

Macintosh

2000. FEBRUÁR • ÁRA: 299 FT

ALMALAP

FELHASZNÁLÓK Magazinja

Almalap

Szoftver
Hardver
Alkalmazás
Apróság

Almahang

⌘A

Kótya-Detye

⌘K

Előfizetés...

Hirdetés...

www.almalap.hu

AZ ÖN APPLE® PARTNERE

Microsoft Word

Microsoft Excel

Adobe Illustrator® 6.0.1

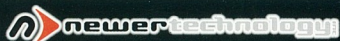
Adobe Illustrator® 8.0

QuarkXPress Passport™

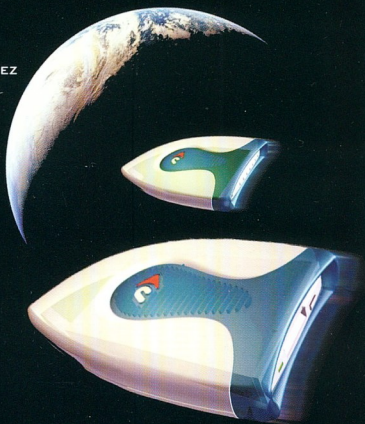
Adobe Photoshop® 4.0

Adobe Photoshop® 5.0

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 disztribútor

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 G4-re – költségből!

Power Macintosh G4 350, 400 és 450 MHz-es konfigurációk nettó
519 000 Ft -tól. iMac 315 000 Ft + áfa! iBook 489 000 Ft + áfa!



Tartós bérlet:
teljes költségszámolás,
gyors és rugalmas ügyintézés.



A feltüntetett árak a mindenkoros minimális törzsvásárlói kedvezményrel csökkentett végfelhasználói árak, melyek a raktárkészlet erejéig érvényesek!


StarKing

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

Próbálja ki az új gépeket bemutatótermünkben!

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

StarKing Óbuda  Apple Center : 436-1111

Tartalom
Almahang
Kótya-Uetye

HALLÓ, ITT A HŰTŐGÉP! VEGYEN TEJET, MERT ELFOGYOTT!
Számos cég mutatott be olyan készülékeket, amelyekbe intelligens alkalmazásokat építettek be. Olyan rendszereket fejlesztettek, amelyek lehetővé teszik, hogy a berendezések értékeljék a körülményeket és kommunikáljanak az ügyféllel, vagy a többi készülékkel – a hűtőgép például nyomon követhetné, mi van benne, és ezt közölhetné tulajdonosával. A nagy feladat most egy olyan kommunikációs rendszer kialakítása, amely elérhető a különböző cégek számára. Jelenleg a Sunbeam termékei egy, az internetre nem kapcsolódó rendszerre épülnek, míg a General Electric a Sun Microsystems-szel és a Universal Plug and Play Forum-mal dolgozik együtt. (*Washington Post* 2000. jan. 18.)

A PAPIR VÉGNAPJAI?

A papírt helyettesítő internetes technológiák várhatóan egyre intelligensebbek és elterjedtebbek lesznek, így akár 10 éven belül komoly fenyegetést jelenthetnek a papíriparnak. A digitális média máris veszélyezteti az újságokat, a nagy cégek pedig szinte kizárólag e-mailen kommunikálnak. 1995-ben a szervezetek dokumentációjának 90%-a papíron volt, ez az arány 2005-re 30%-ra fog csökkenni – állítja a dokumentumok kezelését foglalkozó Xplor International. Bár az olvasók jobban szeretik a papír tapintását, a digitális médiának számos előnye van. A Xerox Palo Alto-i kutatóközpontja eközben kifejlesztette az elektronikus papírt, ami szintén a hagyományos papírra hasonlít, de a rajta megjelenő szöveg megváltoztatható. (*Financial Times* 2000. jan. 19.)

APPLE KONTRA DELL AZ OKTATÁSBAN

Az amerikai iskolákban évekig az Apple számítógépei voltak a meghatározóak, de mára a Dell Computer is jelentős szerepre tett szert. A számítógépet egyre többen alkalmazzák oktatási célokra – míg 1994-ben az állami iskolák 35%-ában használták az internetet, ez az arány az idén várhatóan eléri a 98%-ot – állapította meg a Quality Education Data. Az Apple és a Dell közti verseny októberben élesedett ki, amikor az utóbbi bejelentette, hogy ő adta el a legtöbb számítógépet az oktatási szférának az Egyesült Államokban. Novemberben az Apple kijelentette, hogy még mindig az ővé a vezető hely, mert rivalisa csak a viszonteladón keresztül elkelet gépeket vette figyelembe, pedig az Apple gyakran szállít egyenesen az intézményekbe. A Quality Education Data adatai szerint az Egyesült Államok oktatási intézményeibe a második negyedéven szállított hardver 22%-a származott az Apple-től, 15,5%-a a Delltől. (*Investor's Business Daily* 2000. jan. 26.)

VÉGE A MÁSOLÁSNAK

A világhálón megkönnyítette a diákoknak, hogy házi dolgozatokat „szerezzenek”, de most a tanároknak is segít a leleplezésben. A Plagiarism.org például a beküldött dolgozatokat összehasonlítja a nyilvános plágium site-okon fellelhető, valamint a korábban, vagy más egyetemen benyújtott írásokkal, majd e-mailben hívja fel a tanár figyelmét a gyanús mondatokra. Az Essay Verification Engine azokat is leleplezi, akik nem szó szerint másolnak, vagy a lopott részt elrejtik az esszé közepén. Főiskolák tucatjai próbálják ki a hasonló szolgáltatásokat, melyek körülbelül évente 20 dollárba kerülnek egy 30 fős csoportnak.

Kalandra és Macintosh-ra fel!

TARTALOM:

HALLÓ, ITT A HŰTŐGÉP!	01
BIRODALMAK KORA	02
APPLE NEWS	03
INFOLINGVISZTIKA	04
NYELVÉSZET KONTRA ...	04
APPLE NEWS	03
MI AZ APPLESCRIPT?	06
DIAVETÍTŐ ÉS A ...	11
SZÍNHOROSZKÓP	14
KÉPBEN AKAR MARADNI?	16
A CSOMAG ÚJTJÁN	19
MINDEN A MEGFELELŐ ...	23
AZ IBOOK SZOFTVEREK	25
ÚJ GENERÁCIÓ ...	26
KÓTYA-VEYTE	28



SZERKESZTŐK: Abonyi Péter, Csábi János, Ferenczy Gábor, Sütő Lajos
ALMÁLÁNY: Blasis Ildikó
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
FELLEŐS KIADÓ: Dobosy Anikó
Telefon: 06-309-591-715
CÍMLAP: Dobosy Anikó
FÉLDESIGN: ReMac Computer Kft.
Janiga Lívía, 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.

Birodalmak kora

Mi az AppleScript?

Az iBook szoftverekről

Birodalmak kora

Az Age of Empires majdnem ugyanarra a kaptafára készült mint a Civilization. A kezdő képsor egyből az események közébe potyant. Egy erdős tájkép felett repülzs ahol egyszer csak egy régi rom tűnik fel, majd a kép visszalep az időben, amikor két római öltözékű légió támad egymásnak adáz küzdelemben. Harci szekerek, lovasok, íjások, katapultok és légionáriusok vesznek részt a harcban. A zene fantasztikus, a harc jól kivitelezett. Látod, hogy a támadó csapat áthalad az erdőn és a kődön. A kamera ráközelít a földre, így láthatod, hallhatod és érezheted (a basszus is beindul) ahogy a nehéz katapultok keresztülcsörtetnek az erdőn. Látod, ahogy a légionáriusok rohannak lefelé a dombról és az íjások védősora megfeszített húrral várja a parancsot, hogy kilőhessék nyilaitak az ellenségre. Légionáriusok esnek el a váratlan nyílzáporban. A védők fedezőtűzzel a hátuk mögött kirohannak erődítményükből, hogy megtámadják az ellenséget. Kardok csattannak. Kétségbeesett védők hártják harci balták csapásait. Katapultok hajtják nehéz lövedékeiket az ellenálló erőkre. Tombol a harc.

Most visszatérünk a romhoz. Ahogy végignézel a csatamezőn, feltűnik egy összedőlő rom, melyen ez áll: „Age of Empires”. Meg kell, hogy mondjam, ez egy nagyon jó bevezető a játékhoz.

Játszhatóság

Első utasítás: mindenképpen olvasd el a játékleírás néhány részét, ha nem vagy nagyon otthon az RTS (real time strategy) játékokban. Javasolom, hogy ne csak telepítés és játsz, hanem szánj egy kis időt arra, hogy megismerkedj a leírással is.

A játék elég gördülékeny. Az első feladat menedék építése a törzs számára és olyan nyersanyagok gyűjtése, mint fa, kő, arany és étel. Ezek beszerzésével a falusiakat kell megbizni.



Említettem már, hogy érdemes elolvasni a játékleírás? A lényeg: kezdj gyűjteni és építeni. Ha már építettél kaszárnyákat elkezdheted a katonai egységek kiképzését. Annak érdekében, hogy végigjuss a korszakokon, (kőkorszak, bronzkorszak, vaskorszak és így tovább) előre meghatározott szinteket kell elérned nyersanyag-gyűjtésben, és minden korban létre kell hozni az előfeltételeknek megfelelő épületeket. Amikor továbblépsz a következő korba jutalmul az épületek külsőleg megváltoznak. Hogy miért, azt nem tudom, talán még egy pár dolgra rá kell jönnöm. Egy tanács: ha lehetőség van templomot építeni, tedd meg. Csak a papok tanításá-



val lehetséges a sebesült egységek gyógyítása. Ez persze csak még élő egységekre vonatkozik. Ne használj papokat épületek rendbe hozására, mert ez nem fog működni. Erre a célra a falusiak kellene. A papok másik előnye, hogy képesek megtéríteni az ellenség papjait és egységeit.

Figyelni kell a szomszédokra/ellenségekre is. Hozz létre megfelelő mennyiségű katonai egységet, hogy sakkban tudják tartani őket, amíg te folytatod előremeneteledet a játék különböző korszakain keresztül. Megkísérlelhetsz sarcot fizetni más játékosoknak. Ebbe beletartozik: védelemért fizetés, békefenntartás és így tovább. A sarcot kifizetheted bármilyen nyersanyaggal, amit a játék során gyűjtöttél. Mondtam már, hogy érdemes elolvasni a leírást? Azok akik még nem nagyon ismerősek az RTS játékok világában, mindenképpen szánjanak erre időt. Miután befejeztem a Civilization II. áttekintését, erről a játékról az első benyomásom nem volt nagyon kedvező. De minél többet játszottam vele, annál jobban tetszett.

A szereplők mozgatása igazi kihívás. Például, ha az egyik falusit elküldöd az erdőbe fát vágni, de meggondolod magad, a fák közül kihalászni elég vicces lesz. Egy másik esetben, le kellett rombolnom az egyik alattvalóm kedélyes lakhelyét, mivel a városteret, ahol az új lakosok jönnek létre, körülzártam épületekkel. Mire megtanultam, hogy az építési terveimet jobban át kell gondolni, többször is előfordult, hogy egy vagy két házat is a föld színével kellett egyenlővé tennem,

hogy a létrehozott katonai egységek bejuthassanak a térkép többi részébe. Ezek csak apró zavaró tényezők, de arra figyelmeztetnek, hogy a játék tervezői elvárnak egy kis gondolkodást és tervezést is.

Az Age of Empires játék rendelkezik azzal az opcióval, hogy csoportosíthatod a katonákat vagy falubelieket és egyben mozgathasd őket. Ha egy csoport falubelit beküldesz egy boggyóültetvényre takarmányt vagy ételt gyűjteni és elfogy a termék a bokróról, amin dolgoznak, akkor automatikusan átmennek egy másikhoz. Ugyanígy a katonai egységek megtámadják a legközelebbi új ellenséget, ha az, akivel eddig harcoltak, már alulról szagolja az ibolyát. (Megszabadul a földi élet kínjaitól, csatlakozik az égi kórushoz, eltávozik, megválnak a földi örömeiktől és így tovább... – szívből köszönöm John Cleese-nek ezeket a választékos kifejezéseket.) Azonban ha nincs a közelben további ellenség vagy bokr, embereink csak állnak, mint a cövek, amíg nem adunk nekik új munkát. Tehát, légy figyelmes, dolgoztasd őket.

Mellettek megjegyzem, hogy a játék online játszására lehetőség van Game Ranger használatával. Ehhez le kell tölteni az 1.2 patch-t a Macsoftról és telepíteni kell a Game Ranger-t is.

Grafika

Ennél a játéknál a grafika nem Unreal színvonalú, de azért szépen kidolgozott. Amikor házakat építesz, házaknak látszanak, a fáknak pedig elég részletes a kidolgozottsága. Összességében a játék megjelenése meglehetősen jó.

Érdekes, de egyben kissé morbid részlet, ami elkerülte a készítőket figyelmét, a testek és tetemek korhadása. Az idő múlásával a testek és tetemek csontvázzá, majd semmivé foszlának. Mókás nézni, ahogy a katonák utat törnek maguknak, vagy ahogy a falubeliek kivágják a fákat. A részletesség fantasztikus, és ezzel sokkal élvezetesebbé teszi a játékot.

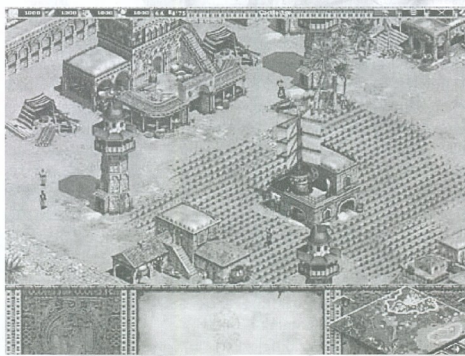
Végszó

Habár én még mindig viszonylag kezdőnek számítok az RTS játékokban, ezt a játékot kihívásnak és élvezetesnek találtam. A játék különböző lehetőségei között szerepel: saját for-

gatókönyv készítése, újratervezett forgatókönyv eljátszása, részvétel hadjáratban és véletlenszerűen választott térkép használata. Sőt, még az egymás elleni játék lehetőség is megvan. Teljesen mindegy, hogy melyik lehetőséget választod, tuti jó szórakozásban lesz részed. Be kell, hogy valljam, eleinte voltak kétségeim, de ez tényleg élvezetes játék.

Az egyetlen zavaró körülmény az, hogy a térképen nincs lehetőség sem nagyításra sem pedig kicsinyítésre. Az egyik játék során annyira kiterjedt birodalommal rendelkeztam, hogy szinte örökkévalóságnak tűnt eljutni az egyik végéből a másikba. Egy másik probléma az volt, hogy nem olvastam el már az elején a játékleírást. Ez azért lett volna fontos mert a játék nem igazán intuitív, így egy hozzámm hasonló, nem rutinos RTS játékos számára, aki ugyan okosabbnak tartja magát a sokéves átlagnál, eleinte a játék mégis kicsit frusztráló lehet. Amint már említettem, ez az én hibám volt és a tiéd is lesz, ha kihagyod az olvasást. (Persze ha a játék már PC-ről ismerős, nem lesz gond veled.)

Egyszerűen az Age of Empires nagyon jó, megérdemli, hogy Mac-re kerüljön. Ha szereted az RTS játékokat, biztos, hogy ezt is élvezni fogod.



HÁROM DARABRA – DE HOGYAN?

Az Igazságügyi Minisztérium a cég feldarabolását látja a Microsoft trösztellenes pere megoldásának, a tervek az ügyvédek a jövő heti megbeszéléseken fogják részletezni. A kormány ügyvédei három részre akarják vágni a céget, de az még nem világos, hogyan. Egyes források szerint az egyik darab kapná a Windowst, egy másik az alkalmazásokat, a harmadik az internetes tartalmat. Mások szerint három egyforma, azonos termékeket kínáló, egymással versengő részre gondolnak. A 19 felperes állam

igazságügyminiszterei még nem döntöttek el, hogy a feldarabolást, vagy más megoldást támogassanak. A szövetségi igazságügyi minisztérium szerint az enyhébb retorzió elegendő lenne, míg Jim Cullinan a Microsofttól a feldarabolást „extrémnek és radikálisnak” nevezte.

(Los Angeles Times '00. jan. 13.)

ELEKTRONIKUS BEVALLÁSÉRT ADÓKEDVEZMÉNY?

Az adóbevallásukat digitális formában benyújtók 10 dolláros adókedvezményt kapnak, ha a kongresszus elfogadja

Clinton javaslatát. A cél a papírhalmok csökkentése – könnyen lehet, hogy a kedvezményvel együtt is az adóhivatal járna jól, annyival csökkennének a költségei – mondta Lawrence Summers pénzügyminiszter. A kedvezmény 2001-től vagy 2002-től járna, és elősegíthetné, hogy 2007-re az adóbevallások 80%-a elektronikusan érkezzen be, ahogy a kongresszus szeretné. Bill Archer, a képviselőház költségvetési bizottságának elnöke komolytalannak nevezte az adókedvezményt.

(USA Today 2000. jan. 14.)

Infolingvisztika

Egy szóval talán így jelölhetnénk meg a Magyar Nyelv és Kultúra Nemzetközi Társasága által rendezett anyanyelvi konferencia témáját. Az eszmecsere résztvevői számítástechnikai szakemberek és nyelvészek voltak, akik az informatikai forradalom nyelvünkre való hatásával kapcsolatos eddigi tapasztalataikról, valamint a tennivalókról beszéltek. Az alábbiakra az ott elhangzott főbb gondolatokra térek ki.

Mivel a nyelv egyik legfontosabb funkciója, hogy lehetővé tegye a nyelven kívüli valóságra vonatkozó gondolataink kifejezését, fontos, hogy a bennünket körülvevő világ változásait nyomonkövesse. Nyelvünk a folyamatok változásokra többnyire azonnal reagál, amit legjobban szókincsünk tükröz. Gondoljunk csak az utóbbi években átvett angol eredetű szavainkra, kifejezéseinkre, melyek jó része az informatikával kapcsolatos!

Mivel fontos, hogy anyanyelvünkön minden tudomány művelhető legyen, elengedhetetlen az új jelenségek magyar elnevezése (a szómagyarítás), mely során elsősorban a nyelvhasználókhoz kell alkalmazkodni. Sok vád érte az informatikusokat az idegen szavak túl gyakori használata miatt; nem mindig jogosan. A téves elképzelésekkel ellentétben a helyzet ugyanis nem olyan rossz, hiszen lehet a számítástechnikáról magyarul beszélni. Ezt támasztják alá azok az 1968 óta megjelent szótárak is, melyek a számítástechnikai szakkifejezések magyar megfelelőit gyűjtötték össze. Nem az idegen szavak elűntetése tehát a cél, hanem azok kontextusnak megfelelő alkalmazása: szakemberek között szaknyelven, egyéb esetekben köznyelven.

A számítógépek egyre szélesebb körű felhasználásának lehetősége kihat kommunikációs szokásainkra is. Telefonálás és levélírás helyett egyre gyakrabban érintkezünk e-mailen, SMS-en keresztül, vagy vesszük igénybe a különböző cseregő-programokat. Mindennek természetesen számtalan előnye van: gyors, olcsó, kényelmes, legyőzi a földrajzi távolságot. Új kommunikációs szokásaink azon-

ban különböző nyelvi változásokat is előidéznek. Egyre gyakrabban használunk pl. rövidítéseket, fogalmazásunkat a táviratiság, a pongyola stílus jellemzi. Az ezt előidéző okok teljesen egyértelműek. A tévhitel ellenében „sokkal inkább írunk és olvasunk az internet korában” (Bódi Zoltán, ELTE TFK), mint máskor, hiszen ezt az információ-feldolgozás és az érintkezés új lehetőségei is megkivánják.

