

Macintosh

1999. MÁJUS • ÁRA: 249 FT

ALMALAP

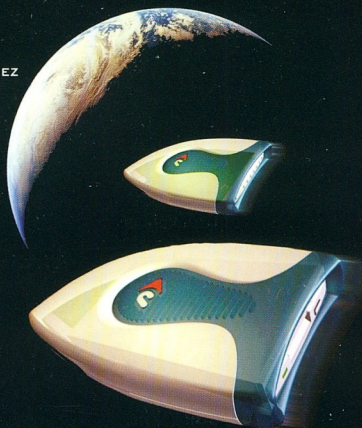
FELHASZNÁLÓK Magazinja



BÁRMILYEN MAC-JE VAN, MI **MACGYORSÍTJUK!**



- **MAXPOWR™ G3**
POWERMAC 7300/7500/7600/8500/8600/9500/9600 GÉPEKHEZ
220, 250, 300, **333, 366** ÉS 400MHZ G3 PROCESSZORRAL
- **MAXPOWR™ G3-G3**
POWERMAC G3 GÉPEKHEZ
333, 366 ÉS 400MHZ G3 PROCESSZORRAL
- **MAXPOWR™ G3 PDS**
POWERMAC 6100/7100/8100 GÉPEKHEZ
210 ÉS 240MHZ G3 PROCESSZORRAL
- **IDRIVE FLOPPY, IHUB**
IMAC-HEZ



Árak, akciók, ingyenes adok-veszek rovat
és használt processzorkártya böngészde: www.maxys.hu vagy **436-7360**

Maxys

Hivatalos NewerTechnology és iXMicro disztributor

Hivatalos Apple és Xerox viszonteladó

Elköltöztünk! Új címünk: 1036 Budapest, Bécsi út 61. I. emelet
Telefon: 436-7360. Fax: 436-7369. E-mail: info@maxys.hu

Váltson G3-ra – költségből!

Power Macintosh G3 Pro 300/350/400 MHz-es konfigurációk nettó
469 000 Ft -tól. Apple Studio 17 colos monitor **139 000 Ft + áfa.**
333 MHz-es **iMac 329 000 Ft + áfa!**



Tartós bérlet:
teljes költségszámolás,
gyors és rugalmas ügyintézés



A feltüntetett árak a mindenkor minimális törzsvásárlói kedvezménnyel csökkentett végfelhasználói árak, melyek a rakárterület erejéig érvényesek!



Próbálja ki a G3 Pro-t bemutatótermünkben!

(Részletek a Web-en, a www.starkingnet.hu címen)

StarKing Óbuda Kft. Apple Center
1036 Budapest, Bécsi út 77-79. Tel.: 436-1111 • Fax: 436-1119
Internet: www.starkingnet.hu • E-mail: postas@starkingnet.hu

StarKing Óbuda Apple Center : 436-1111

Tartalom
Almahang
Kótya-Vetye

Almahang

Bár az iMac megjelenése azt sugallhatta, hogy az Apple az otthoni/kis irodai felhasználókra koncentrál, a publishing területe az Apple egyik legfontosabb stratégiai területe maradt.

Miért is olyan erős az Apple ezen a piacon?

Azt mondhatjátok, hogy ennek történelmi okai vannak, hisz a komputerezett grafikai ipar indulásakor nem volt más alternatíva, és az emberek egyszerűen hűek maradtak az első választásukhoz.

Igaz, azért azt is be kell vallanunk, hogy az egyszerű felhasználói felület területén az egyéb operációs rendszerek is sokat fejlődtek, és ha csupán erre a területre szűkítjük le a kérdést, a választás már kevésbé olyan nyilvánvaló, mint előtte.

Am sokkal több tényezőt kell figyelembe venni természetesen akkor, amikor különböző operációs rendszereket hasonlítunk össze.

Az alábbiakban egy független felmérés eredményeinek összesítését találjátok meg, mely pontosan ezt az összehasonlítást végzi el a MacOS és a Windows között (Pfeiffer Consulting, www.pfeifferport.com).

Szükségtelen elmondani, hogy a felmérés adatai világosan mutatják, hogy a publishing iparban a MacOS és az Apple hardver lényegesen előnnyel rendelkezik bármilyen más platformmal szemben. (Ha az eredmények különbözőek lennének, nem írnám ezt le, igaz?!).

A Macintosh és a Windows mint publishing platformok

Amikor az elmúlt év októberében befejeztük „A Macintosh és a PC-k a professzionális kiadványszerkesztésben” című tanulmányunkat, a végeredmény az lett, hogy hardver szempontból a Macintoshok és a PC-k egyre jobban hasonlítanak egymásra, hasonló sebességet és lehetőségeket biztosítanak. Meg voltunk róla győződve, hogy a egyszerű hardver újítások ideje többé-kevésbé lejárt.

A kiadványszerkesztő ipar nagy szerencséjére azonban az Apple ennek az ellenkezőjét bizonyította be.

Kevesebb mint 6 hónappal ezután jelentette be az Apple legújabb kék-fehér G3-as sorozatát, mellyel ugyanaz volt a célja a kiadványszerkesztési és digitális média piacon, mint amit már elért az iMac-kel az otthoni felhasználók piacán: olyan számítógépet alkotni, amely minden szempontból különbözik az átlagos gépektől, nagyobb teljesítményű, könnyebben használható és fejlettebb. Egy szóval, a többiek előtt jár.

Néha ellentmondásos lépésekre van szükség a piacvezető szerep eléréséhez. A floppy meghajtó kihagyása az iMac-ból nagyon merész lépés volt, melyet a média erősen kritizált is – ám úgy tűnik, ez nem rontott egy cseppet sem az iMac hírnevét. Az új G3-nál az Apple hasonlóan merész lépéseket tesz. Például a lassú SCSI kapu kihagyása egy olyan gépből, amelyet egyértelműen a digitális tartalom készítésre szánnak, nagy pofonként érheti az egész kiadványszerkesztői közösséget világszerte.

(Folytatás a 15. oldalon.)

TARTALOM:

TARTALOM	01
FIREWORKS 2.0	02
MULTIMÉDIA FŐMENÜ	04
APPLENEWS	07
FINAL CUT PRO	08
GYORSULÓ IDŐ	10
UMAX ASTRA 2400S	11
„ACROBATIKUS” ...	12
APPLE – WINDOWS 3:1	14
STÍLUSGYAKORLATOK	16
„ESIK A HÓ, AZ ELSŐ...”	20
KÓTYA-VETYE	24



SZERKESZTŐK: Abonyi Péter, Csábi János, Ferenczy Gábor, Sütő Lajos, Blaisits Ildikó
ALMALÁNY: Telefon: 06 309 779-003
SZERKESZTŐSÉG: 1136 Budapest, Hollán Ernő u. 49. Telefon és fax: 339-9623, 350-6078
 E-mail: almalap@mail.datanet.hu
KIADÓ: Kereskedelmi Értesítő Kiadó Kft. 1136 Budapest, Hollán Ernő u. 49. Telefon és fax: 339-9623, 350-6078
FELELŐS KIADÓ: Dobosy Anikó
 Telefon: 06 309 591-715
CÍMLAP: Blaisits Ildikó és Dobosy Anikó
FÉLDIZSIGN: ReMac Computer Kft.
 Janiga Lívia, Ujvári Szilvia
ELSŐ OLVASÓ: Bak Mónika
NYOMDA: Recent Kft.

Köszönjük az Apple Vezérképviselet támogatását!
HU-ISSN 1218-0319

Az Almalap bármely részének elektronikus feldolgozásával, másolásával és a lap terjesztésével kapcsolatos minden jog fenntartva

Fireworks 2.0

**Final Cut Pro
Gyorsuló idő**

Fireworks 2.0, a nagy durranás

Nehéz lenne pontosan megtalálni azt a pilanatot, mikor a hagyományos nyomtatott grafika és a webre tervezett képek készítésének útja különvált, de a két irányzat – bár számos átfedést mutat – azóta is egyre karakteresebben különül el egymástól. Ez nem csak a művészek, grafikusok elgondolásában jelentkezik, a felhasznált eszközök is jelentősen specializálódtak. Egyes, a nyomdai munkában elengedhetetlen eszközök, mint a színbontás vagy a pontos színelékelés és kalibráció, teljesen feleslegesek a képernyőre tervezett grafikák esetében, de természetesen ellennpélda is akad bőséggel: a nyomtatott képet sohasem kell különböző minőségű tömörítéseknek alávetni, a mozgásról és interaktivitási lehetőségeik kiépítéséről nem is beszélve. Jelentős a különbség méretekben is, míg egy jó minőségű nyomdai célra szánt grafika legalább 300 dpi-s legyen, a webre tökéletesen elegendő a 72 dpi felbontás használata.

A sok eltérő eredményeképp webgrafikát támogató célszoftverek születtek, mint az Adobe ImageReady és ImageStyler, vagy a Fireworks 2.0 verziója. Ezekről lényegesen kevesebben hallhattak, mint a nagy grafikai alkalmazásokról, például a Photoshop-ról, és használhatóságuk – alacsony áruk ellenére – sem győzött meg sokakat arról, hogy webre tervezve célszerű lenne áttérni ezen szoftverek valamelyikére.

A Fireworks 2.0 egészen egyedi képességeivel, nagyszínűségével és kreatív megoldásaival nagyon jó eséllyel indulhat ezen mezőny vezető pozíciójáért. Olyan trükköket alkalmazhatunk, melyek egészen újszerűvé tehetik a webes gombok, animációk, hirdetészalagok – banner-ek – és cím feliratok rajzolását.

Tökéletesebb, kézben tartható tömörítés

A legfontosabb – és talán webbel kapcsolatban leggyakrabban használt funkció – a képek megfelelő formára alakítása. A két legerjedtebb internetes képfarmatú, azaz gif és jpeg tömörítési képek elkészítése számos megfontolást igényel, elsősorban a cél a kívánt minőség, ezek-

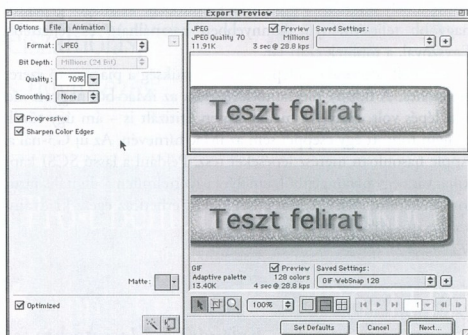
ből következően pedig a méret a meghatározó, ez dönti el, melyik képet milyen beállításokkal készítjük el. A Fireworksben számos export funkció segíti a legkisebb méretű és ezzel együtt legszebb kép elkészítését. Egyszerre láthatjuk elkészült, még tömörítetlen grafikánkat, és mellette akár 3 másik példányt is, különféle tömörítési módokkal vagy beállításokkal elkészítve. Lehetőségünk van például a jpeg képek mentésekor százalékos skálán meghatározni a tömörítés fokát, és a végeredményt befolyásoló számos export opció között választhatunk, úgymint a kontúrok kiemelése, vagy a színátmenetek lágyítása. A gif tömörítésnél az átlátszóság és a színfelismerés megadására van lehetőségünk, gif animációk esetén pedig további beállításokkal dolgozhatunk, a képkockánkenti várakozási idő megadásától az egységeseített palettáig. Ezekkel teljesen interaktív módon szabályozhatjuk exportálandó képünk végsőleges formáját anélkül, hogy a már elkészült forrásgrafika bármilyen módon is megváltozna.

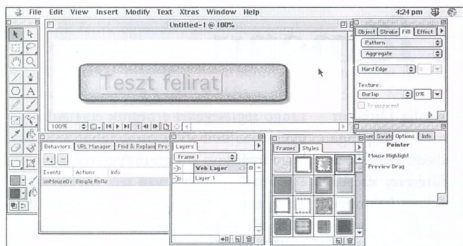
A különböző beállítások végrehajtásával egy időben frissítésre kerül az exportálandó kép, így azonnal láthatjuk, milyen minőségi változásokat értünk el a művelettel. Természetesen nem csak a kép kinézete, hanem a létrehozandó file mérete is kiírásra kerül, így tudjuk mennyit kell áldoznunk a szépségből vagy a gyors letöltettségéből az optimális eredmény eléréséhez.

A Fireworks a két legismertebb és legtámogatottabb formátumban kívül képes png állományok létrehozására is, melyekkel például már alfa-csatornás átlátszóság elérésére is lehetőségünk lehet a weben.

Gombok, címek, panelek...

A legtöbb webes grafika egészen szűk csoportból, a kezelő felület és szövegdekoriáció elemei közül kerül ki, így rengeteg gomb, bekezdés elválasztó, inicialé, szöveges cím és egyéb grafika kerül ki a honlapra tervező team keze alól. Ezek elkészítésére már a legújabb Photoshopban is számos eszköz áll rendelkezésre, elég csak a réteg effektusokra gondolni. A Fireworks azonban messze túlmutat ezen, ötvözve a vektoros grafikai szerkesztés egyszerű módosíthatóságát a pixeles grafikai effektusok korlátlan lehetőségével. Gyakorlatilag egy teljesen új típusú rajzolóra ad módot, aki látta az ImageStyler, annak nem lesz ismeretlen ez a módszer. Gyakorlatilag vektoros eszközökkel hozhatunk létre egy objektumot, azaz körvonalat és kitöltéssel látathatjuk el, alakját, nagyságát bármikor módosíthatjuk, méghozzá két módon is. Az első a rajzoló programokból már ismert Bezier-görbék használata, ahol kontroll pontokkal adhatjuk meg egy ív pontos alakját. Ezenkívül használhatjuk a Flashben már megszokott görbeszerkesztési módszert is, ahol az egyes szakaszokat kihúzhatjuk vagy betolthatjuk, eltolódhatjuk kedvünk szerint. Míg az első módszerrel pontos módosításokat hajthatunk végre, a szabad deformáció sokkal lendületesebb, egészen újszerű raj-





zolásra ad lehetőséget. Persze az alakok ilyen kezelése még semmilyen többletet nem jelentene például egy Illustratorhoz vagy Freehandhez képest, de a lényeg csak ezután következik. Az alakzatok textúra és mintázat kitöltési hatásokat alkalmazhatunk, továbbá mindazokat a látványtrükköket is, melyeket pl. a Photoshopban réteg effektusokkal érhetünk el, azaz vetített árnyékok, derengést, térbeli domborítást és egyébeket. Tetszőteszt beállításainkat elmenthetjük, így egy effekt-sablont hozva létre. Emellett rendelkezésünkre áll majd 50féle gyári stílus is, melynek használatával egy kattintással hozhatunk létre látványos egyedi elemeket.

A Fireworks nagy rajzolóprogram-csomagokat megszegően könnyed ábratervezést és módosítást tesz lehetővé, ami az effektusokkal kombinálva egészen egyedülálló grafikus eszközököt biztosít. Itt is módunkban áll további rétegeket kezelni, mi több, ezeket több összhatású módon (normál, szórt, erős fény, stb.) is kombinálhatjuk, akárcsak Photoshopban.

Animációs lehetőségek

A Fireworks nem csak állóképek, hanem animált gif-ek létrehozására is alkalmas, számos eszközzel segítve a rajzfilmek készítését. Bár a Macromedia termékei között szerepel egy kiváló animációs csomag, a Flash, egyénhény jó tulajdonsága ezen programnak átkerült a Fireworksbe is. Az animációt képkockaként szerkeszthetjük, de az egyes fázisok közötti különbségeket nem csak a filmben lépkedve láthatjuk. A program, mint ahogy már a Flash vagy a Director is, ismeri a hagyományos rajzolás, avagy „onion skin-

ning” technikát, melynek lényege, hogy a mozgás egyes fázisai úgy kerülnek megrajzolásra, mintha csak egymásra helyezett fóliákon lennének az időben elkülönülő képkockák. Így, látva az előző és a következő ele-

met is, sokkal jobban kialakíthatóak az egyes mozgásfázisok. Ezenkívül lehetőségünk van kulcskockás rajzolásra is, ahol csak az animáció egyes szereplőinek kulcs állapotaikat kell megadnunk, a köztes értékeket és képkockákat a program maga számolja ki. Így mozgathatunk, forgathatunk, nagyíthatunk vagy kicsinyíthetünk elemeket, sőt, még az egyes effektek – árnyék vetés, dombornyomás – paramétereit is változtathatjuk az időben. Az effektek ilyen dinamikus változtatása meglehetősen újszerű, ilyesmivel még egyik más hasonló kategóriájú animációs csomagban sem találkozhattunk. Mindezt kényelmesebbé teszik olyan eszközök is, mint a képernyőn állandóan jelenlévő, videó kezelőhöz hasonló léptető-lejátszó rendszer. Az elkészült animációt az állóképekhez hasonló módon optimalizálhatjuk, még kisebbre csökkentve az exportálandó file méretét.

