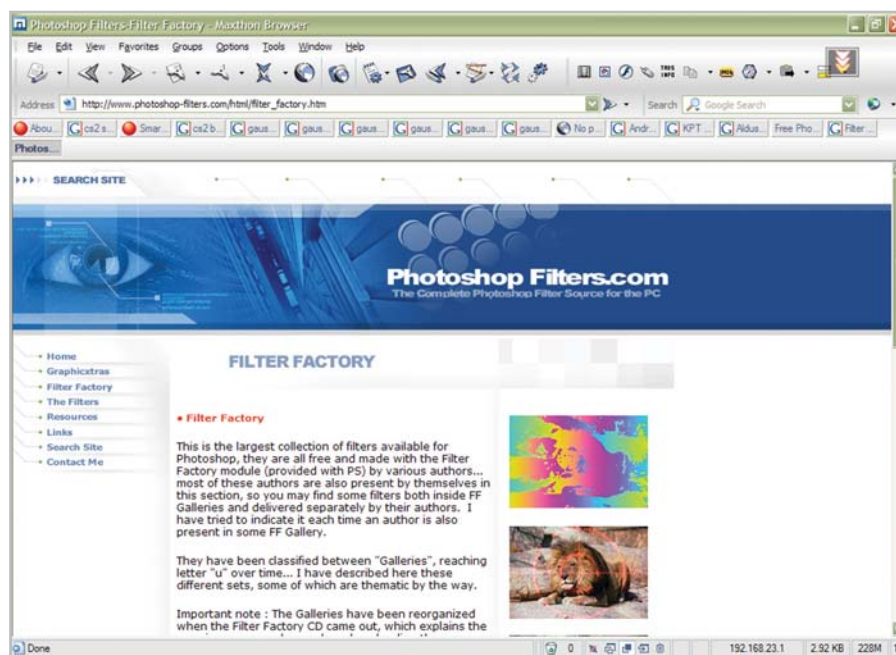


Meniul filtrelor

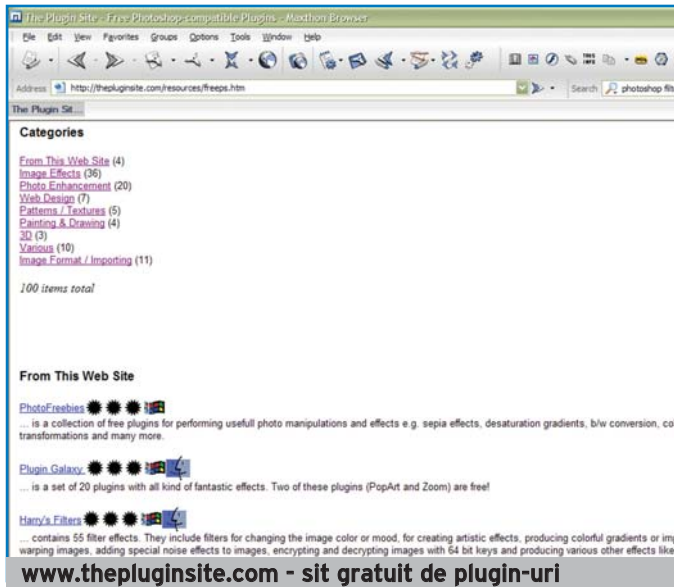
Filtrele

Un filtru al unui program de editare a imaginilor funcționează asemănător unui filtru foto, domeniu din care și-au împrumutat numele. Avantajul formatului digital este ușurința folosirii, costurile reduse și gama mult mai largă de rezultate obținute. Plasând un filtru pe obiectivul unui aparat foto poți altera felul în care va arăta imaginea capturată. La editarea imaginilor, filtrul blochează vizibilitatea pixelilor,

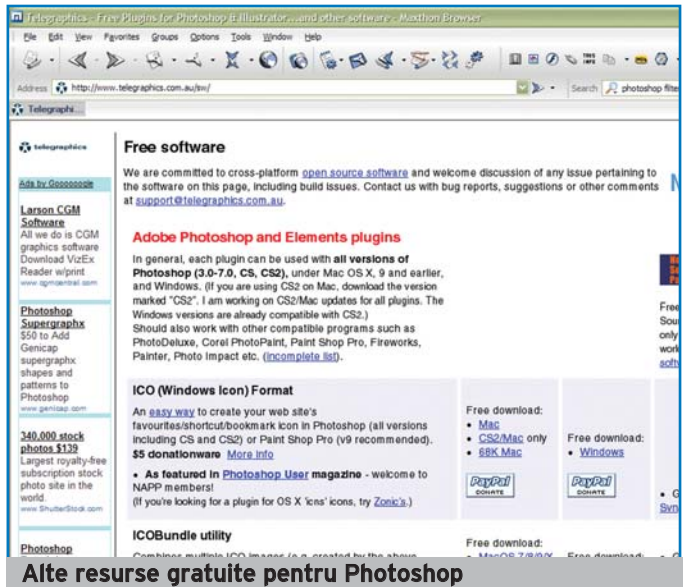
alterează culorile sau introduce elemente noi în imagine, toate pe baza unor algoritmi predefiniți. Putem retușa fotografia, genera elemente, umbre, lumini sau reflexii, și în general orice transformare generală asupra pixelilor. Există un număr mare de filtre, aproximativ 4000, atât comerciale cât și gratuite. Ele pot fi integrate în Photoshop alături de cele deja incluse, sau pot funcționa ca programe separate. Mulți utilizatori confundă sensul filtrelor cu cel al plugin-urilor. Conceptul plugin-ului se referă la întregul modul software care este integrat în programul principal. Filtrul se referă strict la



Colecție mare de filtre pentru Photoshop



www.thepluginsite.com - sit gratuit de plugin-uri



Alte resurse gratuite pentru Photoshop

procesul de filtrare, care poate fi făcut în mai multe feluri printr-un plug-in. La rândul lor, plugin-urile pot fi formate din mai multe filtre, care vor fi aplicate independent asupra imaginii. Primele filtre comerciale au fost introduse pe piață în jurul anului 1990 (printre primele se numără KPT Power Tools, Andromeda sau Aldus Gallery Effects). Filtrele sunt dezvoltate folosind Adobe Photoshop SDK în Visual C+++. Există și alte metode sau unelte pentru crearea pluginurilor, cum ar fi Filter Factory sau Filtermeister. Rezultatul procesului de creare a unui filtru este un simplu fișier cu extensia .dll, care va fi încărcat la rularea programului. El trebuie copiat în subdirectorul Plug-ins din directorul în care a fost instalat programul Photoshop. Multe dintre plugin-urile profesionale vor verifica la

instalare spațiul disponibil, dacă nu există versiuni mai vechi și vor copia automat în directorul în care a fost instalat programul Photoshop. Cu toate acestea, există încă multe plugin-uri utile, destul de vechi, și este bine să știm cum se face instalarea lor. Modul în care folosim plugin-urile diferă de la aplicație la aplicație.