Az előadók több, újonnan felmerülő problémára is felhívták a figyelmet. A tömörségre való törekvés következtében például egyre gyakoribb az elnagyolt fogalmazás, sőt hajlamosak vagyunk a helyesírás szabályait is felrúgni a rövidség vagy gyorsaság érdekében, pedig ez egy kis odafigyeléssel elkerülhető. Mindemellett elengedhetetlenül fontos lenne – az esetleges későbbi helyesírási problémákat elkerülendő –, a számítógépre alkalmazott helyesírás tanításának bevezetése, és az ékezetes ismerő programok teljes körű alkalmazása.

Az informatikával és a nyelvészettel foglalkozó szakembereknek legfőképpen a helyesírás-ellenőrző, illetve külön-

böző fordítást segítő programok kidolgozásánál, és továbbfejlesztésénél kell együttműködnünk. Ezek a programok nagy mértékben segítik a felhasználók munkáját, de nem helyettesítik, hiszen az ún. értelmes hibák csak a nyelv teljes ismeretében küszöbölhetők ki, ám a gép szemantikai ismeretei hiányosak.

Szinte minden előadó kitért arra, hogy a legnagyobb problémát a pénz hiánya okozza, nem megoldott ugyanis a kutatások, fejlesztések finanszírozása. Hiányolták az Akadémia szerepvállalását, valamint a számítástechnikai alapismeretek megfelelő szintű oktatását, beleértve az új kommunikációs módszerekre vonatkozó technikai és nyelvi ismereteket. Az e-mail írásának, szerkesztésének iskolában való tanítása például teljes joggal elvárható, hiszen új szövegfájtválalunk szemben. Nem mindegy ugyanis, hogyan fejezzük ki gondolatainkat. Nyelvi igényességünket még rohanó világunkban is meg kell őriznünk, mert – Kis Ádám (Szak Kiadó Kft.) szavaival élve: „amit egyszer leírtak, azt valaki el fogja olvasni.”

Ersök Nikolettá Ágnes

Nyelvészet kontra számítástechnika

Az elmúlt hónapokban egy érdekes feladatot kaptam, melynek segítségével bejuttottam egy számomra addig meglehetősen ismeretlen, zárt világba, a számítógépek, azon belül is a Macintosh-ok birodalmába. Az, hogy a számítástechnikai szaknyelv nyelvészeink számára komoly fejfájást okoz, már előzőes hallgatóként több szeminárium és előadás alkalmával „napirendre” került, a helyzet megoldatlansága azonban pusztán ekkor tudatosult bennem. Ezért választottam dolgozatom témájaként ezt a meglehetősen összetett kérdést.

A probléma bemutatásához az Almalap – az egyetlen magyarországi számítástechnikai magazin, amely a Macintosh felhasználóknak nyújt segítséget –

múlt évi (1998) márciusi számából választottam egy cikket.

A cikkirő kétoldalas leírásával elvezeti az olvasót a Power Mac 6100-as számítógép rejtelmibe (pontosabban: mihez kezdhet egy ilyen gép boldog tulajdonosa – szerk.), hozzátesszem azonban, hogy én ötödöszi olvasás után is koromsötétben tapogatóztam. Felhívtam tehát egy barátomat, aki egy 45 perces telefonbeszélgetés során egyre sürűbb ingoványokba vezetett, mégis egyfajta meglepéssel töltött el, hogy a nyolc szakkifejezésre kaptam olyan mennyiségű információt, amennyi dolgozatomhoz elengedő, bár a felvilágosítás során felmerülő újabb kifejezések további vas-kos kötetek tárgyát képezhetnek.

Azzal, hogy a számítástechnika területén előforduló kifejezések zöme idegen eredetű (angol) szó, valószínűleg semmi újat nem mondtam. Ezek a szavak folyamatosan dacolnak a nyelvészek próbálkozásaisával, s ma már azt mondhatjuk, hogy egy számítógépes szakember komoly angol nyelvű ismeretekkel is rendelkezik. Hiszen amikor ismerősömet egy-egy rövidítés meghatározására kértem, kivétel nélkül az angol nyelvű eredeti alakot említette. Így azt mondhatom, hogy a RISC (reduced instruction set computing) és CISC (complex instruction set computing) rövidítések magyar kiírása a cikkben valószínűleg csupán nekem, a laikus olvasónak szolgált hasznos eligazításul.

Persze mindezt olvasva jogosan háborodnak most fel a számítógépesek. Ezek pusztán rövidítések, a valós problémának csak egy jelentéktelen részét képezik, a pázmányias magyarosítás pedig valószínűleg egyébként sem lenne célra vezető. Bár nem hiszem, hogy a PDS magyar elnevezésének (közvetlen processzor bemenet) használata különösebb problémát jelentene.

Sokkal összetettebb viszont – és éppen ezért talán több szót érdemel – egyes angol nyelvű kifejezések átvétele, illetve ennek problematikája. Azt ugyanis, hogy az upgrade card megnevezésre nincs magyar szavunk, nem igazán tudom megérteni. Ez egyébként – mint megtudtam – egy olyan kártya, amely a gépbe helyezésével nagyobb teljesítményt érhetünk el, s így gyakorlatilag átveszi a processzor szerepét.

Ugye milyen érdekes? A kellő magyar kifejezés hiányában maguk az alapkifejezések átadónyelvi elnevezései (mint processzor) is olyan mértékben megvetették lábukat a nyelvünkben, hogy eze-

ket használva a dolgozatírásokról már nem is igazán lepődöm meg.

E rövid kerülő után térjünk azonban vissza a cikkhez, hiszen van még min csemegezni. Egyik kedvencem a sok közül a local talk (természetesen nem a helyi telefonbeszélgetéstől van szó), aminek bárátom elmondása szerint létezik egy Apple talk változata is. Mindkét kifejezés az Apple gépek közötti kommunikációs lehetőségéből eredeztethető. Valójában egy hálózati rendszerről van szó, melynek egyes elemei kommunikálni tudnak. Így a local talk valójában egy gyorsított soros porton keresztül létrehozott kommunikáció talán sokakat megmosolyogtató elnevezése. Természetesen ezek a kifejezések már az eredeti nyelvben is erre a saját jelentésre külön is lefoglaldódtak.

A NuBus bemenet eredetére vonatkozóan nincs információ. Feltételezhetően ez is valamiféle rövidítés, amit a számítógép belsejében létrehozott csatlakozó felület megnevezésére használnak a szakemberek.

Az alap Bip-modul 72 MB-ra bővített változata a Simm-, a 128 MB-os pedig a Dimm-modul néven ismeretes. A level 2 cache a cachék, vagyis a gyorsító memóriák egyik típusa.

Örvendetes hír, hogy a szövegben előfordul egy magyar kifejezés (az eredeti nyelvre történő utalás nélkül), ami talán az első apró jele (ilyen még a magazin találó, honi nyelven történő elnevezése is) annak, hogy a háttérben folyik valamiféle törekvés. Az órajelgyorsító talán segítőtársam érdeklő leírásának segítségével érthető meg legegyszerűbben. Ő az órajel az ember szívdobogásához hasonlítja, melynél a számítógép minden órajel-ciklusra végrehajt egy műveletet. Ez a magyarázat bizonyos

szinten talán rámutat arra a tényre, hogy itt egy nagyon zárt közösség szaknyelvéről van szó. A munkájukban felmerülő szak kifejezések olyan tárgyra vonatkoznak, amik nem használatosak egy átlagember mindennapi életében. Ugyanakkor mennyire hunyhunatunk szemelt afellett, hogy ezek az emberek helyenként egyfajta letisztázatlan angolt beszélnek. Ahhoz hasonlítanám a szaknyelv-elsajátításukat, mint amikor a kisgyerek elsajátítja az anyanyelvét. A tárgyhoz hozzárendel egy bizonyos hangalakot, ezt pedig lekódolja a jelentésre. Ezek között a szakemberek között adnak olyanok is, akik az idegen nyelvi alak pontos jelentésével nincsenek tisztában, illetőleg mivel az eredeti szónak nincs magyar nyelvi változata, komoly nehézséggel szembesülnek már az általam feltett kérdések estében is az adott szavak jelentésének meghatározásakor. Nem tudom elhinni, hogy ez még nem vezetett kommunikációs problémához.

Azt hiszem, ha az általam vizsgált cikk mondanivalójának megfogalmazását vizsgáljuk, könnyen megmagyarázhatjuk, hogy miért olyan nehéz az egyezkedés e szavak kérdésében. A cikk nyelvi stílusában, felépítésében, a fogalmazási módban, és nyelvveltségében olyan elvi hibák mutatkoznak, amik kimondatják velünk, hogy itt két teljesen külön álló szakterület vitájáról van szó, amelyből egyik fél sem kerülhet ki győztesen. A nyelvész az nyelvész, és nem számítástechnikus, ahogyan a számítástechnikus sem nyelvész. A két szaktudomány között pedig sajnos nincsen meg a szükséges közvetítő közege.

Rozgonyi Orsolya
 Nyelvészeti szakszeminárium
 1999. tavaszi félév

EMBERI KATALÓGUSOK

A valaha a keresőprogramok lelkének számítók, komputerek által összegyűjtött indexek ma már gyakran csak egyszerű listák, amelyek segítségével emberek osztályozzák a világháló tartalmát. **Srinija Srinivasan**, a Yahoo! főszerkesztője egész nap azon tőri a fejét, mi fontos az embereknek és mi nem, és ezeket a dolgokat hogyan lehet katalogizálni. December óta az öt legnagyobb kereső site létegyében emberek által alkotott katalóguson alapszik. Korábban a keresőprogramok „szoftverpókokat” küldtek szét a világhálón,

hogy begyűjtsék az információit és tárgymutatót készítsenek róla. Amde a kézzel összeállított listák népszerűbbnek és használhatóbbnak bizonyultak.

A NewHoo-t, az első emberi keresőt megvette a Netscape, (vagyis végeredményben az AOL), és átkezesztették Open Directory Project névre. 84.000 site-ot katalogizáltak, főként önkéntesek segítségével. Az internetezők nagy része nem tud a változásról – a legtöbb site ma a két módszer keverékével dolgozik.

(USA Today 2000. jan. 24.)

Birodalmak kora

Mi az AppleScript?

Az iBook szoftuerekről

A legtöbb Macintosh felhasználó nincs tisztában azzal, milyen rejtett kincs birtokában van. Míg mindannyiunk számára ismerős az egyedülálló Mac-kínézet és érzés, amely jellemzi az Apple gépek grafikai kezelői felületét, de sokan közülünk nem is tudják, hogy van egy másik módja is, hogy befolyásoljuk a gép működését.

Látjuk a Mac OS-ben az ikonokat, gombokat, menüket, palettákat és ablakokat, amelyeket naponta használunk, de nem csak ezek állnak rendelkezésre, hogy a Macintosh-t működtessük. Létezik egy másik felület is, – egy programnyelv, amellyel minden Mac rendelkezik, attól kezdve, hogy kivessz a dobozból. Automatizálni, vezérelni lehet bizonyos funkciókat az AppleScript használatával, amely a Macintosh Operációs rendszer szerves része.

A háttér

Egy általad kért, vagy elvárt feladat végrehajtásához az operációs rendszer és a gépeden elérhető alkalmazások kommunikálnak egymással egy Apple Events nevű üzenetkövetítő eszköz segítségével. Az Apple Events továbbítja az információkat, kérdéseket és utasításokat az alkalmazások, hálózatok és a Mac OS között, ahhoz hasonlóan, ahogyan mi telefonálunk, üzenetet hagyunk valakinek a személyhívó csipogóján, vagy e-mailt küldünk különböző helyekre. Mindazonáltal az Apple Events üzenetek nagyon gyorsan bonyolódhatnak le, a háttérben működnek és a felhasználó számára észrevehetetlenek. Úgy gondolhatunk ezekre az Apple Events üzenetekre, mint e-mailekre, amelyek az alkalmazások közölgöttek egymás között. Némelyik utasítást tartalmaz, másik információkérés, megint másik adatokat közöl és a kapcsolódó fájlokat nevezi meg stb.

A beszélgetés irányítása

Az AppleScript egy angolhoz hasonló nyelv, amellyel az alkalmazások között, vagy egy alkalmazás belüli közvetlen akciókat kezdeményezhetünk. Az AppleScript „mondatok” és „közlemé-

Mi az AppleScript?

nyek” scriptek formájában mentődnek el. Ezeket a script fájlokat az operációs rendszer olvassa el, amely Apple Events üzenetként fordítja azokat, és a megfelelő alkalmazáshoz küldi, hogy a tervezett feladatokat végrehajtsa a megfelelő sorrendben.

Az AppleScript azonban nemcsak egy makronyelv, ezek a scriptek képesek „gondolkodni”, képesek döntést hozni a felhasználói interakciók, vagy az adatok, dokumentumok, helyzetek elemzése, analízise alapján. Az AppleScript scriptekkel automatizálhatjuk a legtöbb feladatot, amelyet ma még nekünk kell elvégeznünk, ezáltal időt és pénzt takaríthatunk meg. Nem ez az, ami egy számítógéptől elvárható?

Szolgálati hierarchia

Vegyük alapul a következő kijelentést: a világmindenségben bármit tekinthetünk úgy, mint egy tárgyat. Naprendszerek, bolygók, kontinensek, városok, épületek, emberek, – még a cipők is, amelyeket emberek hordanak, mind mind leírható tárgyakként. Minden tartozik valaminek, kapcsolatban van valamivel, benne van valamiben, vagy része valami másnak. A cipő egy ember lábán van, aki az épületben van, ami egy város része, a város egy földrészen van egy bizonyos bolygón, ami egy naprendszerhez tartozik stb.

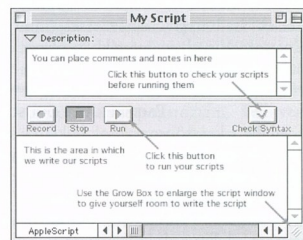
Ugyanezt alkalmazhatjuk a Macintoshra is, ott is tekinthetünk mindent úgy, mint önálló, de nem független tárgyat. Ott van maga a számítógép, a desktop, a megjelenített lemezek, a mappák a lemezeken, a dokumentumok és programok a mappákban, ezek mind tárgyak. Minden tartozik valaminek, kapcsolatban van valamivel, benne van valamiben, vagy része valami másnak. A fájl egy mappában van, ami a lemezen található, a desktopon, ami a számítógép része. Ez a viszony a dolgok között egy hierarchikus felépítés, ami katonai szóval élve a szolgálati útvonalnak felel meg.

Egy példa arra, hogy egy szolgálati út hogyan működik: A tábornok szól az őrnagynak, az őrnagy a századosnak, a százados az őrmesternek, a százados a katonának: „*Emeld a zászlót!*” Amint a feladatot végrehajtotta a katona, jelenti az őrmesternek: „*A feladat teljesítve, uram!*”. Az őrmester jelent a századosnak, a százados az őrnagynak, az őrnagy a tábornoknak. Ha scriptet írsz, gyakran fogod ezt a módszert követni, csak emlékezz erre: a scriptek elemeit a hierarchikus struktúrában elfoglalt pozíciójuk alapján határozhatjuk meg.

A Script Editor

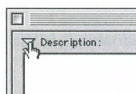
A script megírására szolgál egy különálló alkalmazás, a Script Editor, amely minden Macintosh-on ott van, „*gárilag*” installálva. Ez a program AppleScript scriptek olvasására, írására és felvételére szolgál. Eredetileg a meervelemen, az Apple Extras mappán belül, az AppleScript mappában található. Nyissuk meg egy dupla klikkkel! (Tényleg jó, ha úgy olvasod ezt a cikket, hogy a gép mellett vagy ezekben használod a Script Editort, hogy rögtön kipróbálhassd az olvasottakat.)

A Script Editor által biztosított lehetőségeket, a használat leírását az AppleScript „*Help*”-jében, a „*Using the Script Editor*” cím alatt olvashatjuk. Ez a cikk csak egy rövid bevezetés, bővebb, részletesebb információkat a Help Centerből kaphatunk.



A felső mezőbe kerülnek a kísérő információk, a rögzítés gombosrai magukért beszélnek; az alsó mezőben alkotunk.

A Script Editor ikonját megnyitva egy ablak nyílik meg, hasonló ahhoz, amit az 1. ábrán láthatunk. Ez egy script ablak. (Ha nincs megnyitva egy script ablak sem, a File menüből a New script kiválasztásával létrehozhatunk egy új script ablakot.) Ha ez megvan, az ablak helyzetét, méretét állítsuk be, hogy megfelelő és kényelmes legyen a használata. A felső rész, ami a scripthez fűzött, rövid leírás, vagy egyéb megjegyzések rögzítésére szolgál, a „Description” szótól balra eső két három-



szöggel becsukhatjuk, illetve bármikor újra megnyithatjuk, ha szükséges.

Elő scriptünk

A megfelelő előkészületek után kövesd az alábbi lépéseket.

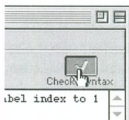
1. Kiklikelj a script ablak alsó mezőjére, hogy a kurzor megjelenjen (ha nem ott villog), és írd be a következő szöveget:

```
tell the application "Finder" to
tell its item named "Bob" to set
its label index to 1
```

Ez magyarul nagyjából annyit tesz: „mond meg a Finder nevű alkalmazásnak, hogy a Bob nevű elem (ez lehet egy fájl, egy mappa, vagy egy alkalmazás neve, aminek van egy ikonja) címkéje legyen 1”. És ha valóban létezik egy Bob nevű valami a desktopon, és annak nincs színe, vagy a File menü alatti Labelből választottunk neki egy színt, akkor azzal történni fog valami. Figyünk hozzá!

2. A szöveg beírása után nyomd meg az ablak jobb felső részében található „Check Syntax” gombot!

Ez azt fogja eredményezni, hogy a Script Editor a szöveget ellenőrzi, kiszűri a hibákat. Ha nincs hiba, akkor a Script Editor a szöveget értelmezi, és azokat a szavakat, amelyek az AppleScript saját használatú szókészletében is szerepelnek, Bold, azaz kövér betűkkel jeleníti meg.



3. Most nyomd meg a Run gombot, hogy a scriptben leírtakat végrehajtsuk a gépünkkel.
4. Keresd meg a desktopon „Bobot”, és csodák csodája: narancs lett a színe! Már itt is észre kell vennünk, hogy a script mennyire követi a korábban emlegetett szolgálati útvonalat felülről lefelé. A script a Findert „szóltítja fel”, hogy egyik elemének valamelyik beállításán módosítson. Az elemek neve idézőjelek között szerepel, ennek mindig így kell lennie script írásakor, neveket, szöveges információkat mindig idézőjelek közé kell tenni!



A második script

Most próbáljunk meg egy hasonló feladatot, de most alulról felfelé irányulva.

1. Kiklikelj valahova a script ablak alsó felében!
2. A korábban beírt scriptet töröld az Edit menü alatti Select All kiválasztásával, vagy a billentyűzetről a [command, A] lenyomásával, majd a Delete gomb használatával!
3. Írd be az alábbi szöveget:

```
tell the item named "Bob" of the
application "Finder" to set its
label index to 2
```

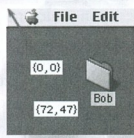
- (magyarul: mond meg Bobnak, ami a Finderben található, hogy a címkéje kódja mostantól kettes)
4. Kiklikelj a Check Syntax gombra, hogy a szöveg helyességét ellenőrizze és értelmezését elvégezze az AppleScript.
 5. Kiklikelj a Run gombra, hogy a feladat végrehajtása megtörténjen.
 6. Ellenőrizd, mi történik a desktopon Bobbal. Most elvörösödött, igaz? Nem szégyenében, hanem, mert a 2-es kód a vörös.