Html integráció

Amellett, hogy a Fireworks-szal látványos grafikat készíthetünk, rögtön tovább is léphetünk egyfelé a kész honlap felé, mert a képeket nem csak önmagukban, hanem html oldalall együtt is elmenthetjük. Ez három dolognál lesz különösen érdekes, nevezetesen a képek darabolásakor, imagemap-ek készítésekor és viselkedési mintázatok hozzárendelésekor. A képdarabolással minden webszerkesztő találkozhatott már, egy kép több részre bontása és táblázatba elhelyezése nem a legkreatívabb és legfelelősebb feladat egy oldal elkészítésekor. A Fireworks ezt szinte egy gombnyomásra elvégzi, nincs más dolgunk, csak a képdarabok méretét megjelölni, a darabolás és megfelelő html kód generálása már a program dolga. Ha-

sonlóan egyszerű a helyzet imagemap-ek készítésekor is, a kijelölt képrészlethez csak egy link-et kell megadnunk, a többi a Fireworks dolga. A legérdekesebb lehetőségeket mégis a java script alapú eseményvezérelt reakciók rejtik. Aki dolgozott pl. Dreamweaverrel, annak ezek nem lesznek olyan nagy újdonságok, még a beállításokhoz szükséges paletta is a Macromedia honlap szerkesztőjéből került átémelésre. Ezen lehetőségünk van az adott grafika viselkedésének beállítására, azaz megadhatjuk, mi történjen, ha a kép fölé kerül a kurzor, vagy a felhasználó esetleg kattintva „le is nyomja” a gombot. Ezen felül üzenetet írhatunk a státusz sorba, és egyéb beállításokat tehetünk. Pozitívum még, hogy az így készült kép+html kód Dreamweaverben tökéletesen felismerésre kerül, mert mindkét program ugyanolyan szerkezetű script kódot használ a funkciók leprogramozására. Így egy Fireworks-ben készült nyomógomb tulajdonságait bármikor módosíthatjuk még az oldal szerkesztése közben is, Dreamweaverben.

Még nem esett szó számos apróságról, például a Fireworks kiváló import lehetőségeiről. Gyakorlatilag minden népszerű vektoros vagy pixeles file formátumot ismer a program, méghozzá számos paraméterrel beállíthatunk a kép betöltésekor. Jó példa erre az Illustrator állományok kezelése. A legújabb, 8.0 verzióval készült rajzokat is betölti a Fireworks, a csoportokat csoportként vagy szétbonthatóan kezeli, megőrzi a rétegeket, de arra is lehetőségünk van, hogy a túl komplex csoportokat már raszterizálva töltsse be, ezzel egyszerűbbé téve a munkát. A bitmap-es grafikákról előnézeti ábrát kapunk a megnyitásakor, így biztosan azt az ábrát töltjük majd be, amelyekre szükségünk van.

A fentiekből már látható, hogy a Fireworks mindent tud, amit napjainkban egy webgrafikai programtól elvárhatunk, sőt még annál is többet. Számos újtással, egészen egyedülálló szolgáltatásaival, egyszerű kezelhetőségével és egyéb programokhoz alkalmazkodásával mindenkit meggyőzhet arról, hogy valóban megéri az árát.

Kovács Adrián

Multimédia főmenü

„Acrobatikus”...
Stílusgyakorlatok

Multimédia főmenü

A multimédia termék meghatározó alkotóeleme a főmenü. Minden innen indul és ide tér vissza.

Jó hír a Shockwave rajongóknak: a Mac OS 8.5 és a Windows 98 (Internet Explorer 5) egyaránt tartalmazza a Shockwave és Flash bedolgozót (Shockwave and Flash Player), és így egy Shockwave Movie megtekintéséhez az Interneten nem szükséges azt letölteni. (A korábbi programokhoz egy Shockwave Movie megtekintéséhez le kell tölteni a Shockwave bedolgozót a Macromedia web site-járól, www.macromedia.com/download/shockwave. Ingyenesen letölthető.)

Zöld lámpát kapott tehát a multimédiás szoftver az Interneten, a Shockwave. És bár gondolatban egyre többen foglalkoznak multimédia fejlesztéssel, mégis a program nehezen találja meg helyét a hazai gyakorlatban. (Nagyképfűten mondván, a program nehezen találja meg funkcióját a magyar gazdasági életben.) Az alábbi írás ebben próbál segíteni, egyúttal bemutatva a multimédia termék legfontosabb alkotóelemit, a főmenüt.

Főmenü

Kevesen tudják hogy a multimédia termékek felépítésének kialakult formái vannak (és ezért félrcíműek születnek). Jómárgam akkor győződtem meg erről, amikor kezembe akadt egy eredeti Macromedia Director 5 oktatókönyv (Lingo for Director 5) és ebből világosan kiderült számomra, hogy a multimédia meghatározó alkotóeleme a főmenü (main menu). Az almenük pedig, mint ahogy a nevük is mutatja, csak alárendelt szerepet játszanak. A főmenüt kötelezően interaktív kezelő felülettel rendelkezik és animációkat tartalmaz.

Tegyük fel, hogy egy magyar modellügynökség modelljeit az Interneten szeretné bemutatni, ezzel elősegítve a külföldi és egyben belföldi megrendeléseket. A modelleket így az egész világon bárki megnézheti, kiválaszthatja, megrendelheti. Egy ilyen Internetes alkalma-

zás elkészítésére a Macromedia Director 6 programot választjuk, mert ez a program képes fotó, videó, szöveg, grafika és hang interaktív megjelenítésére, és mi nem programozók, hanem kreatív emberek vagyunk.

A főmenü felületét először elkészítjük Photoshopban, 640x480 pixelben, (ez azért fontos, mert valakinek csak ekkora felbontású monitorja van), majd azt importáljuk a Directorba. Az Import opciónál válasszuk a „Standard Import”-ot, ez a kijelölt file-okat a Director Movie részévé teszi amikor a Cast-ba importálja az objektumokat ez kis méretű Movie esetében megengedett. A másik opció, a „Link to External File” parancs csupán linket készít a file-hoz, így az nem lesz a Director Movie része, ez az import nagy méretű Movie esetében kötelező.

A főmenüt további alkotóelemeit a Director beépített eszközeivel készítjük el, ezek a Text paletta (Window/Text) és a Paint paletta (Window/Paint). A Text palettán írjuk be a számokat és a szövegeket. Színnüket kijelölés után módosíthatjuk a Tool Paletta segítségével (Window/Tool), amelyen a színintérből választjuk ki a megfelelő színt (most ezek kék és fehér színek). Új szöveg beírásához először a jobb oldali nyílra kattintunk. A kék nyílakat és a téglalapot a Paint paletta segítségével rajzoljuk meg. Itt először a nagyító segítségével felnagyítjuk a képet hogy könnyebb legyen dolgozni, majd a ceruza eszközzel szabályos háromszöget rajzolunk. A téglalapot a tele téglalap (filled rectangle) eszközzel rajzoljuk meg. Új objektum rajzolásához először a jobb oldali nyílra kattintunk.

Szerkesztés

A Macromedia Director multimédia fejlesztő program eszközei egy metaforára épülnek. Eszerint a program kezelője a Director (rendező), a szereplők a Cast-ban található objektumok, a Score a forgatókönyv szerepét látja el, a Stage pedig a színpad, ahol az esemény lejátsszódik. Az interaktivitást egy beépített nyelv, a

Lingo segítségével érhetjük el. (A Lingo nyelvet C-ben írták meg, tehát nem egy hagyományos programnyelvről, hanem egy fordítónyelvről van szó. Megírásakor az volt a cél, hogy a kreatívok is tudjanak vele dolgozni programozási ismeret nélkül.)

A szerkesztés alatt a Cast-ban lévő objektumok elhelyezését értem a Score-on.

1. A Cast-ban lévő objektumok közül először az alapfelületet helyezzük a Score első csatorna első cellájába, a Drag and Drop módszer segítségével. (Ezzel egy időben a Stage-re is ki-teszteljük az objektumot.) A Director 6 automatikusan több cellába helyezi az objektumot, így animációt készít. (Ha csak egy cellába akarjuk elhelyezni az objektumot, akkor közben nyomjuk le az Option gombot.) A bemásolt objektum végén egy fogó van, amelyet fogunk meg az egérrel és húzzunk ki úgy hogy a bemásolt alapfelület az 1-60 cellába legyen bemásolva. Az animáció lefutásakor az alapfelület nem lesz mozgásban mert minden kép-kockában azonos a helyzete a Stage-en.
2. Ezután helyezzük el az elkészített számokat a Score második csatorna 1-20 cellájába, és a Stage-en helyezzük el azokat a megfelelő pozícióba, 20-szor egymás után.
3. Most készítsünk a Tool Paletta (Window/Tool Palette) üres négyzet alakú eszközzel egy átlátszó objektumot. Az objektum elkészítése után azt megtaláljuk a Cast-ban, a Stage-en pedig helyezzük el azt pontosan a számok fölé, 20-szor egymás után. (Elegendő egyszer elkészíteni azt, utána a Cast-ból 20-szor egymás után kimásolni a Stage-re és a megfelelő pozícióba helyezni.) Ezek az objektumok a 3-12 és a 31-39 csatornában helyezkednek el, az 1-60 cellában. Ez utóbbi később készült el, azért került legalulra. Nem zavar, mert nincs semmi más objektum fölött. (A csatornában lévő objektu-

mok fedik egymást, amelyek a legal-
só csatornában van, az van legfelül.)

4. A nyilakat másoljuk be a Score 13. csatornájába, a 1-10 cellákba azokat, amelyek jobbra mutatnak, és a 11-20 cellákba azokat, amelyek balra mutatnak. A Stage-en rendezzük el a nyilakat úgy, hogy az animáció lefutásakor azok mozgásban legyenek. Közben a Control Panel segítségével léptessük és folyamatosan ellenőrizzük a munkát.
5. A 13. csatorna 26-45 cellájába azokat a négyzet alakú kék objektumokat helyezzük el, amelyek a számok alatt helyezkednek el. A Stage-en helyezzük el azokat a megfelelő helyre, a fehér vonallal körülhatárolt területen belülre.
6. A 14. csatorna 26-45 cellájába másoljuk át a számokat, az Edit/Copy Sprite és Paste parancsokkal. (Így azok új helyükön ugyanolyan pozícióban lesznek, de már a kék négyzetek fölött.)
7. A 14. csatorna 51-55 cellájába helyezzük át a kék téglalapokat, a Stage-en helyezzük el azokat a megfelelő pozícióba, a fehér vonallal körülhatárolt területen belülre. (Ha a lejátszófej ideér, akkor a feliratok mögött kék háttér lesz.)
8. A 15-19 csatornába (1-60 cella) tegyük egyenként a models, data, photos, video, order feliratokat, és a Stage-en helyezzük el azokat a megfelelő pozícióba.
9. A 20-24 csatornába (1-60 cella) az előzőleg elkészített láthatatlan téglalapokat helyezzük el, amelyek lefedik a fehér vonallal körülhatárolt területeket.
10. A 25. csatornába (1-60 cella) helyezzük el a nyilakat. Az 1 és 10 kocka között jobbról balra, a 11 és 20 között balról jobbra fog mozogni a nyíl. Elkészítjük a nyíl mozgását oly módon, hogy a Control Panel segítségével cellánként lépünk előre, és az adott frame-ben a nyilat eltoljuk. Így az animáció során a nyíl mozgásában fogjuk látni.
11. A 26, 27, 28, 29. csatornában (1-60 cella) a feliratokat helyezzük el, majd a Stage-en a helyükre igazítjuk azokat.

Programozás

A programozáshoz a Director beépített, szabadon felhasználható programjait használjuk fel. Ezek a Window/Inspectors/Behavior parancs után megjelenő párbeszéd ablakban találhatóak. A főmenü interaktív működését ebben a párbeszéd ablakban megtalálható makróknak az ügyes kombinációjával készítjük el. Vegyük szemügyre közelebbről ezt a Behavior Inspector elnevezésű párbeszéd ablakot!

Az első pillantásra szokatlan párbeszéd ablakban négy mezőt találunk, ezekből három fehér egy pedig szürke. A felső ablakban adhatunk nevet az új Behavior-nak. Az alatta lévő bal oldali mező az Events (Események) nevet viseli, itt választhatunk az események közül. A jobb oldali ablak az Actions (Cselekmények) nevű, ahol cselekményeket rendelhetünk az eseményekhez. Ezeknek az elemeknek az ügyes variációjával készítjük el a főmenü programját. Ehhez először ki kell jelölnünk a Score-on azt az objektumot, amelyhez Behavior-t akarunk rendelni. Majd ezután nevet adunk a Behavior-nak. Ezután választunk az Events mezőben a lehetséges események közül, és ehhez az Actions mezőben párosítunk egy vagy több cselekményt. A bal oldalon található kis nyílak a panelek egyes részeinek ki- és benyitására szolgálnak (így az kisebb helyet foglal el a munkaképernyőn).

Most a számokhoz (1-20) tartozó interaktivitást készítjük el

1. Jelöljük ki a 3. csatornában található 23. számú objektumot, ami az 1-es szám fölött található átlátszó négyzet.
2. Nyissuk meg a Window/Inspectors/Behavior parancsral a Behavior Inspector elnevezésű párbeszéd ablakot. Itt először kattintsunk a plusz jelre a Behaviors felirat mellett, majd a New Behavior felíratra. A megjelenő Name Behavior elnevezésű panelen a Behavior Name mellett adjunk nevet az új Behavior-nak (Behavior 1), majd az OK gombbal mentjük el azt.
- 3/a. Most az Events felirat mellett kattintsunk a plusz jelre, ekkor az események

lista jelenik meg, amiből válasszuk a Mouse Enter nevűt. Ezután kattintsunk az Actions felirat melletti plusz jelre, és a megjelenő cselekmény listából válasszuk a Cursor/Change Cursor...-t. Ekkor egy Specify Cursor nevű panel jelenik meg, ahol válasszuk a Finger-t. (Ez a feltartott mutatóujj az elfogadott jelzés az interaktív lehetőségre.)

- 3/b. Az Action-ok közül válasszuk a Navigation/Go to Frame... felíratút, és a megjelenő Specify Frame nevű panelen a Go to Frame felirat mellett írjuk be: 26.
- 3/c. Végül az Action-ok közül válasszuk a Sound/Play Cast Member-t és a megjelenő Specify Sound Member elnevezésű panelen a Play Sound felirat mellett megjelenő legördülő menüben válasszuk a „Click1”-et. Tehát a fentiek alapján egy Events-hez három Actions-t rendelünk.
- 4/a. Most válasszuk az Events közül a Mouse Leave-et és az Actions közül a Cursor/Restor Cursor nevűt.
- 4/b. Továbbá az Actions, Navigation/Go to Frame... panelen a 60-as számot írjuk be. (Erre azért van szükség, mert ha a Director lejátszófeje, ami a Score-on fut végig, közvetlenül ugrana vissza az első frame-re, akkor az zavart okozna. Ezzel az ügyes megoldással azonban tesz egy kitérőt, tehát közvetetten ugrik vissza az első frame-re, így nincs probléma.)
5. Végül válasszuk az Events közül a Mouse Down nevűt, és társítsuk hozzá az Actions közül a Sound/Play Cast Member panelen a „Click” nevűt.

A következő objektum (a számok fölötti átlátszó négyzetek) programozása azonos, az egyetlen eltérés az, hogy a Navigation/Go to Frame... panelen a 27-es számot kell beírni. És így tovább, az azt következőknél 28-at, stb. az utolsónál 45-öt.

Most a feliratokhoz tartozó interaktivitást készítjük el

Jelöljük ki a 20. csatornában található 51-es számú objektumot (ez a „models” felirat fölött található átlátszó objektum). A



Behavior Inspector párbeszéd ablakban a programozást ugyanúgy végezzük, mint a számoknál, azzal az egyetlen különbséggel hogy a Navigation/Go to Frame... panelen az 51-es számot írjuk be.