Extensii

Termenul semnifică faptul că plugin-ul extinde funcționalitatea de bază a programului. Prin intermediul lor sunt adăugate funcții noi care vor ajuta utilizatorul sau îi vor simplifica munca.

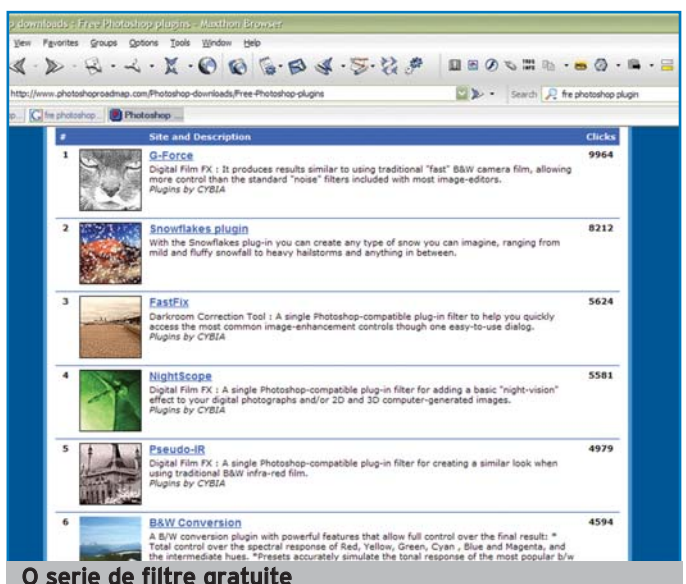
Filtrele din Photoshop

Mult timp, categoria filtrelor din Photoshop a rămas neatinată. Foarte puține filtre au fost adăugate la lansarea noilor versiuni. La versiunile recente, interesul pentru ele a crescut și au fost introduse câteva filtre foarte utile, printre care "Fibres", "Extract", "Liquify". Photoshop CS2 aduce și el 6 filtre noi.

În total, în programul Photoshop CS2 avem 105 filtre instalate implicit, împărțite pe 13 domenii. Majoritatea specialiștilor din domeniu împart filtrele în trei categorii principale: Filtre care îmbunătățesc calitatea, filtre artistice, și filtre care distorsionează imaginea.



Plugin-uri si tutoriale gratuite pentru Photoshop

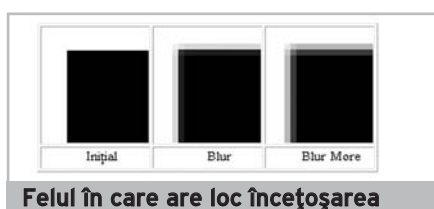


O serie de filtre gratuite

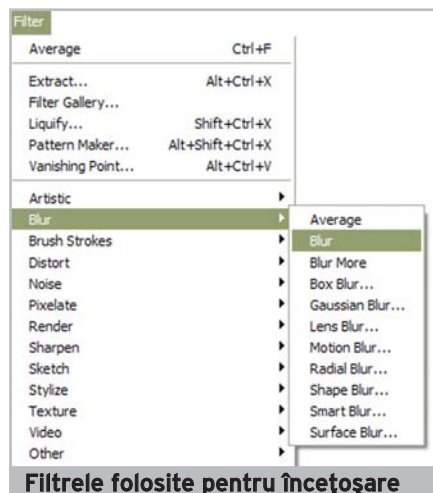
Cum funcționează filtrele?

Ele sunt, în fond, algoritmi predefiniți care se folosesc de informația digitală (poziția, culoarea, contrastul) și o prelucreză pentru a atinge scopul dorit. Filtrul este aplicat doar pe stratul care este selectat, din compoziția imaginii, cu condiția ca acesta să fie vizibil. Majoritatea filtrelor pot fi aplicate cumulativ pentru imaginile cu 8 biți pe canal de culoare. Există și alte restricții la aplicarea filtrelor. De exemplu, ele nu vor funcționa în cazul în care folosim imagini în modul "Indexed Color". Va trebui să faci transformarea în RGB pentru a aplica filtrul.

La Photoshop CS a fost introdusă o nouă funcție în program, denumită "Filter Gallery". Acesta este un modul special pentru vizualizarea modificărilor pe care le aduc filtrele. Selectează imaginea sau stratul pe care dorești să-l modifice și accesează din meniul [Filter] comanda "Filter Gallery". Vei pătrunde în caseta special concepută pentru previzualizarea efectelor. Aici poți selecta efectul și urmări modificarea pe care o aduce imaginii. Aici avem 3 zone: în partea stângă este afișat efectul filtrului, în mijloc avem lista de filtre și în partea dreaptă caracteristicile filtrului selectat. O facilitate foarte importantă este posibilitatea de a combina mai multe filtre pentru o imagine. Din păcate nu pot fi previzualizate efectele tuturor filtrelor prin modulul "Filter Gallery". De exemplu categoria [Stylize] din meniul [Filter] este reprezentată doar de [Glowing Edges]. Pe parcursul dezvoltării programului și a apariției noilor versiuni, tot mai multe filtre se vor adăuga celor deja prezente aici. Avantajul acestei casete este fereastra de previzualizare, (în care poți mări sau micșora imaginea foarte ușor), imaginea de referință a fiecărui filtru (cu care îți poți forma ușor o idee despre modificarea pe care o aduce), și aplicarea filtrelor pe straturi (ordinea lor poate fi modificată ulterior).



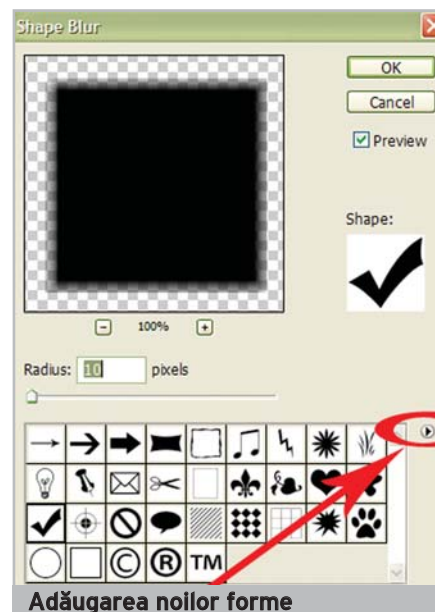
Felul în care are loc încetșarea



Filtrele folosite pentru încetșarea

Filtrele Sharpen și Blur

Dacă arunci o privire asupra unei imagini, ochiul este atras de zonele cu detalii mai ușor vizibile. Zonele deschise au și ele o prioritate, spre deosebire de cele întunecate. Folosind filtrele "Sharpen" și "Blur" poți controla, într-o anumită măsură, zonele în care este privitorul își concentrează atenția. Ambele filtre au rolul de a modifica claritatea imaginii. Filtrul "Sharpen" crește claritatea iar filtrul "Blur" o micșorează. Există 5 filtre de tipul "Sharpen". Primele trei filtre sunt mai puțin folosite datorită controlului limitat asupra rezultatului. Ele sunt folosite doar pentru cazuri specifice, după cum reiese și din nume: "Sharpen", "Sharpen Edges" și "Sharpen More". Următoarele două filtre, "Unsharp Mask" și "Smart Sharpen" oferă mai mult control asupra rezultatului final. Filtrul identifică liniile cu contrast ridicat din imagine (marginile) și îl accentuează. De exemplu, pentru limita de separare a unei zone închise de culoare și a unei zone deschise, filtrul va adăuga o bandă neagră și una albă (foarte subțiri) la marginea de separare a celor două părți. Filtrul "Unsharp Mask" oferă trei cursoare pentru reglarea caracteristicilor. Secțiunea [Amount] controlează luminozitatea liniilor care vor însoți marginile. În general o valoare de 50% este suficientă pentru imaginile mici, 100% pentru cele cu rezoluție medie, iar la generarea efectelor speciale se folosesc valori apropiate de maxim (500). Secțiunea [Radius] controlează grosimea (în pixeli) a liniilor care vor însoți marginile. Pentru imaginile mici se folosește în general valoarea de 1 pixel, iar la imaginile mari se

