



КОМПЮТЪРНО УЧИЛИЩЕ

PC SCHOOL

ПРОЧЕТИ & РАЗБЕРИ

ВАШИЯТ ПОМОЩНИК В СВЕТА НА КОМПЮТРИТЕ

Брой
7

Photoshop

Запознаване с маските

Linux

Настройка на VPN

LCoS

Технологията

Joomla! CMS

Приказката продължава



100% БЕЗПЛАТНО



СПИСАНИЕ

Download.BG

СОФТУЕР,
ХАРДУЕР
И ИНТЕРНЕТ

Българският 3DS Max форум

VOX

RELOADED

www.voxbg.com

списание за вашето ежедневие:

Games Movies Software Sport

free melodies and pictures for your mobile ...



WWW.FUNFON.NET



Всичко за Joomla!

на български

joomla-bg.com

Harry Potter FEN



Ела глей сеир бе, бате!

www.plamway.com



bg-webmaster.com

Българският форум за програмиране и дизайн

PC School не носи отговорност за изменения в поставените от нас линкове!

Всички права върху статиите принадлежат на авторите!



Съдържание



3D

- 2 3DS Max - Усъвършенствано осветление
Light Tracer
- 4 3DS Max - Реалистично изглеждащи обекти
чрез V-Ray



Графика и Дизайн

- 9 Photoshop - Запознаване с маските
- 14 Flash - Лъскаво лого



Операционни системи

- 16 Linux - Настройка на VPN
- 18 Microangelo - Да сменим облика
на Windows



Web

- 20 Как да изградим добър сайт
на база фреймове



Хардуер

- 22 LCoS Технологията
- 23 GSM Мания



Мултимедия

- 25 Как да слушаме DTS музика



Подбрано

- 27 Joomla! CMS - Приказката продължава
- 32 "От Извора"

Автори

The ONE

www.pcschool.info
theone@pcschool.info

Теодор Георгиев

(Grav)
totevt@gmail.com

инж. Наташа Ангелова

natpit@abv.bg

Траян Косташки

(^^BukTop` КрyM^^)
www.harrypotterfen.data.bg
traian_james@abv.bg

Николай Папунов

papunov@gmail.com

brnn

krasimir.leonidov@gmail.com

Николай Стефанов

(n_ikito)
www.dadao.org
varvezen@abv.bg

Ивайло Иванов

(evil_ivo)
evil_ivo@abv.bg

Ерсой Хасан

(qlayer)
www.funfon.net
cd2000@abv.bg

Светослав Славев

(^M^o^H^a^X^)
sv_slavev@abv.bg

Пламен Петров

(Plamway)
www.plamway.com
plamen5rov@yahoo.com

3DS Max - Усъвършенствано осветление Light Tracer

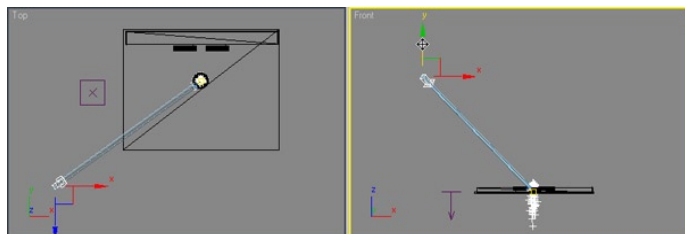
Discreet 3DS Max 5

3DS Max 5 има нови усъвършенствани светлини, като Light Tracer. В тази статия ще използвате светлина Skylight и Light Tracer, за да придадете реализъм на външна сцена, която е на открито. Познанията са на средно ниво. Необходимо е да сте запознати със стандартните светлини и сенките, преди да продължите нататък.

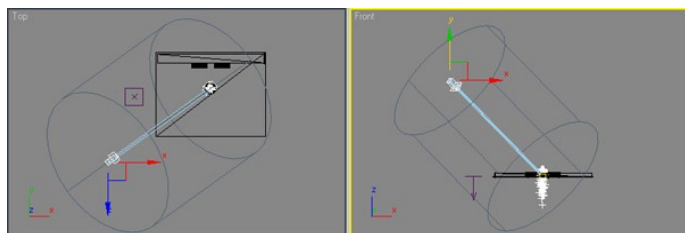
1. Вземете архива harnessing_12.3.zip и го разархивирайте. Отворете в 3DS Max файла FountainNew.max. В сцената няма осветление.

2. За да се спести време, ще представя упорядначението на резолюция 320 x 240. Рендерирайте изглед camera. Всичко изглежда плоско и неинтересно.

3. Създайте насочена директна светлина (Target Direct) в изглед Top. Позиционирайте светлината така че да блести надолу от лявата част, както е показано.



4. Включете Ray Traced Shadows за директната светлина. Също дайте отметка на Overshoot. Увеличете параметъра Falloff, за да покрие цялата сцена, така сенките ще се появят навсякъде.



5. Рендерирайте отново сцената. Директната светлина приблизително наподобява слънчева. Фигура 1.



Фигура 1

6. Изключете директната светлина. Създайте Skylight в ъгъла на сцената.

Разположението на Skylight не засяга рендерирането. Сложете светлината където искате.

7. В основното меню изберете: Rendering > Advanced Lighting. В появилия се прозорец изберете Light Tracer. Оставете всички настройки по подразбиране.

8. Рендерирайте отново сцената. Включването на усъвършенстваната светлина Light Tracer отнема значително по-дълго време за визуализация. Фигура 2.

Всичко изглежда като в напълно заоблачен ден, защото няма твърди сенки. Също така няма отразяващи светлини от материала на водата, а това е нереално.

Сега ще трябва да комбинирате директната светлина със Skylight, за да постигнете



ефект на слънчев ден с реалистична околна среда.



Фигура 2

9. Ще трябва да намалите стойността на Multiplier за Skylight на 0.5.

Комбинирането на осветление между Skylight и директна светлина, при пълен интензитет ще "измие" сцената. Тоест ще се осветли прекалено много и ще избелее. Може да се използва Exposure Control за да се коригира това, но в този случай е излишно, а и напразно ще се покачи времето за рендериране.

10. Включете директната светлина и рендерирайте отново. Фигура 3.



Фигура 3

Сцената изглежда много по-убедително, за-

щото директната светлина визуализира сенки и отражения, а пък Skylight дава реалистична разсеяна светлина по повърхностите.

Накрая ще завършите работата си, като задействате дифузни отражения.

11. Отидете в диалоговия прозорец Advanced Lighting, задайте стойност 1 на Bounces. Рендерирайте сцената. Фигура 4.



Фигура 4

Забележете как всички повърхности са леко по-ярки. Също сенките са запълнени по-приятно. Light Tracer симулира отскачане на светлината от близките повърхности.