A következő objektumokat is (data, photos, video, order fölötti átlátszó objektumok) hasonlóan programozzuk, az egyetlen különbség az, hogy a Navigation panelen az 52, 53, 54, 55 értékeket írjuk be.

Most elkészítjük a hangokat

Másoljuk be az 1-es Sound (Hang) csatornába a Sound 10 hangfile-t, az 1-20 cellába. A Cast-ban keressük meg a Sound 10 hangfile-t, és kattintsunk rá kétszer. Ekkor egy Sound Cast Member Properties feliratú panel jelenik meg, ahol az Options felirat mellett pipázunk ki a Loop (végtelentés) jelet, majd kattintsunk az OK jelle. (Ekkor a hang folyamatosan fog szólni.)

Most beállítjuk a Tempo csatornában az animáció lefutásának sebességét

Kattintsunk a Tempo csatorna első cellájára, ekkor egy Frame Properties: Tempo feliratú panel jelenik meg. Jelöljük be a Tempo rádiógombot, és a nyílak segítségével állítsuk be a 6 fps (frame per second)-ot. Majd kattintsunk az OK jelle.

Most elkészítjük a Lingo programozást

1. Kattintsunk kétszer a Script (Program) csatorna 20. cellájára. Ekkor egy Score Script elnevezésű párbeszéd panel jelenik meg. A programozás: on Exitframe go loop end (ez a parancs a lejátszófejet a kezdeti állapotba, az első frame-be irányítja).
2. Most kattintsunk a Script csatorna 26. cellájára. A programozás: on

Enterframe sound stop 1 end (Ez a parancs megállítja a hangaláfestést az első csatornában.) Ezt a programozást végezzük el sorban a 26-45 és az 51-55 cellákban is.

3. Most kattintsunk kétszer a Script csatorna 60. cellájára. A programozás: on Exitframe go to frame 1 end (ez a parancs az első frame-be irányítja a lejátszófejet).

Fontos tudni, hogy az „on Enterframe” kezdetű program az adott frame-be való belépéskor, az „on Exitframe” kezdetű pedig a frame-ből való kilépéskor megy végbe.

Látható, hogy egészen egyszerű Lingo programozást készítettünk, mert a feladatot lényegében a Behavior-ok segítségével oldottuk meg.



Működés

Elkészült munkánkat a File/Save As Shockwave Movie...paranccsal mentjük el. (Ajánlatos előtte tömöríteni a Save and Compact paranccsal.) Eredményül egy der kiterjesztésű file-t kapunk, amit elhelyezhetünk az Interneten.

A program a következőképpen működik: alaphelyzetben egy animációt látunk, miszerint a nyílak futnak, és mutatják a számokat és a feliratokat, ahová a kurzor kell helyezni. Közben hangaláfestést is hallunk. Ha a kurzort bármelyik szám vagy felirat fölé helyezzük akkor az animáció leáll, a nyílak eltűnnek, egy hangeffektust hallunk és az aláfestő hangot nem halljuk többé. A kurzor mutatóujj alakú lesz, a fehér felirat alatt két mező jelenik meg. Ha lenyomjuk az egérgombot, akkor egy másik hangeffektust hallunk. (Innen fog a



program továbblépni egy következő oldalra, most ezt nem csináltam meg.) Ha lehúzzuk a kurzort a bekeretezett fehér részből, akkor az animáció újra elindul és az aláfestő hang ismét megszólal.

A program felhasználója a modelsgombbal a modellgünyökség összes modelljével ismerkedhet. A data gombbal adatokat láthat. A photos gombbal fotókat nézhet meg. A video gombbal videókat nézhet meg. Az order gombbal egy formanyomtatvány kitöltése lehetséges. Az 1-20 számok alatt a modellek találhatóak, egyesével.

A program arra is bizonyíték, hogy egy ilyen programot meg lehet csinálni a Macromedia Director 6-ban, egyszerűen a Behavior-ok segítségével, ráadásul rendkívül rövid idő alatt. Hasonló programokat ezidáig a Borland Delphi nyelvben csináltak, ami sokkal hosszabb időt és fejtörést vet igénybe. A metróban és a csarnokban kihelyezett érintőképernyős (touchscreen) információk pultknál láttam hasonló megoldást. Ennél a munkánál nem a design, hanem a programozás volt az elsődleges szempont.

A Shockwave Movie mérete mindössze 140 kB (elfér egy floppy-n). Az eredeti Director Movie (file) mérete 763 kb, a Projector (önmagát lejátszó exe file) mérete pedig 2,06 MB volt.

A program megtekinthető az Interneten, a következő címen: <http://xdesign.irisz.hu> (wigyázat, a cím beírásakor a www nem kell, ti-los!!!)

Köszönöm az Irisz Internet-nek, hogy ezt a Shockwave Movie-t elhelyezte az Interneten.

Burkus Sándor
XDesign
sburkus@egon.gyaloglo.hu

AppleNews
Apple-Windows 3:1
„Esik a hó, az első...”

ARCHICAD-RE ÁLLT ÁT JAPÁN
EGYIK LEGHÍRESEBB EGYETEME,
A WASEDA

Tokió/ San Francisco – 1999. április – A világszerte elismert építészeti képzést nyújtó tokiói Waseda Egyetem bejelentette, hogy számítógépes tervezőműhelyciben, valamint a végzős hallgatók stúdióiban ezentúl a Graphisoft építészeti szoftverét kívánja alkalmazni.

1999 szeptemberétől a Műszaki Tudományok Karának tervezőműhelyciben használt 200 számítógépen az ArchiCAD 6.0 váltja fel a MicroStation programot. A műhelyekben más hallgatók mellett az iskola több mint hatszáz építészhallgatójának oktatják a számítógépes tervezés alapjait.

„Az ArchiCAD azért vonzó számunkra, mert objektum-orientált tervezőszoftver, és kifejezetten építészeti célokra fejlesztették ki” – mondta **Hitoshi Watanabe**, a Waseda Egyetem Építész Karának professzora. „Továbbá azért, mert a MicroStation-nel szemben ez multiplatformos program. A szoftver kreatív jellege és könnyű kezelhetősége olyan előnyöket

nyújt, melyekből mind a tervezőműhelyek, mind a döntőrészt Macintosh-sal felszerelt diplomakurzusok hallgatói profitálhatnak.”

„A Graphisoft felhasználás-programozási felülete (API) és geometriai leírnyelve (GDL) szintén kulcsfontosságú volt döntésünkben” – tette hozzá **Takeshi Kimura**, a Műszaki Tudományok Kara Kutatóközpontjának munkatársa. „Az ArchiCAD most már lehetőséget nyújt számunkra, hogy felgyorsítsuk a felhasználás-programozási felületre irányuló kutatómunkánkat, kibasznlva a Waseda Egyetem e területen szerzett óriási tapasztalatát.”

Az ArchiCAD 6.0-át természetesen beépítik az Építészeti Kar tantervébe. Alapozó tantárgyként oktatják a következő tanév-től az első- és másodéves hallgatóknak a „Bevezetés az építészeti tervezésbe” kurzuson, szerepel a harmadévesek tervezési szemináriumainak tantervében, valamint a kétéves posztgraduális „Digitális Design” képzés programjában. Itt az ArchiCAD áll majd az oktatás közép-pontjában, a hallgatók az alkotó munkára ösztönző stúdiókban főként Macintoshon dolgoznak majd. 1999 áprilisától

az ArchiCAD diákverziója a végzős hallgatók rendelkezésére áll mind az iskolai, mind az otthoni munkára.

„A Waseda Egyetem rendkívül jelentős lépést tett az ArchiCAD-be történő befektetéssel” – jelentette ki **Kovács Bence**, a Graphisoft japán irodájának igazgatója. „Mivel a japán építőiparban az integrált háromdimenziós építészeti tervezőszoftverek alkalmazása már alapvető követelmény, egyre fontosabbá válik, hogy az építészhallgatókat ilyen versenyképes tervezési eszközzel lássák el.”

A Waseda Egyetem – melyet Shigenobu Okuma 1882-ben alapított – szellemisége alapvetően három hagyományra épül: a tanulás önállóságának támogatása, a tudás gyakorlati alkalmazásának elősegítése, valamint az állampolgári öntudat kialakítása. Ezeket az elveket vallja az egyetemet fenntartó és támogató több mint 430 ezer volt diák. A Waseda Egyetem magas oktatási színvonalát jól tükrözik a végzett hallgatók eredményei, akiknek soraiból a maguk szakterületén számos alkotó elme, kiemelkedő eredményt nyújtó tudós és oktató került ki.



szkenner:

- ◆ 72-10000 dpi optikai felbontás
- ◆ 4.5D optikai denzitás
- ◆ 3 db photomultiplier
- ◆ 310 x 140 mm vagy 310 x 220 mm szkennelési felület

Apple Authorised Reseller

UMAX® **FUJIFILM**

levilágító:

- ◆ egyes típusokban punchregiszter
- ◆ különböző szélességű filmekhez használható (310-635 mm)
- ◆ felbontás: 1000-3556 dpi egyszerűen kezelhető
- ◆ Moire mentes rács megbízható
- ◆ olcsó Software RIP
- ◆ FM technológia
- ◆ 10µ pontméret

Kedvező hitellehetőségek!

baum.

COMPUTER & GRAPHICS
H-1122 Budapest
Székács u. 24
Tel.: 214-6806
Fax: 202-6339



Fireworks 2.0

Final Cut Pro

Gyorsuló idő

Final Cut Pro

Az Apple bejelentette és megkezdte a Final Cut Pro forgalmazását. Ez egy olyan forradalmian új szoftveralkalmazás, amely egyesíti a profi minőségű videószekesztést, összeállítását, és a különleges effektusokat egy szoftvercsomagban, 999 dolláros áron. A Final Cut Pro, egy digitális videó- (DV) kamera, és az Apple új Power Macintosh G3 számítógépének a beépített FireWire-rel való alkalmazásával a videókészítők most egy teljes körű, profi minőségű, plug-and-play videó szerkesztő rendszerhez jutottak, amely kevesebbe kerül 5000 dollárnál – kb. egy tizedébe a konkurens rendszereknek. „A Desktop Video az Apple következő nagy piaci dobása és a Final Cut Pro a legmagasabb csúcsra fog eljutni,” – mondja Steve Jobs, az Apple ügyvezető elnöke. – „A FireWire-értő számítógépeinkkel szeretnénk egyszerű desktop videó készítési lehetőséget biztosítani az új ügyfelek millióinak, ideértve a televíziós producereket, reklámművészeket, grafikai cégeket, web site tervezőket, oktatókat, diákokat és vásárlókat.”

Egyszerűen csatlakoztatunk egy digitális kamerát a Power Macintosh G3 FireWire bemenetére, és a Final Cut Pro munkára kész. A kamera digitális videó és hangadatai felkerülnek a számítógép merevlemezére, ahol az szerkeszthető és megjeleníthető a számítógépen digitális minőségben.

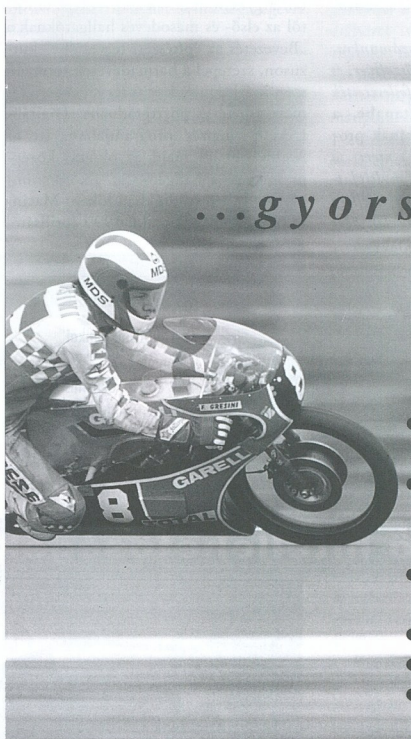
A Final Cut Pro az Apple QuickTime multimédiás szoftverére épül, és használja a QuickTime videó effektusait, átmeneteit és adatáramlását. A Final Cut Pro támogatja az összes QuickTime videó és hang formátumot és az alkalmas külső QuickTime kompatibilis kártyákat is, mint amilyen a Pinnacle Systems TARGA sorozata.

A legfontosabb funkciók

– Kifinomult időmegtakarító szerkesztőeszközök, pl. hárompontos szerkesztés, illesztő ablak és többsávú kiegyenlítés, fejlett összeállítási lehetőséggel és effektusokkal.

- Közvetlen meghatalmazás nélküli összeállítás, amely lehetővé teszi a készítőknak, hogy megnézzék, hogyan fog a videó megjelenni az elkészült termékekben.
- A videó alkotóelemek pozicionálásának és manipulálásának lehetősége a megtekintő képernyőn, egy párbeszédablak helyett.
- Impozáns, hatékony és intuitív húzó-és-dobd alkalmazói felület

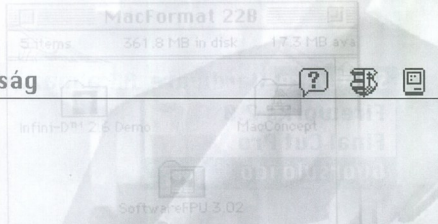
- Egyidejű videó lejátszás egy számítógép képernyőjén és egy TV-n, videómag-nón, vagy kamerán.
- Nagyméretű videóablakok megtekintésének képessége sima, szaggatottság nélküli lejátszással, a precíz szerkesztés és audio/videó szinkronizálás érdekében
- Valódi plug and play videó/audio bemenet és kimenet a FireWire támogatásán keresztül, amely egy új szabvány a digitális videójelek átvitelére a digitális



...gyors szolgálat

- DTP rendszerek telepítése
- Számítógépek és perifériák rendszerbe integrálása
- Garanciális és garancián túli javítás
- Apple számítógépek
- ECRM levilágítók
- Optronics scannerek

1064 Budapest, Podmaniczky u. 81. Tel.: 474-0300, Fax: 474-0309



kamkorderekből a személyi számítógépekbe.

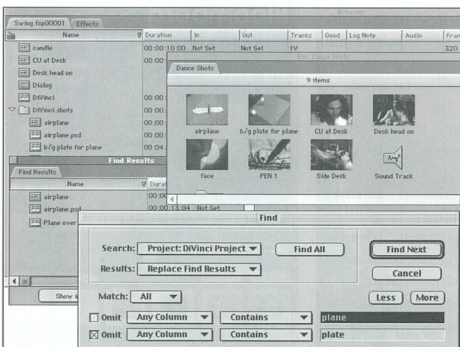
- Korlátlan számú videó réteg létrehozásának és animációjának képessége szövegek, grafikák, Adobe Photoshop fájlok (a rétegek fenntartásával), és további videó alkotóelemek alkalmazásával.
- Bezier görbék és grafikonok (keyframe) támogatása, amely segíti a felhasználókat az időalapú effektusok alkalmazásában és irányításában.
- A média anyagok fejlett szintű keresése és osztályozása, nagy sebességű előzetes megtekintés és gyors kiszámolás, ezáltal a felhasználók a kreativitásra összpontosíthatnak.
- Szalagra történő nyomtatási képesség „make movie” utastás nélkül, amely ki-küszöböli a minden egyes képkocka kiszámolásának időrabló folyamatát.
- Beépített szöveggenerátor, amellyel a felhasználók automatikus betűkinyúlás beállításával és betűköz beállításával hozhatnak létre feliratokat.
- A megfelelő külső After Effects plug-in-ek támogatása, amely képessé teszi a videó alkotókat még több különleges effektus hozzáadására a Final Cut Pro-hoz.



- Az FXBuilder biztosítja a hatásos videó effektusok, pl. szűrők, szöveggenerátorok, vagy átmenetek testreszabását és felépítését, minimális erőfeszítés mellett.

Mi kell mindehhez?