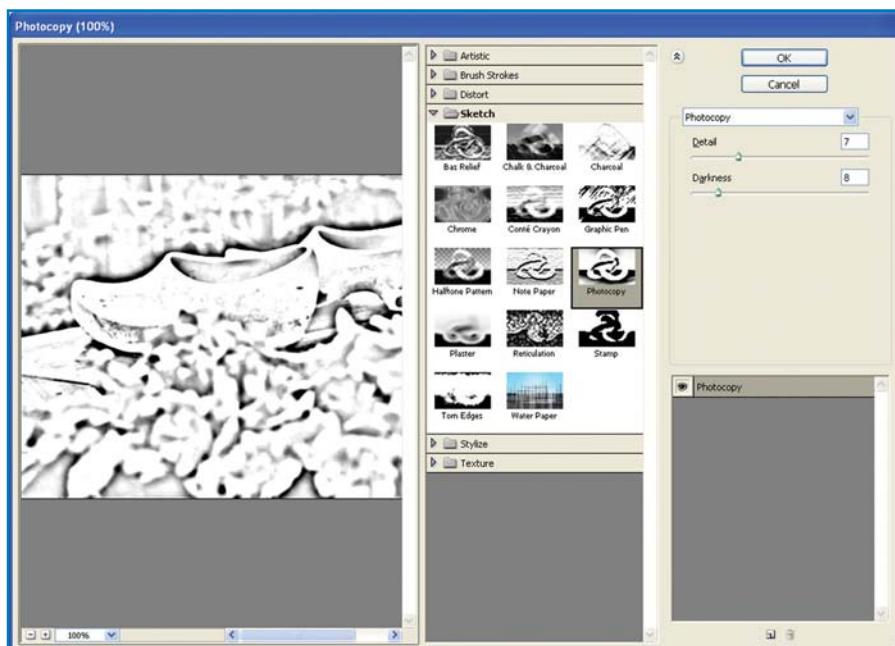


ajunge până la 7 pixeli. Ultima secțiune, [Threshold], ne ajută să nu distrugem micile detalii din imagine. Cu cât creștem valoarea în această casetă, cu atât mai mare trebuie să fie zona care nu cuprinde margini, pentru a permite aplicarea filtrului.

Meniul [Sharpen], din categoria filtrelor, a fost același de la versiunea 1.0 a programului, pe parcursul celor 14 ani de dezvoltare a programului. Filtrul [Smart Sharpen] a fost introdus la versiunea CS2. El aduce în plus mai mult control asupra clarității marginilor elementelor din zonele întunecoase sau luminoase ale imaginilor. Secțiunea [Threshold] a fost înlocuită de o serie de opțiuni mai avansate. Avem și posibilitatea de a alege unul dintre cele trei tipuri de încetșare (blur) pe care considerăm prezentă în imaginea noastră. Dacă lășăm selectat [Gaussian Blur], vom obține același rezultat pe care îl obținem cu filtrul [Unsharp Mask]. Problema este că prin camerele foto digitale se obțin alte tipuri de încetșare, și anume: [Lens Blur] - dacă nu ai focalizat bine, sau [Motion Blur], dacă ai mișcat aparatul de fotografiat.

Dacă folosești operațiuni de zoom asupra imaginii de previzualizare, modificările s-ar putea să nu fie afișate corect pe monitor. În momentul în care un pixel al imaginii este reprezentat pe un pixel al monitorului (la un zoom de 100%) vei vedea modificările corect, chiar dacă trebuie să folosești bara de derulare pentru a încadra elementele de interes.

Photoshop CS2 ne oferă 11 filtre pentru reducerea clarității (încetșarea) elementelor din imagini.



Previzualizarea filtrelor cu Filter Gallery

[Average] - filtrul analizează pixelii din selecție, determină culoarea medie și o reaplică zonei respective.

[Blur] - aplică o cantitate mică de încetșoare imaginii. Folosește [Ctrl] + [F] pentru a reaplica filtrul.

[Blur More] - este doar o versiune care aplică o cantitate mai mare de încetșoare a filtrului [Blur]

[Box Blur] - filtru introdus la versiunea Photoshop CS2, care este aplicat prin parcurgerea pe verticală și pe orizontală a imaginii sau selecției. Astfel se va evita distribuirea sub formă circulară a încetșării.

[Gaussian Blur] - unul dintre cele mai des folosite filtre, care are în principal rolul de reducere a zgomotului de culoare și a micilor detalii. La acest filtru avem o fereastră de previzualizare și o bară pentru reglarea caracteristicilor.

[Lens Blur] - poți concentra atenția asupra unei anumite zone a imaginii, având un mod de funcționare asemănător cu cel al aparatului foto. Filtrul funcționează într-o casetă separată și ne pune la dispoziție foarte multe caracteristici care pot fi modificate. El simulează modul în care o imagine va arăta dacă nu s-a realizat o focalizare corectă cu aparatul foto.

[Motion Blur] - filtru folosit pentru simularea mișcării. Dacă îl folosești fără a selecta înainte o zonă a imaginii, va rezulta iluzia mișcării aparatului la fotografiere. Poți selecta unghiul de mișcare sau distanța (în pixeli).

[Shape Blur] - filtru nou, introdus la versiunea CS2, care încetșează un obiect pe baza unei forme predefinite. Poți încărca forme noi prin apăsarea butonului triunghiular, plasat în partea dreaptă a

formelor afișate.