Ezekből a példákban láthatunk, hogy a hierarchikus rendszerben a scriptek írásakor nem csak felülről lefelé, de fordítva is meghatározhatunk elemeket, elhelyezkedéseket, és hogy az elemek bizonyos paramétereit megváltoztathatók, mint például a címke index. Most próbáljuk meghatározni Bob helyzetét a desktopon!

Helyzetmeghatározás

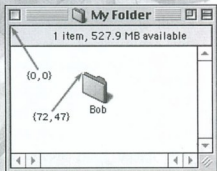
Minden elemnek, amely ikon formájában jelenik meg a desktopon, vagy egy ablakban, jellemző, hozzá tartozó adatai a helyzetét meghatározó koordináták. Ez két számból áll, az egyik a desktop, vagy az ablak bal szélétől mért távolság, a másik pedig a felső szélétől lefelé, – mindkét távolságot pixelben kifejezve kell érteni.

Ha egy elem távolsága a bal szélétől 72 pixel, felülről 47 pixel, akkor azt az AppleScriptben a következőképpen írjuk le: {72, 47}



Jegyezzük meg a továbbiakra vonatkozólag, hogy egy ilyen felsorolás, vagy lista tagjai között mindig vessző van, a lista mindig kaposcs nyitó zárójellel „{” kezdődik és a zárójával „}” fejeződik be. Egy lista tartalmazhat számokat, vagy betűket, tehát numerikus, vagy alfanumerikus (szöveges) információkat, vagy mindkettőt.

A következő ábra mutatja egy elem helyzetét a desktopon vagy egy ablakon belül.



Mozgás, Bob!

Írjunk tehát egy scriptet a Bob nevű mappa helyzetének megváltoztatására! Kövesd az alábbi lépéseket.

1. Töröld a Script Editor script ablakában levő scriptet (Edit/Select All, majd Edit/Clear)
2. Írd be a következő szöveget

```
tell application "Finder" to set
the position of the item named
"Bob" to {72, 47}
```

Mondd meg a Findernek, hogy a Bob nevű elem pozícióját állítsa 72, 47-re. – Aki egy kicsit is tud angolul, láthatja, ezek a scriptek nagyon egyszerűen megfogalmazott, de világos utasítások, amelyek egy programozói ismeretekkel nem rendelkező laikus is megért, illetve meg tud írni, hogy azt a gép is „értse”.



3. Az ellenőrzéshez nyomd meg a Check Syntax gombot, és ha jó a beírt szöveg, akkor a Run gombot is.

4. Keresd meg Bobot, pontosan ott lesz a képernyő bal szélétől 72, a tetejétől 47 pixelnyi távolságra.

Fogunk még további scripteket írni Bobnak, de előbb egy olyat készítünk, amely megváltoztatja az elhelyezkedését. (Látni fogjuk, ez nem azonos a képernyő való megjelenés pozíciójával, amiről az előző példában szó volt.)

Kövessd az alábbi lépéseket:

1. Töröld az előző scriptet!

2. Írd be a következő szöveget:

```
tell application "Finder" to move
the item named "Bob" to the
startup disk
```

3. Ellenőrzés: Check Syntax, majd Run. És Bob, a mappa most a desktopról a Startup Diskre került (ez a legtöbb egyszerű gépen a saját merevlemez, azaz a HD)

A következő lépés: a Bob információs ablakában megjelenő megjegyzést fogjuk megváltoztatni. Mint tudjuk, minden fájl, program, mappa, vagy lemez rendelkezik egy információs ablakkal, amelyet úgy érhetünk el, ha a File menü alatt a Get Info almenüből a General Információt választjuk. Ez hívja elő a kiválasztott elem információs ablakát.

Amint az a következő ábrán látszik, a General Information panel alján egy megjegyzés

zések (Comment) mezőt tartalmaz, ide be lehet írni hozzáfűzött megjegyzéseket, emlékeztetőket. Készítsünk egy scriptet, amely meg-

változtatja Bob „megjegyzések” mezőjét!

1. Töröld a korábbi scriptet!

2. Írd be a következő szöveget:

```
tell application "Finder" to tell
the item named "Macintosh HD" to
tell its item named "Bob" to set
its comment to "Hello, my name is
Bob!"
```

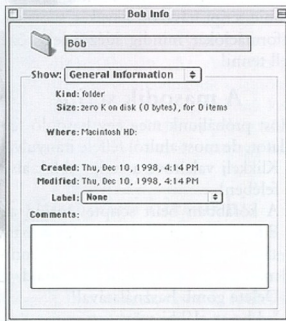
Két megjegyzés.

Ha valaki a Macintosh HD-t átnevezte a saját gépén, természetesen a „Macintosh HD” helyére az éppen használatos elnevezést kell beírnia az idézőjelek közé.

Ha egy script túl hosszú, és nem fér ki egy sorban, használhatjuk az „íj sor” karaktert. Ez a „-” karakter, amely az [Option, L] billentyűkombinációval érhető el.

3. Check Syntax, majd Run!

4. Ha most megnézed Bob információs ablakát, a megjegyzés mezőben ott lesz a kívánt szöveg.



Az előző scriptből látszik, hogy Bob a merevlemezén van, és a Finder nevű alkalmazáshoz tartozik. A szolgálati útvonalon pedig felülről lefelé haladunk, amikor először a Findert szólítjuk meg és úgy haladunk Bob felé. Ha ezt meg akarunk fordítani, azt is megtehetnénk, ilyenkor másként kell fogalmazni. Írjuk tehát az előző script helyébe a

```
tell the item named "Bob" of the
item named "Macintosh HD" of
application "Finder" to set its
comment to "Call me Bob!"
```

A Check Syntax és Run gombok megnyomása után láthatjuk az eredményt. Elgondolhatjuk, hogy egy bonyolultabb feladat megfogalmazása milyen hosszú lehet. Ha ez zavar minket, bizonyos mértékig rövidíthetünk. Vannak szavak, amelyek opcionálisak, amelyek nem feltétlenül szükségesek ahhoz, hogy a szá-

mitógép megértse mit akarunk tőle. Ilyen például a „named”, azaz „nevű” szó, vagy a „be” névelő, – ezeket tehát el lehet hagyni a script szövegéből, anélkül, hogy a végeredményen változtatna. Próbáld ki az alábbi scriptet:

```
tell item "Bob" of item "Macintosh
HD" of application "Finder" to
set its comment to "My proper
name is Robert, but you can call
me Bob!"
```

Nézzük a következő scriptet! Ez három, az adott elem különböző jellemzőit módosító utasítás sorozata:

```
tell application "Finder" to tell
item "Macintosh HD" to tell item
"Bob" to set its label index to
4
tell application "Finder" to tell
item "Macintosh HD" to tell item
"Bob" to set its position to (72,
120)
tell application "Finder" to tell
item "Macintosh HD" to tell item
"Bob" to set its comment to "Yes,
I'm still here!"
```

Észrevehetjük, milyen sokszor ismétlődik a script első sora. Szükséges ez, vagy lehet itt is egyszerűsíteni? Természetesen, elegendő egyszer meghatározni a mappa helyzetét, majd felsorolni a vele elvégzendő akciókat és lezárni a műveletsort.

Tehát az első sor itt is ugyanaz, mint az előbb:

```
tell application "Finder" to tell
item "Macintosh HD" to tell item
"Bob" to
```

de elég csak egyszer beírni, majd következnek a parancsok, kérések:

```
set its label index to 4
set its position to (72, 120)
set its comment to "Yes, I'm
still here!"
```

végül a parancsok sorozatát lezárjuk röviden az „end tell” mondattal.

Együtt az egész így néz ki:

```
tell application "Finder" to tell
item "Macintosh HD" to tell item
"Bob" to set its label index to
4
set its position to (72, 120)
set its comment to "Yes, I'm
still here!"
end tell
```



Ez utóbbi script teljes mértékben azt eredményezi, mint az előző, csak sokkal tömörebb, könnyebb megérteni és könnyebb megírni. És miután a fentiekből az is kiderül, hogy az első sorban egyszer már meghatározott elemmel, vagy annak paramétereivel kell a műveleteket elvégezni, a birtokjelző „*its*” szócska is elmaradhat.

```
tell application "Finder" to tell
item "Macintosh HD" to tell item
"Bob" to set label index to 4
set position to {72, 120}
set comment to "Yes, I'm still
here!"
end tell
```

Egymásba rakható dobozok

Az előző részben megismertedtünk a „*tell block*”-kal, ami „*tell*”-lel kezdődik és „*end tell*”-lel végződik, és a feladatokra való összpontosítást, a parancsok sűrűségét szolgálja.

Az alábbi script több egysoros „*tell-mondat*”-ból áll:

```
tell application "Finder" to tell
item "Macintosh HD" to tell item
"Bob" to set its label index to 4
tell application "Finder" to tell
item "Macintosh HD" to tell item
"Bob" to set its position to {72,
120}
tell application "Finder" to tell
item "Macintosh HD" to tell item
"Bob" to set its comment to "Yes,
I'm still here!"
```

Ezt egyszerűsítettük az alábbi alakra

```
tell application "Finder" to tell
item "Macintosh HD" to tell item
"Bob"
set its label index to 4
set its position to {72, 120}
set its comment to "Yes, I'm
still here!"
end tell
```

Még tovább tömörethetjük a scriptet, ha a nyitó mondat minden elemére egy „*tell block*”-ot készítünk:

```
tell application "Finder"
tell item "Macintosh HD"
tell item "Bob"
set its label index to 4
set its position to {72, 120}
```

```
set its comment to "Yes, I'm
still here!"
end tell
end tell
end tell
```

A Macintosh HD „*tell block*”-ja a Finder „*tell block*”-ján belül van, miután a HD lemez a Finder szolgálati útvonala-ba tartozik. A Bob mappa „*tell block*”-ja pedig a Macintosh HD „*tell block*”-ján belül van, mivel a Bob mappa a lemezen található, így a hierarchiát most az egymásba ágyazódó „*tell block*”-ok reprezentálják.

Miután ez az egész script a Finder „*tell block*”-ján belül van, használhatjuk azokat a kifejezéseket, amelyeket a Finder is használ a különböző elemek meghatározására, így a Macintosh HD nem egy egyszerű „*item*”, hanem mondhatjuk rá, hogy diszk, Bobot pedig nyugodtan nevezhetjük mappának.

Talán ez így már végleges:

```
tell application "Finder:"
tell disk "Macintosh HD"
tell folder "Bob"
set its label index to 4
set its position to {72, 120}
set its comment to "Yes, I'm
still here!"
end tell
end tell
end tell
```

Ha egy scripten belül több elemet akarunk módosítani, vagy valamilyen akció végrehajtani velük, arra is van lehetőség. Próbáljuk meg a „*tell block*” technikát alkalmazni.

1. A Finderben, a Macintosh HD-n hozz létre két új mappát, nevezd el őket Samnek és Sue-nak. Ha az ablak nem ikonokat mutat, hanem gombok, vagy lista formájában jeleníti meg a tartalmát, akkor a View alatt válaszd az „*as Icons*” menüpontot!



2. Egy új script ablakba írd be a következő scriptet:

```
tell application "Finder:"
tell disk "Macintosh HD"
tell folder "Bob"
```

```
set the label index to 1
set the position to {36, 36}
set the comment to "Hey, I'm
Bob!"
end tell
tell folder "Sue"
set the label index to 2
set the position to {36, 90}
set the comment to "Hey, I'm
Sue!"
end tell
tell folder "Sam"
set the label index to 3
set the position to {36, 144}
set the comment to "Hey, I'm
Sam!"
end tell
end tell
end tell
```

3. Check Syntax, majd Run!

Figyeljük meg, az önálló mappákra vonatkozó „*tell block*”-ok, hogyan épülnek be a diszk „*tell block*”-jába.



Szintaktika

Hétköznapis beszélgetéseink során nem mindig használjuk ugyanazokat a szavakat ugyanazokra a dolgokra, ehelyett különböző mondat szerkezeteket, színvonalakat variálunk. Az AppleScript is képes megérteni a parancsok variációit, illetve különböző mondat szerkezeteket. Például az alábbi három eltérő sor ugyanazt a változást hozza létre:

```
tell application "Finder" to set
the position of item named "Bob"
to {72, 47}
```

```
tell application "Finder" to set
item "Bob"s position to {72, 47}
```

```
tell application "Finder" to tell
item "Bob" to set its position to
{72, 47}
```

Míg az első két script a Findert készíti el, hogy változtassa meg Bob helyzetét, a harmadik esetben a script a Finderen keresztül a Bob nevű mappát szítja fel helyzetének megváltoztatására. Mindhárom változat érthető az AppleScript számára.

Mindhárom parancsban:

1. világosan látszik, hogy a pozíció az

adott cél-elem, esetünkben a Bob nevű mappa jellemzője,

2. az is egyértelmű, hogy a Bob hol található a hierarchiában, mindkét esetben közvetlenül a Finderhez tartozik, tehát a desktopon van.

Még ezeken kívül is léteznek variációk, hogy csak egyet említsünk, a tell block: tell application "Finder" set the position of folder "Bob" to {72, 47} end tell

Összefoglalás

Gratulálunk, végeztél az első AppleScript órával, és majdnem készen állsz a

következő Finder Script leckére. Mielőtt továbblépnél, jelen áttekintés fontosabb tudnivalóit vedd át még egyszer:

A Mac OS-ben mindent tekintsz úgy, mint egy elemet, ami tartozik valaminek, része valaminek. Például alkalmazások, fájlok, lemezek, álruhák (aliasok), control panelek (üzemmód táblák) és betű-bőröndök (suitcase) mind-mind a scriptelhető elemek sorát gazdagítják.

A scriptekben szereplő elemeknek a hierarchikus struktúrában elfoglalt helyzetüket mindig pontosan rögzíteni kell! Például egy fájl egy máppában van, ami lemezen található, ami a Finder alkalmazásban jelenik meg (item „Bob” of item „Macin-

tosh HD” of application ”Finder”).

Az említett elemek mindegyike rendelkezik olyan jellemző tulajdonságokkal, paraméterekkel, amelyek megváltoztathatók, vezérelhetők AppleScript scriptekkel. Ebben az első részben a Finder elemek három paraméterének megváltoztatását gyakoroltuk (címe index, pozíció és a comment tartalma).

A script parancsok és kérések mindig valamilyen elemet céloznak meg a „tell mondatok” használatával. Példa egy egyszerű „tell mondatra”:

```
Tell application "Finder" to set the label index of folder "Bob" to 3
```

Egy másik példában viszont láthatunk egy tell block-ot, amelyben egy elem több sajátosságát változtatjuk meg.

```
tell application "Finder" tell folder "Bob" set its label index to 3 set its position to {48 48} set its comment to "I can write scripts!" end tell end tell
```

Következik a Finder Scripting különóra, ami a Mac OS 8.5 Helpjében megtalálható, elérhető a Finder Help menüjéből a Help Center kiválasztásával.

A REKLÁMOZÓ FIGYEL TEGED

A DoubleClick internetes reklámcég nyomom követi felhasználói böngészését, rögzíti nevüket, címüket és hogy mit vásárolnak – állítja a USA Today. A DoubleClick az összegyűjtött adatokat összeveti az Abacus Direct direkt marketing cég 90 millió címet tartalmazó adatbankjával. „A DoubleClick négy éve állítja, hogy az összegyűjtött adatokat nem használja személyek azonosítására, és most elismerték, hogy ez a szándékuk” – mondta Jason Catlett a Junkbusterstől. A DoubleClick egyrészt arra hivatkozik, hogy így jobban meg tudja célozni a leendő vásárlókat, másrészt arra, hogy a felhasználók leállíthatják az adatok gyűjtését. Banisar szerint azonban ez a lehetőség alaposan el van rejtve a cég adatvédelmi irányelvei között.

(USA Today 2000. jan. 26.)



...gyors szolgálat

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

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

Diavetítő és a ...

Képpen akar maradni?

A csomag útján

Mindent a megfelelő ...

Diavetítő és a teleszkópos mutatópálca avagy PDF és Acrobat a pódiumon

Nem is olyan régen egy előadónak két segédeszköze volt: a diavetítő és a teleszkópos mutatópálca. Ez ma már a múlté, a diavetítő a sarokban porosodik, a mutatópalcát pedig felváltotta a nyílhegy, amely egy laptopról kivetített képernyőn szaladgál.

Ha Te is szeretnél így előadást tartani, de nincs gyakorlatod a Microsoft PowerPoint programjában, ne nyugtalankodj! Itt a megoldás, hogyan tudod a megszokott szövegszerkesztő, vagy tördelőprogramodat (pl. Adobe PageMaker) az Adobe Acrobatbal kombinálva kiváló prezentációs eszközként használni.

PDF-fel az úton

Egy bemutató előadást megtarthat az erre a célra fejlesztett prezentációs programmal, vagy PDF-re (Portable Document Formatra) építve, sokkal egyszerűbb programokkal. Ez utóbbinak sok előnye van: olcsóbb, könnyebb megtanulni a használatát, a PDF fájlok kisebbek, hordozhatók, Macintosh, illetve Windows gépek egyaránt előadhatók, a mindkét platformon létező Acrobat Reader vagy Acrobat Exchange révén. Hűen leképezi az ábrákat, szövegeket, az egész layoutot, ahogyan kialakítottad. A többállomásos, különböző helyeken, különböző számítógépes környezetben megtartott előadás-sorozatok esetében sem kell aggodni, az eredmény ugyanaz lesz, anélkül, hogy a bonyolult és érzékeny berendezéseket mindenhol vácipelni kellene.

Ha csak egy laptopot vinnél magaddal, azzal is történhet akcármi az úton, minden ilyen utazó előadónak vannak rémtörténetei a kimerülő akkumulátorokról, az útközben ellopott laptopról, az otthon hagyott kábelekről, a kivetítőkről, amelyek nem működnek a hordozható számítógéppel stb. Ha van egy előadásra kész PDF fájlod lemezen, vagy tudod, hogy e-mailen bárholva utánad küldhetik, az segít, hogy higgadt maradj a váratlan helyzetben is. Acrobat

Readerrel ellátott gépet bárhol találhatsz, ha mégsem, az Adobe honlapjáról bárhol ingyenesen letölthető a Reader.

Milyen a rossz design?

A szemléltető előadásokra háromféle design jellemző: a csak szöveges, a csak képekkel illusztrált, vagy a kettős kombinációja. Általában tartalmaznak valamilyen statikus elemet, mint például egy halvány grafikai háttérminiatúra, oldallanként ismétlődő színeket, és a tipográfiai megjelenésben is érvényesül valamilyen konzervencia. Ilyen oldalak készítésekor próbálgatható a szövegszerkesztő, vagy tördelő programod lehetőségeit. Mindenesetre feltétlenül vedd figyelembe, hogy amit most tervezel, annak nem papíra nyomtatott végeredménye lesz, hanem egy falra vetített kép.