A Final Cut Pro az Egyesült Államokban és Kanadában 999 dolláros fogyasztói áron kapható, és a The Apple Store-on (www.apple.com) vagy az Apple megbízott viszonteladói keresztül vásárolható meg. Egyéb országokban a Final Cut Pro várhatóan a nyár folyamán lesz kapható. Sokféle továbbfejlesztett támogatási opció áll rendelkezésre a Final Cut Pro vásárlók részére, amelyről további részletek a Final Cut Pro web site-ján érhető el (www.apple.com/finalcutpro). Minimális rendszerkövetelmény a Final Cut Pro-hoz



INFO '99

Az idei Info kiállításon szokásához híven az Apple is részt vett. A végre emberbarát elrendezésű standon a dealek a legújabb G3-as és iMac számítógépeket, monitorokat állították ki, amelyeket az érdeklődők nem csak megtekinthettek, hanem ki is próbálhattak azokat.

A Macintosh hosszú évek sikere után korábbi piaci részesedése zömét elvesztette az agresszíven nyomuló Microsoft előretérése nyomán. Az új generációs Mac-ekkel a cég megkísérléi visszaszerezni 10% alá esett piaci részesedését. Az azonos teljesítményű – hagyományos – pécek szinte fele áron megvásárolhatók. Azt a jövő dönti el, hogy a megjelenésében formabontó iMac pusztán a dizájnnal képes-e sikereket elérni a vásárlók körében.

A nevet váltott kiállítás – szombati gyerek nap nélkül – pezsgést jelentett a kiállítók számára, a látogató családok esztétika iránt főlegnyobb tagjai megcsodálták a "ez furdószóba is passzol" gépeket, majd a legfiatalabbakat nyitástól zárásig a játékprogramokat futató iMacek előtt fejegetve (legkitartóbb versenyzőnk 10-től 16:49-ig próbálta a dínó tojásokat helyreke csempészní a raptorokkal vivott küzdelmek szünetében) életük technikai értelmébe karolva hallgatták a röpködő megabójtokat, üesbékét és szkizáciát.

Az Almalap nem csak az Apple gépek használatához nélkülözhetetlen kulcstartót, tollat és bögrét kínál a rajongóknak – sláger az Ur Kiadó Stílusgyakorlat könyve és a Kiskapu PhotoShop-Biblia első kötete volt –, de több nyelven beszélő hostess hölgyekkel (a történelem számára: Orsi, Éva és Móni) kápráztatta el a nagyérdeműt. Szorgos Olvasóink számára előnyt teremtve itt eláruljuk azt a három kérdést, amivel jövőre (vagy a legközelebbi kiállításon) az első pólót el lehet nyerni – a helyes válaszokért cserébe: Honnan származik a Macintosh elnevezés? Miért nevezték az Apple egyik első siskergéjét Lisanak? Mi lesz a harmadik kérdés?

PhotoShop Biblia
 I-II kötet
 30-977-9883 vagy almalap@mail.datanet.hu

Fireworks 2.0 Final Cut Pro Gyorsuló idő

Gyorsuló idő

Az Apple kibocsátotta piacvezető multi-médiás szoftverének, a QuickTime 4-nek nyilvános beta verzióját a Macintosh és Windows platformhoz egyaránt. A QuickTime 4 biztosítja az élő és az eltárolt videó- és hanganyagok „áramoltatását” az Interneten keresztül, és ez az első Internet-adatközpont megoldás, amely nem-védjegyzett szabványos RTP és RTSP protokollokat használ az Interneten keresztüli adatközpontjához. Ezenkívül az Apple bejelentette, hogy hozzákezd a nyitott Internet Streaming Server szoftverének licenz-eladásához egy Open Source modell alatt. A nyilvános beta szoftver tartalmaz egy teljesen új QuickTime Player-t is, amely egyszerű hozzáférést biztosít a QuickTime anyagokhoz, és jelentős fejlesztéseket tartalmaz a QuickTime Picture Viewer alkalmazás és a QuickTime Web Browser Plug-in terén.

„A nem saját jogú nyitott szerver modell választjuk az Internetes adatáramoltáshoz, és még egyszerű szerver szoftvert is átadunk az Open Source licenz engedélyzési modellünk alatt,” mondta Steve Jobs, – „Ettől a naptól kezdve a tartalom szolgáltatók, az ISP-k és hálózati menedzserek választhatnak – nem lesznek kényszerítve szerver adó fizetésére a Real Networks-nek a saját jogú szerver szoftverükért.”

A QuickTime 4 új Internet adattovábbító képessége biztosítja a felhasználóknak az élő és eltárolt videó- és hanganyagok lejátszását többféle tömörítő és kicsomagoló alkalmazásával, amely lehetővé teszi a csúcsmínőségű lejátszást akár 28.8 Kbps sebességű modemeken keresztül. A QuickTime 4 legfontosabb funkciói:

- QuickTime Player, amely intuitív felhasználói irányítást, lenyűgöző új kinézetet és érzést, és egykattintásos Internet tartalom hozzáférést biztosít. A QuickTime Player lehetővé teszi a hanganyagok balansz, hangerő, basszus, és magas hang beállítását is.
- A QuickTime Picture Viewer, amely sokféle formátumban támogatja az állókép formátumokat. Ezek közé tartozik a BMP, a GIF, a JPEG, a PICT, a PNG,

az SGI, a TIFF, az Adobe Photoshop, és a FlashPix.

- A QuickTime Web Browser Plug-in, amely képessé teszi a Microsoft Internet Explorer, a Netscape Navigator, és az America Online web böngészőket a QuickTime-alapú média megjelenítésére közvetlenül a web oldalakon belül.
- Olyan tömörítési technológiák, amelyekkel a tartalomszolgáltatók optimalizálhatják anyagaik lejátszását a telefonos Internet eléréshez, CD-ROM-hoz, és DVD-ROM-hoz. Ezek közé tartozik az MPEG-1 layer 3 (MP3), a Sorenson Video, a QDesign Music, a Qualcomm Pure Voice, a H.261, a GSM és a DVI.
- Hálózati protokoll támogatás az Internet Engineering Task Force (IETF) adatáramlási szabványokhoz, (RTP, RTSP, SDP, FTP, és HTTP)
- Olyan videó és animációs formátumok támogatása, mint az AVI, a DV, a Macromedia Flash, az OpenDML, a GIF és az FLC.
- A QuickTime for Java lehetővé teszi, hogy a Java appletek érintkezzenek a QuickTime teljes API-jával.
- Új, kisméretű, intelligens installáló a letöltési folyamat meggyorsítására, különösen az olyan QuickTime 4 felhasználóknak, akik alacsony sávszélességű Internet-csatlakozással rendelkeznek. Azáltal, hogy a felhasználók képessé válnak csak az azonnal szükséges QuickTime részletek letöltésére, valamint az automatikus aktualizálás révén az ügyfelek a lehető leggyorsabban férhetnek hozzá a QuickTime anyagokhoz.
- A QuickTime 4 Pro tartalmazza a QuickTime 4 összes funkcióját, ugyanakkor felszabadítja a szoftver fejlett alkotó és lejátszó képességeit, amelyek a következőkből állnak:
 - Több formátumú szerkesztés, amely a felhasználók bárholon integrálhatnak videó- és hanganyagot, bármely QuickTime által támogatott formátumban, beleértve az adatáramoltatást.
 - Fejlett export képességek, amely által az állóképek manipulálhatók és konvertálhatók szabványos megjelenítési formá-

tumokra, pl. Adobe Photoshop, TIFF, BMP, PICT, PNG, és JPEG formátumra.

- Diavetítés készítési lehetőség, amely képeket és hangot tartalmaz. New Leus Flare és Zoom szűrők a mozgófilmek és az ábrák további javításához.
- A QuickTime mozgófilmek egyszerű előkészítése az adattovábbításos szétosztásra.

Elérhetőség, ár, és rendszerkövetelmények

A Macintosh és Windows felhasználók máris letölthetik a QuickTime 4 nyilvános beta szoftver verzióját az Apple QuickTime web site-járól (www.apple.com/quicktime) A QuickTime 4 Pro fejlett lejátszási és szerkesztési képességeihez 29,99 dollárért juthatnak hozzá a felhasználók. A QuickTime 3 Pro alkalmazói automatikusan ingyen hozzájutnak a QuickTime 4 Pro upgrade-hoz a QuickTime 4 nyilvános beta szoftver letöltésével.

Rendszerkövetelmények a Mac OS-alapú rendszerekhez:

68020, 68030, 68040, vagy Power PC processzor; legkevesebb 8 MB RAM ajánlott a 68020, 68030 vagy 68040-es processzor alapú rendszerekhez, és legalább 16 MB RAM ajánlott a Power PC processzor alapú rendszerekhez; valamint Mac OS 7.1, vagy újabb verzió. Power PC processzor szükséges az adatáramoltáshoz.





Umax Astra 2400S

Manapság egyre inkább elmosódik a határ a képfeldolgozásra és az irodai célokra használt szkennerek között. A UMAX új modellje, az Astra 2400-as egyszerre célozza meg a két felhasználóréteget.

A szkennerek alapkiépítésben A4-es méretű, SCSI felületen – az ár egy PCI buszos SCSI kártyát is magában foglal – illeszkedik a PC-hez vagy a MAC-hez, és természetesen egy menetben olvas be a feldolgozandó anyagot. Fizikai felbontásá

600x2400 dpi, szoftveresen 9600x9600 dpi-re képes. Színmélysége a BET technológia alkalmazásával 42 bit, mért denzitási értéke 3.0. A hozzá adott programok tárháza igen bőséges, a magyar nyelvű, Twain alapú VistaScan szkennelőmodulon kívül a PhotoShop 4.0 LE, a Recognita Standard OCR, a Presto! Page Manager, a Presto! Image Folio, a Presto! PageType és a Umax Copy Utility található a dobozban. Igazi érdekessége azonban az eszközhöz illeszthető kiegészítőkben, illetve opcionális szoftvercsomagokban rejlik.

Irodai felhasználók a szkennert egy ötven lapos, speciális technikai megoldású, masszív lapadagolóval egészíthetik ki, amely 2-4 lap/perces behúzási sebességre

képes, a beállított felbontástól függően. Aki pedig nagy mennyiségű szöveg archiválását akarja eredményesen megoldani, az a Recognita Plus 4.0-ra történő upgrade segítségével hozhatja ki gépéből a maximumot.

Mint említettük, az Astra 2400-as alkalmas DTP feladatok ellátására is. Ilyenkor a berendezésre egy A4-es felületű diafélért kerülhet, „optikai tuning” gyanánt pedig a külön megvásárolható, professzionális Umax szkennereknél már jól bevált MagicScan, binuscan PhotoPerfect Advanced és Photoshop 5.0 teljes verziója erősíti a rendszert.

www.partners.hu

Lehet, hogy nem vagyok normális

...

Spórolj pénzt!

Barangolj velünk a világhálón.

A Freesurf kedvezményes Internet előfizetést nyújt számodra és a telefonköltségeidet is átvállalja.



A LEGKÖRIBBI CÉLZO HIRDETTÉSI FORMÁBA
 HÍVÓ: 436-9500
 FAX: 368-9096

www.freesurf.hu

...de imádom olcsón internetezni!

Multimédia főmenü
„Acrobatikus”...
Stílusgyakorlatok

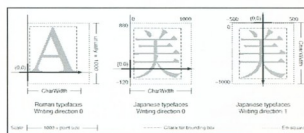
„Acrobatikus” Rock and Roll

Amikor prospektusokat, katalógusokat, közvetlen postai küldeményeket, hirdetőseket, vagy egyéb kiadványokat hozunk létre, az Adobe Acrobat 4.0 szoftver alkalmazásával példátlan szintű produktivitást érhetünk el és megbízható, kiegyensúlyozott eredményt biztosíthatunk az egész munkafolyamat során – az átvizsgálástól és szerkesztéstől az előkészítésig és az előállításig.

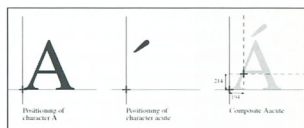
Konvertálás PDF-re

Amikor készen állunk arra, hogy bemutassuk a munkánkat az ügyfeleknek, vagy kollegáknak átadás céljából, nem kell többé nehézkes nyomtatványokat továbbítanunk, vagy nagyméretű elektronikus fájlokat küldönnünk azoknak, akik lehet, hogy nem rendelkeznek az elkészítéshez használt szoftverrel. Egyszerűen konvertáljuk a fájlt Adobe PageMaker-ből, QuarkXPress-ből, Adobe

Illustrator-ból, Adobe Photoshop-ból, vagy bármely más alkalmazásból egy kompakt PDF fájlra, amely kinyomtatásra, nyomtatásra, vagy képernyős megjelenítésre optimalizált, az összes karakterkészlettel, megformálással, színnel és beágyazott képpel együtt. Konfiguráljuk a PDF fájlokat a létrehozásukkor a dokumentumok optimalizálására céljából a lokális hálózati nyomtatókon, a high-end nyomtató berendezéseken, vagy a web-en történő megjelenítéshez. Továbbítsuk a PDF fájlokat áttekintésre és szerkesztésre. Gyorsan továbbítsuk a PDF fájlt áttekintésre e-mail-en, vagy a web-en keresztül. Bárki megnézheti a munkánkat az Acrobat-tal, vagy az ingyenes Acrobat Reader-rel bármely számítógépen úgy, ahogyan azt megterveztük. Az elektronikus megjegyzések, kiemelések, áthúzások, feltűzhető bélyegek, és egyéb megjelenő eszkö-



zők használatával az Acrobat 4.0-ban az ügyfelek megjegyzéseket, szerkesztéseket, és



jóváhagyásokat eszközölhetnek közvetlenül a PDF fájlban és azt elektronikus úton visszaküldhetik számunkra.

Küldjük a végleges PDF fájlokat a nyomtatóra. Amikor elkészültünk a feladattal, küldjük el a PDF fájlt elektronikus úton a nyomtatóra az előkészítéshez szükséges dolgokkal együtt, egyetlen elegáns csomagban. Az Acrobat 4.0-ban található fejlett színkezelés lehetővé teszi az ICC profilok beágyazását a PDF fájlba, és támogatja az Adobe PostScript 3-at, amely által mindig a legjobb minőségű végeredményre számíthatunk.

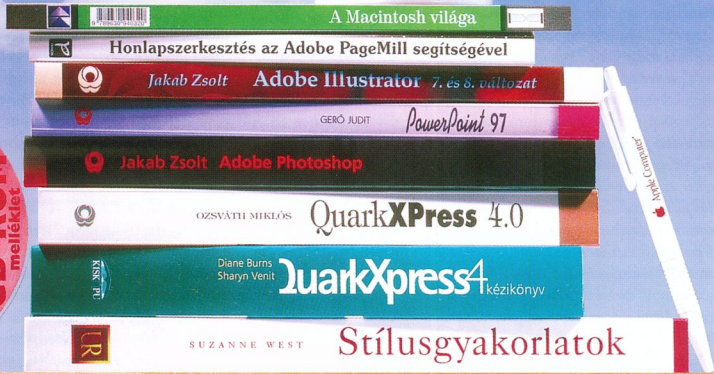
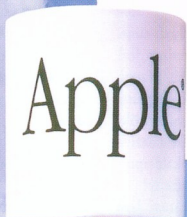
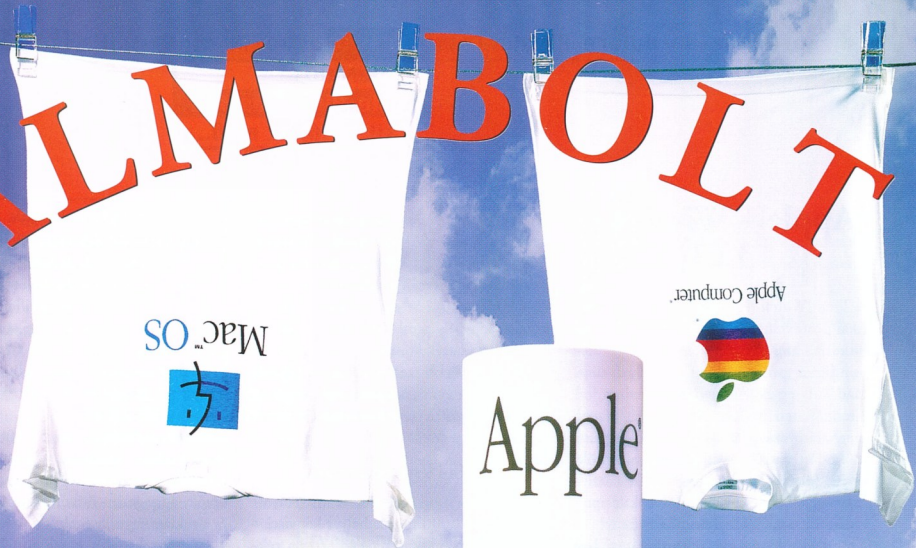
Javítások az utolsó pillanatban

Egy hibát találtunk éppen a kinyomtatás előtt? Ez nem probléma. Az Acrobat 4.0 számos olyan funkciót tartalmaz, amelyek elősegítik a PDF fájl utolsó fázisban történő kijavítását. Kisebb szöveg módosításokat végezhetünk a Touch-Up Text eszköz segítségével, és a Photoshop-ot valamint az Illustrator-t közvetlenül a PDF dokumentumon belül használhatjuk a grafikák szerkesztésére. Részletesebb információkat kaphatunk a munkafolyamat korszerűtésének módjáról a tervezéstől az előállításig az Acrobat 4.0-val, ha az Acrobat 4.0 for Graphics Professionals és a PDF fájl elkészítése a nagy felbontású nyomtatáshoz az Adobe Acrobat 4.0-val című kiadványokat elolvassuk.