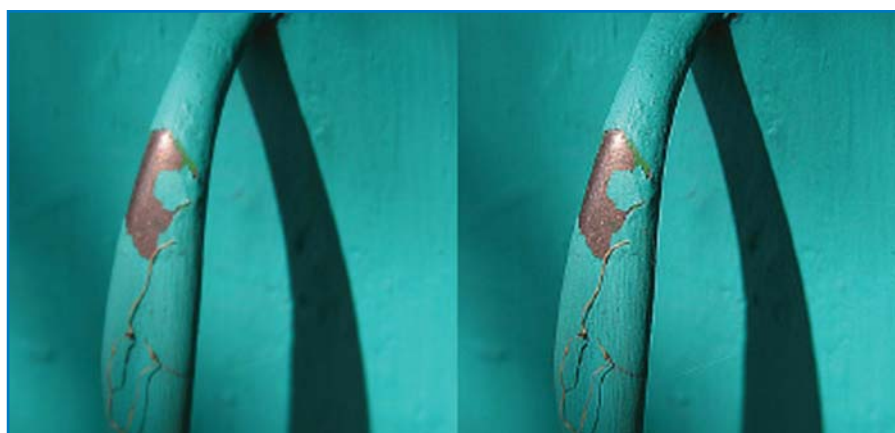
[Smart Blur] - concentrează nivelul de încetșoare doar în zonele cu contrast mare și elemente bine definite ale imaginii.

[Surface Blur] - nou filtru care a fost introdus la versiunea Photoshop CS2. El nu are nici o legătură cu marginile elementelor din imagine. El a fost conceput special pentru zonele netede (precum pielea oamenilor).

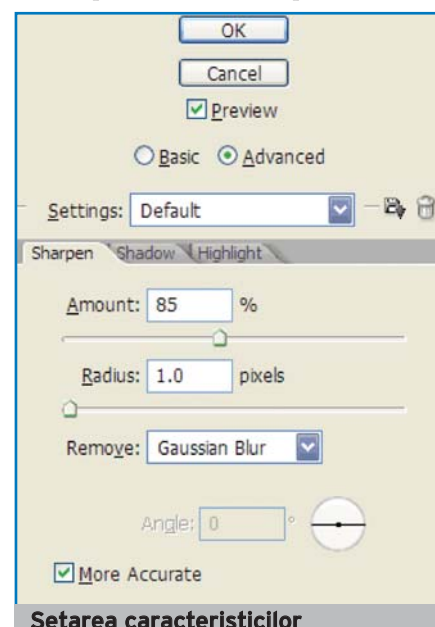
Continuarea în numărul următor...

În această primă parte a articolului am reușit să prezint doar două dintre cele mai folosite filtre ale programului Adobe Photoshop pentru îmbunătățirea calității imaginilor. Printr-un simplu click începătorii pot experimenta moduri de alterare a imaginilor, iar adevărata putere a filtrelor începe de aici. Un profesionist poate folosi un plugin într-un fel în care nu ne imaginăm pentru a ajunge la rezultatul dorit. Pentru articolul din numărul următor voi pregăti o serie de metode pentru realizarea diferitelor efecte cu ajutorul filtrelor.

De exemplu, cum putem genera un fulger, fără să-l desenăm? Una dintre soluțiile posibile este folosirea ca punct de pornire a plugin-ului [Render] - [Clouds] din Adobe Photoshop pentru a-i pune bazele. Cum putem genera umbre, reflexii, elemente 3D, gheață sau foc vom vedea în numărul următor. Până atunci vă doresc experiențe cât mai plăcute în Photoshop!



Filtrul Smart Sharpen



Setarea caracteristicilor

GĂSEȘTE RĂSPUNSURI ONLINE PARTEA A II-A

Remus Zoica
remus@myc.ro



Un motor de căutare indexează maxim 16% din paginile accesibile pe Internet. Cum trebuie să procedăm pentru a găsi rezultatul cel mai util?

În numărul anterior al revistei am început un articol legat de motoarele de căutare, siturile specializate sau enciclopediile online care ne pot ajuta să obținem cele mai bune rezultate la o căutare pe Web. Să vedem în continuare care sunt cele mai utile situri și domeniile pe care le reprezintă.

www.HowStuffWorks.com

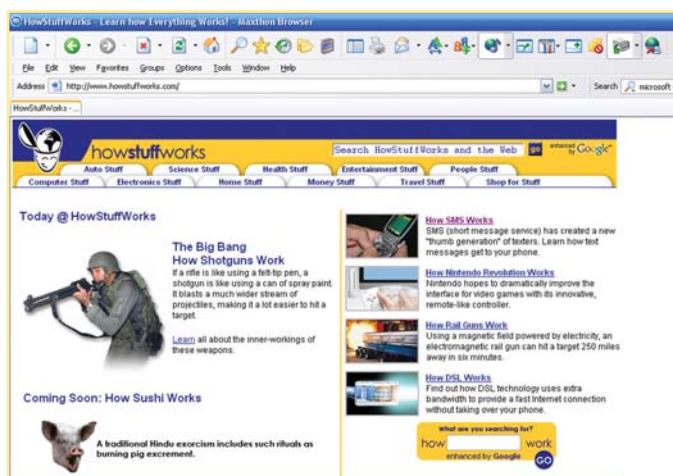
Numele sitului ne spune clar ce vei găsi la această adresă: metode de funcționare. Avem categorii bine definite printre care

calculatoarele, dispozitivele electronice sau mașinile. Situl este recunoscut ca una dintre cele mai sigure surse care îți explică clar cum funcționează diferite lucruri. Pe baza lui au fost lansate câteva cărți și materiale educaționale atât pentru copii cât și pentru adulți. Din păcate, unul dintre cele mai mari reproșuri pe care îl voi aduce sitului este legat de modul de afișare a textului. Informația este împărțită pe pagini multe și cu puțin text pe o pagină. Până se încarcă pagina următoare atenția îți poate fi furată foarte ușor. Fiecare articol prezentat are un cuprins, pentru a nu pierde mult timp cu căutarea subiectului de interes. Pagina

principală îți oferă zilnic ceva nou pentru a studia, în partea stângă ai la dispoziție categoriile legate de subiect iar în mijloc avem un buton permanent pentru realizarea căutărilor. Poți găsi metode de tratare a bolilor și există chiar și o categorie intitulată "Entertainment" din care poți afla informații despre jocuri, filme sau sporturi.

www.answers.com

Sit gratuit pentru căutarea răspunsurilor la o întrebare de genul: "spune-mi ceva



Featured Sponsored Results for: hard disk

Hard Disk? [vetaseek.com](http://www.vetaseek.com)
Brief and Straightforward Guide to Disk Arrays
Find your hard disk Hard-disk.MonGenie.com
Find the hottest deal for your hard disk. Compare before buying.
Hard drive www.advancedwebsearch.com
We Found What You Are Looking For Hard drive

HowStuffWorks Results for: hard disk

How Hard Disks Work

Nearly every desktop computer and server in use today contains one or more hard-disk drives. Some VCRs and Camcorders have them, too. Your hard disk holds all of the information available on your computer. Find out how they give computers the ability to remember things when the power goes out.
<http://www.computer.howstuffworks.com/hard-disk.htm>
Pages 2 3 4 5 6 7 8 9

What is The Churning Sound I Hear From My Hard Drive Whenever It is Retrieving Data?