12. Запазете рендерираното изображение като FountainLightTracer.tga

13. Също може да запишете и сцената като FountainLightTracer.max

Превод: The ONE

Източник: www.cglearn.com

3DS Max - Реалистично изглеждащи обекти чрез V-Ray

Discreet 3DS Max 6

В този урок ще добиете познание как да създадете реалистично изглеждащ обект, използвайки V-Ray, който е един от най-разпространените рендъри във видео и гейм производството. Тъй като V-Ray не е вграден в 3D Studio Max, вие ще трябва да го инсталирате преди да започнете урока. Повече информация, относно V-Ray можете да получите от официалния сайт на създателите Chaos Group. Урока обяснява само процеса на създаване на V-Ray визуализацията и не включва моделирането на обектите от сцената.

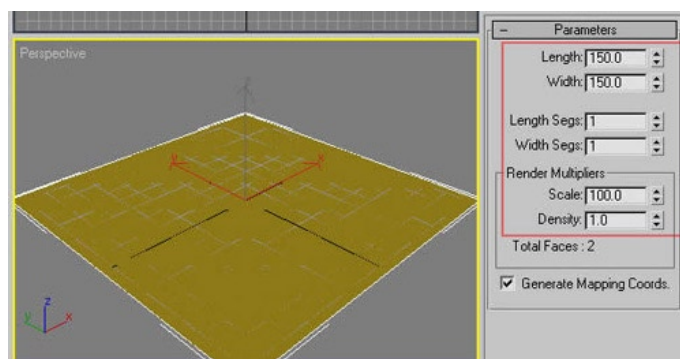


Сцената ни се състои от три елемента: чайник, подова настилка и околна среда. Нашата цел ще бъде да създадем и приложим три различни материала към всеки един от тези обекти. Текстурата на пода е създадена с помощта на външен редактор на изображението, отразеното изображение на чайника - също. Тези изображения е препоръчително да бъдат свалени и разархивирани преди да започнете изпълнението на урока от този адрес:

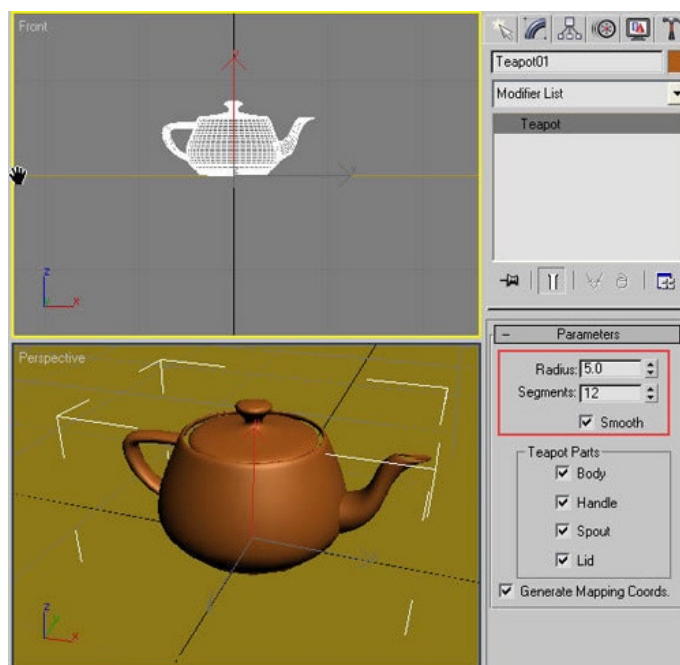
www.pcschool.info/other/bitmap_and_hdri.zip

Започваме с настройването на сцената. Из-

берете **Create > Geometry > Plane** за да създадете равнина. Редактирайте параметрите ѝ със следните стойности: **Width: 150, Length: 150, Length Seg: 1, Width Seg: 1, Render Multipliers: 100.**

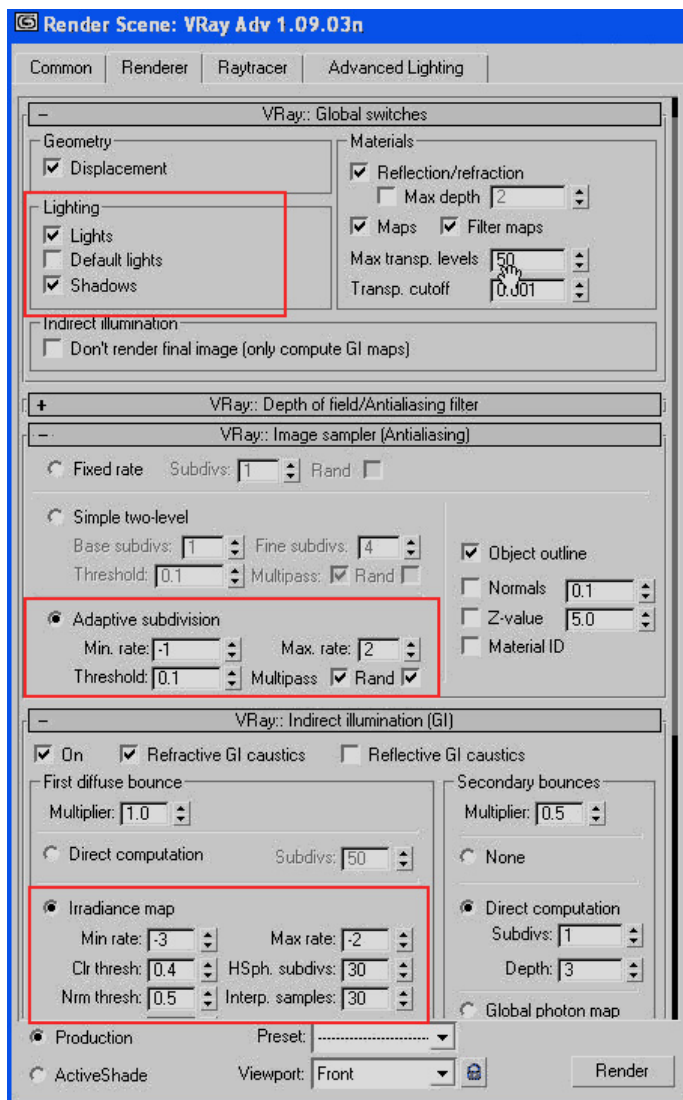


В този урок се спираме на използването на обекта чайник (Teapot). Естествено, можете да използвате всеки друг обект, както и такъв, създаден лично от вас. За да създадете чайник отидете в **Create > Geometry > Teapot** и настройте параметрите му да съвпадат с тези на снимката по-долу:





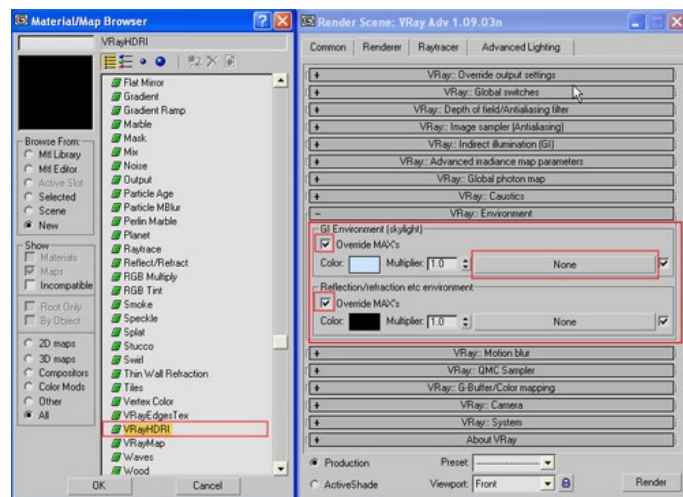
С това нашата сцена е завършена. Преди да пристъпим към създаването на материалите, обаче ще настроим 3D Studio Max да използва V-Ray за рендиране. За целта отидете в **Rendering > Render > Common > Assign Render > Production > Vray Render** и направете промени в подменюто "Renderer", такива че да съответстват на показаните на картинката по-долу:



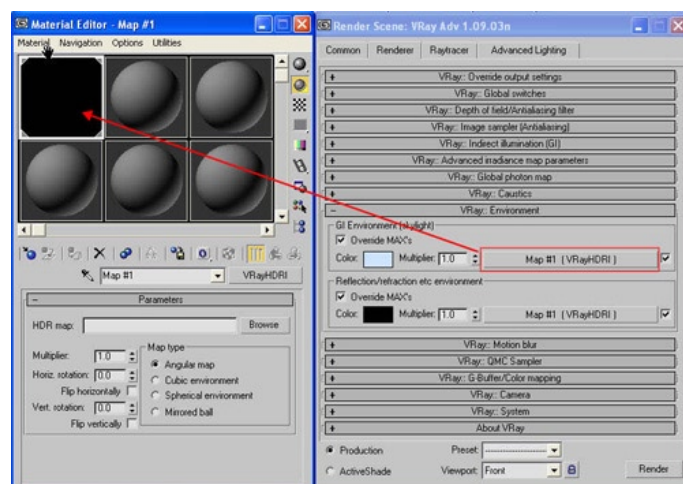
Adaptive Subdivision е един от трите алгоритъма за антиалайзинг, които V-Ray използва. **Irradiance Map** е метод за изчисляване на осветяването само в определени точки от сцената. Повече информация можете да намерите в ръководството на V-Ray.

В същото подменю намерете "Environment" и активирайте ефектите "GI Environment" и

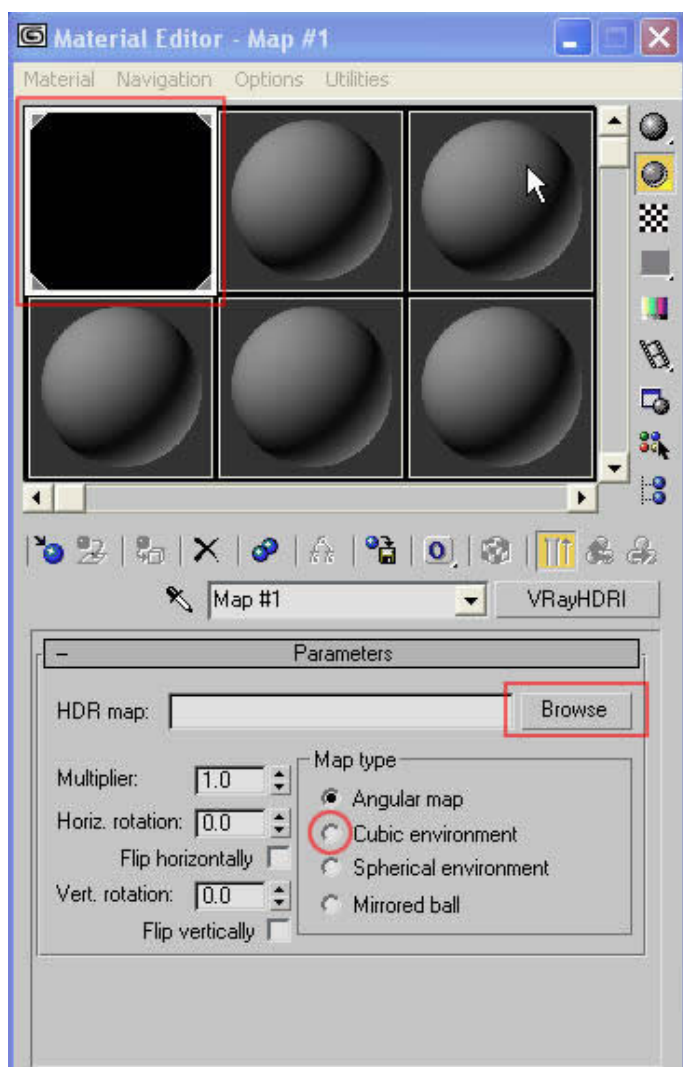
"Reflection Environment". Присвоете им материал, който ще служи за environment map, щракнете върху бутона "None", за да влезете в "Material/Map Browser", потърсете и изберете "V-Ray HDRI". Щракнете върху OK и завлечете "Map#1 (V-Ray HDRI)" върху бутона "None" по-долу, за да създадете дубликат на неговото съдържание.



Докато прозорецът на V-Ray е все още отворен, влезте в "Material Editor" с натискане на "M" и завлечете бутона, който влачихте преди малко - "Map#1 (V-Ray HDRI)" до първия слот на "Material Editor".