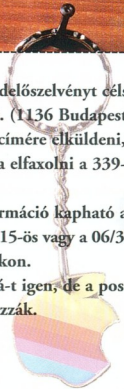
Adobe Acrobat dokumentumkezelés

<p>Forrás anyagok</p>	<p>Átalakítás</p>	<p>Felhasználás</p>
<p>Tetszés szerinti programmal létrehozott dokumentum, grafika, szöveges anyag, weboldal</p>	<p>Különböző fájlformátumú anyagok Adobe Portable Document Format (PDF) fájlra való átalakítása a beépítettségű PDF fájl szerkesztésével. Hivatkozások, linkek, védelem és illesztők beillesztése.</p>	<p>Web Intranet E-mail CD-ROM Nyomtatvány</p>

ALMABOLT



Ezt a megrendelőszelvényt célszerű kivágni, és a KÉK Kft. (1136 Budapest, Hollán Ernő u. 49.) címére elküldeni, vagy lefénymásolva elfaxolni a 339-9623-as telefonszámra.
További információ kapható a 06/309/591-715-ös vagy a 06/309/779-003-as telefonszámokon.
Az árak az áfa-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák.



Név:.....
Postacím:.....
Telefon:.....

Szeretném megrendelni az alábbi termékeket

Magyar nyelvű kézikönyvek:

-db Macintosh Világa (CD melléklettel) 2 830 Ft
-db PageMill (CD melléklettel) 2 500 Ft
-db Adobe Illustrator 7.0 és 8.0 2 464 Ft
-db PowerPoint 2 100 Ft
-db Adobe Photoshop 2 464 Ft
-db QuarkXpress 4.0 (ComputerBooks Kiadó) 2 340 Ft
-db QuarkXpress 4.0 (Kiskapu Kiadó) 2 450 Ft
-db Stílusgyakorlatok 8 990 Ft
-db Photoshop 5.0 Biblia I. kötet 4 200 Ft

Apple reklámtárgyak:

- db póló L, XL, XXL méretben 1 600 Ft (Karikázza be a megfelelő méretet!)
-db bögre 800 Ft
-db kulcstartó 400 Ft
-db kítűző 300 Ft
-db toll 80 Ft
-db papírzacskó 45 Ft

Vállalom, hogy az utánvételt köldött árut az ártételkor készpénzben kifizetem.
.....
alíráás, dátum

AppleNews

Apple-Windows 3:1

„Esik a hó, az első...”

Apple – Windows 3:1

A TrendWatch legújabb elemzése az amerikai profi szakemberekre vonatkozóan azt mutatja, hogy az Apple Computer még mindig a profi szakemberek kedvence, ráadásul egyre növekvő arányban. A TrendWatch szerint az alkotói piacok meghatározása grafikai tervezők, együttműködő tervező részlegek, reklámügynökségek, könyv- és magazin-kiadók, katalógus megjelentetők, reklámfotósok, és grafikus illusztrátorok szerint történhet. A TrendWatch partner munkatársa Jim Whittington szerint: „A TrendWatch Creative Demographic Atlas and Market Segmentation Guide egy átfogó piac és termékfejlesztési forrás a piaci és a bevételi lehetőségek meghatározásához az USA alkotói piacain. A jelentés a piacokat államonként, fontosabb fővárosi területeknek és háromjegyű irányítószámokként osztja fel. Ez a jelentés az egyetlen ilyen típusú piaci információs forrás azoknak a cégeknek, akik a profi szakembereket veszik célba.”

A következő szemelvények ebből a jelentésből származnak:

Az Apple továbbra is urálja az alkotói piacokat. 1997 óta a tervezett Macintosh és PowerMac munkaállomás vásárlások 4,96 %-kal növekedtek, viszont ugyanezen időszak alatt a Windows munkaállomások iránti igény 19,9 %-kal visszaesett. 1999-ben több mint 17.000 cég tervezte Macintosh és PowerMac munkaállomások vásárlását.

Közel 3400 cég tervezi Windows 95/98 munkaállomások, és 1600 cég tervezi Windows NT munkaállomások vásárlását '99-ben. Az élen a könyv- és magazinmegjelen-

tetők állnak, ezek 300 %-os növekedést terveznek a Windows 95/98 munkaállomások vásárlása terén, az 1998-as vásárlási tervekkel összehasonlítva. Következésképpen egy ennek megfelelő 11 %-os csökkenés tapasztalható a Mac munkaállomások vásárlása terén ezen kiadók körében.

Dr. Joe Webb szerint „az a megfigyelés, hogy az Apple egy pénzügyileg stabil cég, tisztán tükröződik a munkaállomásaik iránti igények növekedésében.”

További lényeges adatok...

Teljes piac – A professzionális amerikai alkotói piac 62.000 munkahelyet képvisel – ebből 26 % grafikus tervező, 20 % reklámfotós, 18 % együttműködő tervező, 16 % magazin- és könyvkiadó, 13 % reklámügynökség, 4 % grafikus illusztrátor, és 3 % kiadványszerkesztő.

Álláshelyek összesen – A professzionális amerikai alkotói piac 219.000 álláshelyet képvisel – ebből 35 % együttműködő tervező, 20 % grafikus tervező, 19 % reklámügynökség, 17 % magazin- és könyvkiadó, 5 % reklámfotós, 3 % kiadványszerkesztő, és 1 % grafikus illusztrátor.

Telekommunikációs vonalak – Több mint 3300 cég fog széles sávú telekommunikációs vonalhoz jutni, élükön a grafikus tervezőkkel, reklámügynökségekkel, és együttműködő tervező részlegekkel.

Digitális kamerák – 6800 fölötti számú vállalkozás fog egy vagy több digitális kamerát vásárolni a munkájához, főként a reklámfotósok és az együttműködő tervező részlegek

Szkennerek – Közel 9000 színes szkenner fognak a cégek vásárolni 1999-ben – 91 %-uk 10.000 dollár alatti szkenner igényel.

A legfontosabbak

- Az Egyesült Államok alkotói piaca 62.000 site-ot és 219.000 professzionális grafikus munkahelyet képvisel.
- A teljes jelentés demográfiai elemzést nyújt az USA alkotói piacáról államonkénti, fővárosok és háromjegyű irányítószámok szerinti felbontásban.

Web szofver – Közel 7000 cég fog Web szoftvert vásárolni, főként az együttműködő tervező részlegek, a grafikus tervezők, a magazin- és könyvmegjelentetők, és a reklámügynökségek.

Szerverek – A katalógus kiadók és együttműködő tervezői részlegek 17 %-os, illetve 30 %-os növekedést terveznek a szerver vásárlások terén ebben az évben, míg az egyéb piacok hanyatlást mutatnak.

DTP színes nyomtatók – 1999-ben több mint 14.000 vállalkozás fog asztali színes nyomtatókat és próbanyomat készítőket vásárolni – 32 %-uk a 2500-5000 dollár közötti árkategóriába fog esni.

A demográfiai adatok szükségességére utalva Dr. Webb hozzátette, hogy „Általánosan elfogadott, hogy minél kisebb és életrobbé válnak a vásárlói csoportok, annál jobb lehetőség van megfelelni az igényeiknek egy célzott termékkel, vagy szolgáltatással. Bizonyára számos piaci szegmens létezik a grafikus művészetek területén, és ahogy a piacok továbbra is fejlődnek és változnak, folyamatosan új vásárlói csoport szegmensek alakulnak ki. Amint a technológia változik, és különféle technológiákat vesznek át és vetnek el, a szegmentálódás új lehetőségei jönnek létre. Ez az atlasz az alkotók piacait kezelhető információkká szervezi, és így a mai marketing szakembereket támogatja.”

PROFESSZIONÁLIS ARCHICAD OKTATÁS 3 NAP ALATT ... 3600 ÉPÍTÉSZNEK MÁR SIKERÜLT,...ÉS ÖNNEK ? ... FOLYAMATOS

INGYENES OKTATÁS
3 NAP

MÓDI STÚDIÓ
ArchiCAD CENTER

HARDWARE-SOFTWARE ELADÁS ... KONFIGURÁCIÓK ÉS TARTOZÉKOK ÖSSZEÁLLÍTÁSA ... HÁLÓZATÉPÍTÉS ... SZERVÍZ SZOLGÁLTATÁS...

(Folytatás az 1. oldalról)

Akkor tehát miért kerül ki mindig győztesen az Apple ezekből a helyzetekből? A sebesség egy dolog – az új G3-as nagyon meggyőző ezen a téren –, ám csak a sebesség önmagában nem elég. Az Apple új G3-asa szemlélete miatt meggyőző. Ez ugyanaz a szemlélet, mint amellyel az Apple 1985-ben útjára bocsátotta a Macintosh Plus gépet 1MB RAM-mal és egy beépített SCSI bemenettel, s amilyen akkor útjára indította a ma ismert kiadványszerkesztő ipart.

A felhasználók, akik az Apple-t szabványra tették a digitális tartalom készítésen megértük ezt a szemléletet, szükségünk is van erre a szemléletre ahhoz, hogy megérjünk – és el is várják ezt a szemléletet kedvenc hardver platformjuktól. És amennyire nem hivatalos felmérésünk bizonyította, a piac kétségesen el is fogadja ezt az új professzionális modellt.

A tény vitathatatlan, hogy az Apple megint az érdeklődés középpontjában áll.

Az Apple újradefiniálja a piacot azzal, hogy teljes professzionális asztali számítógépcsaládját új, magasabb színvonalra emeli. A FireWire például nagyon gyors ütemben fog fejlődni most, hogy minden professzionális Macintosh gépben ez található. Ám még ennél is fontosabb, hogy teljesen rugalmas jellemzői és nagy sávszélessége révén olyan alkalmazások jöhetnek létre, melyeket ma még elképzelni is alig tudunk.

Az Apple tizenöt évvel ezelőtt a kiadványszerkesztés középpontja volt. Jó látni, hogy az újító szellem visszatért...

A tanulmányhoz felhasznált információk

– Sebesség és teljesítmény összehasonlítások az új G3-as, illetve egyéb Macintosh-alapú rendszerek között.

– Az új Power Macintosh G3 rendszerek újodásainak technikai elemzése.

– A Macintosh-alapú kiadványszerkesztői rendszerek technikai fejlődésének

stratégiai elemzése, valamint Macintosh- és Windows-alapú szerkesztői rendszerek főbb technikai és termelékenységi összehasonlítása.

A tanulmány főbb eredményei

– Az Apple új G3-as architektúrája fontos újodásokat tartalmaz hardver szempontból, mint például a FireWire.

– A kék-fehér G3-as rendszerek teljesítménye közel háromszor gyorsabb, mint az előző Apple megoldásoké, mint például a 9600-as/350Mhz gépé, és kétszer olyan gyorsak, mint az előző G3-as rendszerek.

– A rendszer architektúra jelentősen növeli az adatátvitel sebességét.

– Macintosh és Windows platformok technikai elemzése azt mutatta, hogy a Macintosh rendszerek nagyobb termelékenységet, jobb eszközöket és színekeltést, valamint könnyebb fenntartást és konfigurálást biztosítanak.

**Pfeiffer Consulting
Technology Report**

A LEGROSSZABB WEBOLDALAK

Az internetes szoftvereket fejlesztő NetStudio több kategóriában ítélte oda a legrosszabb weboldalnak járó Mud Brick díjat. A vállalati kategóriában a Quaker Oats (<http://www.quakeroats.com>) lett az első, maga mögé utasítva a Pizza Hutot (<http://www.pizzahut.com>) és a Southwest Airlinest (<http://www.southwest.com>). A kisebb méretű cégek kategóriájában a Gen Hosting (<http://www.hostbiz.com>) – egy honlap tervező cég(!), Scope Systems (<http://www.scopesys.com>) és Tradeshop Inc. (<http://www.tradeshop.com/master/custom.html>) a sorrend. A

kormányzati honlapok közül Texas államé (<http://www.state.tx.us>) bizonyult a legrosszabbnak, majd Villa Hills, Ky. (<http://www.villahills.com>) és a kaliforniai Orange County (<http://www.oc.ca.gov>). Villa Hills honlapját a város a Muddy jelölés után újraterveltette.www.netstudio.com/mudbrick (ZDNet)

ADOBE-ACROBAT-INDESIGN-GOLIVE Ez évben is áthajtott rajtunk az Adobe "demo-gépezete". A Trans-Europe Kft. minden élő erőforrást bevetve vezényelte le a több száz ember kíváncsiságát felkeltő rendezvényt – amelyet az Adobe gyálatos kesze-kuszasággal szervezett –, amely

más számítástechnikai rendezvényektől eltérően ez alkalommal nem a Gundel kínálta gasztronómiai remekék elfogyasztásában csúcsosodott ki, hanem a címbe foglalt programok technikai ismertetésében. A bemutatók – talán egyetlen egytől eltekintve – egész napra történő szétbűzása bő alkalmat adott a grafikus-kiadványszerkesztő-webes társaságnak az ismerkedésre és tapasztalat cserére.

APPLE NAP IDG MÓDRA

Az IDG kiadó egy napos Apple konferenciát szervez, amelyen legal százán vettek részt. A rendezvény legeredetibb eseménye a Tapolap kiállítása volt.

TANÁCSADÁS ÉS TÁMOGATÁS ... TERVEZÉS ÉS TERVEK FELDOLGOZÁSA ... ANIMÁCIÓ ... PLOTTOLÁS ...

INGYENES GÉPHASZNÁLAT
6 HÓ

ArchCAD Classic 199 000 Ft + áfa
ArchCAD Classic + iMac 333M Ft 549 000 Ft + áfa

APPLE ÉS GRAPHISOFT DEALER ... 1065 BUDAPEST, NAGYMEZŐ U. 58. TEL.: 269-2525 ... EMAIL: MODISTUD@MAIL.MATAV.HU

Multimédia főmenü
„Acrobatikus”...
Stílusgyakorlatok

Stílusgyakorlatok

„Kell, hogy rendelkezünk valamivel,
 ami szilárd, hogy legyen mitől eltérnünk.”
 (William Safra)

Az idén jelent meg az UR Könyvkiadó gondozásában Suzanne West „Stílusgyakorlatok” című könyve, mely Virágölygi Péter, a tipográfia avatott mesterének és tanítójának – sajnos utolsó – fordítása. Itthon e könyvhöz hasonló mű ezidáig még nem jelent meg.

A mai tipográfiai oktatás sem nyújt igazi alapot a hagyományos stílus és annak klasszikus esztétikájának: a modulszerkezetes, asszimmetrikus modern nyomtatványtervezés megértéséhez. A tördelés és a tipográfia kissé véletlenszerű módon kerül elsjátításra: a többség információit, erre vonatkozó tudását sokféle felfogásból és a mai nyomtatott kommunikáció fölépítésének sokféle módjából meríti.