What is the churning sound I hear from my hard drive whenever it is retrieving data?
<http://www.computer.howstuffworks.com/question242.htm>

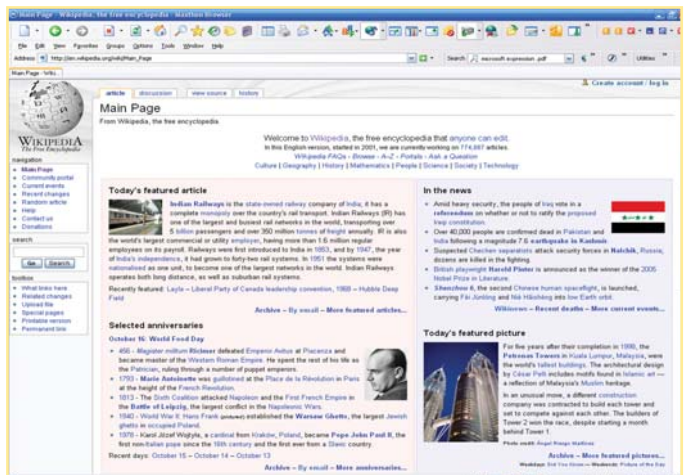
How Floppy Disk Drives Work

Floppy disk drives have been around since the birth of personal computing - find out how they work!
<http://www.computer.howstuffworks.com/floppy-disk-drive.htm>
Pages 2 3 4 5 6

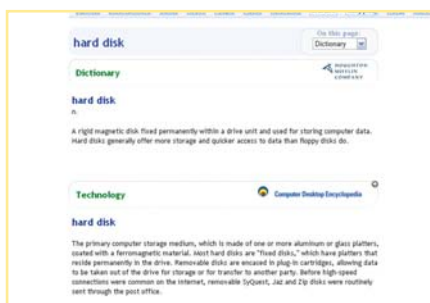
What is "virtual Memory"?

I keep hearing about "virtual memory" in computers. What is that? How can memory be "virtual"?
<http://www.computer.howstuffworks.com/question244.htm>

When You Delete Files From Your Computer And After You Empty It Out Of The Recycle Bin, Where Exactly Does It Go?
When you delete files from your computer and after you empty it out of the Recycle Bin, where exactly does it go? I don't



despre...". Subiectul pentru întrebare îl alegi tu. Spre deosebire de motoarele de căutare obișnuite, situl îți afișează un răspuns concis la întrebarea ta, nu o listă de situri. Dezvoltatorii lui au luat și au organizat materiale din peste 100 de enciclopedii, dicționare sau atlasuri. Există chiar și un program dezvoltat pentru același scop, denumit "1-Click Answers" care îți va afișa răspuns la un simplu click asupra cuvântului dorit. De exemplu, dacă căutăm cuvântul "ADN" într-un motor de căutare precum www.google.com vom obține 4.980.000 situri (la acest moment) care au cuvântul ADN în context. Un răspuns mai util la întrebarea "spune-mi ceva despre ADN" vei găsi cu siguranță pe situl www.answers.com. Administratorii lui precizează că răspunsurile acoperă extrem de multe domenii, pornind de la poezie și ajungând până la domeniul finanțelor. Răspunsurile conțin informații care sunt valabile la ora actuală, iar cele care se învechesc și nu mai sunt valabile sunt înlocuite constant de personalul companiei. Programul poate fi integrat chiar și în instituțiile de învățământ, oferind o sursă de informații pentru elevi. Astfel ei vor avea mai mult timp pentru a învăța despre subiectele propuse și nu despre modalitățile de căutare. La adresa <http://www.teachers.answers.com/> poți găsi o



serie de metode și planuri pentru integrarea acestei modalități gratuite de procurare a informațiilor în școli. Există și un director împărțit pe categorii care sunt bine definite, pentru cazul în care nu știi prea multe lucruri utile despre subiectul de interes (http://www.answers.com/main/what_content.jsp). Avem acces și la o secțiune denumită "Today's Highlights" care ne spune mai multe despre ce s-a întâmplat la data calendaristică actuală.

www.Wikipedia.org

"Wiki" este un termen care s-a răspândit într-un mod impresionant pe Internet în ultimii ani. Din păcate, puține persoane știu ce înseamnă. El este prescurtarea de la expresia "What I Know Is". El este în fond o metodă colaborativă pentru a adăuga informații pe Web (pentru mai multe informații vizitează situl http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki_software). Wikipedia este o enciclopedie gratuită, scrisă de voluntari. Ea a fost înființată de Jimmi Wales și reprezintă o metodă similară pentru redactarea articolelor, ca și cea open-source pentru dezvoltarea programelor. Aproape orice persoană poate modifica liber conținutul și va avea afișate instant modificările. Situl a fost construit pe conceptul conform căruia utilizatorii vor îmbunătăți constant conținutul și nu îl vor altera. Totuși există problema apariției informațiilor false. Pentru a combate această problemă există o echipă care monitorizează toate schimbările, asigură calitatea lor și elimină greșelile sau intențiile de distrugere a bazei de date prin spam. Articolele sunt supuse constant modificărilor și nu vor fi niciodată considerate

"închise". Utilizatorii care trimit articole trebuie să susțină în ele un punct de vedere neutru. În luna Ianuarie 2005, la editarea articolelor au contribuit aproximativ 13000 de persoane care au făcut cel puțin 5 modificări fiecare. Dintre acestea, 9000 de persoane au participat cu articole la versiunile sitului în cele mai populare trei limbi. A existat un grup de aproximativ 3000 de persoane foarte active, care au trimis în jurul a 100 de articole sau editări pe lună. Grupul celora care întrețin situl se ridică la câteva sute.

El reprezintă o bază de date importantă, în special pentru cazurile în care avem de căutat informații legate de istoria filmelor, sau orice date care pot fi găsite într-o enciclopedie. Sper ca siturile precizate mai sus să vă ajute cât mai mult la găsirea răspunsurilor pe Internet!



Jimmi Wales a înființat Wikipedia

Cutia de unelte Imagine digitală



Bogdan Bele
bogdan@myc.ro

Adoua ediție a "cutiei de unelte gratuite" MyC are ca temă imaginea digitală, cu tot ce implică aceasta. Așa cum am făcut și în numărul trecut, îți oferim și în această lună cele mai bune unelte freeware dintr-un anumit domeniu, astfel încât tu să nu trebuiască să le cauți altundeva decât pe unul dintre CD-urile revistei MyComputer. Am considerat că merită să facem acest demers și în ceea ce privește imaginile digitale stocate pe calculatorul tău, din simplul motiv că, în ultima vreme, tot mai multă lume deține un aparat de fotografiat digital, iar imaginile realizate cu acesta și descărcate apoi pe PC te pun mereu în fața unor provocări cărora trebuie să le faci față. Prin urmare, să trecem la treabă!