A legtöbb előadó megelégedik arról, hogy a látvány nem neki szól, hanem a hallgatóságnak. Mivel az előadók információtmegének kb. 10 százaléka marad meg a hallgatók emlékezetében, a te feladatod az, hogy ezt a 10 százalékot úgy helyezd el a vetített képeken, hogy azt a

A képekhez nincs mindig elegendő memória, ezért bánj takarékosan a grafikai elemekkel! Alakíts ki egy következetesen végigvihető hálózatot, hogy az előadás vázlatát folyamatosan követhesd a hallgatók. A nagyobb figyelmet érdemlő elemeket jelentsd meg nagyobb méretben, a kevésbé fontosakat vedd kisebbre! A lényeget lehetőség szerint az oldal tetejére helyezd! Az élőfej, vagy élőláb alkalmas arra, hogy állandó grafikai megjelenést kölcsönözzünk a különböző oldalaknak, itt helyezhetjük el a fejezetcímeket, a cégemlébát, tematikus clip art ábrákat stb. Arra figyelj, hogy a hasonló elemeket mindig ugyanarra a helyre tedd, a hallgatóságnak így könnyebb a lényegre figyelni. A diagramokat, grafikonokat középre helyezd, ezek körül gyakran kell használni különböző kiegészítő feliratokat, címkéket, megjegyzéseket. Ha grafikai elemeket és szöveget is használsz egy oldalon, dönts el, melyik fontosabb, és azt jelentsd meg hangsúlyosabban.

A szövegtipográfiáról

Ahhoz, hogy a tipográfiai folytonosság eszközeit könnyebben használhassuk, előre alakítsuk ki elképzelésünket, a főes és alcímek, folyó szövegek, képaláírások, lábjegyzetek stb. stílusát előre határozzuk meg, hogy menet közben ezeket ne kelljen külön-külön beállítani, hanem automatikusan tudjuk kiválasztani mindig a megfelelő stílust. A betűnagyságok legyenek nagyobbak, mint azt kezdetben gondoltunk, a címsorok nagysága legyen 24-36 pont, a többi 22-28 pont (a talpas betűk általában nagyobb méretben jobban olvashatók), a legkisebb betűk se legyenek 18 pontosnál kisebbek, legfőkébb azok, amelyek ismétlődnek, amelyeket nem kell mindig elolvasni, inkább csak grafikai szerepük van.

Használj értelemes, jól olvasható betűtípusokat, mint a Frutiger, Futura, Helvetica, Myriad és ezek betűméreteit variáld a különböző Bold, Black, Italic



néző 5-10 másodperc alatt fel tudja fogni.

Kezdésnek nyiss egy új oldalt a programban, ahol dolgozni fogsz, a méretét állítsd egy A/4-es oldalnak megfelelőre, természetesen fekvő helyzetben. Ez szépen kitölti a képernyőt, amikor az Acrobatban, Full Screen módban jelenít meg. Hagyjál bő margókat, legalább 2,5 cm-t körben, így a tartalom nem lesz közé keretek közé szorítva, a szövegsorok nem lesznek túl hosszúak, az egész áttekinthető marad.

stb. változatokkal, hogy egy kicsit kontrasztosabb, változatosabb legyen a megjelenítés. A vonalvastagságban vagy betűnagyságban alkalmazott kis különbségek nem szembetűnőek, egy 22 pontos szöveg fölé ne 24 pontos címbe-tűt tegyünk, ezekben a dolgokban lehetünk bátrak és határozottak. A betűközöket, főleg a kisebb betűméretek-nél célszerű a szokásosnál nagyobbba állítani, ez növeli az olvashatóságot. E két utóbbi megjegyzés különösen megszívlelendő, ha a számítógépen, amelynek a képernyőjét kivétjük, be van kapcsolva az Anti-aliasing, a vonalsimítás, finomítás.

Ellenőrizendő a betűméretek, az olvashatóságot, állj 3 méterre a képernyőtől, ha nem tudod a szemed megerőltetése nélkül, kényelmesen olvasni, akkor valószínűleg az előadás közönsége sem fog boldogulni vele.

Könyved váltás a PDF-re

Azoknak, akik szövegszerkesztővel készítik előadásuk oldalait, a legegyszerűbb megoldás a PDFWriter használata, ami tulajdonképpen egy printer drájer, azaz nyomtatómeghajtó, ami az Acrobat installáláskor kerül a gépedre. Ha vannak olyan oldalak, amelyek EPS képeket tartalmaznak, vagy valamilyen grafikai programban (Adobe PageMaker, vagy Illustrator) végeztél az oldalak kialakítását, először írd egy Postscript fájlt, és abból készíts PDF-et a Distillerrel. Ez az EPS-ek esetében jobb képmínőséget eredményez, a Postscript fontok is szebben jelennek meg, és nem utolsó sorban a fájl méret is kisebb lesz.

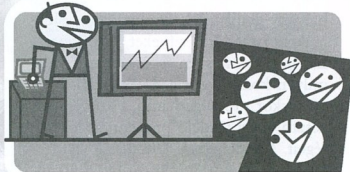
Ha a szövegszerkesztővel dolgozol, a Distiller lehet a legjobb választás, de ez az oldalak tartalmától is függ. Lehet, hogy szükséges néhány kísérletet végezni, hogy lásd, melyik eljárás a célravezető. Hasznos információkat olvashatsz a PDFWriter 3.0 ReadMe dokumentumban is, amely az Acrobat mappában található.

A PDFWriter használata

1. Ha már installálva van, a PDFWriter a Chooserből érhető el, tehát ott kell

kiválasztani, aktiválni, ahol a nyomtató meghajtót szoktuk.

2. A File alatt válaszd a Page Setup menüt, a párbeszédablakban megjelenik a PDFWriter options.
3. Kiklikkelj a Compression gombra, és válaszd ki az Acrobat megfelelő verzióját a „Compatibility” mellett felbukkanó menüből. A legbiztosabb választás az Acrobat 2.1 (ez, vagy ennél magasabb verziójú Reader szinte biztos, hogy mindenhol elérhető), de a 3.0 Acrobat-tal ugyanazt az ered-



ményt érheted el, kisebb fájl mérettel. Az Acrobat 3.0 több lehetőséget biztosít a megjelenítés módzataira is.

4. Építsd be a fontokat! Kiklikkelj a Fonts gombra, és válaszd az Embed All Fonts lehetőséget, aminek következtében a dokumentumba beágyazódnak a használt fontok, így nem kell azokkal többé törődni, bárhová viheted, bármilyen gépen ugyanazt fogja mutatni, függetlenül az adott gépen installált fontoktól. Ennek feltétele, hogy az Acrobatnak a 3.0-ás, vagy újabb verziója installálva legyen a gépen. További választási lehetőség a Subset TrueType és Subset Type1, ami egyébként csak akkor választható, ha a Compatibility-nél a 3.0-át jelöltük meg. A subset eredménye, hogy nem a teljes karakterkészlet tölti le a gépet, hanem csak a dokumentumban használt karaktereket, ha a használt karakterek mennyisége a teljes készlet 35%-a alatt van. Ez különösen hasznos, ha egy betűtípusból mondjuk csak egy címsort írunk, vagy a Zapf Dingbatsból csak egy nyilat használunk a dokumentumban. Ez is segít, hogy a fájl méret kisebb legyen. A

Font-os beállítások után nyomd meg az OK gombot!

5. Vissz térünk a PDFWriter settings fő párbeszéd ablakához. Ellenőrizd a képméretet és a beállítását, aztán OK!
6. Válaszd a Print parancsot a File menüből! A Print párbeszédablakban, ha nem az összes oldalt akarod PDF-re konvertálni, jelöld meg a megfelelő oldalakat, majd OK. Ekkor még nem indul el a PDF-készítés, előbb nevet kell adnod a majdani PDF fájl-nak, és megjelölheted azt a mappát, ahol tárolni akarod. Ismét OK, és erre tényleg dolgozni kezd a gép!

A Distiller használata

1. A Chooserben aktiválj egy Postscript nyomtatót meghajtót!
2. A forrásprogramban válaszd a Print parancsot a File menüből, a Print párbeszédablakban válaszd a Destination melletti menüből a File-t, vagy bizonyos nyomtatómeghajtóknál a Print To File-t, majd a nyomtatandó oldalak megjelenése után OK vagy Save. (A sorrendben nem egymás utáni oldalszámokat vesszük fel, a sorrendben egymás utáni oldalaknál a kezdő és a záró oldalszám közé kötőjelet teszünk. Pl.: 3, 7, 12-21. Ez azt jelenti, hogy a 3-as, a 7-es és a 12-től 21-ig terjedő oldalakat kérjük „kinyomtatni”, amin ez esetben nem nyomtatást, hanem Postscript fájl írást értünk.) Adjunk nevet a fájl-nak és jelöljük meg a helyét, majd újra OK, vagy Save!
3. Indítsuk el a Distiller 3.0-át, és annak Distiller menüjéből válasszuk a Job Options-t, a General tab-ra klikkelve a PDFWriter-hez hasonló beállításokat találunk a Compatibility mellett (a részleteket lásd az előző rész 3. pontja alatt). A Font Embedding fülre kattintva megjelenik egy újabb panel, ahol kiválaszthatjuk az Embed All Fonts és a Subset Fonts Below parancsot. Ez utóbbi mellett feltüntetethetjük, hogy a betűkészlet hány százalékos használtsága esetén alkalmazza a program a Subset opciót (amikor a teljes betűkészlet helyett csak a dokumentumban használt karaktereket ágyazza be a program a PDF fájl-ba).

4. A File alatti Open paranccsal nyissuk meg a 2. pontban elkészített Postscript fájlt. Az Open gomb lenyomása után nevezük el a születtendő PDF-et és Save!

Villanyt le! Jön a PDF!

Miután sikeresen előállítottuk a PDF fájlokat, készen állunk az Acrobat Exchange, (vagy Reader) használatára. Először is az Exchange-ben nyissuk meg az új PDF dokumentumunkat, majd válasszuk a File alatt a Document Info almenüből az Opent. Jelöljük ki az ablak alján az Open In Full Screen Mode opciót, majd mentjük el így a dokumentumot. Ha megnyitjuk, ettől kezdve a teljes képernyőt elfoglalva nyílik meg PDF-ünk.

Következnek a dia-show beállításai. Ezek a beállítások azonban nem a fájl részei, hanem az Exchange, vagy

Reader program sajátjai lesznek, tehát a megjelenítő programot kell mindig megfelelően beállítani, vagy annak egy másolatát magaddal vinni az előadásra.

A File menü Preferences almenüjében található Full Screen opció néhány további beállítást tesz lehetővé.

1. A képváltás vezérlése lehetséges a billentyűzetről, a nyíl gombokkal, vagy az Enterrel, illetve az egér gombjával. (Ikszeld be az Advance On Any Click melletti kis mezőt!)
2. Beállíthatjuk a meghatározott időközönkénti automatikus képváltást is az „Advance Every” melletti baloldali mezőre kattintva, és a jobb oldali mezőbe beírva 1-99-ig valamilyen értéket, ezzel meghatározhatjuk, hány másodpercenként történjen a képváltás. Ezt csak akkor állítsd be, ha biztosan tudod, hogy minden képről azonos ideig beszélsz. (Sokat kell gyakorolni!)

3. A háttér színét is módosíthatjuk a Background Color melletti legördülő menüvel. A Full Screen beállítás ellenére jelentkezik egy kis margó a képernyő széle és az oldal széle között. Ezt célszerű feketére állítani, az a legkevésbé zavaró.

4. A képváltást látványossá, érdekesse tehetjük különböző képanimációs effektusokkal, amelyekből a Default Transition legördülő menüjéből válogathatunk.

A billentyűzet a kezed ügyében, fény lekapcsolva, minden szempár rád szegeződik, vegyél egy mély lélegzetet, nyisd meg a PDF fájlt az Exchange-ben vagy a Readerben, és már kész is vagy az előadás megtartására. Ha követted a fenti irányutasításokat, nyugodtan, magabiztosan beszélhetsz, tudván, hogy a PDF méltó arra, hogy a pódiumon melletted legyen.

Grafimat

grafimat@grafimat.hu
www.grafimat.hu

1037 Bp., Kunigunda útja 58. Tel: 437-0800. Fax: 437-0801

Proof
Imation Matchprint
Imation Rainbow

Film
Typon

Ófset lemez
Plate SpA.

Kontakt boxok
Sack GmbH.

SACK

Film- és lemezhibók
Glunz & Jensen
GLUNZ & JENSEN

Szkennerek
és levilágító
ScanView



*Szkennerek és levilágítók
Film és lemezhibók
Kedvező finanszírozási
lehetőségek*

Színhoroszkóp

1625-ben, amikor Francis Bacon azt írta, hogy „Sötétben minden szín azonos” (minden tehát fekete), biztos, hogy nem volt semmilyen paranoid elképzelése egy nem 2000 kompatibilis jövő világról. Ha most valamilyen csoda folytán ideripithetnénk a múltból, egy iMac-ekkel teli szobába, valószínűleg nem az lenne a kérdés, hogy azonosak-e a színek, hanem inkább az, hogy ő azonosul-e a színekkel. Vagy még inkább, hogy melyik színnel azonosul igazán.

Egy olyan világban, ahol a Gap kaha-ki vagy a United Colors of Benetton között gyakran a vásárló személyisége dönt, nem meglepő, hogy a bézs után megváltást jelentenek a színes számítógépek. A színválasztásnál az eper, a fehér és az áfonya éppen annyira amerikai, mint ahogy az ipari tervezők is számításba vesznek mindent, a hűtőktől (emlékeznek az avokádó zöldre) a mobiltelefonokig. És bár az Apple nem az első, aki színt ad a borításhoz – az SGI gépei már régóta kobalt színűek –, de az első cég, amely ilyen sokfélélt kínál.

Mit mondanak az általunk választott színek rólunk, illetve az egyéniségünk-ről? Vajon iMac-et vásárolunk, vagy hangulat tükröt? „Mindkettőt – mondja **Leatrice Eiseman** a Pantone Color Intézet igazgatója, a színelmélet szakértője és a *Színek minden hangulatodhoz* című könyv szerzője, majd hozzáteszi – a *választott szín nemcsak a hangulatunkra utal, de az egész egyéniségre jellemző vonásokat is*

feltárja.” Eiseman szerint az iMac paletta nagyon jól tükrözi napjaink újító, fiatalos számítógépvásárlóit.

„Az összes szín közül az áfonya és az eper a két leggyakrabban előforduló. A mandarin, a szőlő és a citrom inkább a divatot követők körében elterjedtek, akik nonkonformistának tartják magukat.”

Lisa Herbert a Pantone világgazdasági igazgatója szerint ez a fajta előzetes optimizmus visszacsalta a mosolyt az arcunkra és ez tükröződik a termékeken is. „Idén a divat országútiat előzönlítették a színek.” – mondja Herbert – „Nem meglepő, hogy ezek a feltűnő külsők kezdenek befolyást gyakorolni az ipar egyéb területeire is.”

Szóval gondold végig és válaszd ki az iMac színedet. Megvan? OK, akkor lásd mit mond rólad választásod alapján Eiseman.

Bízz bennem, ez áfonya

Az Egyesült Államok lakosságának 35%-a a kéket tartja kedvenc színének. Miért ne? A kék nyugalmat, biztonságot és kényelmet sugároz, mely érzések mindegyike higgadságra, magabiztosságra és harmóniára utal. Az elektromos kékkeq ugyanezeket a vonásokat hordozzák, egy csipetnyi izgalommal fűszerezve. A kék a hitelesség és a konzervatív értékek színe, ezért a „kék



emberek” általában érzékenyek, kiegyensúlyozottak és megbízhatóak. Nagyon megbízhatóak, amit másoktól is elvárnak, ezért az árusítás náluk elfogadhatatlan. A magukban kifejelesztett felelősség tudat hajlamossá teszi őket a tökéletesség iránti vágyra, amely miatt túlontúl igényessé válhatnak.

Add az epret, de rögtön!

Vörös riasztás, piros betűs ünnep – kell még többet mondani? A vörös izgalmat, veszélyt és szexet ígér. Szívedélyt, drámát és energiát ígér. Vér, tűz és energiaforrás. Nem csoda, ha a vörös a második legerőteljesebb szín a legsötétebb fekete után. A „piros emberek” élvezik az életet és a pillanatot. Ők a befutók, hevesek, optimisták és impulzívok. Hivalkodók és mindig műsoron vannak, a pirosak állandóan a csúcsra törnek. Tőlük nem lehet elvárni, hogy kövessék a szabályokat vagy rutinszerűen cselekedjenek.



Haver, a mandarin olyan tuti!

Bár a narancssárga saját melegségét a sugárzó sárgából és pirosból meríti, mégis mindketonél forróbb. A legjobban félreértelmezett



... APPLE SHOP A VÁROS SZÍVÉBEN ... 1065 BPEST, NAGYMEZŐ U. 58. TEL.: 269-2525 ... APPLE SHOP A VÁROS SZÍVÉBEN ...

MÓDSTUDIO
CAD CENTER

269-25-25...APPLE SHOP A VÁROS SZÍVÉBEN ... 1065 BPEST, NAGYMEZŐ U. 58. TEL.: 269-2525 ... APPLE SHOP A VÁROS

szín, a narancs olyan, mint egy Beach Boys szám, vidám, feldobja az embert és megtölti kaliforniai napfénnel. A narancskedvelők humánusak, kellemes természetű, közlékeny emberek, akik ugyanakkor határozottak és újító eszmékben gazdagok. Nyitottságuk ragályos és csábító, ezzel kicsit több „élvezet” juttatva őket az üzleti területen.

A citrom fonákja

A zöld a növekvő dolgok jelképe – a regenerálódás és a megújulás. Általában frissességet, hős érzést és higgadtságot közvetít. Míg a citromzöld természeténél fogva kicsit ízezebb, fanyarabb, a zöld törvényszerűen egy felelősségteljes szín, ezért az ezt választók megbízható, kiegyensúlyozott típusok. Ők a mintapolgárok, a jó szomszédok és munkaközösségi tagok. A zöld emberek intelligensnek és fogékonyak új eszmék iránt, habár inkább hajlanak a hagyományos, már megszokott dolgokra, mint kockázatvállalásra valami új miatt. A foszforizáló zöld kedvelői azonban előretörő típusok.



Azért vettem szőlőt, mert neked nem olyan van

A lila rajongótábornak nem lennének tagjai. Ők túlságosan önállóak és kreatívak ahhoz, hogy bármilyen klubhoz is csatlakozzanak. A piros izgalmát és a kék nyugalmat ötvöző lila a szivárvány legösszetettebb színe, titokzatos, varázsla-



tos és kissé szinpadias. Ezt a színt a nonkonformista emberek részesítik előnyben, akik még oldott légkörben sem terítik ki lapjaikat. Az ilyen művészek között gyakori a konfliktus, a nemesség árnya verseng a spiritualizmus szellemével. A lila emberek intelligenciájuk és kreatíváguk miatt népszerűek, legidegesítőbb tulajdonságuk pedig a túlzott érzékenység.

Több mint gyártás?

Szóval, ha mostanra már sikerült magadat és barátaidat szépen beskatulyázni, emlékeztetnénk rá, hogy az új iMac DV-k grafit színűek lesznek (ötvözve a fekete erejét és biztonságát az acél stíluszosságával), és arra is, hogy a számítógépipar nem pihen olyan sokat, hogy bármely állítást is leszögezhetnénk. Ki tudja, az ezredfordulón talán egy teljesen új személyiség-palettával találkozunk az Apple-től – és más gyártóktól egyaránt.

A cikk a Pantone Color Intézet és a Pantone Inc. támogatásával készült.