A számítógépes kiadványszerkesztés bevezetésével olyan sok személy kapcsolódott be a tipográfiai döntésekbe, mint még soha. A technika egyszerűsége sok olyan embert vonzott e területre, akik bár rendelkeznek számítógépes ismeretekkel, azonban vizuális ismereteik csekélyek. Így szükségszerűen megerősödtek azok a tendenciák, hogy a grafikai tervezést a számítógépes programokba épített mintaoldalakra és más hasonló segédeszközökbe „csomagolják”. Persze, az ilyen „segédeszközök” több problémát okoznak, mint amennyit megoldanak, hisz minden esetben, amikor használatuk során válaszúthoz érkezik a felhasználó, az új lehetőségek új döntéseket kívánnak – s épp az efféle döntésekhez szükséges alap hiányzik az ilyen „segédeszközök” használatámból emberekből.

A „Stílusgyakorlatok – A tipográfia és az oldaltervezés hagyományos és modern megközelítése” című könyv, épp azon döntéseket segít megalapozni, amelyek valamely tervezési koncepció megvalósítása során az oldalak elrendezéséről kezdve az utolsó tipográfiai simításokig felmerülnek. E döntések legalább annyira meghatározóak a tipográfiai terv sikeressége vagy kudarca szempontjából, mint maga a kiinduló koncepció.

A „Stílusgyakorlatok” teljes körű áttekintést ad a nyomtatott kommunikáció kialakításának két – már kiinduló princípiumaiban is eltérő – módjáról. Az egyik a hagyományos stílus, amely a reneszánsz klasszikus esztétikáját tükrözi, a másik a modern stílus, amely a német-svájci design filozófiájának felel meg. A stílusból, mint az esztétikát magában foglaló keretből, egy adott szabályegyüttes vezethető le. „E szabályokat követve új műveket hozhatunk létre, amelyek a stílus paraméterein belül maradnak. E kereten belül vannak helytelen és helyes eljárások.” – A szerző e helyes metodikák alkalmazására próbálja rávezetni az olvasót.

A mű azonban nem szabályokba foglalja a tervezés alapvető fázisait – hisz, mint a könyv is utal rá, egyetlen érvényű design szabályok valójában nem léteznek –, hanem alapelveket, koncepciókat vázol fel, melyek formális axiómákként rögzítik az alkalmazott munka princípiumait. Hiszen konkrét stílusok valamiféle szabályegyüttes rögzíthetők, amelyeket, ha egy adott stíluson belül dolgozunk, használni tudunk.

Mint említettük, a könyv két tipográfiai stílust, két kommunikációs irányzatot mutat be. Azonban nem pusztán ezek főbb irányvonalait ismerteti, hanem kialakulásuk módját, történetüket is, továbbá bemutatja a két stílusra jellemző főbb munkákat is. A gazdagon illusztrált anyag pedig transzparens teszi a tipográfia elméleti alapvetését.

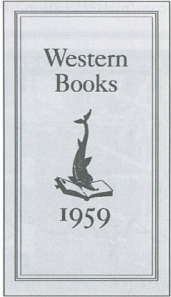
A mű három fő részre tagolódik. Az első könyvrész a hagyományos stílust mutatja be, mely „frott nyelvünkkel együtt fejlődött ki, és a reneszánsz idején, a nyomtatás bevezetésével formalizálódott”. E stílus szimmetriája „ma is áthatja az emberi alkotások megformálását, legyen az egy nyomtatott oldal, egy épület homlokzata vagy a vacsoraszal díszítése”.

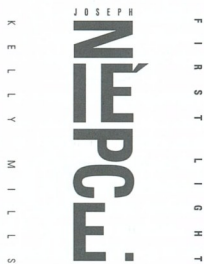
Suzanne West a hagyományos stílust három részben mutatja be. Az első részben a hagyományos nyomtatott oldal struktúrájának felvázolása után bemutatja azon tervezési alapelveket, amelyek – mint e stí-

lus meghatározó princípiumai – a korai reneszánsz klasszikus egyszerűségét tükrözik vissza. E részen belül külön hangsúlyt fektet a látás alapelveinek bemutatására: a vizuális hierarchia, a szimmetria, az egyensúly, a harmónia, a méretarányok, a térköz és a textúra látásban betöltött funkciójának elemzésére. A tipográfia vizuális alapelveinek kifejtését követően tárgyalja a nyomtatott oldal alkotóelemeinek funkcióját, hierarchiáját. Az elemeket céljuknak megfelelően kategorizálja (tipográfiai, grafikai, illusztratív és díszítő elemek), és bemutatja ezen elemcsoportok feladatait.

Csak ezen alapelvek részletes kifejtését követően tér át a klasszikus könyvtervezés formális axiómáinak tárgyalására, az elmelet már felvezetőjében megvilágosodik a hagyományos nyomtatott oldal célja: a textúrák statikus és szimmetrikus szerkezeten belüli harmonikus ötvözése.

Nem marad adós a szerző a hagyományos tipográfia és az ehhez kapcsolódó technikák bemutatásával sem. A hangsúly – a vizuális hierarchia mellett – a betűk helyes használatára helyeződik. („Ámbár rengeteg betűtípus áll ma rendelkezésünkre, a klasszikus nyomtatott oldal tervezésénél főleg használható típusok egy szűk kategórián belül maradnak, és a római hagyományt követik.”) Őt alapkritériumot határoz meg (arány, betűforma nyitottsága, betűtálp, betűvonalas, betűforma felismerhetősége), melyek egzakta módon definiálják a grafikus számára egy-egy betűtípus egyéni jellegét. És mint a szerző megjegyzi: bár fontos, hogy olyan betűtípus válasszunk, mely megfelel a szöveg tárgyának, jobb, ha ez másodlagos megoldás marad. A hagyományos tipográfia akkor jó, ha semleges; nem szabad, hogy „eljássza” a szavak jelentését. A betűtípusok vizuális tartalma határozza meg a nyomtatott oldal a betűk pontmértetét, a sorok hosszúságát, a betűközökét etc.





tipográfiai ismertető könyvrész példák bemutatásával és összegzéssel zárul. A példákat oly módon válogatta össze, hogy lehetősége legyen az olvasónak arra, hogy egy-egy munkát összehasonlítsen modern verziójával is.

A hagyományos stílust követően a szerző a modern tipográfia hátterét, alapveit és praxológiaiáját ismerteti az olvasóval. E könyvrész külön értéke az, hogy ilyen átfogóan még nem került itthon bemutatásra a modern nyomtatott kommunikáció rendszere. Nemcsak ismerteti a tipográfia hagyományos stílusát felváltó modern design-filozófia történetét és alapveit, hanem számos illusztráció segítségével mutatja be annak legkiválóbb munkáit. Az első könyvrészben tárgyalt alapelveket – most már a modern tipográfia keretei közt – elemzi, kiegészítve olyan szempontokkal, amelyek a hagyományos stílus tárgyalásánál nem kerültek megvilágításba. A modern stílusra jellemző aszimmetriát a lehető legnagyobb részletességgel próbálja meg olvasójának feltárni, tudva azt, hogy ezen stílus csak akkor koncipiálható igazából, ha megvilágosodik használatának a mögötte meghúzódó rendező elv. Figyel-



meztet a tartalom és a felület egyensúlyának kialakítására, amely alapjaiban definiálja a kommunikáció sikerességét. A nyomtatott oldal nem vonzza e nélkül a néző tekintetét, mivel veszít vizuális érdekességéből és nem képes átvinni hatékonyan a közvetítendő üzenetet, hiszen: az elemek csoportosítása kevésbé rugalmas egy túlszűfolt lapon, mint az optimális egyensúly esetében. A modern stílus tervezési axiómáját a következőképpen fogalmazza meg: „A modern oldal akkor éri el esztétikai célját, ha megszabadul minden lényegtelenről –, ha az összes elem, miközben a reá kirótt funkciót szolgálja, csak olyan nagy illetve kicsiny, sötét illetve világos, amennyi szükséges ahhoz, hogy haté-

Ugyanezen alapelveket vezeti végig a „címbetűk” bemutatásánál is. A hagyományos



Vásároljon új G3-as számítógépet nálunk és viszonteladókinknál!



Apple disztribútor és szerviz partner

Budapest:

- AD Factory Kft. ☎ 06 (20) 956-2280
- CoDesCo Hungária Kft. ☎ 332-5924
- Comédia Kft. ☎ 201-9191
- CTS Kft. ☎ 457-3222
- Fabula Cad Service Bt. ☎ 220-0898
- Kocsis & Szabó Kft. ☎ 200-3404
- Mac Aleck Bt. ☎ 06 (30) 961-7413
- Midisoft Kft. ☎ 467-3323
- Mitarex Bt. ☎ 351-8328
- Q_Fix Bt. ☎ 274-2227
- Rády Építész Iroda Kft. ☎ 266-4760
- Vision Design Kft. ☎ 06 (20) 954-8805
- ZámmeZoom Stúdió ☎ 437-0640

Debrecen:

- Art Futura Bt. ☎ 06 (52) 492-861
- Fekete és Társa Bt. ☎ 06 (52) 436-089
- Kaméleon Dizájn ☎ 06 (52) 349-939

Eger:

- Fülöp Botond ☎ 06 (36) 419-771
- Sprinter Stúdió Kft. ☎ 06 (36) 411-811

Győr:

- IntelComp Kft. ☎ 06 (96) 324-979

Kecskemét:

- Microsystem Kesztemét Kft. ☎ 06 (76) 485-745
- Rema Systems Kft. ☎ 06 (76) 329-473

Miskolc:

- MACAD Kft. ☎ 06 (46) 427-499

Pécs:

- Kovács Zoltán ☎ 06 (72) 213-669

Székesvárad:

- CRON Bt. ☎ 06 (74) 410-861

Zalaegerszeg:

- Hír Mihály ☎ 06 (30) 957-1855

További viszonteladók jelentkezését várjuk.

Mac-Informatika Kft. 1025 Budapest, Pálvölgyi út 41. Tel.: 335-5279; 325-6488 Fax: 325-5862



könyv lehessen. Az üres tér a modern oldal lényegi eleme, kontrasztot támaszt a részek közt – irányítva a néző tekintetét.” Elemzi a technológiai hatásoknak e stílusra gyakorolt hatását, a vizuális kommunikáció új eszközeinek lehetőségét. Formalizálja a Bauhaus-éra gyakorlati stílusá érett nyelvezetet, támpontot adva ahhoz, hogy az olvasó megérthesse a modern tipográfiának azon gyökereit, amelyek a mai vizuális nyelvben már kevésbé ragadhatók meg, mégis ismeretük hiánya sokkal inkább káosz, mintsem szimmetrikus aszimmetriát terem.

Suzanne West a hagyományos és modern oldal közti különbséget a konstrukcióban határozza meg. „A hagyományos

oldalon a margók definiálnak egy dobozt, a tükröt: ezt egészében, lineáris (szekvenciális) módon kell kitölteni. A margókat a lap arányából következően szokás szerkeszteni. A modern oldalon a struktúra általában a mezők és közök (csatornák) hálózatából áll, amit modulhálózatnak nevezünk.” (A hagyományos oldaltervtől eltérően a margók nem részei a modern stílus lényegi struktúrájának, hanem a tervezési és előállítási korlátokat határozza meg.) Könyvének e második része ezen meghatározásból következően a modulhálózat részletgazdag ismertetésére építkezik, hiszen alkalmazása fontos, de „gyakran szükségtelenül és helytelenül használják”, s így inkább akadályoz, mint segít. Az alapelvek és a modulháló helyes-helytelen használatának bemutatását követően a második könyvrész – hasonlóan az elsőhöz – példák bemutatásával zárul, melyek közt megtalálható Russel Leong, Siegfried Odermatt és Randy Moravec egy-egy alkotása is.

A könyv utolsó harmada egy munkafüzet, amely az első két szakaszban tárgyalt formális princípiumok közvetlen gyakorlati alkalmazását mutatja be. Az olvasó a gyakorlatokon végighaladva átfogó képet kap a könyvben tárgyalt két tipográfiai stílus használatáról. Többek között lépésről lépésre bemutatásra kerül az aranymetszeti téglalap szerkesztése, a modulháló elkészítése, a modern grafikai elemek alkalmazása. Az olvasó megismerkedhet egy tipográ-



fiai hirdetés hatféle verziójával és John Henry Nash klasszikus tipográfiája újraalkotásának rejtelmeivel.

A munkafüzet nem csak azok számára ad kiváló adalékanyagot, akik most ismerkednek meg a tipográfia mesterségével, hanem gyakorlott grafikusok számára is támpontot nyújt ismereteinek továbbfejlesztéséhez. Így a 214 oldalas, kemény kötésben megjelent mű jogai ajánlható mind azok számára, akik pusztán csak átfogó képet kívánnak szerezni a nyomtatott kommunikáció e két válfajáról, mind azoknak, akik szakmai tudásukat szeretnék továbbfejleszteni.

Radics Róbert

LESZ AZ iMAC-NEK UPGRADE-JA?

Az elmúlt két év alatt folyamatos emelkedés volt tapasztalható a Mac processzor upgrade-kártyák piacán. Ez különösen igazán vált a G3 processzor bemutatkozása után. Mára nagyon sok Mac gép létezik, beleértve a PowerBookokat és néhány olyan Mac modellt, amelyet korábban abszolút upgradeolhatatlannak gondoltak, amelyhez egy újabb processzor könnyedén installálható. Még az eredeti bézsszínű PowerMac G3-asok is megkapják a gyorsabb G3 chip upgrade-okat. Ez egy olyan kérdéshez vezet, amelyet egyre többször tesznek fel: lesznek az iMac-nek ilyen upgrade-

jai? Tudatában lenni annak, hogy egy gép upgrade-olható olyan dolog, amely általában komfortérzetet ad a fogyasztónak. Ez azt jelenti, hogy bizonyos pontokon képesek lesznek gyorsabb működésre bírni Mac gépeket anélkül, hogy teljesen lecserélnek azt. De csak azért, mert egy gépnek történetesen lehet egy számára tervezett upgrade-ja, nem biztos, hogy egy ilyen upgrade valójában termékké válik.

Ez az érzésem az iMac processzor upgrade-okkal kapcsolatban is. Elméletben az iMac-nek lehet processzor upgrade-ja. A CPU egy daughtercard-on található, hasonlóan, mint sok jelenlegi Mac gépnél, amelyek új életre keltek,

amikor az olyan cégek, mint a Newer, a Powerlogix, a Vimage, a MacTell, és mások kiadták a G3 upgrade kártya sorozataikat. Azonban a gyakorlatban egy ilyen upgrade bonyolultabb lesz, mint a legtöbb daughtercard upgrade volt a múltban. Ez annak a következménye, hogy a daughtercard, amelyre az iMac processzorát forrasztották tartalmazza az iMac RAM-ját, és ami lényegesebb, a ROM-ját is.

Bizonyos, hogy az iMac RAM-jának áthelyezése az eredeti processzor kártyából egy gyorsabb processzorral rendelkező új kártyába, nem jelentene nagy fáradságot. A gond a daughtercard-on elhelyezett ROM-ban rejlik. Akár a legtöbb

hagyományos Mac ROM kód esetében, amely egy fájl-ban van eltárolva az iMac merevlemezén, még mindig 1MB ROM kód van továbbra is a hardverben, amelyre az iMac-nek szüksége van az elinduláshoz és a futáshoz. Ezt a ROM kódot az Apple szerzői jogai védik. Tehát egy upgrade gyártónak meg kell szereznie a kód licen-sz-jogát, hogy a szükséges ROM-mal rendelkező upgrade kártyákat készíthessen az iMac-hez.

Ez a megközelítés két problémát vet fel. Először is nem valószínű, hogy az Apple eladja az iMac ROM licen-sze jogát. Ráadásul ha engedélyezik az upgrade kár-

tyák előállítását, az az első elvi lépés lenne egy iMac klón gyártása felé. A Mac klónozással kapcsolatos hosszú harc, és annak végleges befejezése után szinte lehetetlennek tartom, hogy az Apple valaha is újra utat engedne ennek.

Másrészt, még ha az Apple el is adná a ROM kód licen-szét az upgrade gyártók-nak, a ROM chip-ek előállítása akkor is kevésbé vonzó termékké válna és valószínűleg nem érné meg a fejlesztési költségeket a gyártóknak.

AZ iWIZARD FELPÖRGETI AZ iMAC SEBESSÉGÉT

Habár nem valódi processzor upgrade, határozottan érdemes megjegyezni, hogy az új iWizard VooDoo2 grafikus kártyával a Micro Conversions egy opcionális sebességfokozási lehetőséget kínál a 233 MHz-es és 266 MHz-es iMac gépekhez. A sebességnövelés (a legvalószínűbb, hogy az órajel felpörgetés egy formája) az eredeti iMac gépeket 266 MHz-re, a módosított C modelleket 300 MHz-re fogja felgyorsítani. Az upgrade-ban választható az iMac-hez egy ADB csatlakozóhely is.