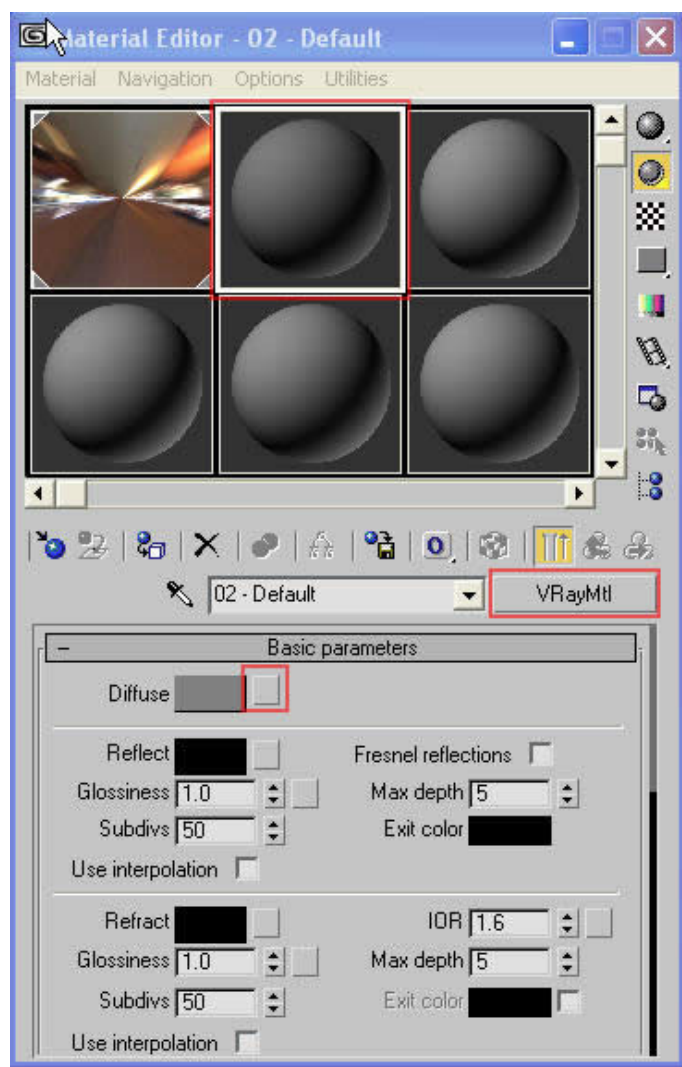


Сега ще използваме картата, която свалихте в началото на този урок. Изберете първия слот от "Material Editor" и щракнете върху "Browse" от подменюто с параметрите. Намерете и изберете картата, която свалихте и под "Map type" задайте "Cubic environment".

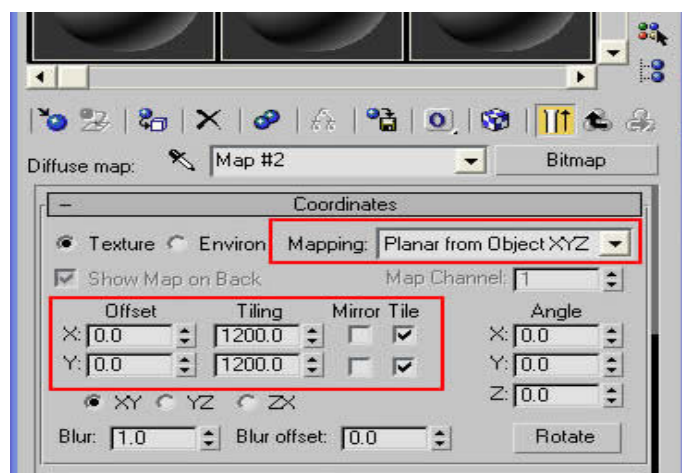


Материал за пода


Изберете втория слот в Material Editor и щракнете върху бутона "Standard", за да отворите Material/Map Browser. От списъка изберете "VRayMtl" и щракнете на OK. Изберете квадратния бутон до Diffuse, за да отворите Material/Map Browser отново, като този път изберете "Bitmap", за да използвате картинката, която свалихте в началото на урока.



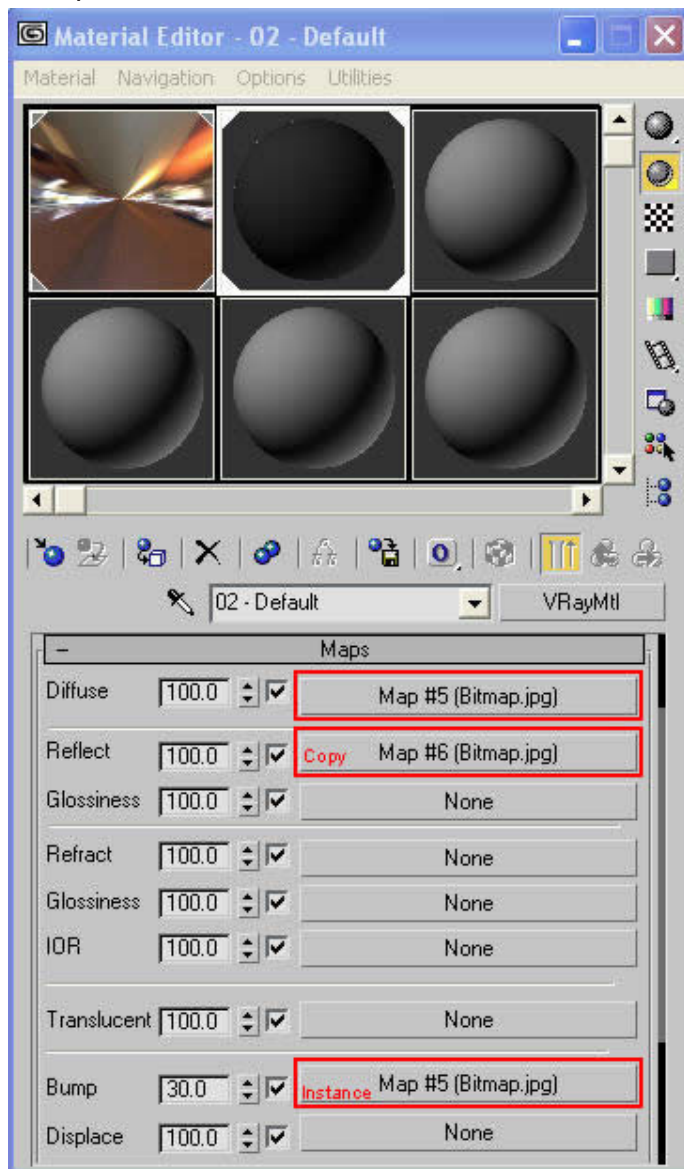
В свойствата на материалите намерете падащото меню "Coordinates" и нагласете "tilling" към X=1200 и към Y=1200. Задайте също Mapping-a да се отнася "Planar from Object XYZ". С това нашият материал е почти готов. Присвоете го към равнината - натиснете бутона "Assign Material to Object":





За да направим пода по-реалистичен ще му добавим карти за гравина и отражение. За да се върнете към родителския материал, щракнете върху бутона: 