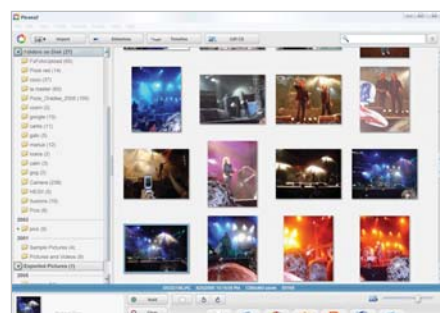
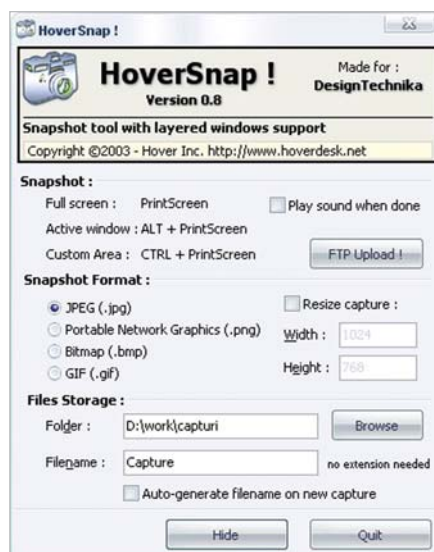
Picasa 2

Îmi era imposibil să nu menționez de această dată excepționalul program gratuit de la Google, un adevărat exemplu de soft complet, care face perfect tot ce îi ceri. Astfel, acesta îți gestionează colecția de imagini absolut impecabil, făcând din găsirea unei imagini copiate acum un an

(sau mai mulți...) o treabă de copil, te ajută să le editezi la un nivel simplu, dar extrem de eficient (funcția "I'm Feeling Lucky" ajută foarte mult), să scrii pe cd-uri slideshow-uri (chiar cu un mp3 în fundal) și să le arăți prietenilor care nu se află prin apropiere. Toate aceste funcții, pe lângă multe altele, fac din Picasa o "unealtă" absolut indispensabilă la casa omului și în calculatorul lui. Dacă nu l-ai avut instalat până acum, pune repede mâna pe CD și folosește-l de acum înainte, pentru că merită!

Hoversnap v. 0.8

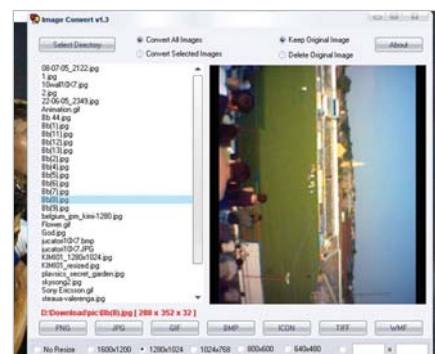
Numărul doi în această listă este reprezentat de către Hoversnap, un program extrem de simplu, dar care își face bine datoria. Nu este vorba despre nimic altceva decât un program care realizează



capturi de ecran de pe desktopul tău. Dispune de posibilitatea de a captura reasta activă, de a redimensiona imaginea capturată la mărimea pe care o ceri tu, de a auto-genera numele fișierului rezultat așa cum dorești, precum și de a încărca fișiere capturate pe un cont de FTP. O unealtă utilă, pe care merită să o folosești.

Image convert v. 1.3

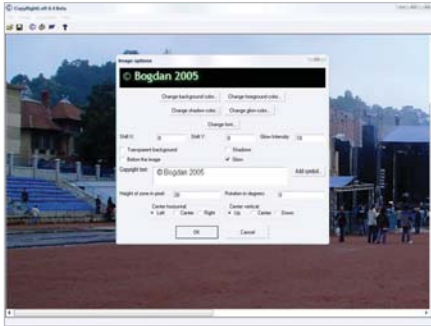
Așa cum o spune, de altfel, și numele programului, Image convert poate fi folosit



pentru conversia în și din șase formate de fișiere-imagine, la care se adaugă posibilitatea realizării de iconuri. Fișierul rezultat poate avea dimensiunile originalului sau altele, la alegerea ta. Este foarte ușor de folosit, toate funcțiile aflându-se cât se poate de la îndemână, iar fișierele rezultate pot fi găsite cu ușurință în directorul unde se află și fișierele inițiale.

Copyright left v.0.4

Acest program este destinat mai ales



pasionaților de fotografie digitală cărora le face plăcere să-și posteze pe situl personal sau pe un sit de photo hosting creațiile, dar nu vor ca acestea să fie apoi copiate de cineva și folosite fără "citarea sursei". El va adăuga imaginii respective o etichetă, plasată acolo unde dorești tu pe imagine. De asemenea, suportă adăugarea de etichete mai multor fișiere deodată, fiind foarte ușor de utilizat, ceea ce îl face o unealtă comodă, pe care ți-o recomand.

Color Cop v. 5.3

Color Cop este un program a cărui



funcție este aceea de a "pescui" o anumită culoare, de oriunde de pe desktopul tău, prin intermediul a două funcții simple, una fiind similară "eyedropper-ului" din Photoshop, iar a doua este o lupă, capabilă să mărească de până la 16 ori porțiunea aleasă, pentru cazurile în care vrei să vezi de aproape culoarea, dispunând astfel de mai multă precizie.

Ks resizer v.1.4

Ks resizer este următorul la care m-am oprit. Acesta folosește la redimensionarea imaginilor tale, cu păstrarea sau nu a proporțiilor (lungime x lățime), în funcție de ceea ce îi ceri. De asemenea, poate adăuga



margini rotunjite și "ramă" fișierelor rezultate, iar tipul fișierului rezultat poate fi ales dintre cele nouă formate cunoscute de program. Pe lângă toate acestea, mai și funcționează relativ repede.

Visual Photo Compare v.1.1

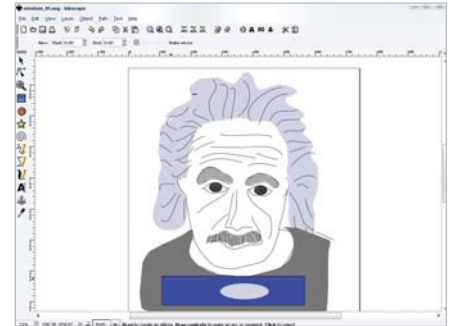
Este vorba despre un program care îndeplinește o funcție destul de inedită, și anume aceea de comparare a fișierelor-



imagine din calculator, pentru a găsi imaginile care există de două ori, chiar dacă dimensiunile imaginii diferă. Programul face acest lucru prin compararea pe porțiuni a cantităților de culoare (roșu, verde, albastru), generând apoi un fișier-raport care va conține datele rezultate. Chiar dacă acestea nu te vor ajuta să redescoperi America, ideea e interesantă, iar programul merită să fie încercat, fie și numai pentru ideea deosebită din spatele său.

Inkscape 0.42.2

Unul dintre cele mai cunoscute programe open-source de creare și prelucrare de imagini grafice vectoriale scalabile, Inkscape îți oferă o mulțime de funcții (mai ales pentru desen), grupate într-o interfață de o simplitate izbitoră. De menționat faptul că programul este capabil să importe



formate ca EPS, JPG, PNG sau TIFF, fișierele rezultate putând fi exportate într-un număr mare de formate de imagine vectorială. Pe lângă interfața simplă, programul poate fi controlat cu ușurință și cu ajutorul unor combinații de taste. Cu toate că se află doar la versiunea 0.42.2, programul chiar merită încercat.