A MacAcademia létrehozóinak nem titkolt szándéka, hogy olyan oktatási stúdiót teremtsenek, mely a legmagasabb igényeknek és színvonalnak felel meg.

A MacAcademia kizárólag kis létszámú csoportokat indít, a számítógépek a legújabb Apple technológiát képviselő G3-as modellek, nyomtatók, szkennerek, szerverrel, hálózattal. Tanáraink a szakma elismert képviselői, minősített Adobe oktatók, számítástechnikai könyvek és cikkek szerzői.

A MacAcademia első szemeszterében Adobe Photoshop és Illustrator, QuarkXPress és komplex kiadványszerkesztő tanfolyamokat indít, de tervezük más programok oktatását is. Az Akadémián helyt kívánunk adni szoftver és hardver termékek bemutatásának és egynapos továbbképzéseknek is.

Az alábbi programok oktatására jelentkezem:

Kiadványszerkesztő tanfolyamok:

- PHOTOSHOP komplex (60 óras, heti 2x3 óra)
- QUARK komplex (60 óras, heti 2x3 óra)
- QUARK intenzív (30 óras, heti 2x3 óra)
- ILLUSTRATOR komplex (48 óras, heti 2x3 óra)
- KOMPLEX KIADVÁNSZERKESZTŐ (180 óras, heti 2x3 óra)

Tanfolyamdíj 1500 Ft/óra.

A MacAcademia oktatói és munkatársai ezúton gratulálnak az 1999 tavaszi szemeszterében végzett hallgatóknak:

- Ádám László (Illustrator), Baki Réka (Photoshop), Blasis Ildikó (Photoshop, QuarkXPress), Brezni Emese (Photoshop), Dobosy Anikó (Dreamweaver), Domian Róbert (Photoshop), Földes Roland (Photoshop), Horváthné Foki Mária (QuarkXPress), Ilyés Zsuzsa (QuarkXPress), Karvácsony Orsolya (Photoshop), Kassai Zolt (Photoshop), Kenéz Attila (Illustrator), Király Katalin (QuarkXPress), Kollár Zoltán (Dreamweaver), Kovács-Sebestyén Eszter (Dreamweaver), Kucsner Csaba (Illustrator), Lukács Zsuzsa (QuarkXPress), Markovics Balázs (Dreamweaver), Molnár János (Photoshop), Oláh Gábor (QuarkXPress), Orosz Dóra (Dreamweaver), Szabad Erzsébet (QuarkXPress), Tamási Timea (Illustrator), Vasvári István (Photoshop) és Vida Ilona (QuarkXPress).*

Név: _____
 Cím: _____
 Telefon: _____
 Fax: _____
 E-mail: _____

Szeretném, ha folyamatosan tájékoztatnának a MacAcademia tanfolyamairól és rendezvényeiről.

A kitöltött kérdőíveket az alábbi címre vagy faxszámra kérjük visszajuttatni. A MacAcademia az Ön által megadott adatokat harmadik fél részére nem szolgáltatja ki, nem használja fel!

**AppleNews
Apple-Windows 3:1**

„Esik a hó, az első...”

„Esik a hó, az első hó...”

„*Esik a hó, az első hó...*” – énekelte talán legnagyobb slágerét a Pierrot-ként megismert Marosi Z. Tamás, a nyolcvanas/kilencvenes évek fordulóján feltűnt zenésgeneráció markáns képviselője. Az érzelmgazdag dalain kívül félig emberinek hagytott, félig szomorú bohóccá festett arcával népszerűvé vált énekes '92-ben jelentette meg második albumát, melynek egyik dalából érdekes videoklip született: a zenészek és a hangszerek mellett látható egy Macintosh számítógép is, óriási Apple logóval az oldalán; a pár perces klipben ez a Macintosh többször is látható; médiatörténeti tény, hogy többször, mint a magyar tévésztárnak összes számítógépes műsorában együttvéve...

Az alábbi interjúban nem csak az öt sólóbumba után időközben producere lett Pierrot, hanem közeli munkatársa, Lepés Gábor hangméről is mond egy-két jó szót a Macintoshról.

– *A nyolcvanas évek végén tűntél föl. Milyen volt a zenei előéleted?*

Pierrot: – „Nem jellemző”. Dalokat, szövegeket, zenéket írtam, amiket a gyakran változó felállású, gimnáziumi hobbinézkarokkal előadtunk. Több lemezszerződés és komplett masterem is volt előttem, hogy az első nagylemezem megjelent volna. Bár mint minden előadóban, bennem is van exhibitionizmus, nem vagyok különösebb sztárral; inkább arról volt szó, hogy olyan mennyiségű dal gyűlt össze bennem – amiket mind egy kis gyöngyszemnek éreztem –, hogy szerettem volna megosztani másokkal, szerettem volna, ha minél többen döntik el, jó-e vagy sem. Aztán elkezdtem kopogtatni a lemezkiadóknál, és az egyiknél egyszerű csak azt mondták: oké. Talán ha akkor vagy azóta rossz visszajelzéseket kaptam volna, akkor abba is tudtam volna hagyni – de akikhez eljutottak a dalaim, azok szerették, amit csinálók. Szerencsére nem a kiadók reklámjainak köszönhettem a népszerűséget, és az is biztos, hogy sosem a pillanatnyi siker hajhászása volt a meghatározó.

– *A videógedy, az arcod kifestése saját ötleted volt?*

– Bizonyára ebben is volt exhibitionizmus, emellett úgy éreztem, hogy egy produkcióhoz, ha azt maximalistaként nézzük, az is hozzátartozik, hogy a szereplő a külsejében is egyéni és megjegyezhető legyen. Felvettem azt a jelmezt, ami belül egyébként is jellemző rám, és megszületett a fél bohócmaszok.

– *Ez már majdnem multimédia.*

– Látod, ez nem is hülyeség. '91-92-ben, amikor még nem doboltok az ezelőlé annyi, mint manapság, Élő videoklipek címmel ment két előadás-sorozat a Bábszínházban, nagyon jó, teltházas bulik voltak. A koncepció szerint a dalszövegekből rejtőző képi világot színpadi díszletekkel, pantomimesekkel, táncosokkal, bábokkal, videóval, diaporámmal, filmvetítéssel támogatva próbáltuk színpadra állítani, hogy show-szerű, komplex élményt adjon. Erről írtak valamelyik újságban, hogy „igazi multimédia show-t látnunk”. Éreztem, hogy valamibe sikerült „beletűnni”, hiszen a hangzón túl mindig fontosnak éreztem a képi megvalósítást, és ez az összes produkcióra igaz, amiben eddig részt vettem.

– *Aztán eleged lett a fellépésekből?*

– A frusztrációkból lett elegendem: a közönség mást szeretett bennem, mint amivé a kiadó akart formálni, és az egyetlen oldalú háromszög harmadik csúcsaként ott volt az, amit én szerettem volna. 1993-ban létrejött a Private Moon Productions, ami az első időben csak a saját produkcióimmal foglalkozott; Sipos F. Tamás lemezének gondozásakor döntöttem úgy, hogy más előadók produkciójával is foglalkozom. Mivel mindig is egyszerre több zenei műfaj érdekelt, eleinte a saját lemezeimen éltettem ki a zenei „perverzioimat”. A produceri munkák eredményeként azonban egyre inkább letisztult a saját produkcióm, a másokéinál pedig markáns, karakteres jelleggel tudtam adni. Később, amikor abbahagytam a szólóéneklést, akkor intézményesítettem a produceri tevékenységemet, és úgy gondoltam, hogy társakra, például állandó hangmérnökre van szükségem ahhoz, hogy a Private Moon jól működjön.

Lepés Gábor: – Nem cégbírói értelemben vett társak, hanem munkatársak vagyunk. A hasonlóan gondolkodó emberek ezen a területen is megtalálták egymást, így kezdtünk el együtt dolgozni.

P.: – A Private Moon kezdetben Sipos F. Tamásnál kívül a Toys of Ancient Gods formációt, a Pa-Dö-Döt, illetve a Mechanikus narancs című musical előadását karolta föl. A mostani, második szakaszban már szerződöttünk művészeket, akiket magunk „nevelünk”, egészen addig, ameddig kiadót találunk nekik. Ilyen előadó a Ganxsta Zolee és a Kartel, O.J. Sámson, a Casino Twins, vagy például a From. Nem sztarok sorozatait vállaljuk fel, hanem komplett anyagokat készítettünk, és nem a futó slágerek szintjén, hanem valamilyen érdekelt teremtve. Ez már csapatunk. A mi dolgunk a hangzás kialakítása, a lemezborító és a videoklipek képi világa, és hogy a kész, komplex produkciók dobozban szállítsuk a lemezkiadóhoz. Bátran mondhatom, hogy ezek erős, összefüggéseikben is jól működő koncepciók. Nem beszélve arról, hogy mostanában a CD-ket előszereettel megspékkeljük multimédia trackekkel is, ami mostanra már-már a védjegyükké vált.

– *A te generációd főleg egy korában találkozhatott a számítógépekkel.*

– Én csak viszonylag későn, szövegszerkesztés miatt vásároltam számítógépet. A játékok nem fogtak meg annak idején, mert iskolás koromban hosszú időre elegendő lett az akciós videojátékokból. Később rájöttem, hogy az úgynevezett kalandjáték sem a játéktérmez, sem a commodore-os akciókhoz nem hasonlít: gondolkodást igénylő, grafikaigal kidolgozott, kicsit a filmre hasonlító társasjáték. Az első játék, ami megfogott, és számomra azóta is ez az etalon, a Myst volt. Ezt egy Macintosh-ra írt, rövid demón játszottam először, mert mint sok más, ez is Mac-en jelent meg hamarabb, csak hónapokkal utána sikerült megszereznem a PC-verziót.

Ha annak idején úgy döntök, hogy nekem kell egy komoly számítógép, vagy ha a számítógépet zeneszerzésre használnám,

akkor én is nagyon gyorsan a Macintosh mellett döntöttem volna. De nekem a számítógép továbbra is elsősorban játékra, szövegszerkesztésre kell, maximum egy-egy grafikai tervre. A kalandjátékok viszont lényegesen nagyobb számban jelennek meg PC-n. Nagyon hiányozna, ha ezeket a játékokat nem kapnám meg, mert ezekkel kapcsolodom ki.

Ugyanakkor rengetegszer találkozom Macintosh számítógépekkel: ha Lepével beszélgetek, márpedig ez elég gyakran előfordul, mindig szóba kerül a Macintosh; Falvay László grafikus, aki a borítóinkat csinálja, és akivel szinte naponta beszélök, Macintosh-t használ, neki még a laptopja is PowerBook; a Graphisist nevű társcegénknél, ahol a levélgépet végzik, szintén Macintosh-ból áll a géppark; ha részt veszek egy videoklip vágásánál, ott is Macintosh-t látok. Még a barátom is LC-t használ a szövegszerkesztésre, szóval alaposan körül vagyok véve Macintosh-sal...

L. G.: Én egy zenei komputerrel, sequenccel kezdem dolgozni, aztán kapcsolatba kerültem az Atarival, sőt annak idején a játékok miatt Commodoreoztam is. Aztán amikor arra került a sor, hogy komolyabb gépet kellett vennem a profi zenei felhasználásokra, a Macintosh-t választottam. Bárhol jártam a világban, a profi felhasználóknál mindenhol Macintosh gépeket láttam. Erre fejlesztették a legjobb programokat, a profi szoftverek a grafikai felhasználásban is, a zeneiben meg egyértelműen Macintosh-verzióban jöttek ki először. Én már régóta Macintosh-lázban égetem, amikor a csillaghegyi Tom-Tom Hangstúdióban végre megérett egy Macet, és kiderült, hogy Pierrrot-é. Az RSS-t, egy háromdimenziós térszimulátort teszteltek, aminek a kezelői interfésze egy Performa 630 volt. Ezt egészen biztosan tudom, mert erről lett Pierrrot rögtön szimpatikus.

– *Mivel foglalkoztál korábban?*

– Ének-zenei iskolákat végeztem, zongora volt a hangszerem. Most már csak komputeres zenével foglalkozom. Volt egy alternatív zenekarom a kilencvenes évek elején, a Kortársak, két lemezünk meg is jelent. Amióka az abbamarat, az Ákos produkcióba kerültem mint billentyűs és hangszerelő. Emellett a Tom-Tom Hangstúdióban tartam szabadúszó hangmérnök. Ren-

geteg felvételen dolgoztam, többek közt Presser Gábor, Kovács Ákos, Tátrai Tibor és a Midnight Trió lemezeinél.

– *Milyen gépet használsz?*

– A legelső gépem Quadra 650 volt. Először a Cubase nevű zenei programot kezdtem el használni, és mivel a feleségem grafikai tervezéssel foglalkozik, a Photoshopt is megismertem, ami ugyanolyan könnyen ment, mint a Cubase használata, sőt azóta már multimédiás programokat is futtatok. Ha egy Macintosh-ra írt program kezelését megtanulja az ember, akkor a többivel sem lesz gondja, mert ugyanazzal a sémával fog találkozni. Ezért jó a rendszer, gyakorlatilag minden programnak ugyanaz a felépítése, így könnyen tudom használni. Abszolút meg vagyok elégedve a Mac OS-szel, s bár ennek is vannak hibái, lényegesen kezelhetőbb, mint a Windows-rendszer. Mivel a stúdiómban, ahol dolgozom, PC-t használnak (sajnos a Macintosh ma sincs elterjedve), muszáj volt multifunkcionálissá válnom: a Windows-hoz ugyanúgy értenem kell, mint a Mac OS-hoz. Tehát használok a Windows-t is – és közben szentségelek.

– *Megvan még a Quadra?*

– Megvan a Quadra is, de amikor megjelentek a Macintosh-klónok, vettem egy 132 MHz-es, powerproci, egygigas Power Centert. Kártyákkal én magam bővítettem, ma is jól működik, eddig még semmi bajom nem volt vele. Azóta leállították a gyártásukat, nem nagyon értem, hogy miért. Ugyanolyan alaplap van benne, mint egy Apple Macintosh-ban, csak ezt harminc százalékkal olcsóbban lehetett megvenni.

– *Mesélnél arról a bizonyos videoklipről?*

P.: – 1992-ben, amikor a Nekem senki nem hegedül című nagylemezem megjelent, az volt a divat, hogy a CD-változatokra bónusz trackeket raktak fel, hiszen attól meghosszabbodott a játékideje. Az a Culture Club-feldolgozás, amit Tegnap összetört egy álom címmel énekeltem, ilyen bonus track volt, játék, tisztelgés, ami kislemezben a B oldalra került volna. Marketing okokból mégis slágert csináltak belőle, meg videoklipet. A klipben több Macintosh is látható, úgy emlékszem, három vagy négy gépet pakoltunk föl. Nem volt szándékunk reklámozni a Macintosh-

t, nem is volt reklám, hiszen ezért senki sem támogatott. Ezt a gesztust mi akartuk megtenni. Azt szeretttük volna, hogy a klip, amit Rohonyi Gábor rendezett, amolyan „se próbatérem – se stúdió” körülményeket mutasson, félig előadást, félig próbát. Forog körben a kamera, mindenki odaül egy-egy hangszerhez, mintha próbálnánk, de már kalap van a zenészen, rajtam sminck, mint egy színpadon: átmeneti állapot – s mindez vágás nélkül. Ennek a koncepciónak felelt meg az, hogy a stúdió díszletei közé profi számítógépet rakjunk be. Márpedig én akkor is úgy gondoltam, és ma is, akár mesterséges a kép, akár nem, hogy a Macintosh az elitet képviseli. Kerestünk egy ismerőst, aki éppen Macintosh-t árult. Nem volt ez számára sem reklám, de szívesen behozta a gépeit.

Anélkül, hogy bántani akarnám a saját gépemet, egyértelmű, hogy a PC a Macintosh-hoz képest egy összetakolt valami, ami jó esetben és óvatossággal kezében működik. A Macintosh stabil rendszer, mind a dizájt, mind a programokat tekintve sokkal igényesebb. De az átlagfelhasználó számára kevesebb kis szolgáltatást nyújt, tehát a mézesmadzag hiányzik a legtöbb Macintosh-ból. Viszont ennek a hátránynak megvan az előnye, hogy ezáltal egy összetartó, elit érzelmét tud kialakítani a tulajdonosokban. Ez a kisebbség elnyomottsága és egyben a hatalma is.