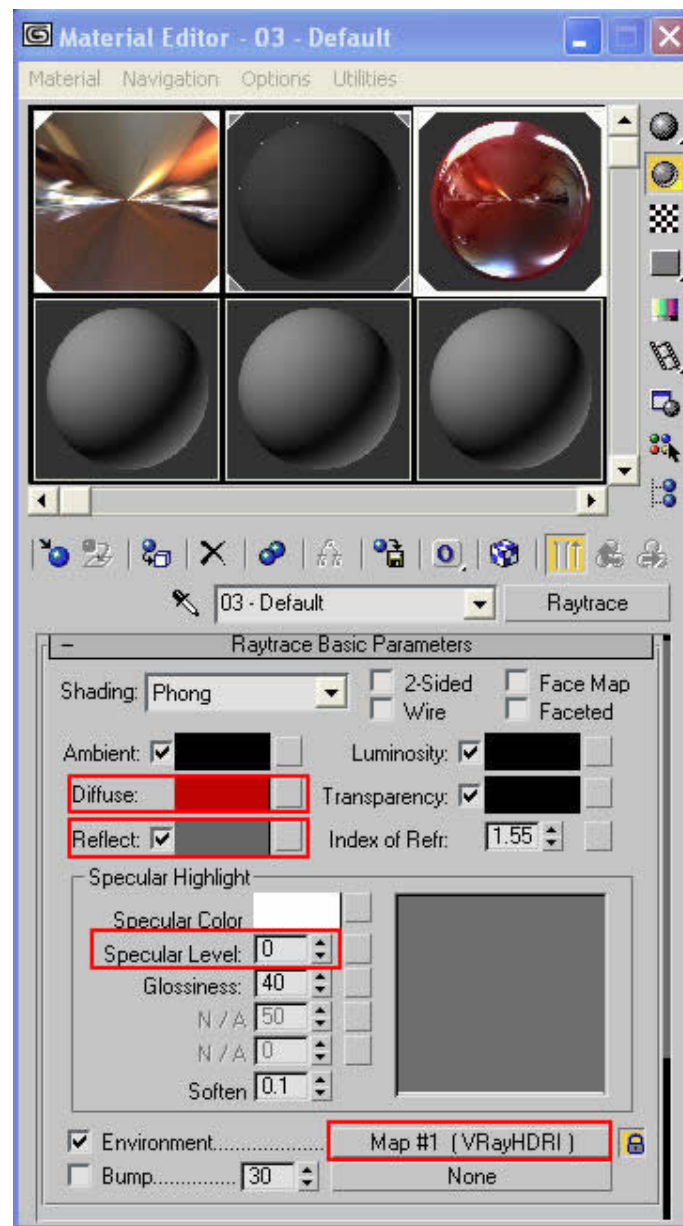
Скролирайте надолу и отворете подменюто с картите. Завлечете материала от "Diffuse" към "Reflect" картата. От появилото се меню изберете "Copy" и отново завлечете до "Bump", като този път изберете "Instance" от менюто. В "Bitmap Settings" на "Diffuse" потърсете подменюто "Output" и настройте "Output Amount" на 1.3.



Материал за чайника

Сега ще създадем и последния материал от нашата сцена. Изберете празен слот от

"Material Editor". Щракнете "Standard" бутона и от "Material/Map list" изберете "Raytrace". Променете "Diffuse" цвета на тъмно червено, или на какъвто друг цвят искате и нагласете "reflection" цвета да е сив. Сложете "specular level" на нула. Накрая, завлечете материала от първия слот (VRayHRD материала) към "Environment" картата.



Ако искате да получите по-огледален образ на чайника можете да промените "reflection colour" в бял цвят. Разбира се, това е само по избор. За целите на този урок не е задължително, но е хубаво да експериментирате с различни стойности, за да видите крайния резултат и да прецените, кое е най-доброто



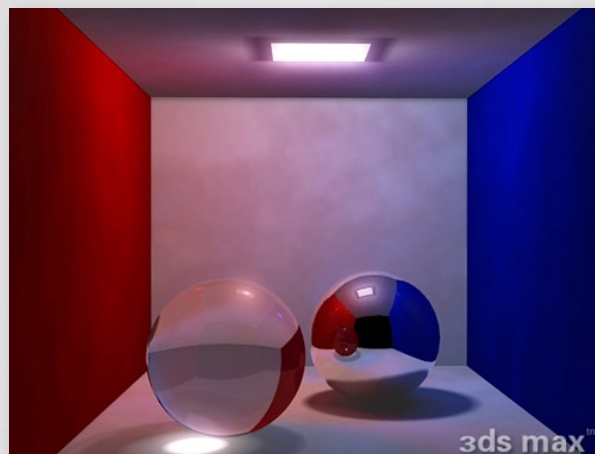
решение. След това можете да приложите материала към вашия чайник, чрез бутона "Assign Material to Object". След като приключите с подготовката на сцената можете да рендирате и би трябвало да се получи нещо подобно на снимката по-долу:



Превод: Теодор Георгиев (Grav)

Източник: www.oman3d.com

3D Галерия





Photoshop

Запознаване с маските

Adobe Photoshop 7

В този урок ще се запознаете и ще работите с маските на слоеве, които са един прекрасен инструмент във Photoshop.

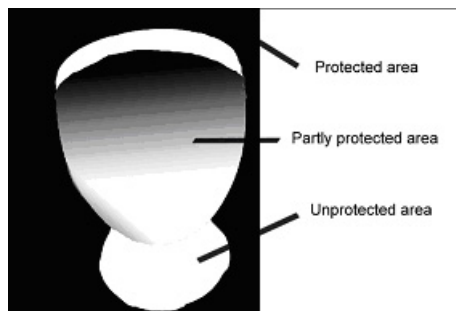
Какво е маска?

Маската е специален "слой", който се поставя над изображението, т.е. нещо като шаблон. Те действат като селекции. Разделят изображението на различни области. Когато върху изображението е приложена маска, то съдържа 3 типа области:

- Скрити области, защитени от последващите промени. Те се изобразяват с черен цвят в маската.
- Видими области, които могат да бъдат променени. Те се изобразяват с бял цвят в маската.
- Области, които частично могат да бъдат променяни. Те се показват в различни нюанси на сивото. По-светлите тонове са маскираната област, а по-тъмните защитават от промените.

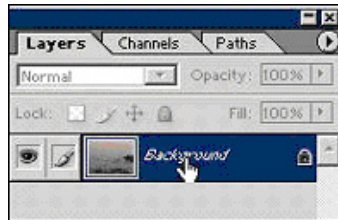
Защитените области ще останат непроменени, каквито и обработки да прилагаме върху изображението, докато незащитените могат да се обработват по много различни начини! Те могат да бъдат напълно или частично прозрачни, така че съдържанието на по-долните слоеве да бъде видимо в определена степен.

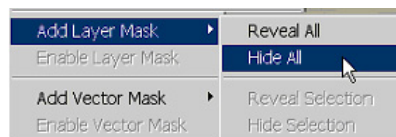
Специална особеност на маските е, че те самите могат да се обработват с филтри или други инструменти. По тази причина маските се оказват едно мощно средство за обработка на изображенията, като можете да използвате ефекти и инструменти по желание, без да оказвате влияние върху оригиналното изображение!