A GYORS KAPCSOLAT IS ADDIKTÍV

Az elmúlt években az Egyesült Államok szinte minden egyetemén és főiskoláján Ethernet hozzáféréssel látták el a kollégiumokat, így a diákoknak egy generációja már hozzászokott a gyors internet kapcsolathoz. A szakmai célok kívül a hallgatók használják az internetet zenék letöltésére, üzenetküldésre, telefonálásra (ingyen!), bevásárlásra, játékokra és filmnézésre. A legtöbb kollégiumban 10 Mbps sebességű kapcsolatokat építettek be, ami kétszázszor gyorsabb,

mint a legjobb telefonos modem. Az egyetemi Ethernetek miatt szakadék tántog az egyetemisták és az idősebb generáció között: míg kétfélmillió családnak van nagy sebességű internet kapcsolata, addig húztmillió diák jut a főiskolán gyors hozzáféréshez. Az egyetemek vezetői elmondták, hogy hallgatóik számára az Ethernet-kapcsolat fontos szempont a lakáskeresésnél, és előfordul, hogy a középiskolát elvégzők is ennek alapján választanak főiskolát. Az Ethernet-kapcsolat sokba kerül az egyetemeknek, és újabban az is fejfájást okoz az intézményeknek, hogy a hallgatók illegális zenei és mozgókép fájlokat töltenek le.

(Los Angeles Times 2000. jan. 14.)

NARANCSSZÉPSÉGVERSENY

A floridai narancstermelők digitális képeket tesznek fel a természetől az internetre. Egyrészt reklámcélok, másrészt, ha az áru utazás közben megsérül, bizonyítani lehet, milyen volt, mikor elindult. A képek természetesen nem helyettesítik a helyszíni vizsgálatot és kóstolást. Jack Cane, a Voita Citrus elnöke elmondta, hogy cégének floridai, texasi és kaliforniai beszerzői valamennyien használnak digitális fényképezőgépet. „Napi szépségversenynek hívjuk – mondja Cane. – Bizonyos dolgokat nem lehet telefonon leírni.” A narancstermesztők címkével látnak el minden lefotózott rakományt, hogy bizonyíthatassák, a megrendelő azt a gyümölcsöt kapja, amit kért. Az eljárást a mezőgazdasági minisztérium is használja és öránként 43 dollárt kér a szolgáltatásért. (Houston Chronicle 2000. jan. 18.)

1065 BPEST, NAGYMEZŐ U. 58. TEL.: 269-2525 ... APPLE SHOP A VÁROS SZÍVÉBEN ... 1065 BPEST, NAGYMEZŐ U. 58. TEL.:



SZÍVÉBEN ... 1065 BPEST, NAGYMEZŐ U. 58. TEL.: 269-2525 ... APPLE SHOP A VÁROS SZÍVÉBEN ... 1065 BPEST, NAGYMEZŐ

**Diavetítő és a ...
Képben akar maradni?
A csomag útján
Mindent a megfelelő ...**

Képben akar maradni?

Készítsen nyomtatott reklámjából TV vagy web reklámot az After Effects segítségével

Órákat töltött egy hirdetés elkészítésével, amely jól mutat az újságban – az elgondolás briliáns és provokatív. Valóban, a hirdetés nagyon jól néz ki, ezért ügyfele TV reklámot akar csinálni belőle. Ön ezzel híres lehet, villoghat a koktélparton! De távlati álmai szétfoszlanak, amikor a projekt kikerül a kezéből. Egy videoszerkesztő „specialista” veszi át és nagy, bonyolult gépeket használva egy olyan 30 másodperces reklámmá zsongorítja az elképzelést, amelyen fel sem ismeri eredeti ötletét. Többet nem néz tévét, nehogy meglássa azt a szörnyűséget. Közben megfogadja, ha egyszer meglesznek az eszközei és a tudása, saját kezűleg fogja csinálni.

Az igazság az, hogy nincs szükség drága felszerelésekre és gyártástámogatásra ahhoz, hogy az ötletekből weben is sugározható mozgóképet készítsen. Sőt, még kamera sem kell hozzá! Az Adobe After Effects használatával egy pár szabványos kamera és átviteli technika hozzáadása az eredeti reklámhoz mozgalmassá és drámaivá teheti azt, és az ötlet ugyanolyan jó (vagy még jobb) lesz a TV-ben.

Válassza külön az eredeti újsághirdetés alkotórészeit és helyezze azokat filmkockákra közé, ezzel mozgásba hozva, drámai hatásúvá téve és tartalommal megtöltve az elképzelést.

Történet van mögötte

Minden jó film középpontjában – függetlenül attól, hogy az egy eposz vagy egy 30 másodperces reklám – egy jól megtervezett történet áll. Hasonlítsuk össze a 15 másodperces TV reklám tervezését egy teljes oldalas újsághirdetés létrehozásával: ahelyett, hogy kitalálna a tervet egy oldal kitalítására, itt 450 oldalal (kockával) kell dolgoznia. Az illóképek olyan filmkészítési elveken ala-

pnak, amelyek a néző szemét mozgásra kényszerítik, viszont a filmek újabb és újabb részleteket mutatnak, mely varakozási feszültséget okoz. Mivel nem kell minden egyes kockához különböző kompozíciókat tervezni, (köszönhetően az automatikának és a ténynek, hogy minden másodpercben 30 kocka villan fel) a grafikai alkotórészeket viszont olyan formában kell megkoreografálni, hogy az a szemre hasson és az kissé drámaian továbbíthassa az üzenetet. Egy kis szöveg és zene hozzáadásával máris mérhető projectet kapunk. Előzetes tervezés persze szükséges.

Egy történet tervezésének legjobb módja a klasszikus vágólap (storyboard) használata, amin látszik azon vázlatok sora, melyek a történet fontos pillanatait ábrázolják. A vágólap segít abban, hogy nyomon követhesse az összes alkotórészt, a mozgásfolyamatot valamint a történet egész léptékét, melyek által lehetőség nyílik a drámai hatásra és a közvetítendő üzenetre fektetett hangsúly közötti egyensúlyozásra.

A vágólap létrehozásához használhat papírt vagy grafikai programot. Mivel valószínűleg egyik vázlatát sem fogja használni a tényleges filmben, nem igazán számít, hogy melyik eszköz mellett dönt. Hozzon létre egy sor azonos méretű (3x3 inches megteszi) kockát, mint amilyenek egy képregényben vannak. Bár biztos, hogy szoros határidővel dolgozik, ezzel most ne törődjön, majd később sort kerít rá. A jelenet megformálásához egyelőre elég megfelelő vázlatot készítenie minden kockába. Tisztázza, hogy a grafikus elemek (ideértve a szöveget is) mikor tűnnek fel és el. A kommentárokat vagy párbeszédeket írja a megfelelő kockák alá.

Szereplőválogatás

Amikor már a vágólap elkészült, össze kell gyűjtenie a történet grafikai elemeit. Mivel az After Effects képes igen sok

formátumú fájlt importálni, használhatja a már meglévő grafikákat, logókat és fényképeket, amelyekbe a nyomtatott anyag készítése során pénzt és időt is befektetett. De van itt néhány dolog, amit figyelembe kell venni.

Rétegek

Az Adobe Photoshop vagy az Adobe Illustrator rétegelt fájllai még több anyagforrást biztosítanak: a rétegek külön-külön is importálhatóak, így mindegyiket egyesével lehet a filmhez animálni. A rétegekkel lehetőség nyílik az eredeti kép különböző tulajdonságainak megváltoztatására, mint például a megvilágítás, árnyékolás, szín, átlátszóság és szerkezet. Ha esetleg egyszerre szeretné importálni az összefűzött fájlt és az elkülönített rétegeket, hogy lehetőse legyen megtapasztalni, melyik sikerült jobban, bizonyosodjon meg róla, hogy ha a képek eredetileg CMYK formátumúak voltak, importálás előtt konvertálta őket RGB-vé.

Dimenziók

Ha raszteres képet használ, akkor a fájlt a filmben használt legnagyobb dimenzióval megegyezően importálja be. Ezzel elkerülhetőek a képméret növelésekor keletkező csipkézett szélek. (Fontos megjegyezni, ha a fájlt felbontása nagyobb mint 72 ppi, akkor a kép mérete 100%-nál nagyobbra is növelhető.)

Másfelől, ha vektoralapú alkotással dolgozik (Adobe Illustrator-ból például), a képek bármilyen méretben importálhatóak és kívánság szerint átméretezhetőek. A vektoros műveletek esetében az After Effects folyamatos raszterizáló szolgáltatást biztosít, amely azt jelenti, hogy a képek méretezés közben automatikusan raszterizálódnak.

Tárolt képek

A nyomtatott hirdetés képeit feljavithatja meglévő videó vagy fotó hozzáadásával. Az ilyen képek (például az

óceán megtörő hullámai) használható egyedülállóan, az animált alkotórészek háttérként, vagy összekeverhetők más képekkel, így alkotva érdekes szerkezeteket. Számos cég kínál képgyűjtemény csomagokat CD-ROM-on, vagy egyszer használható csomagokat, minimális díjért. További információért nézze meg a technikai dokumentáció 322058, „Képgyűjtemény forgalmazók: Általános információk” részt az Adobe Web oldalán. (www.adobe.com/supportservice/custsupport/database.html)

Mielőtt elkezdené a képek koreografálását, bizonyosodjon meg róla, hogy az ügyfél összes filmmel kapcsolatos meghatározása rendelkezésére áll. Televízióra szánja, vagy a webre, esetleg mindkettőre? Hány perces legyen? Mekkora méretű? Amikor az összes fontos információ összegyűlt, kiválaszthatja a kompozíció megfelelő beállításait és a végleges kivitelezési formát. Esetleg az ügyfél biztosítást utolagos gyártástechnikai segítséget a jobban kidolgozandó részletekhez, mint például a tömörítés, képelesség vagy a képösszeűzés.

A nagyszerűség illúziója

A filmkészítés lényege az illúziókéltés. Amí látszik, az csak nagyon ritkán az, ami a kamera előtt ténylegesen zajlik. A szemet és az agyat gyakran egyszerű kamera vagy a háttér manipulációkkal is be lehet csapni. Ha tervében nem is használ valóságos helyeket, a képeken mégis tudja szimulálni azokat különböző filmtechnikákkal és mozgásokkal. Íme néhány ötlet, melyekkel elkezdheti az illúziókéltést.

Pan

A Pan – mely a panorámából származik – egy olyan felvételfajta, amely során a kamera vagy a vízszintes tengely körül fordulva követi a mozgást (mint egy utazó autóban) vagy végigpásztáz egy mozdulatlan anyag felett (mint egy gazdag díszlet). A Pan hasonlóképpen használható saját projektben is, egy alkotóelem – például a logó – mozgását követve a képernyőn, vagy egy háttérben lévő objektum (mondjuk egy szövegész) felfedezésére.

Az After Effects-ben a kamerát a szerkesztőablak helyettesíti, de a fenti kamera technikákhoz az ablakot természetesen nem kell mozgatni, ehelyett a rétegek mozgásával csapják be a néző szemét.

1. A Pan használathoz elég csak a háteret a kompozíció egyik oldalától a másikig mozgatni. Így a háttérreteg alkalmazkodik a tervekhez anélkül, hogy látszanának a szélei és a kompozícionál szélesebbé válna.

Állítsa az időjelzőt arra a pontra, ahonnan a Pan el akarja indítani. A Composition ablakban helyezze el a háttérreteget, hogy a kép, amellyel a Pan kezdődik, látható legyen. Az első vezérkocka beállításához kattintson a Time Layout ablakban lévő háttérreteg Position tulajdonságához tartozó stopper ikonra.

2. Állítsa be az időjelzőt arra a pontra, ahol a Pan véget ér és ezután mozgassa a háttérreteget az ellenkező irányba, mint ahogy a kamerát mozgatták. Más szóval a háttér balra mozgassa olyannak tűnik, mintha a kamera jobbra Pan-elné. Ha a háttér sok rétegből áll, mindent egyszerre, azonos irányba kell mozgatni.

Ahhoz, hogy a Pan mozgó tárgyakat tudjon követni, helyezze a tárgyat a Composition ablakban lévő mozgó háttérreteg tetejére. Ezáltal úgy tűnik mintha a tárgy a háttérrel ellentétesen mozogna.

Hogya kettő vagy több háttérreteget dolgozik, amelyek tértérhatás háteret hoznak létre – a rétegek különböző távolságra vannak a nézőtől –, akkor a rétegeket különböző sebességárrnyal kell mozgatni. Ezt mozgás parallaxisnak nevezik. Például, ha olyan háttérrel dolgozik, amely áll egy előhegységéből és hegycsoporból mögötte, akkor a hegycsoportot lassabban kell mozgatni, mint az előhegységet. Példákat talál erre a www.artisthouse.com/_exhibits/perception internet címen.

3D mozgás

Habár az After Effects nem 3D alkalmazás, mégis képes közeledő és távolodó illúziókéltésre azzal, hogy a tárgyakat

méretük állandó megváltoztatásával veszi fel a kamera. Ez az illúzió akkor hat a legjobban, ha más tárgyak is vannak a képen, amelyek megadják a tértérhatás érzetét. A távolodás-közeledés keltésének lépései a következők:

1. Helyezze a raszter vagy vektor alapú képet a Composition ablakba. Raszteres kép importálása előtt bizonyosodjon meg róla, hogy a kép maximum akkora méretű, mint ahogy azt a projektben használni fogja.

2. Mozgassa a Time Layout ablakban az időjelzőt arra a pontra, amikor az objektum elkezd mozogni, kattintson a Scale tulajdonságához tartozó százalékléértékre, állítsa be valamilyen kis értéket (a 10 százalék jól használható), majd kattintson az OK-ra! Kattintson a Scale tulajdonsághoz tartozó stopperőrrára az első vezérkocka beállításához!

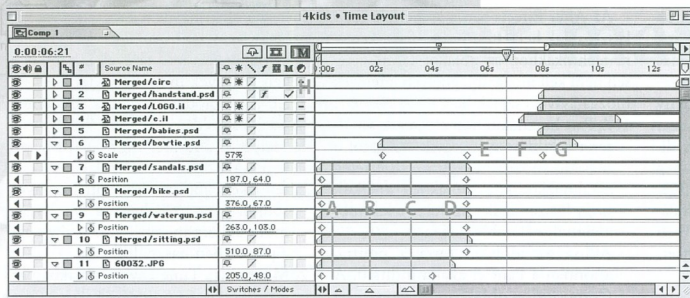
3. Mozgassa az időjelzőt arra a pontra, amikor az objektum eléri maximális méretét! Kattintson a Scale tulajdonsághoz tartozó százalékléértékre, állítsa be az értéket 100 százalékra, majd kattintson az OK-ra. Ezzel beállította a második vezérkockát!

4. Ha más kisebb objektumok is találhatók a filmben, úgy helyezze el azokat a kompozícióban, hogy az imént megnövekedett objektum takarjon el egyet vagy többet a többi objektum közül (válassza a nagy objektumot és használja a Bring Layer to Front pontot a Layer menüből)! Az átfedés mélységérzetet kelt, úgy néz ki, mintha az átméretezett objektum a többi elé jött volna.

5. Ha az objektum vektoralapú rajz, kattintson a réteg mellett lévő Continuously Rasterize oszlopra a Time Layout ablakban! Ezzel az objektum vonalai élesek maradnak növekedés közben.

Elhalványulás és áttűnés

A filmben két leggyakrabban használt technika az elhalványulás, amelynek során a jelenet fokozatosan átalakul feketévé vagy fehérré, és az áttűnés, amelynek során pedig az egyik jelenet fokozatosan eltűnik, miközben egy másik felváltja. Az



elhálványulást gyakran egy jelenet befejezésére használják (vagy arra, hogy két jelenetet jól elválasszanak), míg az áttűnés egy finomabb átmenetet jelent.

Az After Effectsben bármilyen típusú fájlra alkalmazhatja az elhálványulást és az áttűnést, annak átlátszatlanságát az idő függvényében változtatva és a mögötte lévő hátteret megjelenítve.

1. Ha fehérré vagy feketévé (vagy más színű) elhálványulást kíván készíteni, helyezze az elhálványítandó réteget egy, a kompozíció méretének megfelelő, egybefüggő fekete vagy fehér réteg elé a Composition ablakban (ehhez válassza a New Solid pontot a Layout menüből). Ha csak egyetlen elhálványulást használ a projektben, különálló egybefüggő réteg helyett használhatja a kompozíció hátterét is! Ha áttűnést használ, helyezze el az áttűnésre szánt réteget a Composition ablakban, azt mindig a következő jelenetet alkotó rétegek fellett tartva!

2. Mozgassa az időjelzőt arra a pontra a Time Layout ablakban, amikor a hatást kezdeni kívánja!

3. Győződjön meg róla, hogy az elhálványulásra vagy áttűnésre szánt réteg Opacity tulajdonságához tartozó százalékra van állítva, majd kattintson a stopperórára az első vezérlőbeállításához! Mozgassa az időjelzőt arra a pontra, amikor az elhálványulás vagy áttűnés befejeződik, kattintson az átlátszatlanság százalékra, állítsa az értéket 0-ra, majd kattintson az OK-ra a második vezérlőbeállításához!

Ha feketévé vagy fehérré elhálványulást készít, az egybefüggő réteget egy újabb jelenetre váltva halványíthatja el. Helyezze a következő jelenetet (vagy réteget) az egybefüggő réteg alá, és változtassa az egybefüggő réteg átlátszatlanságát százzal nulla százalékra!

Sebességgel kapcsolatos szolgáltatások

Az After Effectsben a nehezebben elvégezhető dolgok közé tartozik annak beállítása, hogy a grafikus képek a megfelelő sebességgel mozogjanak. A (természetesen) realiztikusan mozgó színészektlől eltérően, a grafika olyan sebességgel mozog, amelyet ahhoz rendel. A nagyobb sebesség drámai hatást kelthet, de egy fontos elemnek valószínűleg nem szabad gyorsan mozognia, mivel ekkor elveszhet a mondanivaló. Bár a jól megtervezett vágólap sokat segíthet az időzítésben, a finombeállítás egyetlen módja a próbálgatás, ami viszont erősen használja a RAM-ot vagy a Wideframe előnézetet. Ha a mozgás túlságosan konzisztens és megjósolható, megváltoztathatja a vezérlőkockák sebességét úgy, hogy az animáció bizonyos gyorsaság-pontjain megváltozzon azok gyorsasága. A sebesség beállításával kapcsolatban tekintse át az After Effects 4.0 User Guide 7., „Fine-tuning Animation” című fejezetet!

Miután már minden úgy mozog, ahogy szeretné, észreveheti, hogy a repülő logóról hiányzik valami fontos, de nem lehet igazából rámutatni.

Amikor egy mozgó objektumot a verandáról, vagy filmbe néz, az gyakran elmosódottnak tűnik; ez azért van így, mivel az gyorsabban mozog, mint amit a kamera rögzíteni tud. Bár az elmosódás az emberi és mechanikai korlátok eredménye, realiztikusabbá teszi a mozgást, és lehetséges, hogy ez hiányzik a logóról.

Ha mozgási elmosódást kíván adni egy mozgó réteghöz, kattintson a Motion Blur kapcsolóra az ahhoz a réteghöz tartozó Time Layout ablakban! A mozgási elmosódás előzetes megtekintéséhez azt engedélyeznie kell a Time Layout ablak tetején lévő Enable Motion Blur nyomógomb-ra kattintva.

Az elmosódás a zárszög változtatásával szabályozható, ami a kamera forgózára által megengedett expozíciós időt szimulálja. Az elmosódás keltéséhez a rétegnek kellően gyorsan kell mozognia; gyorsítsa fel, ha egyáltalán nem lát semmit. Ha további tájékoztatásra van szüksége, nézze át az After Effects 4.0 User Guide 192. oldalán lévő „About Motion Blur” című részt!