The Gimp v.2.2.8

Dacă întrebi aproape orice utilizator de Linux ce e "The Gimp", îți va spune probabil că e un program la fel de bun ca Adobe Photoshop. Poate că nu e chiar așa, dar cu toate acestea este un program de editare grafică foarte puternic, cu o mulțime de funcții de care te vei putea bucura din plin odată ce te obișnuiești cu interfața. Îți vor sta la dispoziție foarte multe efecte, filtre și posibilități de prelucrare. În plus, mai e și



gratuit! Mai trebuie doar să-ți spun să nu uiți să instalezi în prealabil The GIMP GTK+ Runtime Environment, de care este nevoie pentru ca programul să ruleze. Îl găsești pe CD-ul revistei, în aceeași arhivă cu GIMP.

Iată-ne ajunși la finalul acestei ediții a "cutiei de unelte"; sper că ți-a plăcut ce am ales pentru tine și așteptăm sugestiile tale pentru viitoarele subiecte ale acestui serial, pe forumul MyC (www.myc.ro/forum).

FIFA 06



Bogdan Bele
bogdan@myc.ro



FIFA 2006 este un joc pe care l-am așteptat cu o nerăbdare comparabilă cu aceea a unui suporter înaintea celui mai important meci al sezonului pentru echipa lui favorită. Și nu pot să spun că m-a dezamăgit în vreun fel, deoarece toate modificările făcute în UEFA Champions League 2004-2005, care a fost un joc de tranziție (acesta fiind probabil și motivul pentru care n-a prea fost promovat de EA Sports) au fost aduse aproape de perfecțiune în FIFA 2006.

Sunet și grafică

Grafica este, așa cum ne-au obișnuit producătorii, una de excepție și de această dată, mai ales în ceea ce privește detaliile legate de jucători, care seamănă aproape perfect cu corespondenții lor din realitatea marilor campionate ale fotbalului mondial. Din acest motiv, nu vei avea probleme în a-i recunoaște pe Roberto Carlos sau Ronaldinho când îți vor face raiduri prin careu. Bineînțeles că poți contracara acest lucru prin stabilirea unui om care să-i marcheze (da, FIFA 2006 introduce marcajul om la om, lucru care este, după părerea mea un mare progres). Tot la capitolul detalii care fac jocul să se apropie de reali-



Nici aici n-am scăpat de Urs Meier!

tate sunt replicile marilor stadioane ale lumii, realizate cu foarte multă atenție, precum și faptul că arbitrul nu mai este un anonim, ci îți este prezentat la începutul meciului – eu l-am prins tot pe Urs Meier, de care românii nu-și prea amintesc cu plăcere, dar sper să mai fie și alții...

Jocul nu suferă deloc nici în ceea ce privește comentariul, cu toate că s-au schimbat comentarii, dispărând deja celebrii John Motson și Ally Mc Coyst. În locul lor au apărut Clive Tyldesley și Andy Gray, care se descurcă și ei destul de bine, fără a se înregistra însă vreun progres evident. Cu toate acestea, așa cum am fost obișnuiți, comentariul este destul de „pe fază”.

Gameplay

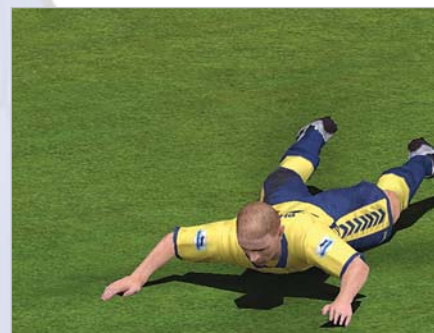
Dacă ești un jucător împătimit al seriei FIFA nu vei avea mari probleme de adaptare la FIFA 2006, și asta deoarece schimbări foarte mari în materie de gameplay nu sunt, ci mai degrabă îmbunătățiri ale unor lucruri deja existente. Mișcările de atac au fost perfecționate, acum funcționând foarte bine lansările în adâncime și, mai ales, șuturile de la distanță (bineînțeles, dacă jucătorul cu care șutezi dispune de asemenea abilități). A fost însă schimbat sistemul de executare a cornerelor, care seamănă acum cu cel al centrărilor, simplificare ce nu cade rău. Pur și simplu trimiți centrarea cât de tare vrei, plasezi o lovitură cu capul din careu și, dacă ai făcut bine aceste două lucruri, vei fi fericitul posesor al unui avantaj de un gol pe tabelă.

Nu pot să spun că m-a entuziasmat noul sistem de executare a loviturilor libere, care este destul de ciudat până te obișnuiești cu faptul că nu prea ai puncte de referință.

De menționat sunt și „bonusurile” pe care le poți debloca – de la mingi și echipamente suplimentare până la biografii ale unor jucători celebri și echipe „speciale”, formate din aceștia (cu nume de referință ca Hagi, Voller sau Beckenbauer). Foarte interesantă și antologia video a câtorva dintre cele mai frumoase goluri marcate în ultimii ani, precum și istoria seriei FIFA.

Concluzionând...

O nouă reușită, care apropie și mai mult jocul de o transmisie TV a unui meci „pe bune” și un titlu obligatoriu pentru pasionații genului.



Bucuria golului marcat

Specificatii FIFA 2006

Producător: EA Sports
Developer: EA Canada
Distribuitor: Best Distribution
Contact: www.gameshop.ro
Preț: 27,5 Euro + TVA
PRO & CONTRA
+ șuturi de la distanță mai precise
+ complexitate mare a modului "Manager"
+ introduce sistemul de marcaj om la om
- sistem "ciudat" de executare a loviturilor libere

MyC recomandă

84%

MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum

SPORTS™

NBA LIVE 06



Laurențiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Ne-am obișnuit deja ca în această perioadă a anului producătorul canadian EA Sports să lanseze noi versiuni ale celebrelor jocuri FIFA, NHL sau NBA și să ne redeschidă apetitul pentru spectacol, nu cu mult timp înaintea începutului sezonului regulat; și fac referire în special la campionatul nord-american de baschet profesionist.

Am așteptat și de această dată noua versiune cu suflul la gură, sperând că de data aceasta voi juca baschet pe cinste. Nu neapărat pentru că restul versiunilor ar fi fost slăbuțe, însă nu am avut senzația deplină că joc baschet profesionist.

Imaginea jocului din acest an este reprezentată de Dwyane Wade, tânărul superstar al echipei Miami Heat, ocazie cu care va fi pus în ramă alături de alte figuri celebre care s-au mai aflat pe coperta jocului de-a lungul timpului: Tim Duncan, Kevin Garnett, Jason Kidd, Carmelo Anthony sau Vince Carter.