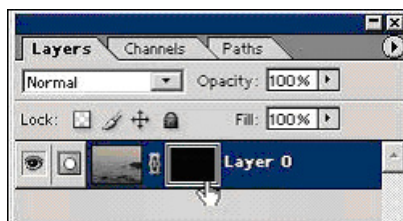
(Маска с форма на чаша. Разделена на гореспоменатите три области.)

Направете първата си маска

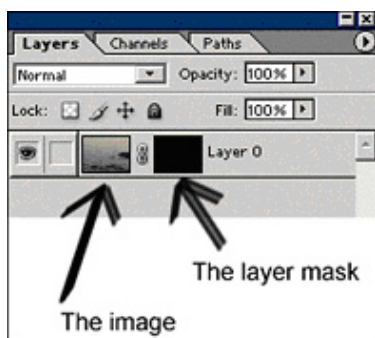
1. Отворете изображението calme.jpg.
 2. Сега кликнете двукратно върху слоя Background:
- 
3. Така слоя се отключва. Преименувайте го на Layer 0.
 4. Сега е време да вмъкнем маската за слой: От меню Layer задайте командата: Layer --> Add Layer mask --> Hide All:



5. Изображението се скрива! Има две възможности, когато използваме маски за слоеве: Маската е или черна, или бяла. Тази маска е черна и скрива оригиналното изображение. Тя се появява и в палитрата Layers:



6. Опитайте се да кликнете върху миниатюрата на маската в палитрата Layers, а след това върху изображението. Забележете, че маската и изображението се активират алтернативно за редакция...



(Маската на слоя е видима като миниатюра вдясно от изображението в палитрата Layers.)

Работа върху маската

1. Изображението изглежда празно, виждате променения фон, който изглежда прозрачен. Кликнете върху миниатюрата на маската, за да я активирате.

2. Изберете мека четка с диаметър 100 px.

3. Установете фоновите цветове по подразбиране (бял и черен). Обърнете внимание, че сега те са инверсирани – белия е за предния фон, а черния за задния фон, докато при обикновените изображения е обратното.

4. Рисувайте с четката в празната повърхност. Картината се променя! Когато рисуваме с бял цвят в маската, областите се откриват и стават видими.



5. Рисуването с бял цвят нарушава целостта на маската. Това е видно и в миниатюрата в палитрата Layers.



6. Рисувайте още малко, наблюдавайки ефекта и измененията върху двете миниатюри в палитрата Layers.

7. Маската винаги може да бъде деактивирана като се кликне върху иконката ѝ при натиснат клавиш Shift:



8. Маската може да се активира отново с кликане върху иконката ѝ. Сменете отново цветовете за предния и задния фон. Сега рисувайте с черно, по този начин отново се възстановява маската и скрива изображението.

9. Задайте сив цвят за предния фон. Може би е трудно да се види, но резултата е частично прозрачна маска! При тъмно сиви цветове рисуването води до съвсем слаба видимост в изображението – т.е малка прозрачност. При светло сивите тонове прозрачността е по-голяма и се показва по-добре изображението.

10. Накрая рисувайте с черен цвят, за да скриете цялото изображение. Съхранете изображението под името calme.psd и го оставете отворено.

Изглед през маската

Сега продължаваме да работим с маската. Ще вмъкнем ново изображение, което ще се насложи към съществуващото.



1. Отворете файла jaguar.jpg. Копирайте изображението: Control+a и Control+c. Друг интелигентен начин е влачене с инструмента Move Tool.

2. Превключете в изображението calme.psd и вмъкнете копието там (Control+Tab и Control+v).

3. Сега имате две изображения, разположени в два различни слоя. Преместете новия слой (Layer 1) под слоя Layer 0. Преименувайте слоевете съответно на calme и jaguar, както е показано по-долу:



4. Колата все още е видима, тъй-като черната маска скрива изображението от слоя calme. Но след малко ще променим това. Изберете маската (не изображението!) в слоя calme:



5. Установете цветовете по подразбиране за фоните - черен и бял. Запълнете цялата маска с цвета на предния фон – бял. (натиснете Alt+Backspace). Маската се оцветява в бяло:



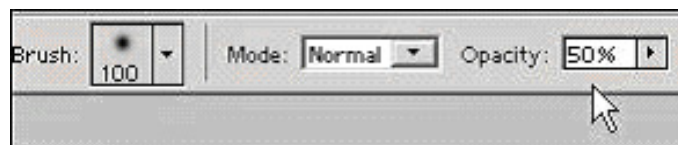
6. Това води до показване на изображението calme и скрива колата от долния слой. Изберете инструмента brush tool (клавиш b) – мека четка с диаметър 100.

7. Сменете двата цвята (клавиш X). Сега рисувайте в маската. Понеже рисувате с черно, изображението от долния слой се показва:



8. Използвайте четката, за да откриете цялата кола. Опитайте се да смените отново двата цвята, за да рисувате с бяло. Така ще скриете областите от долния слой.

9. Когато цялата кола стане видима, сменете прозрачността на четката на 50 % (от лентата Options).



10. Рисувайте с бял цвят и така ще се получи ефект, сякаш колата "изплува" от морето!

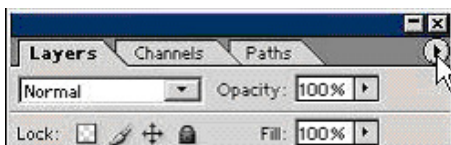
11. Запишете работата си.



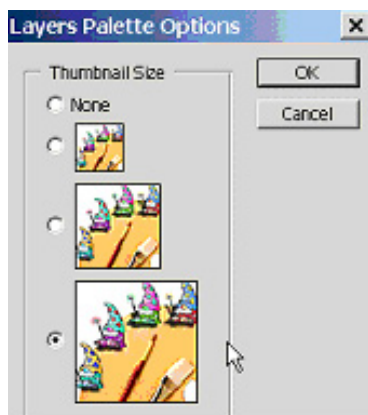


Още за маските

1. Активирайте палитрата layers. Кликнете на малкия триъгълен бутон горе вдясно:



2. От падащото меню изберете Palette Options ... и задайте размер largest thumbnail size:



3. Сега виждате ясно съдържанието на всеки слой. Обърнете внимание на слоя calme:



4. Съдържанието на оригиналния слой е непроменено! Това е така, защото ние работим в маската, а не в слоя! Опитайте се да кликнете върху маската при натиснат клавиш Alt:



5. На екрана се показва само маската, която е в сиви полутонове.