Útközben

Ez a cikk még csak betekintést sem nyújthatott az összes speciális effektusra, amelyet az After Effects és az egyéb fejlesztők által készített segédprogramok kínálnak. Bár a speciális effektusok adják a projektnek azt a bizonyos kidolgozott és profi kinézetet, a mozgás és az átlátszatlanság beállítások jelentik azokat az építőköveket, amelyek az elemeket hatásos jelenetekké alakítják. Miután elkészített egy pár filmet az alapvető technikák használatával, már elég felkészült arra, hogy debütáljon a mozgófilm világában.

Barbara Vrana

AZ AFTER EFFECTS TÁMOGATÁSI
MÉRNOKE, SOK ÉVVEL EZEDELŐT
VÁLTOTT GRAFIKUS TERVEZÉS-
RŐL A MOZGÓKÉPEKRE

**Diavetítő és a ...
Képben akar maradni?
A csomag útján
Mindent a megfelelő ...**

A csomag útján

A hajlékony nyomdászati eszközöket használó (Flexography) technológia első osztályúró tette a zacskókat

A levegőt égett gumi szaga tölti be, a motorok olyan hangosan bömbölnek, hogy a zajt a mellkasodban érzed. Pizkos munkaruhás férfiak nyüzögnek mindenütt, cigarettá lóg a szájukból ügyet sem vetve a „Tilos a dohányzás” jelzést. Mozog az ajkuk, de senki nem hallja őket. Egyszerűen túl nagy a zaj...

Szörnyautóverseny? Lehet, de húsz évvel ezelőtt ugyanez a kép fogadtat volna minden hajlékony nyomdászati technológiát alkalmazó üzemből – ahol a munkafolyamat hírhedt volt arról, hogy darva és nyers, és ahol a nyomdászati gépek csupán egyszerű ábrákat nyomtattak a redőzött dobozokra, reklámszatyrokra és konzervekre. Akkor még a hajlékony nyomtató-

lemezek készítéséhez öntőformákat és olvasztott gumit használtak, ezért az ilyen üzemek legalábbis messziről meg lehetett ismerni a szagukról. A nyomdászati termékek is egyszerűek és csúnyák voltak, olyanok, amelyekre a megrendelőnek szükségük volt, de a tervezők sohasem tették volna fel azok iródjuk falára.

Az idők azonban változnak. Az új lemezanyagok, a jobb tinták és a precízebb képfeldolgozás vonzóbbá tette a hajlékony nyomdászati eszközöket használó technológiát a tervezők számára. Ma már ugyanolyan gyakran használják ezt a folyamatot egy drága minőségi bor címkéjének elkészítésére, mint egy macskaalom zacskóján lévő képhez. Mi több, a hajlékony nyomdászati eszközöket használó technológia a világ nyomdai piacának 18 százalékát tudja magáénak, és mivel a hajlékony lemezek szinte bármilyen felületre felvi-

szik a tintát, uralja a csomagolóipart is. Amikor mossa a fogát, feltép egy zacskó örölt kávé, bekap valamit egy gyorsétteremben, vagy munka után megiszik valami finomat, nagy valószínűséggel, egy hajlékony nyomdászati technológiát használó üzemből származó terméket tart a kezében.

Bár a hajlékony nyomdászati technológia alapelvei egyszerűek – a hajlékony lemezek kidomborodó részei a nyomtatási felületre –, a valóságban annyi tényező van, hogy művészi munkát igényel, érdekes kihívást állít a tervezők elé.

Ismétlési hossz

A tekercsre nyomtatott csomagolás esetében az ismétlési hossz használatával adhatja meg, hogy milyen gyakran ismétlődik a minta a nyomtatási felületen. A nyomtatólemezeken lévő illesztések és ábrák lépcsőzetes elrendezése révén eltűnnek az illesztések által okozott jól látható szünetek és a minta folyamatosnak tűnik, bárhol vágják is el a tekercset.



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

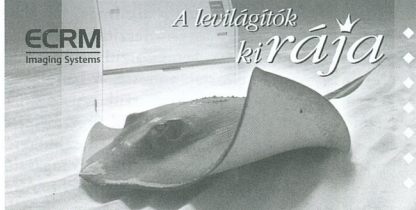
levilágító:

- ◆ egyes típusokban punchregisztrer
- ◆ 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



Hajlékony, de trükkös

„A folyamat még nem teljesen kiforrott” – mondja **Jim Parker** minden köntőrfalazás nélkül. Parker a Bonita Pioneer Design & Packaging nevű, az oregoni Portlandban lévő, elegáns zacskókat és csomagolást a világ minden tájára szállító, tervező és gyártó cég tervezési részlegének vezetője. Parker elmondja, hogy bár olyan dolgokat lehet megcsinálni a hajlékony nyomtatási technológiával, amelyek nem lehetne megcsinálni bármilyen más berendezéssel, a hajlékony nyomtatólemezek megnehezítik a folyamat irányítását. Olyan tényezőkkel kell számolni, amelyek nincsenek jelen az ofszet nyomdászatban vagy a rasztermélynymósnál; a tényezők mind egyike nagy tartományban mozoghat: a nyomtatógörgők mérete; a nyomtatólemezek által leadott tinta mennyi-

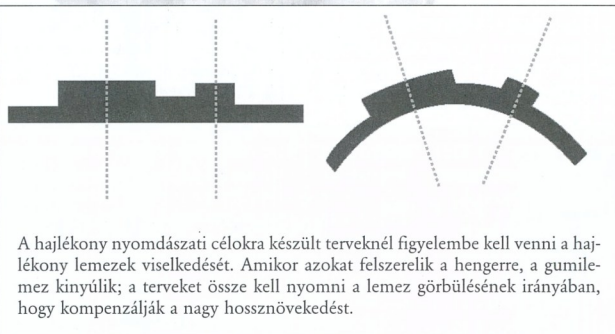
tyamatot, hogy tudja, mit nem tud. „A legtöbb tervező valószínűleg pár évente részt vesz egy-egy csomagolási projektben” – mondja Parker. „A legtöbb ügyfél általában csak utólag gondol a csomagolásra, ami egyáltalán nem helyes. Vegyük például a bevásárlószatyrokat. A csavart papírfogantyúval rendelkező bevásárlószatyrokat átlagosan háromszor-ötször használják. Ez olyan nagy reklámlehetőségnek számít, hogy ezt az ügyfeleknek és tervezőknek mindig szem előtt kellene tartaniuk. Ez azonban nem így van.”

Parker szerint a tervezők jó pár dolgot tehetnek annak érdekében, hogy a hajlékony nyomdászati technológiai üzem nyomdászai kiváló minőséggel dolgozhassanak. A legfontosabb az, sok időt kell arra szánnia, hogy a nyomdással együtt dolgozzanak azért, hogy a terv figyelembe vegye a folyamat buktatóit.

hogy a tervezők megfelelő kompenzációkat építsenek a nyomtatás előtti tervekbe; jobban szeretik, ha ők maguk teszik ezt meg a helyszínen. Ehhez azonban időre van szükségük, tehát ezt számítsa bele az ütemtervbe!

A folyamat egy másik buktatója az, hogy az egyszínű területek másképp néznek ki nyomtatásban, mint a képernyőn. Ez azért van így, mivel a lemez relatíve puha, és a felületén lévő tintát rá kell nyomni a felületre a nyomtatás során. Emiatt a lemezre gyakorolt nyomás mennyisége döntő fontosságú. Például nagyobb nyomásra van szükség egy sűrű, sötét egyszínű terület nyomtatásához, mint egy halvány képernyőéhez. A nyomdászok szabályozni tudják a nyomtatóhenger nyomtatási felülethez történő nyomásához használt erőt, és a nyomás szükségleteket azáltal is tudják módosítani, hogy a szokásosnál puhább vagy keményebb lemezt választanak. Az egyszínű területek nyomtatása jobban megy, ha szivacsosabb lemezt használnak, a képernyők pedig jobban néznek ki keményebb anyag esetén.

Akármiilyen módszert használnak is a nyomdászok a prés beállításához, egy dolgot mindenképpen figyelembe kell venni a tervezésnél: nem lehet elvárni azt, hogy ugyanazzal a prés egységgel egyszínű képernyőket és egyszínű területeket lehessen nyomtatni. Ez nagyban különbözik az ofszet nyomtatástól, ahol az egy bizonyos színű területeket és színárnyalatokat ugyanazzal a nyomtatólemezzel lehet nyomtatni. A hajlékony nyomdászati prés esetén nemcsak, hogy az egyszínű területekhez külön prése van szükség, de az 50 százalékos és a 10 százalékos képernyőkhöz is külön egységre kellhet. Ennek eredményeként egy olyan munkához, amely egyszínű tervnek látszik, valójában több prés egységre lehet szükség. A csapda problémák (lásd alább) és más technikai bajok korlátozzák azt, hogy a hajlékony nyomdászatban használt prések milyen képernyőt tudnak nyomtatni; a legtöbb nyomtatást egyedi tintával végzik. Annak érdekében, hogy a prések az ügyfelek minden szín-



A hajlékony nyomdászati célokra készült terveknek figyelembe kell venni a hajlékony lemezek viselkedését. Amikor azokat felszerelik a hengerre, a gumilemez kinyúlik; a terveket össze kell nyomni a lemez görbülésének irányában, hogy kompenzálják a nagy hosszúnövekedést.

sege és vastagsága; a lemezeket a nyomtatási felülethez préselő nyomás mértéke; a tintacellák mérete, mennyisége és alakja; a nyomtatás felület anyaga (például nedvszívó papír, vízhatlan műanyag vagy fém); a tinta fajtái. Ezen tényezők mindegyike befolyásolja a nyomtatás minőségét, és mindegyiket kézben kell tartani.

A hajlékony nyomdászati technológia területén a tapasztalaton és a kommunikáción múlik minden. Ennek ellenére – mondja Parker – kevés az olyan tervező, aki legalább annyira ismeri a

Lemez tech-tonika

Mivel a hajlékony nyomdászati technológia egy lapos, de hajlékony nyomtatólemezt alkalmaz, amelyet egy íves hengerre feszítenek rá, a lemezen lévő kép eltorzul, amikor a lemezt felrakják a prése. A kör alakzat például tojássá torzul. A torzulás mértéke sok tényezőtől függ, beleértve a henger méretét, a lemez méretét és a lemez hengerre történő ragasztásához használt tömítőanyagot. Általában a nyomdászok nem akarják,

nel kapcsolatos igényének megfelelően, a legtöbb ilyen eszköz 6 vagy 8 egységből áll, de nem ritkák a 12 egységből állók sem. Ez azt jelenti, hogy mindig meg kell győződni arról, hogy a nyomdász elegendő prés egységgel rendelkezik a terv nyomtatásához.

Le kell tudni mondani bizonyos tervezési elemekről is. Például címlapot esetleg egyáltalán nem fog tud nyomtatni, mivel az egyszerű területekről a pontokat egyáltalán nem tartalmazó területekre történő árnyaláshoz nagyon sok átmeneten van szükség a képernyőn. Még a modern négy színű folyamatot alkalmazó, féltónusok nyomtatására tervezett préssel sem kaphatja meg az ofszet prések által nyújtott kiemelt pontokat vagy folytonos tónus tartalmú megjelenést.

A korlátok ismerete sokat segít

Mivel a hajlékony nyomdászati technológiában használt lemezek puhák és hajlékonyak, az ilyen prések a pontok növekedése nagyobb, mint várná. A berendezéstől, a tervtől és a nyomtatási felülettől függően a pontok növekedése akár 30 százalék is lehet, amely jelentősen befolyásolhatja a betűtípusokat, különösen az inverz betűtípusokat. Ez azt jelenti, hogy az egyszerű területeken belüli inverz, fehér színű betűkiszáratok kisebb pontméretűek lesznek, a belső részek (például a B betűben lévő kis körök) pedig összemennek. Ilyen nagymértékű pontnövekedés mellett, a finom típusokat egyáltalán nem ajánlatos használni – a Bonita Pioneer minimálisan 8 pontos Helvetica Boldot és 1 pontos szabályokat követel meg. Ha betűkiszáratot inverzben kell nyomtatni, minimálisan 12 pontos Helvetica Bold és 2 pontos szabály a követelmény.

A lemezek puhasága hatással van a csapdákra is. A hajlékony nyomdászati lemezek nem tudják olyan pontosan tartani a színhatárokat, mint az ofszet lemezek. Így amikor két szín közvetlenül egymás mellett van, a hajlékony nyomdászaton nagyobb átédésre (csapdára) van szükség, mint az ofszet

présknél. A Bonita Pioneernél dolgozó Jim Parker azt javasolja, hogy a csapdák legalább 1/16 colosak legyenek. Ennél a méretnél nem lehet elvárni a számítógépes programoktól, hogy kiszámolják a csapdákat – jegyzi meg. – „Ilyen méretű csapda esetén különös élek fordulnak elő csapdákat kiszámító program használata esetén. Ehelyett előszörban az Adobe Illustratorban lévő csapda szűrőket használjuk, majd visszatérünk ezekhez a kézzel módosítottunk. Röviden összefoglalva – mondja Parker – *bagyunk a csapdákat a nyomdászokra!*”

Fejlec

A hajlékony nyomdászati technológia egyre inkább mindenféle feladat esetén alkalmazhatóvá válik, különösen a színes papírt igénylőeknél, amilyenek az átlátszatlan tinta nagy előnyt jelent – a papír színe nincs befolyással a tinta színére, ahogy az ofszet nyomdászaton.

A lemezen lévő, a képet a felületre felvívó kiemelkedő részek összenyomódnak és eltorzulnak, ezáltal a tinta túlfolyik a kép területén. Ez a probléma jelentős hatással bír a kis részletekre, ezért az inverz betűkiszáratok (amelyek gyakran eltűnnek a kitöltésük miatt), kis pontméretű betűkiszáratok, a vékony vonalakat és precíz pontokat igénylő tervek alkalmazásánál óvatossá kell lenni.

A védelem a csomagolásban van

És itt van a védelem. Sok csomagolási munka olyan nagy, hogy a szokásos védelem megfizethetetlenül drága. Képzeld el például egy átlagos bevásárlószatyrot, mely nyomtatáshoz szétbontva akár 45x23 inches is lehet. Most képzelje el, hogy minden egyes alkalommal új Matchprint védelmet kell rendelni, ahányszor csak megváltoztatja a színt. Nem csoda hát, hogy sok nyomdász védelmi eljárásért még mindig fényképszettreleg exponált színezett acetáttól készült rétegeket használ színkulcsként. A színkulcsok egyenlőre még korlátozott számszámban kaphatók, melyeket a gyártó szállít. A Bonita

Pioneer esetében a cég kb. 30 különböző szintet tart raktáron. Ha az ügyfél egy bizonyos pirosat szeretne, a cég annyit tud tenni, hogy előveszi a piros acetáttal és azt használja fel. Ezzel az ügyfél képet kap arról, nagyvonalakban hogyan fog kinézni a terv, de nem fogja látni a színek összeállítását.

Ez akkor lehet nagy probléma, ha a színek pontos összeállése fontos a terv szempontjából, mivel – szemben az ofszet nyomtatással – a színeket nem lehet nyomtatáskor utánállítani. A nyomdászt meg lehet kérni, hogy tegyen nagyobb nyomást a nyomtatómezre, (hogy nehezebb tintafilmet hozzon létre) vagy kérhet kevesebbet. De bármit is kér, a változás a henger teljes hosszát kell érintenie. Nem lehet úgy megváltoztatni a meggyező táblában lévő pirosat anélkül, hogy az ne érintené a modell arcát 5 inch-csel arébb balra.

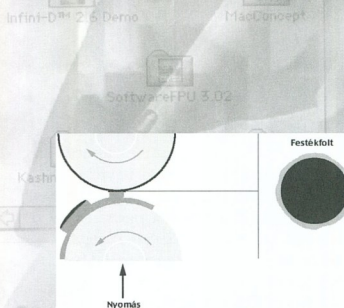
1952-ben a kormány betiltotta a mérgező anilin festékeket az ételcsomagoló iparban. Az egyik vezető csomagológyáros ekkor versenyt indított, hogy átnevezze az anilin nyomtatást, melynek nyertese a „hajlékony nyomdászati technológia” lett.

A doboz százada

A hajlékony nyomdászati technológia eredetileg 1880-ban találták ki, (magasnyomás) mely akkoriban a legerjedtebb nyomtatási forma volt gyorsabb és olcsóbb útja. A magasnyomásban a képeket és a szövegeket fém lapokba maratták, így hozták létre domború felületeket, majd ezeket keretekbe foglalták, befesték az a felületüket és nyomdaprésben rányomták a papírra. Ez a folyamat drága volt és lassú.

Az új és olcsóbb anyagok felfedezésével a nyomdászok rájöttek, hogy a nyersgumi hevítésre folyékonyvá válik és a betűk és képek gipszfórmájába öntve „gumibélyegző” lesz belőle. Nem sokkal ezután a bélyegzőkből gumitáblákat készítettek.

Az új eljárás (melyet anilin nyomásnak neveztek, az anilin festék tintákban való használata után) nagy problémája az volt, hogy a nyomdászok nem



tudták megfelelően ellenőrizni a lapokra kerülő tinta mennyiségét. Ez egészen addig így volt, amíg 1938-ban két munkás az International Printing Ink Corporation-nél rájött, hogy egy fém hengerre kell milliányi kis cellát vésní, amit aztán beleméríthetnek a tintába a nyomdaprésnél. Ahogy a henger (melyet anilox hengernek neveztek) forgott, a tintacellák kimertek egy adag tintát és ráhelyezték a forgó gumiprésen lévő domború képekre. Mivel az anilox hengeren lévő egyforma cellák bármilyen gumiképre képesek tintát felvinni, a folyamat olcsó volt és hatékony. Tulajdonképpen ez az eljárás képezi a mai hajlékony nyomdászati technológia alapjait.

Mi zavar?

Mindazonáltal csodálkozhat, hogy mégis miért akadékoskodnak sokan a flexografikus nyomtatás miatt. A válasz, hogy a flexo olyan előnyökkel bír, mint semmilyen más nyomtatórendszer.

A legnyilvánvalóbb az anyagok sokasága. A flexografikus tintát gyorsan száradó folyadékból készítik, amely vízbázisú, oldható bázisú vagy UV-képzett formában kapható. Ezek változtatásával bármilyen felületre lehetséges nyomtatni. Ezzel szemben, a web-

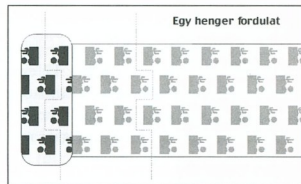
ofszet tintákat hőkezelni kell és nem lehet velük olyan nem porózus felületre nyomtatni, mint például a legtöbb műanyag film. Sok flexografikus tinta tökéletesen nem átlátszó, ezért teltett színek is előállíthatók belőlük, vagy akár a legsötétebb alszínek is.

Mivel a nyomtatóhenger átmérője változtatható, különböző ismétlési hosszúságú feladatokat is tervezhet. Ezzel szemben az ofszet nyomtatás csak egy szabvány formátumot kezel minden egyes préseléskor. A flexo-s préselések 6-tól 120 inchig terjedő szélességen is kivitelezhetőek, viszont az ofszet nyomás általában maximum 60 inchig lehetséges.

Emellett a flexo prés képes az egyik tekercsről a másikra történő nyomtatásra, amely azt jelenti, hogy felgöngyölti a nyomtatási felületet, miután az lejön a présről, majd ráviheti a gépre, amely feldarabolja, összeragasztja és összeszereli a dobozt vagy a zacskót.

Sok tervező tisztán látja, hogy a flexografikus nyomtatás egy járható és költségtakarékos megoldás, még az igen finom munkákhoz is.