– *Hogyan kezdtétek a multimédia fejlesztést?*

– A cégünknek a zenein és a grafikain kívül van egy multimédia szekciója is, a Private Moon Interactive. Az első ötlet az volt, hogy milyen jó lenne kiegészíteni a CD-t olyan multimédiával, ami gazdagítaná a produkcióról alkotott képet. Elkezdtünk hozzá kisebb programokat gyártani, aztán belefoglunk egy játékprogram fejlesztésébe. A multimédia szekció eredményeként a különböző albumokhoz játékok vagy kisebb felhasználói programok adunk. Ez a lemezhez mellékel bónusz, aki tudja, használja föl. De multimédiának nevezhetjük a Toys of Ancient Gods produkcióját, élő fellépéseit is. Mivel a „zenekar” egy, a világ népezenére épülő, új típusú fúziós zenét játszik, a látványban is hasonló hatást szeretnénk volna elérni. A live-show-ban három „idegen lény” mellett különböző kultúrák néptáncosait lát-

hatod, sokszor eredeti, natív művészeket, valamint néhány mozgásszínházi fordulatot, erőteljesen megspékelve sci-fi elemekkel. Az élő fellépéseinkhez Lepe csinálta a háttérfilmet, ami képi kavalkádjával, szinkron-likütetésével teljessé teszi a látványt. Így a színpadi megjelenítés, a film, a zene, a tánc már önmagában is kifejezetten multimédia élményt ad. Természetesen az említett videó anyag szintén Macintosh-on készült.

Csinálunk egy Internetes kalandjáték magazint, a címe Inventory. A szó magyarul leltárt jelent, a leltár a kalandjátékok egyik legfontosabb állandó eleme. Úgy tudom, hogy a világon nekünk van a legnagyobb gyűjteményünk, és ezt az előnyt igyekszünk is megtartani. A szerverünk, a privatemoon.com, magában foglalja a művészeinkről szóló oldalainkat, az Interactive szekció oldalait, az Inventory-t, egy szerepjáték magazint, a Tollbarlangot, és régóta tervezzük az általam szerkesztett Display című zenei újság online változatát. Ez egyelőre hobbi, saját zsebből fizetem, iszonyú pénzbe kerül.

– Az átlagos CD-vásárló fogékony a multimédia melléltre?

– Nincs konkrét visszajelzésem. Ez ugyanaz, mint amit az Internettel kapcsolatban érezhetünk: még nincs benne pénz, még nem mozdul meg semmi, ha az Interneten reklámozok, még nem hajlandók fizetni a kiadók egy zenekari homepage-ért. Magyarországon a multimédia felhasználása ott tart, ahol az Internet jelentőségének a felismerése: sehol. Őszintén szólva, örülök is, hogy nem hozunk létre komoly multimédia terméket, mert akkor legjobb esetben is egy-kettőre felkerültünk volna a kalózok listájára, és ez a másolás „mozgalom” valami vérlázító. Többször próbálkoztunk például olyan módon eltartani az Inventory kalandjáték magazint, hogy ilyen játékokat kezdtrünk volna el behozni. A gyártók viszont addig nem foglalkoznak a magyarországi terjesztéssel, amíg bizonyos mennyiség eladását nem vállaljuk. A felmérések alapján az eladható mennyiség mindössze tíz százaléka annak, amit ők kérnek. Viszont az is könnyen fölmérhető, hogy a kalózmásolatokkal együtt jóval meg is haladjuk ezt a minimumot. Amíg ezt nem tudja



valahogy rendezni az országot, addig meg se moccan a multimédia helyzet. A megoldás ötven százaléka a szabályozás, a megtorlás, a másik fele viszont nem rendezhető: gazdasági kérdés. Amerikában vagy Angliában delután kijön a gyerek az iskolából, be megy a lemezboltba, a zsebpénzéből akár minden nap megvehet egy kislemezt, és mondjuk hetente egy játékprogramot. Amíg nálunk ez a tíz-tizenkétezer forintos, jogtisztá játék jelentős hányada az átlagfizetésnek, nem fognak ilyesmire költeni. Ugyanilyen a számítógéppark minőségének kérdése, azaz, hogy miért vásárolják a gagyikat aprópénzért, és miért nyernek a buherátorok, akik megpróbálják turbózni a lehetetlent. Az is teljesen érthető, hogy miért ekkora késéssel és miért csak ennyi emberhez jut el az Internet.

– A művész kollégáiddal beszélgetsz ilyenekről?

– Biztos vagyok benne, hogy másokat is érdekel ez a dolog, legfeljebb nem jutottak el odáig, hogy foglalkozzanak például a multimédiával. Eleve belterjes állapotot hoztam létre. Én csak azokkal beszélgetek, akikkel dolgozom, gyakorlatilag olyan emberekkel vagyok körülveve, akikkel egy nyelvet beszélünk. Rengeteg, az érdeklődésnek megfelelő külföldi újságot rendel meg, az Internetet naponta böngé-

szem, a hosszabb külföldi útjaimon komoly elvonási tünetek jelentkeznek.

– Nem teleszik rá túlságosan a számítógép a zenélésre?

L. G.: Szerintem ma már a hagyományos értelemben vett zene is egyre inkább elektronikus, minden az elektronikától függ, mindent az elektronika sző át. Egyre ritkább az, hogy összeáll négy hegedűs meg egy csellista, és játszanak. De aki ezért a számítógépet hibáztatja, valószínűleg azt az állapotot sajnálja, hogy nem tudja használni. A számítógép csak akkor teleszik rá a művészetre, ha nem kreatív eszközként használjuk.

– Te mi mindenre használod?

– Szinte mindenre. Azon írom a dalaimat, azon hangszerelek, sőt felvételeket is rögzít hard disk recorderre. A zenén kívül szövetszervezésre, képedítelésre. A Cubase VST az egyik olyan program, amivel mindazt meg lehet csinálni, ami szükséges van. Az Emagic cég LogicAudio-ja, vagy a Digital Performer is ilyen többfunkciójú „összefogóprogram”, aminek az a lényege, hogy MIDI-felhasználásban is profi, és a számítógépes hangrögzítésben is egyre erősebb. A legújabb verziók versenyre kelhetnek a ProTools rendszerekkel.

– Összehasonlítható a hagyományos és a számítógépes feldolgozás?

– Nem, mert a számítógépes hangrögzítési eljárás a hagyományos felvételi eljárásokhoz képest eleve azzal a plussszal rendelkezik, hogy olyan hangedítések tudok elvégezni, amit egy analóg magnóval vagy akármelyik digitális hardveres berendezéssel nem, de legalábbis megizzadok, mire megteszem.

– *Mondanál egy példát?*

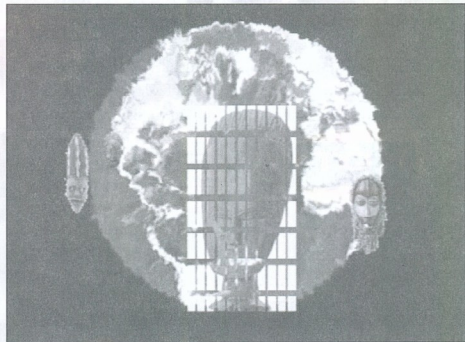
– A stúdióban használunk többsávú digitális hangrögzítőt, ami rendelkezik valamennyi hangedítési funkcióval, ki tudok vágni egy dalrészletet és át tudom helyezni máshová, de nem tudok belenyúlni a hangmintába, mint ahogy azt a hard disk recorderrel megtehetem. Emellett hangot tudok modulálni, gyakorlatilag számtalan lehetőség van a számítógépen.

– *A számítógépen hány hangsávot lehet létrehozni?*

– Ez a gép és a processzor teljesítményétől függ. Közrejátszik az is, hogy milyen hardvereket csatlakoztatunk a komputerekhez, minél nagyobb, drágább berendezést vásárol az ember, annál profibb, komolyabb dolgokra képes. A Cubase VST legújabb verziójában kilencvenhat hangsáv rögzíthető, és azt hiszem, ugyanennyi MIDI-sáv. P.: Hadd tegyek hozzá ehhez egy megjegyzést: amellett, hogy ez mind igaz, és mindenki ráállt a számítógépes többsávú hangfelvételi eljárásra, én úgy gondolom,

hogy ezt a technikát a home stúdió követelmények alakították ki. Profi felhasználásra, azaz hogy csak és kizárólag hard disk recorderként rögzüljön a dal, nem ajánlom sem a Macintosh-, sem más gépek használatát. Ennek biztonságtechnikai okai is vannak, könnyen szállhat el a rendszer egy vírustól, arról nem beszélve, hogy a meghibásodások általában komplett produkciókat tesznek tönkre egy kompakt rendszerben. A számítógépbe elég csak az editáláshoz bevinni a hangot, emellett archiválásra is ragyogó megoldás. De aki a muzsikáját is a számítógépén rögzíti, az szerintem kényszer-megoldást alkalmaz. Bizonyos dolgokban nem értünk egyet, Lepe sokkal több dologra használja a számítógépet.

L.G.: Ezen sokat vitatkozunk. Azt látom, hogy egyre elterjedtebb a 24 bites digitális jelfeldolgozás, s ez már olyan minőségi szint emelkedést jelent, hogy gyakorlatilag ugyanazt a minőséget el lehet érni home stúdióval, mint a profi rendszerekkel. Csak



biztosan kényelmesebb olyan korrek hardverekkel dolgozni, amiket célfeladatokra alakítottak ki. Ennyi előnye van a hardveres megoldásnak, mert az a buta hardver csak egy dologra képes, de abban tökéletes.

– *Egyre gyorsabban kell lépést tartanod a fejlődéssel.*

– Stúdió technikaileg? Én is külföldi szaklap-búvár vagyok, úgyhogy ezekből kísérem figyelemmel a fejlődést. Szakkönyv? Magyarországon? Ha egyszer valakinek sikerül majd rávennie minket, akkor talán mi leszünk azok, akik megírjuk a szakirodalmat.

– *Most végül nem tudom: van Macintosh-od vagy nincs?*

P.: – Alig néhány hónapig volt saját Macintosh-om néhány évvel ezelőtt, a Roland RSS rendszerének vezérlése céljából. Azonban azt sem mondanám, hogy most nincs. Mivel a Private Moon egy laza szövetség, ezért rengeteg géptünk van: van a grafikusnak, van a hangmérnöknek és így tovább. Van ugyan egy központi helyünk, de nem irodaként működünk. Gyakran Interneten keresztül tartjuk a kapcsolatot. A közös munkánk nem a közös irodára, hanem arra épül, hogy egy nyelvet beszéljünk, és hogy tudjuk, miről beszélünk. Ha fölmerül egy produkció lehetősége, megbeszéljük, ki milyen szerepet tud benne vállalni. Valaki belekerül, más kimarad belőle. Nincsenek szigorú rendszabályok, talán csak annyi, hogy ha valaki tőlünk függetlenül szerepel másutt, akkor legyen ott a neve után, hogy „Private Moon Productions...”



**Tartalom
Almahang
Kótya-Vetye**

iMac egér, ImageWriter II, PC-Mac nyomtatókábel átalakító, Apple Desktop Mouse I V64 adapter eladó.

Telefon: 319-0758.

Scan View DotMate 5000p, használt B3-as doblevilágító, 2 beadókazettával, on-line hívóval, NT-s RIP konfigurációval + Harlequin RIP-pel, az importőr által bevizsgálva és felújítva,

nettó 7.5M forintért, kedvező finanszírozási konstrukcióval eladó. Tel.: 221-5123, 221-5126, sales@partners.hu.

LC475 36MB RAM, HDD 250MB 15"-os Apple monitor és HP desk writer 510 nyomtató együtt csak 130 000 Ft-ért eladó! Érd.: 06-20-9546-322.

Eladó! Macintosh LC II 6/40, Macintosh LC III/CD 4/40, Performa 630/CD (esetleg Power bővítőképpel), Power 7200 CD/48/2GB, 12" RGB Apple-Color, 15" Apple Audio-Vision, 15" Apple Color High Resolution, 17" Apple-Vision monitorok, LaserWriter II nyomtató. Telefon: 332-0385 (napközben), 06/30/243-840.

Performa 630 (603e-120/48/250/CD) Multiple Scan 14 - 160 000 Ft. Érdeklődni: 306-5001.

Eladó! Yamaha CDR400 4x/6x CD-író + Adapte Toast programszámlával. Telefon: 06/209/659-940.

Eladjuk, esetleg társulnánk vagy bérbeadnánk AGFA (Printon CDL 1020 R tip.) kontaktbox, és FUJI (Color Art CA 600 tip.) proof készítő berendezéseket. Tel.: 06/309/241-904, 212-7258.

Eladó! Newton Message Pad + tölthető akkumulátor + hálózati adapter + szoftverek eladók. Tel.: 06/20/650-722.

KÓTYAVETYE
Adok Veszek

Hirdető neve:
 Címe:
 Telefonszáma:
Hirdetés témája:

Az alábbi előfizetési nyomtatványt célszerű fénymásoló használatával lemásolni, kitölteni és elfaxolni (322-4922, ha a fax makrancoskodik, akkor üzenetet hagyni) vagy a postára bízni, **Almalap – Kereskedelmi Értesítő Kiadó**, 1136 Budapest, Hollán Ernő u. 49. Előfizetését előre is köszönjük!

ELŐFIZETÉSI NYOMTATVÁNY

Igen, szeretném az Almalap – Magyarországi Macintosh Magazin előfizetésének előnyeit élvezni, ezért ezúton előfizetek a lapra példányban.

- A következő 10 számra, 1900.- Ft + áfa, postaköltséggel együtt.
- Az előfizetési díjat postautalványon egyenlítem ki, kérem, küldjenek részemre postautalványt.
- Az előfizetési díjat számla ellenében átutalással egyenlítem ki.

Vállalom, hogy amennyiben nem hosszabbítom meg jelen előfizetésemet, úgy döntésemet az előfizetési periódus lejárta előtt hat héttel írásban közlöm a lap Kiadójával.

Név:
 Cég neve:
 Postacím:
 Telefonszám:
 Faxszám:
 Bankszámlaszám:
 Aláírás, dátum, pecsét:



UMAX

LEGYEN MAXIMALISTA!

Cserélje le most régi,
üzemképes síkskennerét*
új, professzionális
UMAX szkenerre!

*Ez az akció minimum 300 dpi-s,
szoftverekkel, illetve kábelekkel rendelkező,
működőképes síkskennerekre érvényes.

Hivatalos képviselet és szerviz:

partners® Hungary Kft.

1149 Bp., Angol u. 32.

Tel.: 221-5123 • Fax: 251-6127

www.partners.hu • sales@partners.hu

Hivatalos viszonteladók:

Baum: 202-6339 • D3 vizuális művek: 212-6383

Komel: 246-2734 • partners Pécs: 72/327-572

Qwerty Computer: 466-5419

Rexpo: 52/452-555 • ScanDer: 251-2960

Csereakció május 24-től



- G3 upgrade

- PM G3 Pro

Perifériák

100Mb Ethernet eszközök

- USB perifériák

- iMac

Mr. Mac

MULTIMÉDIA

MacALLY USB egér

8.700 Ft + ÁFA

MacALLY USB HUB

18.580 Ft + ÁFA

Mr. Mac Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 32. Tel./Fax: 352-31-20, 352-31-30

Honlap: www.mrmac.hu

E-mail: mrmac@mail.datanet.hu

**Mi már ma a
jövő
szoftvereit kínáljuk!**



Adobe

MetaCreations.
The Visual Computing Software Company

macromedia[®]




TRANS-EUROPE

Extensis


Canto

Trans-Europe Kft.

Grafikai, vizuális, multimédia és Internet szoftverek.
Az Adobe, a Macromedia, a MetaCreations, az Extensis
és a Canto szoftverházak magyarországi disztribútora.



1026 Budapest, Volkmann u. 2.
Tel.: 392-0700 Fax: 392-0719
e-mail: info@trans-europe.hu
Honlap: www.trans-europe.hu