6. Кликнете отново върху маската при натиснат клавиш Alt в палитрата на слоевете, за да покажете цялото изображение.



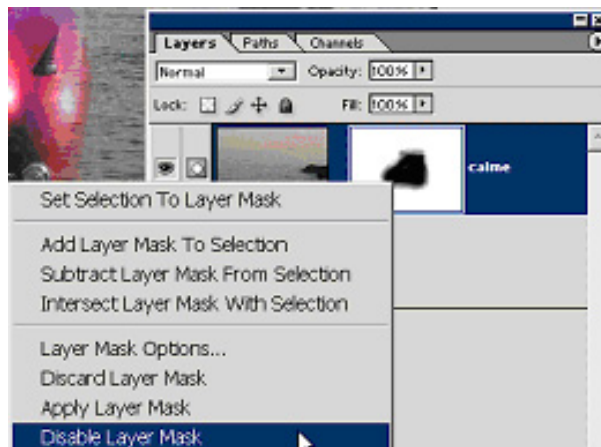
(Маската, посредством която оформихме изображението)

Маската е канал

Маската от предната фигура е свързана със слоя "calme", тя физически представлява канал в изображението.

Във Photoshop може да има до 24 канала, свързани с изображението. Всеки един канал е 8 битово изображение в режим Grayscale и се визуализира в сиви полутонове. В центъра е черно, заобиколено с бяло. В прехода между двете области има различни полутонове на сивото, съответстващи на различни степени на прозрачност. Преимущество на маските е, че работим независимо от действителното изображение и то остава непроменено.

Ако кликнете с десния бутон върху миниатюрата на маската в палитрата Layer, ще видите меню, в което са зададени действията, които може да извършвате с маската.





Disable Layer Mask

Деактивира маската. Тогава изображението въобще няма да се промени.

Discard Layer Mask

Изтриване на маската. Изображението си остава същото.

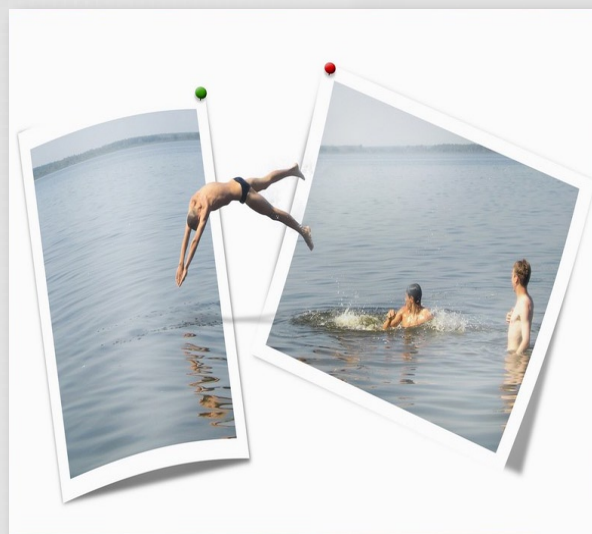
Apply Layer Mask

Безвъзвратно сливане на маската със слоя. Оригиналното изображение ще се промени, а маската (канала) ще се изтрие от палитрата Layers. Това трябва да бъде крайната стъпка при нашата обработка, тъй-като е необратима.

Превод: инж. Наташа Ангелова

Източник: www.karbosguide.com

2D Колажи





Flash

Лъскаво лого

Macromedia Flash MX 2004

Не само във Photoshop могат да се създават ефектни логота. Вижте на какво е способен и Flash! От това:

...ще направим това:

Отворете Flash и логото върху което ще работите. Най-вероятно това ще е някакъв болднат текст. Изберете го и натиснете Ctrl+B два пъти. Това ще преобразува обекта от текст в криви.

Натиснете на Ink Bottle tool

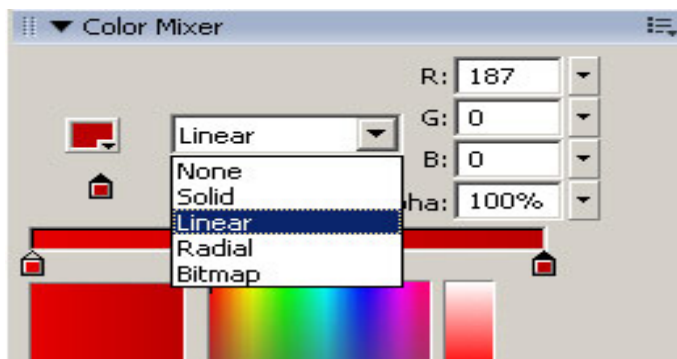
и променете цвета на линиите.



Натиснете на текста. Вече имате линии, които очертават текста. Продължавайте да натискате около текста докато не получите всички контури. Изберете всички линии като задържите Shift и кликувате по 2 пъти на отделните линии. Променете дебелината на линиите на 5 или 8, или пък на нещо което да изглежда като на долната картинка.

Изберете текста и натиснете Ctrl+C или Edit -> Copy за да го копирате. Скрийте първия слой, от който копирахте текста.

Добавете нов слой и го сложете най-отгоре. На този слой натиснете Ctrl+Shift+V за да поставите копирания текст в същите координати от които е копиран. На слоя с копирания текст изберете външните линии (ако сте копирали текста с тях) и ги изтрийте. Изберете текста на същия слой отворете панела за запълване Ctrl+F9 и оцветете текста с градиент (преливка от един към друг цвят). За градиента използвайте цветовете по ваш избор, стига да си пасват :).





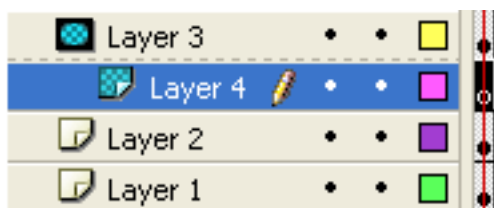
Изберете текста и с инструмента за запълване приложете този градиент.



Сега може да покажете първия слой, който по-рано скрихте. Логото ви сега има и контур. Сега променете цвета на линиите, така че да подхожда на градиента с който запълнихте текста.



Сега добавете нов слой и го завлечете най-отгоре. С десния бутон изберете "properties". Променете настройката от "Normal" на "Mask". Ако не сте копирали нищо друго можете да натиснете Ctrl+Shift+V и ще имате логото и на този слой (гледайте слоя с маската да не е заключен). Сега създайте нов слой и го завлечете под маската така както изглежда на картинката.