„Van egy nagy kenyérszítő ügyfelünk. – mondja Richard M. Owens, a TDC/The Design Company ügynökség tervezési igazgatója. A pékség 4 különböző pékárut különböztet meg: tradicionális, díszített, különleges és édes; – ezeken belül 8 fajta kenyér van minden kategóriában. A TDC kifejlesztett egy rendszert, ami négy színcsaládon alapul. Ezek eltérő színárnyalatokkal képviselik a különböző kenyértípusokat. „Azon dolgozunk, hogy az emberek tényleg meg tudják különböztetni a legcsekélyebb színárnyalatokat is.” – mondja Owens. A Flexografikus nyomtatás a leg-költségt-



karosabb útja 32 különböző egyedi szín kinyomatásának úgy, hogy azok megőrzik a valóságúságukat és teltettségüket.

Doboz a jövőnek

A Flexografikus nyomtatás folyamatos fejlesztés alatt áll, különösen az olyan területeken, ahol ez a prés szebb és finomabban körvonalazott nyomtatásához járul hozzá. A flexo nyomtatás során most már megbízhatóan lehet 133 soros képernyő minőségben nyomtatni. A polimeremből készült nyomólemezek és a lézerek miatt anilox hengernek nagyban hozzájárultak a színelhatároltság megbízhatóságához és előreláthatóságához. Ezek a fejlesztések azt jelentik, hogy a flexografikai eljárással minden kinyomtatható, a 4 szín nyomástól az egészen átlátszatlanokig, olyan anyagokra, mint a polimer kenyérszacskók vagy akár a kartonpapír. A folyamat már elérte a piac elit részét is, amely felvevőhelye az elegáns borcímekéknél és dobozoknál, bevásárlószatyrokban a kormányhivatalok és múzeumok számára és különleges ajándékok csomagolóanyagainak. Ahogy az ipar egyre inkább távolodik a régi prés technikától és anyagtól, az új technikának még a szele is jobban fejlődik.

GERBŐL JOBB A NAGY

Alan Hedge, a Cornell ergonomiaprofesszora tavaly nyáron végzett vizsgálata rámutat arra, hogy a nagyobb éger használata csökkentheti a csuklófájdalmakat. A kísérletben a standard Microsoft egeret a körülbelül 2,5 cm-rel nagyobb Whale (bálna) nevű égerrel hasonlították össze, amelyet a New York állambeli Humanscale árul. Hedge azt

akarta kideríteni, vajon a nagyobb éger egyenesen tartja-e a felhasználó ujjait, és így megakadályozza-e a kényelmetlen csuklómozdulatokat. A kísérletben 12 férfi és 12 nő kezére a megnyúlást érzékelő szenzorokat helyeztek, amíg két-két percig használták a kétféle egeret. Hedge úgy találta, hogy a Whale-t használók kétszer olyan gyakran tartották elfogadható szögben a csuklójukat,

mint a hagyományos égerrel dolgozók. A professzor szerint eredménye nem jelenti azt, hogy a nagyobb éger teljesen kiküszöbölné a csuklóproblémákat, de a tervezés fontosságára felhívja a figyelmet. Szakértők szerint az, hogy milyen szögben tartjuk a csuklókat, csak az egyik tényező a betegségek kialakulásában.

(New York Times 2000. jan. 13.)

**Diavetítő és a ...
Képpen akar maradni?
A csomag útján
Mindent a megfelelő ...**

Mindent a megfelelő időközben

Képzljük el a környékünk utcanevek nélkül. Ez nem tűnik olyan rossznak, amikor elképzljük Sophie nagynénit körbeautózní reménytelenül elveszve, miáltal a hírhedt zöldbabos zselés salátája olvadozik a hátsó ülésen. De aztán a party vendégekre gondolunk, a postásra, és a szombat esti pizzaszállítóra, és rájövünk, hogy mennyire létfontosságú a lakcím. Az ajtó fölötti szám pontosan azonosítja a házat, hogy mások is megtalálhassák azt.

Ugyanez a helyzet az időköddel és a videóval. Az időköz egy pontos eszköz egy adott video képkocka azonosítására egy nagyobb képsoron belül. Az időköz a közös és alapvető nyelv, amely lehetővé teszi videoszerkesztő berendezések és szoftverek, pl. az Adobe Premiere használatát, egy szédítő mennyiségű video képkocka meghatározásához, vágásához, és egy összefüggő és értelmes történetre való összeállításához. Mivel az időköz magában rejt némi rejtett televíziós történelmet, egy kis matematikát, és néhány betűszót – mindezekről szó lesz – ez egy kissé zavarba ejtő lehet, különösen az újonc szerkesztőknek. De a pontos időmérés, vagyis annak ismerete, hogy hol vagyunk a videoszalagon, alapfontosságú a Premiere-ben történő hatékony szerkesztéshez.

Az alapok

A Mozgófilmes és Televíziós Mérnökök Egyesülete (Society of Motion Picture and Television Engineers, SMPTE), amely elismert globális vezetője a filmes és televíziós szabványok kifejlesztésének, 1967-ben mutatta be az SMPTE időködot, amely a szakterület szabványa lett. A Premiere által használt SMPTE időköz órákban:percekben:másodpercekben:képkockákban ír le egy adott video képkockát. Például a 01:20:33:29 időköz egy képkockát azonosít, amely egy óra, 20 perc, 33 másodperc, és 29 képkocka távolságra van behelyezve a forrás videoszalagba. Egy video képkocka természetesen egyetlen kép; egy képből ál-

ló gyorsan lejátszott képsor alkotja a mozgás illúzióját. Időközben egy video képkocka időmérték is egyben. Egy video másodperc mindig bizonyos számú képkockára van felosztva a sugárzási, vagy a film formátumoktól függően (erről többet később). A másodpercenként 30 képkockás sebességgel (fps) lejátszott videónál mindegyik képkocka egyenlő egy másodperc 1/30-adával.

Jellemző módon egy videokamera minden képkockára rábélyezi az időködot a felvételkor. Az időköz valójában nem látható a képkockán, hanem egy elkülönített láthatatlan sávon található a videoszalagon. Amikor leképezük és digitalizáljuk a videofilmet, a videoszerkesztő szoftver leolvassa az időködot és átalakítja a számokat digitális verzióra.

A formátumok

A video egyszerű számlálási rendszerként az időköz eléggé átlátható. A zavar akkor keletkezik, ha egy meghatározott SMPTE formátumot, vagy képkocka arányszámot kell választanunk egy adott projektet. Négy különböző SMPTE időköz formátum létezik, mindegyik egy bizonyos szükségletnek megfelelően készült, és különböző képkocka arányszámokkal rendelkezik. A film szabványa 24 fps. A 25 fps Európa sugárzási szabványa, amely PAL-ként is ismert. A 30 fps sebességű Drop-frame Észak-Amerika sugárzási szabványa, amelyet a National Television Standards Committee (NTSC) határozott meg. A 30 fps sebességű Non Drop-Frame a hangszerkesztés szabványa Észak-Amerikában. Európában a filmnél és a sugárzásnál az időköz minden képkockán az, amit várunk; más szavakkal, egy filmet 24, vagy 25 képkocka/másodperccel számolnak és játsszanak le. Ezek az Észak-Amerika-i sugárzási formátumok a kisebb képkockás meghatározásukkal, amelyek egy kissé egyenlőtlenek. A képkockákat 30 fps-szel számolják, de

a videofilmet valójában 29,97 fps-szel játsszák le. Ahhoz, hogy az ilyen látzólagos ostobaság működjön, szükség van egy kis matematikára. Hogy megértsük miért, be kell pillantanunk a történelembe.

A történelem

A televíziózás kezdetén az olyan műsorok, mint az I Love Lucy, csodálatos fekete-fehérben mentek. Az eredeti, fekete-fehér televíziós jeleket valódí 30 fps képsebességgel sugározták – amely egy meglehetősen egyszerű időzítés. De később a technika fejlődött, és hirtelen láthatuk Lucy vörös haját, és azokon a rossz napokon még a sötétbarna gyökereit is. A színes televízió elkezdett teret nyerni. 1953-ban az NTSC létrehozott egy szabványt a színes jelek sugárzására, amelyet kombináltak a meglévő monokróm jelekkel (így Amerikában a nappali szobákban lévő fekete-fehér televíziók nem váltak elavulttá). De a jelek kombinálásában a mérnökök rájöttek, hogy bizonyos frekvenciák interferálnak egymással, ezáltal a kielégítőnél rosszabbá téve a sugárzást. (Fontos megérteni, hogy egy TV műsor képkockája valójában egy frekvenciával rendelkező jel. Az interferencia probléma kijavítására a mérnökök egy 1000/1001-es tényezővel csökkentették a frekvenciákat. Egy 30 fps képsebességű adás technikailag 29,97 fps-ra változott (29,97=30x1000/1001).

Tehát volt egy módszer erre az örültségre, de ez némi bonyodalmat okozott az időköz számára. A legnyilvánvalóbb probléma az, hogy nem lehet töredékes képkocka. Minden videokép egy bizonyos számú teljes képkockával rendelkezik, amelyet teljes képkockákként kell számolni az időközben. Akkor hogyan lehet sugározni 29,97 fps sebességgel, de mégis 30 fps-szel számolni? Egyszerűen megállítjuk a számolást időnként, pontosabban kihagyunk 18 képkocka számot minden tíz percben (lásd „A matematika” cím alatt részletesen). Ez a Drop-Frame formátumként ismert, és az időködot szinkronban tartja az aktuá-

lis lejátszás idővel. A Drop-Frame formátum néha helytelen megnevezés, mert képkocka számokat hagy ki az időkódból, nem pedig valóságos videó képkockákat. A fizikai videó képkocka vesztését, amelyet kiesett képkockának neveznek, általában videofelvétel, vagy -lejátszás során fordul elő, a nem megfelelő merevlemez és processzor sebességek következtében (de nagyrészt már múltá válik az újabb, gyorsabb hardverek megjelenésével.) Tehát jegyezzük meg, hogy a Drop-Frame és a kiesett képkockák két nagyon különböző dolog.

A forrás filmhosszúság

Premiere-ben több különböző módon lehet időködot felvinni a filmre. Ha Premiere-t használunk egy Batch Capture-t és eszköz irányítást alkalmazó videoszalag digitalizálására (amelyben a Premiere irányítani tudja a lejátszót), akkor az időködot átvitel automatikus. A Premiere ráteszi az időködot a forrás klip képkockáira a forrásszalag elektronikus időkódja szerint. Ez a legjobb módszer, az eszközirányítás hardvert igényel, amely kifejezetten drága lehet.

Eszközirányítás nélkül használunk kell a Premiere Movie Capture opcióját (válasszuk a Movie Capture-t a File menü Capture almenüjéből), amely ráviszi az időködot a felvett videoanyag első képkockájára 00:00:00:00-nál. Ez a szám lehet, hogy nem illeszkedik az eredeti videoszalagra. De nincs minden elveszve. A Premiere lehetővé teszi bármely időködot meghatározását bármely képkockához, miután átvettük a klipet, ezáltal hozzá tudjuk illeszteni az időködot az eredetihez. Ezt a következő módon kell csinálni.

1. Premiere-ben nyissuk meg a klipet a Monitor ablak Source nézetében. Egy időködot egy bizonyos képkockához való meghatározásához húzzuk a kettős csúszkát a képkockához.
2. Válasszuk a Timecode-ot a Clip menüből. Írjuk be az időködot, válasszuk ki a képkocka arányszámot és formátumot, határozzuk meg az időködot kezdetét (az aktuális képkockánál, vagy a klip kezdetén), és kat-

tintsunk OK-t. A Premiere automatikusan átszámozza az időködot.

Bizonyos esetekben lehet, hogy olyan szalagról veszünk fel videoanyagot, amelynek csak egy beégetett időkódja van (ablak rájátszásnak is ismert), amely ténylegesen rá van illesztve minden videó képkockára. Jellemző módon az ilyen szalagok offline szerkesztésre készültek, így otthon megnézhetjük a szalagot videomagnóval, amely nem olvassa az elektronikus időködot. Egyszerűen lejegyezzük papírra a használni kívánt filmhosszúság kezdeti és befejezési idejét, és azután visszamegyünk a stúdióba. Ha nem tudunk azonnal hozzáférni az eredeti szalaghoz, felvehetjük az ablak-rájátszásos verziót egy nyers, alacsony felbontású vágás Premiere-ben történő megszerkesztése céljából. Később kicserélhetjük az alacsony felbontású változatot az eredeti szalaggal, a beégetett időködot nélkül.

Ha egy olyan szalagot veszünk fel, amely csak beégetett időködot tartalmaz, van néhány választási lehetőség az időködot hozzáadására a digitalizált fájlhoz. Macintosh-on használhatjuk a Premiere Optikai karakter felismerő funkcióját, amely kiolvassa az időködot minden képkockából és alkalmazza azt az eredményezett kliphez. A lépéseket részletesebben az Adobe Premiere 5.0 User Guide 108. oldalán találhatjuk meg.

Mindkét platformhoz egy alternatív lehetőség a fent leírt lépések alkalmazása egy időködot kézi beállításához, miután felvettük az ablak-rájátszásos szalagot. Menjünk a klip első képkockájára, olvassuk ki az időködot az ablak rájátszásból, és ezután írjuk be az időködot a Premiere-ben ehhez az első képkockához.

A megjelenítés

Miután áthoztuk a felvett klipet a Premiere-be, be kell állítani egy időmegjelenítést és egy időalapot a projektünkhez. Az időalapot meghatározza az időszakosok másodpercenkénti számát a szerkesztéshez, míg az idő megjelenítés meghatározza az időködot megjelenítési formátumát. Szinte min-

den esetben hozzá kell illeszteni az időalapot a megfelelő idő megjelenítéshez.

Mindkettő beállításához válasszuk a General a Project menü Settings almenüjéből, majd válasszuk ki a helyes időalapot a Timebase menüből. A Time Display menüben a beállítás automatikusan kiválasztásra kerül az időalaphoz illeszkedő. Például, ha a 29,97 fps sebességű NTSC sugárzást szabványt választjuk, akkor a Premiere automatikusan kiválasztja a 30 fps-os Drop-Frame időködot az időmegjelenítés számára. A Premiere támogatja az összes SMPTE formátumot. Még egyszer ellenőrizhetjük, hogy melyik időködot használjuk (Drop-Frame, vagy Non Drop-Frame), ha egyszerűen ránézünk az időködot megjelenítőre. Ha pontosvesszők vannak az időszakosok között (például 01;23;17;04) akkor Drop-Frame-et használunk. Ha kettőspontok vannak az időszakosok között, akkor Non Drop-Frame-et használunk.

Vége

Ugyanúgy, ahogy pontos számok szükségese a címekhez és a főzéshez, a pontos időködot alapfontosságú a pontos videoserkesztéshez. Bizonyára az időködot először egy kissé zavarba ejtő. De ha már láttuk működés közben (esetleg A konyhában Sophie névvel című új főző show műsor klipjeiben), akkor sokkal kevésbé boszorkányságnak, mint inkább egyértelmű számlálórendszernek tűnik.

A matematika

Azoknak, akiket érdekel, íme a számítás, amellyel a kieső-képkocka időködot ki egyenlíti a különbséget a 29,97 fps sebességű képkocka szám való idejű lejátszása és a 30 fps sebességű számláló rendszer között. A 29,97 fps sebességű képkocka szám 99,9 százalékban olyan gyors, mint a 30 fps sebességű. Mászóval 0,1 százalékkal (vagy egy ezrellel) lassabb.

$29,97 \text{ fps} + 30 \text{ fps} = 0,999$ (vagy 99,9%)
Egy órányi videofilm „valódi 30 fps” sebességű lejátszása pontosan 108,000 képkockát tartalmaz.

**Birodalmak kora
Mi az AppleScript?
Az iBook szoftverekről**

(30 képkocka/mp) x (3,600 mp)= 108,000 képkocka.

De ha ugyanazt a 108,000 képkockát 29,97 fps sebességgel játszuk le, akkor egy órával tovább fog tartani a lejátszás.

(108,000 képkocka) / (29,97 képkocka/mp)=3,603,6 mp=1 óra és 3,6 másodperc.

Természetesen itt a probléma. Hogyan egyenlitsük ki ezt az extra 3,6 másodpercet? Nézzük meg közelebbről. 108,000 képkocka 29,97 fps sebességgel lejátszásához a végső időköz 01:00:03:18. Ezért egy óra után a 108 képkocka (3,6

mp) túl hosszú. Ez azt jelenti: 108 képkocka kivonva a 108,000-ból a teljes szám egy ezrede, amely pontosan a fent mutatott arányszám. Most alkalmazzuk ezt az ellentmondást egy percnyi videóhoz. Pontosan 60 mp-nyi videofilm 30 fps sebesség mellett 1,800 képkockát tartalmaz. Ennek egy ezreléke 1,8. Ezáltal az egy perc végére 1,8 képkockával lépünk túl. Ne feledjük, a képkockák természetesen oszthatatlanok. Nem lehet egy képkocka tört részével módosítást végezni. De ha minden percben 1,8 képkockával lépünk túl, tíz percenként 18 képkockányi módosítást végezhetünk.

Ehhez ki kell ejteni két képkocka számot minden percben, kivéve a tizedik percet. Így a kilencedik percre kiejtettük mind a 18 képkocka számot. A tizedik percben nem ejtünk ki semmit. Ezután mindezt megismételjük a következő tíz percben és így tovább. A kijett képkocka számok a percből első kettőt jelentik. (00:00:01:00 és 00:00:01:01). Tehát amikor Drop-Frame időködot használunk, látni fogjuk, hogy a számláló 00:00:00:59-ről 00:00:01:02-re vált.

Richard Williams
AZ ADOBE MŰSZAKI SZERZŐJE

Az iBook szoftverekről



A 30 év felettiek a jövőre emlékezteti az iBook elmés drófelvezelő kizékszüllke.

Az iBook néhány nagyon menő új szoftver elemet és alsóbb szintű fejlesztést tartalmaz, mint pl. az Apple's New World rendszer szoftver. A korábbi hírszövegeknek megfelelően a gép belső energiafelhasználását szabályozó Power Manager-t újratervelték, ennek következtében alvó üzemmódban csökkent az energiafelvétel. A Power Manager új verziója, a 2.0-ás, egy natív MacOS manager, amely a minden újabb Macintosh-modellre jellemző energiakezelési koncepció, az új Power Plugin komponens segítségével.

Az átdolgozott Energy Saver, amely az iBookkal érkezik, egy kiegészítő rubrikát tartalmaz, amelyet beikszelve kihasználhatjuk az új rendszerszoftver lehetőségeit. Például, ha az iBook alvó üzemmódba kerül, a rendszer kikapcsol, minden processzor áramfelvétele megszűnik, de a rendszer állapota megmarad

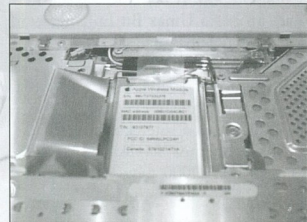
ahogy volt, mert az eltárolódik a DRAM memóriában. Ettől válik lehetővé a rendkívül gyors ébredés, a rendszer gyors felépülése alvás után. Szinte a képmotyót magába foglaló fedél felnyitására máris használatra kész a gép.