Primul lucru bun pe care îl vei remarca este grafica îmbunătățită (engine-ul a fost complet schimbat) și chiar dacă par puțin prea „aurii”, jucătorii se apropie mai mult de „arătarea” lor reală. Singurul lucru negativ pe care l-am remarcat în legătura cu grafica sunt acele faze în care anumiți jucători parcă sunt la patinoar și nu într-o sală de baschet încălțați cu Nike super aderenți. Marele câștig al acestei versiuni sunt



mișcările „freestyle” ale superstarurilor, care, pentru prima dată diferențiază un jucător de clasă de unul obișnuit. Dacă până acum pe Dampier și pe Shaq îi recunoșteai doar după tatuaje, acum și mișcările acestora sunt caracteristice și similare cu realitatea. Vei simți acum de ce vedetele sunt vedete, iar rezervele curăță praful de pe bancă. A fost introdus astfel statutul de „playmaker” (pasator - Steve Nash), „high flyers” (zburători - Josh Smith), „stoppers” (Ben Wallace), „shooters” (Paul Pierce), „scorer” (Michael Redd) sau „power” (Amare Stoudamire). Dacă unele echipe au unul sau doi astfel de jucători, altele au 3 sau 4, unii dintre aceștia având două sau trei abilități care pot fi schimbate între ele.

Capitolul gameplay a fost unul care m-a interesat foarte mult, fiind de altfel îmbunătățit simțitor. Un minus, totuși, și aici, e faptul că s-a acordat prea mult credit atacului și puțin apărării, astfel că un joc normal de 48 de minute va genera scoruri puțin credibile. Oricum prin rafinarea setărilor gameplay-ului se poate obține un meci cu statistici realiste.

Pentru fanii managementului sportiv am vești bune, EA Sports îmbunătățind modul „dinastie”, având acum posibilitatea de a angaja antrenori și asistenți care să te ajute să îți îmbunătățești echipa. Fanii lui Britney Spears și a lui Guță vor trebui să-și găsească altceva de făcut, deoarece coloana sonoră este asigurată de piese ale unor trupe precum Busta Rhymes, Fort Minor, Chamillionaire, Jurassic 5, Tego Calderon etc., un hip-hop modern cu influențe rock și latino.

Comentariile meciurilor sunt oferite acum de Marv Albert și fostul jucător Steve Kerr, comentariu care la un moment dat

devine destul de plictisitor și chiar energizant.

Concursul de slam-dunk rămâne cel mai spectaculos aspect din joc, fiind comentat de Ernie Johnson și Kenny „The Jet” Smith. Bineînțeles că ar fi mai multe de spus în legătură cu jocul, însă deoarece cam atât încap într-o pagină voi fi nevoit să închei, nu înainte de a trage câteva concluzii. Indiferent de plusuri și minusuri, cu siguranță vei dezinstala NBA Live 2005 și vei instala noua versiune pe care o vei juca până la anul prin octombrie. Sunt multe îmbunătățiri, poate singurul regret pe care îl am, și cu care va trebui să mă obișnuiesc, este faptul că producătorul canadian a tras mai mult spre partea de „arcade”, lăsând realismul mai degradat undeva la voia întâmplării sau a setărilor.



Specificatii NBA Live 2006

Producător EA Canada
Publisher EA Sports
Ofertant www.easports.com
Preț: 39,9 Euro + TVA
Vârsta fără limită
PRO & CONTRA
+ engine îmbunătățit
+ individualizarea starurilor
+ gameplay îmbunătățit
- a pierdut la capitolul realism

MyC recomandă

82%

MyComentează pe Forum: www.myc.ro/forum

Câștigătorii concursurilor

My INBOX

contact@myc.ro

La concursul organizat împreună cu Editura Niculescu s-au extras următorii câștigători:

- Luna iulie: **Andrăsescu Ovidiu**, loc. Timișoara, care primește: Dicționar de calcul român-englez, Dicționar de informatică, Calculatorul personal

- Luna august: **Nicu Vlad Laurentiu**, loc. Vaslui, jud. Vaslui, care primește următoarele cărți: Inițiere în calculatoare, Limbajul C++, Programul Visual FoxPro 0.6

- Luna septembrie: **Lita Sorin Constantin**, loc. Arad, jud. Arad, care primește următoarele cărți: Inițiere în calculatoare, Să învățăm Word și Excel, Lcouri de muncă pe Internet.

La tombola chestionarelor s-au extras următorii câștigători, care primesc un abonament pe 3 luni începând cu luna decembrie:

- Luna iulie: **Cuprian Petru**, loc. Munteni, jud. Galați

- Luna august: **Teodorescu Mihail**, loc. Predeal, jud. Brașov

- Luna septembrie: **Lapusan Gabriel**, loc. Gilău, jud. Cluj

La concursul Office eXPress s-au extras următorii câștigători, care primesc câte un pachet de programe de birotică de la Software Distribution:

- Luna august: **Gutu Octavian**, București

- Luna septembrie: **Sandulache Gabriel**, Bacău

CONCURS MyC 10/2005: Office eXPress - pachet de birotică în limba română

Numele și prenumele: _____

Adresa: _____

Localitatea: _____; cod _____ Vârsta: _____ ani

Pentru care dintre următoarele activități folosești cel mai frecvent computerul?

_____ editarea textelor _____ calcul tabelar _____ editarea imaginilor



Office eXPress este un pachet de programe de birotică, localizat complet în limba română, compus din aplicații pentru editarea textului, calcul tabelar și editarea imaginilor, precum și organizarea mai eficientă a informațiilor multimedia.

Editorul de text și aplicația de calcul tabelar sunt compatibile cu documentele create în cele mai recente versiuni de MS-Word, respectiv Excel.

Editorul de imagini recunoaște cele mai populare formate grafice la ora actuală (psd, pcd, bmp, gif, jpg, tga, tif, wmf, msp, pct, cal, clp, fax, ico, iff, msp, pcx, png). Ca bonus, pachetul include și jocul de societate Mahjong.

Pentru a vă proteja împotriva pirateriei, instalarea pachetului de birotică solicită un cod de activare pe care îl puteți obține printr-un apel telefonic cu răspuns automat.

Preț: 350 RON; Contact: office@softwaredistribution.ro

MyCâștigă! Software Distribution SRL și revista MyCOMPUTER îți oferă șansa de a câștiga în această lună un pachet de birotică în limba română Office eXPress. Trebuie doar să completezi talonul alăturat și să îl trimiți la redacție, după ce ai răspuns la întrebare. Îți urăm mult succes!

Iată ce îți "My" propunem pentru luna viitoare:



NOTĂ: Redacția își rezervă dreptul de a modifica, fără notificare prealabilă, conținutul ediției viitoare. Îți mulțumim pentru înțelegere și așteptăm sugestiile și observațiile tale la contact@myc.ro.

MyLINUX

NOIEMBRIE

Nr. 6/2005/1
ISSN: 1841-2475

6,9 RON
69.000 Lei

Revista utilizatorilor Linux din România



Jocuri Windows în Linux

World of Warcraft, GTA San Andreas,
Half Life 2, Warcraft III

Slax 5.0.6

Una dintre cele
mai rapide
distribuții
Linux

editare HTML WYSIWYG

NVU 1.0

Configurarea rețelelor

Ghid de
configurare
a unei rețele
Linux

GEEBOX

5 MB de putere multimedia