Az iBookkal együtt kapunk egy új „Hot Keys” nevű kis programot, ami megengedi, hogy bizonyos funkcióbillentyűket bizonyos fájlokhoz, vagy alkalmazásokhoz rendeljünk. Ez a panel a rendszerszoftver tartozéka, ami akkor jelenik meg, ha egy jelöletlen funkcióbillentyűt lenyomunk. Ha tehát például az F8 billentyűt korábban kijelöltük, hogy a Netscape Communicator találja meg, az F8 lenyomására a Netscape elindul, vagy, ha már meg van nyitva, az elötrebe jön. A funkcióbillentyűkhöz bizonyos akciókat is rendelhetünk, ha folyamatosan nyomva tartjuk, és közben nyomjuk meg a megfelelő billentyűkombinációt, pl. az F9 nyomva tartása közben – [Command]+ [S]-t, attól kezdve az F9-re mindig menteni fog a gép.

Az AirPort PC kártya számos szoftver kiegészítéssel érkezik, amelyek a vezeték nélküli kapcsolatot rendkívül egyszerűvé teszik. Az egyedülálló Airport Setup Assistant végigvezeti a felhasználót a szükséges lépések során, hogy a vezeték nélküli hálózatot kiépítse és működtesse. Egy másik Apple-program, a Wireless Network Application teszi lehetővé (ha több működik párhuzamosan)

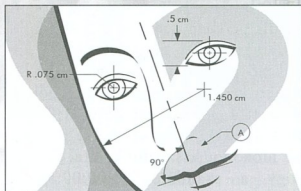
a vezeték nélküli hálózatok közötti váltást, és az ilyen hálózatok létrehozását. A Wireless Airport Control Strip modul, ami sok funkciójában azonos a Wireless Network Application-nal, segíti, hogy egyszerű klikkeléssel kapcsolgassunk a vezeték nélküli kapcsolatok között. Végül még egy érdekesség: a Control Strip modul egy digitális kijelzőt is tartalmaz, amely a vezeték nélküli kapott jelek erősségét jelzi.

Ugyancsak az Airport PC Carddal kapjuk, és a haladók számára találták ki a Wireless Network Configuration Utility nevű szoftvert. Ezzel a hardver, vagy szoftver elérési pontok adminisztrációs beállításait és más fejlett konfigurálásokat lehet elvégezni. Arra is használhatjuk, hogy a szoftveres elérési pontot mint Internet-kaput beállítsuk, továbbá, hogy a vétel szempontjából legjobb helyet meghatározzuk a fizikai elérési pont számára.



Nem kell repülőgép-szerelői vizsgát tennie annak, aki iBook-jába be kívánja helyezni az AWM kiegészítőt.

Hasznos plug-inek Adobe termékekhez



A komplett illusztrációs megoldás

Hot Door CADtools 2 mind grafikai, mind pedig technikai képességet egyesít magában, felhasználva mintegy 38 rajzoló és dimenziós eszköz gyűjteményét. Alkalmas az Adobe Illustrator 7. vagy 8.

verziójához. Tetszés szerinti méretarányban dolgozik, numerikus kontrollálja az elemeket. CADtools 2-ben rendelkezésünkre áll számos, méretét változtatható vonalzó és táblázat, linkelt méretezés valamint módosíthatók a műveletek és transformációk. Hasonlóképpen használható, mint egyéb Illustrator eszköz, egyszerűen beépül az eszköztárába.

Az első DXF/DWG import + export Illustrator plug-in

DXF/DWG import és export lehetővé teszi az Adobe Illustrator 8-ban. Az AppliCraft által kifejlesztett CADgate 1.0 támogatja az R12, R13 és R14 formátumokat, tehát könnyedén dolgozik CAD és grafikus környezetben egyaránt. CADgate továbbá támogatja a CADtools 2 dimenziós illusztrációkat is.

Vektor-alapú transzparencia

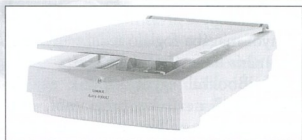
Az elkészített illusztrációra alkalmazható transzparencia, amely elmozdítható és tovább is szerkeszthető. Színek és színátmenetek a transzparencia bármely szintjén láthatóvá tehetők. Elemek szerkesztésekor az effektusok is módosulnak, így az illusztráció is látványosabbá tehető.



Új generáció az irodai szkennerek piacán

Új kihívást intézett versenytársaihoz a UMAX az Astra 4000U szkennерük megjelentetésével. Ez a Soho (Small Office and Home Office) piaca szánt berendezés ugyanis kategóriájában elsőként 1200–2400 dpi optikai felbontást kínál. Az eddig csak DTP eszközökben alkalmazott felbontású CCD és léptető motor eredményeképpen a bevitel jóval gyorsabb, a kapott kép minősége pedig jobb a hasonló kategóriába tartozó, 600x1200 dpi-s társainál. A beszkennelhető terület ránézeti eredeti esetében 216 x 356 mm. A berendezés színmélysége 36 bit a Umax Bit Enhancement Technology felhasználásának köszönhetően. Ez a technológia a beolvasott képen jelentősen javítja a jel/zaj arányt, ezzel érve el a további képmínőség javulást, különösen a sötétebb területeken.

A szkennерhez kapható kiegészítőként az UTA-4000 névre hallgató diafeltét, amely maximum A4 méretű átnézeti média bevitelére alkalmas. Az Astra 4000U árnyalati terjedelme (densitás) 2,3–2,4 D, így felhasználása elsősorban ránézeti illetve egyszerűbb



diaeredetik feldolgozásánál javallott. Az USB csatolófelület biztosítja, hogy Mac és PC rendszerekhez egyaránt illeszthető a szkennер és bekapcsolás után, azonnal dolgozhatunk vele.

A mechanikát és az optikát magában foglaló külső ház igen masszív, robusztus, amely az esetleges rezgések elnyelésében játszik jelentős szerepet. Bár nem tartozik a legfontosabb tulajdonságok közé, mégis a mindennapi életben nagy segítséget jelent, hogy a szkennер magában foglalja a tápegységet és a hátsó panelen egy kikapcsoló gomb is található, azaz nem kell kihúznunk a konnektorból, ha nem akarjuk, hogy feleslegesen világítson a lámpája.

Az eszköz szoftverellátottsága igen bőséges, a Photoshop 5. LE mellett az alábbi programok találhatóak a csomagban: VistaScan 3.51, Presto Page Manager, OmniPage LE karakterfelismerő, Internet Explorer 4.0, Adobe Acrobat Reader.

www.partners.hu

A magyarországi webdesign

A legjelentősebb magyarországi webdesign cégek grafikai képességei világvizonylatú összehasonlításban is megállják a helyüket, ugyanakkor az általuk kínált szolgáltatások egyéb fontos összetevői nemzetközi mércével mérve gyakran nem kielégítőek. A megkérdezett ügyfelek több mint 90%-a elégedetlen volt a szolgáltatás valamely aspektusával, amelyek közül a leggyakrabban a szolgáltatás megbízhatatlanságát, előre nehezen tervezhető voltát, a megbízott felkérésültének hiányát említették.

„A magyar piacon rengeteg tehetséges szakember dolgozik mind a grafikai, mind a webes rendszerek fejlesztés területén” – emelte ki **Szcs Zoltán** a Carnation Consulting vezető tanácsadója, – „a két ország különböző kulturális terület, illetve képesség illesztése azonban láthatóan komoly nehézséget okoz a piac szereplői számára. A különféle területeken egyformán magas színvonalú, integrált szolgáltatást nyújtani képes szolgáltatók ma még hiányoznak a magyar piacról.”

A Carnation kutatásából kiderült, jelenleg mintegy 180–190 vállalat ki-

nál Magyarországon webdesign szolgáltatásokat, közülük azonban csak minden negyedik űzi ezt a mesterséget elsődleges tevékenységként. Az utóbbi vállalkozások döntő többségét 1996 után alapították, számuk jelenleg is évről évre néhány tucattal növekszik. Bár számos vállalkozás kínálatában feltüntet webdesignhoz kapcsolódó szolgáltatásokat, nyilvánvalóan nem számít komoly bevételre ezen a területen.

Ezt illusztrálja az az eredmény is, mely szerint a Carnation által e-mailben megkeresett közel 150 vállalkozás 59%-a nem is reagált az érdeklődésre. Webdesign mellett a vizsgált vállalatok leggyakrabban multimédiás fejlesztéssel, általános grafikával, arculatvezetéssel, szoftver- és hardver-fejlesztéssel és -értékesítéssel foglalkoztak. A szolgáltatások vertikális integrációjára, vagyis az ügyfelek internettel kapcsolatos igényeinek teljes körű és magas szintű kiszolgálására ugyanakkor mindössze egy-egy példa található.

„A design vagy a hosting csupán egy-egy közismertebb eleme egy összetett szolgáltatási rendszernek.” – tette hozzá Szücs Zoltán – *„A piac felső szegmense már most is igényelné és hajlandó lenne megfizetni a professzionális, integrált megoldásokat. A szolgáltatók azonban legtöbbször csak egy-egy területen erősek, így jelenleg a teljes körű megoldáshoz több partnerre, az ügyfél részéről pedig szakértelmre van szükség.”*

A kutatás részeként a Carnation Consulting megvizsgálta a hazai webdesign cégek saját webes megjelenését illetve referenciáit. Bár számos technikai jellegű szempont részét képezte az értékelésnek, a jelenlegi vizsgálat fókuszában a webes kommunikáció hatékonysága és kreativitása állt. Mindezek alapján Magyarországon jelenlegi legjobb webdesignerei a következők:

- Webdesign top 10** (abc sorrendben)
- alt.kirowski
 - Bigfish
 - Bille Csoport
 - Dream Design

- Extreme Internet
- inSite grafX
- Marsnet multimédia
- Pangalaktik Media
- Pannonline
- Webworkx

A kutatás eredményei alapján megállapítható: az egyes szolgáltatók áráiban jelentős eltérések tapasztalhatók. Nem ritka a 10–20-szorosos különbség sem. Ugyanakkor az is elmondható, hogy a minőség és az ár között szoros összefüggés figyelhető meg, vagyis a kedvező ár rendszerint alacsony színvonalú munkával párosul. Egy közepes terjedelmű, összetettebb interaktív elemeket nem tartalmazó site ára jelenleg 50 és 800 ezer forint között változhat. Az átlagosnak mondható 2–300 ezer forint közötti árérték azonban az ügyfelek többnyire csak átlagos minőséget várhatnak. Egy korszerűnek tekinthető, interaktív elemeket is tartalmazó, jó minőségű site megvalósítása a Carnation becslése szerint minimálisan 1 millió forintba kerül, de ez az összeg nem tartalmazza a folyamatos fenntartás és fejlesztés költségét, amely sok esetben többszörösen meghaladhatja a kezdeti befektetés mértékét. A Carnation becslése szerint a webdesign szolgáltatásokból származó hazai bevételek 1999-ben megközelítették a 420 millió forintot, amely összeg nem tartalmazza az integrált webes alkalmazások fejlesztésének piacát. A magyarországi webdesign piac mérete a tanácsadó cég becslése szerint idén meg fogja haladni a 700 millió forintos értéket. A Carnation Consulting várakozása szerint a webes fejlesztői szolgáltatások piaca a 2000. év során jelentős változásokon fog átesni. Stratégiai partnerségek, felvásárlások, fúziók és az első nemzetközi szereplők megjelenése mellett a piac fokozatos konszolidációja prognosztizálható. A kisebb műhelyek várhatóan csak akkor maradhatnak talpon, ha a jelenleginél sokkal pontosabban definiálják szolgáltatásaikat, piaci pozíciójukat.

Carnation Counseling



AZ ALÁBBI TANFOLYAMOKRA JELENTKEZEM:

Kiadványszerkesztő tanfolyamok:

- PHOTOSHOP komplex (60 óra)
- QUARK komplex (60 óra)
- QUARK intenzív (30 óra)
- ILLUSTRATOR komplex (48 óra)
- KOMPLEX KIADVÁNSZERKESZTŐ (180 óra)
- OPERÁCIÓS RENDSZER (6 óra)

DREAMWEAVER (60 óra, heti 2x3 óra)

SZÖNKEZEL S

2000. március 30. 16 órától 19 óráig
Színes nyomdaipari kép és grafika reprodukciós folyamata; szintinai alapismeretek; eszközfüggetlen szinterek (XYZ, Lab, deltaE); eszközfüggetlő natív szinterek (RGB, CMYK); reprodukálható szinterek; nyomdaipari reprodukció eszközei; kalibrációk (monitorok; scannerek; filmek; proofok ...); bemutató a GetragMacbeth eszközkönon.
Előadó: *Seszták Péter* nyomdaipari szakmunkó
Élőzetes jelentkezés esetén (március 27-ig) 5 000 Ft, helyben 6 500 Ft

FLASH (30 óra)

Bevetés és kezelőfület elemei; Rajzolás és festés a Flash saját eszközeivel; Csoportok és objektumok létrehozása, szöveg kezelése; Import/Export, Szimbólumok és klónok; Animáció alapjai, rétegek kezelése; Animációs lehetőségek I.; Animációs lehetőségek II.; Interaktivitás I.; Interaktivitás II.; Hang hozzáadása, űrlap elemek, végleges file elkészítése; Vizsga.

Tanfolyamdíj 1500 Ft/óra

Szeretném, ha folyamatosan tájékoztatnának a MacAcademia tanfolyamairól és rendezvényeiről.

Név:

Cím:

Telefon:

Fax:

E-mail:

A kitöltött kérdőívet az alábbi címre vagy faxszáma kériük visszajuttatni.

A MacAcademia az Ön által megadott adatokat harmadik fél részére nem szolgálja ki, nem használja fel!

MacAcademia
Budapest
XIII. Róbert Károly krt. 82-84.
Telefon: 06-309-191-965
Fax: 452-7830

www.macacademia.hu

Tartalom
Almahang
Kótya-Uetje

Bézs G3-ba modemet keresek. Lehet külső is. avoith@hotmail.com
Apple Quadra 840AV PC házban, 32MB RAM, 2MB VRAM, 1GB HDD, 350MB HDD, VGA to MAC átalakító, UTP Ethernet Transciever (10MB/s), UTP Ethernet kábel, Printer kábel, Egér, Billentyű eladó. Erdekldődni lehet a 06-20-965-9940-es rádiótelefonon vagy a lenart_b@compulinc.com e-mail címen.
PowerBook 1400cs/133, 64 MB/1.2G/12 CD 199 999 Ft.
 Telefon: 06-60-482-422.
Vásárolniék 7300/200-ba 64MB RAM-ot elfogadható áron.

Eladó Power Macintosh G3 Dt, 8600, 8500, 9500, Quadra, Centris 650, 14 colos Multiple Scan, PowerBook 5300, 16V-os Power Book táp, 75V-os akkumulátor, külső modem, PB 180-as alkatrészek. Tel.: 319-07-58, 06-209-878-056.

Power Macintosh 4400/200 eladó, 200 MHz proci, 32MB RAM, 2GB winchester, 15 colos monitor, egér, magyar billentyűzet kedvező áron. Erdekldődni a 30/207-0377 telefonon lehet.

Macintosh PowerBook 170 típusú notebook új akkuval, modem-kábel-lel, eredeti hardtáskával 45000 Ft-os irányron eladó. Tel.: 425-22-28.

Apple II GS számítógép teljesen új állapotban, kompletten 30e Ft-ért eladó, 06-20-336-701.

Macintosh Performa 5500/300 Mhz, 48 MB RAM, 6 GB HDD, JVC SCSI CD-író + Apple SCSI CD-ROM, 15 colos monitor, 33,6 KB ps Apple külső modem, bill. + egér, külső SCSI port. Ára: 225 000 Ft, CD-író nélkül: 205 000 Ft.
 Érd.: 370-5431 vagy 30/900-2864.
PowerBook 1400 vagy 3400 típusú gépet keresek.
 Telefon: 349-2667

Eladó PowerBook 150 4/120 - 51e, PB 165c 14/120 MB/modem - 69e, PB 140 8/80/modem - 79e, LC 630 8/350 CD/bill./egér/14 colos Apple - 79e, ColorStyleWriter 2400 - 35e, Quadra 700 20 MB/160 MB - 25e, Classic 4/40/bill./egér - 25e. Te.: 06/309/868-812.

Tektronix Phaser 560-as A/4-es színes lézernyomató eladó. 1200dpi, 48 MB RAM, Extended features, eddig mindössze 1800 oldalt nyomtatott. Ára: 350e Ft. (egy ilyen teljesítményű nyomató új ára 1 millió Ft fölött van.) Telefon: 06/309/622-829.

Eladó egy PM 7300/200-as gép, 512k cache, 96 MB RAM, angol MacOS 8.1 rendszerrel + külső SCSI Syquest EZ135 drive + 3 db 135 MB-os cart-ridge + 33.6-os külső E-tech faxmodem. E-mail: erdos.laci@matavnet.hu, Telefon: 06/309/393-542.

KÓTYAVETYE
AOLK. VESZÉK

Hirdető neve:

Címe:

Telefonszáma:

Hirdetés témája:

.....

Az alábbi előfizetési nyomtatványt célszerű fénymásoló használatával lemásolni, kitölteni és elfaxolni (322-4922, ha a fax makrancoskedik, 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, 2.500.- Ft (áfa-val), 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:

Alíráás, dátum, pecsét:



ALMAVÁSÁR.

DARABRA VAGY REKESZBEN, KÉSPÉNZÉRT VAGY HITELBE.



Inszen Design

APPLE SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS KIEGÉSZÍTŐK ÉRTÉKESÍTÉSE, FINANSZÍROZÁSA, SZERVIZE. NYOMDATECHNIKAI ESZKÖZÖK ÉS KELLÉKANYAGOK FORGALMAZÁSA
1131 BUDAPEST. REITTER FERENC U. 132. TELEFON: 237-0634, 237-0635 FAX: 237-0637

UMAX [szkennerek kezdőknek és haladóknak]



Bővebb információ (www.partners.hu)—(221-5123)

INSPIRÁLÓ.

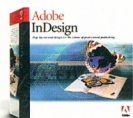


aliquam akuti siodest

Eugait nulla facilis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex Duis autem vel eum irure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at nonummy nibh euismod tincidunt ut tunc dignissim qui blandit praesent luptatum zzril tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum irure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugiat nulla facilisis.

Transform		Character		Paragraph	
X:	31p7.307	W:	25p7.2	△:	-50°
Y:	12p2.4	H:	34p1.177	□:	100%

Adobe® InDesign™. Integrált oldaltervezés és design a professzionális kiadványszerkesztéshez.



Bemutakozik az InDesign. Egy egészen új layout készítő és design program. Együttműködik a többi Adobe programmal és importálja a Photoshop® és az Illustrator® fájlokat, így az egyes alkalmazások közti átjárás gyors és hatékony. Rendkívül rugalmassággal kezel bonyolult, igényes oldal-elrendezéseket is és segítségével megvalósíthatatlannak tűnő tipográfiai és igazalás feladatokat is elvégezhetünk. Látványos eredményeket érhetünk el különleges funkciók által, mint például a Bézier-görbékkel a szövegkeretekben, képekterekben és betűkben, színátmenetes kitöltésekben; mindezt a szöveg, grafika és szín egységes megjelenítésével. Sőt az InDesign képes feldolgozni már meglévő QuarkXPress® fájlokat és természetesen támogatja az Adobe PDF szabványt. Keresse viszonteladóinknál!



Bővebb információért hívja a 392-0700 számot, vagy látogasson el a www.trans-europe.hu oldalra. A Trans-Europe Kft. az Adobe hivatalos magyarországi disztribútora.

© Az Adobe, az Adobe logo, az Illustrator, a Photoshop az Adobe Systems Incorporated bizonyos európai országokban bejegyzett védjegyei. Ezen védjegyeket ® jelöli. Az Adobe InDesign az Adobe Systems Incorporated védjegye. Minden más védjegy, vagy bejegyzett védjegy a jogai rendelkező tulajdonát képezi.