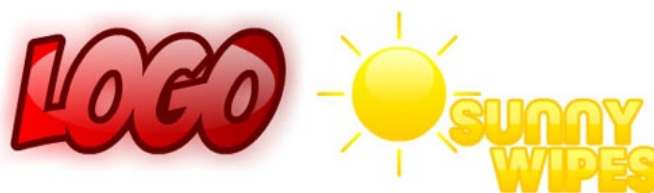


На този слой нарисуйте овал. Запълнете го с кръгов градиент (Ctrl+F9 - за да отворите панела за цветове. И променете от падащото меню на "Radial"). За цветове използвайте бяло с Alpha: 75% в единия край и бяло Alpha: 0% в другия. С инструмента за запълвания приложете този градиент, така че в горния край да е по-бяло и надолу да става прозрачно.

Ако имате линии на текста в маскиращия слой и/или на кръга, изтрийте ги!



Това е. Ако работите на Flash 8 и сте решили да експортирате swf-то си за плеър 8, можете да създадете още 1 слой под всички, поставете само текста без очертаващите линии, направете го movieclip (F8 и ок). Изберете този обект и от панела с филтри на Flash 8 изберете "Blur", въведете стойност и намалете alpha -та на обекта, така че да се получи нещо като сияние. И това е. Експериментирайте.



Автор: Траян Косташки (^^BukTop`КруМ^^)



Linux

Настройка на VPN

Много от вас сигурно се чудят, как да си нагласят VPN-а под Линукс? Ако е така, тук ще намерите информация и инструкции как да го направите. Първо трябва да имате дръпнат и инсталиран PPTP Client. Ако нямате такъв може да намерите от:

<http://prdownloads.sourceforge.net/pptpclient/pptp-1.7.0.tar.gz>

Ето и в команди за тези, които не са наясно как става това:

- Първо се установявате в home директорията на root. За да свалите файла:

```
user@host:~# wget http://prdownloads.sourceforge.net/pptpclient/pptp-1.7.0.tar.gz
```

- За да го разархивирате:

```
user@host:~# tar xzf pptp-1.7.0.tar.gz
```

- За да компилирате дадения пакет:

```
user@host:~# cd pptp-1.7.0
user@host:~/pptp-1.7.0# make
user@host:~/pptp-1.7.0# make install
```

Първата стъпка вече е направена. Сега следва по-тежката част – самото конфигуриране. След като сте компилирали PPTP Client неговите файлове се намират в **/etc/ppp/**. Сега отваряте пак конзолата и пишете:

```
user@host:~# cd /etc/ppp/
```

Вече сте се установили в **/etc/ppp/**. Следващата ни стъпка е да създадем папката **peers** и файловете **chap-secrets**, **options.pptp** (в **/etc/ppp/**) и **peer** (в **/etc/ppp/peers/**). Трябва да отбележа, че може да бъде кръстен с каквото име искате, не е задължително да бъде **peer**, може да бъде дори с името на вашия доставчик – въпрос на избор. Все пак името на файла няма зна-

чение, важното е да върши работа. Нали така?

```
user@host:/etc/ppp# mkdir peers
user@host:/etc/ppp# touch chap-secrets
user@host:/etc/ppp# touch options.pptp
user@host:/etc/ppp# touch peers/peer
```

Нека започнем да редактираме създадените файлове. Почваме с **chap-secrets**. Използваме **mcedit** за да редактираме файловете:

```
user@host:/etc/ppp# mcedit chap-secrets
```

```
# Secrets for authentication using CHAP
# client server secret IP addresses
username * password *
```

За да запомните и за да излезете от файла натиснете **F2** и после **F10**. Като за **username** и **password** използвате дадените ви user и парола на VPN-а. Например ако username ви е **test**, а паролата ви е **linux**, вашия **chap-secrets** файл трябва да изглежда така:

```
# Secrets for authentication using CHAP
# client server secret IP addresses
test * linux *
```

Да се захванем с **options.pptp**:

```
user@host:/etc/ppp# mcedit options.pptp
```

```
lock
noauth
persist
debug
nobsdcomp
asynmap 0
nodeflate
mru 1460
mtu 1460
noipdefault
name "username"
```

Използвайте за **username** пак дадения ви **user**. Сега остана да конфигурираме и **peer** файла или файл-а който сте го кръстили вместо **peer**. Ако файла, който сте решили



да използвате не е **peer**, в следната команда трябва да заместите името **peer** с името, което сте избрали:

```
user@host:/etc/ppp# mcedit peers/peer
```

```
name "username"
remotename *
file /etc/ppp/options.pptp
pty "pptp ipaddress --nolaunchpppd"
```

За **username** пак използвате вашия юзър и за **ipaddress**, IP address-а на VPN сървъра. Сега остана да нагласите и рутингите. Това се прави тогава, когато gateway-а на мрежата не е VPN сървър. Това става с командата **route**. Няма значение в коя директория се намирате. Напишете:

```
user@host:~# route add -host ipaddress gw gateway
```

Като за **ipaddress** пишете IP address-а на VPN-а, а за **gateway** пишете gateway-а на мрежата ви. За да се свържете към VPN-а използвайте командата **pppd call peer**, ако сте използвали образаца. Ако не сте – заменете думичката **peer**, с тази с която сте кръстили файла, вместо **peer**. Може да нагласите при пускането на компютъра ви да се прави рутинга автоматично, защото той се пази така до reboot, както и да нагласите да се вържете към VPN-а при пускането на компютъра. За **Slackware** Линукс:

```
user@host:~# mcedit /etc/rc.d/rc.local
```

Допълват следните редове:

```
route add -host ipaddress gw gateway
pppd call peer
```

Тук също – Ако сте кръстили файла **peer** си остава така, ако ли не, заместете **peer** с името което сте му дали. Обаче има проблем с реконекта към VPN-а при падането на **ppp0** интерфейса. Затова използвам един скрипт, който пингва през определен интервал от време дадено IP и при липса на отговор свързва отново към VPN-а. Сега ще ви покажа как може да си създадете такъв скрипт. Намирате се в root директорията:

```
user@host:~# touch ping_script
user@host:~# mcedit ping_script
```

```
#!/bin/sh
```

```
HOSTLIST="ip"
PROBLIST=""
```

```
SendInfo() {
    killall pppd
    killall pptp
    pppd call peer
}
```

```
CheckHosts() {
    for hst in `echo ${HOSTLIST}`
    do
        ping -c 5 -i 2 $hst > /dev/null 2>&1
        if [ $? -ne 0 ]; then
            PROBLIST="${PROBLIST} ${hst}"
        fi
    done
}
```

```
main() {
    CheckHosts
    if [ "${PROBLIST}" != "" ]; then
        SendInfo
    fi
}
```

```
main
```

Тук също – Ако сте кръстили файла **peer** си остава така, ако ли не, заместете го. Като за **ip**, избирате ip до което без да сте се конектнали във VPN-а, нямате достъп до него. Сега трябва да направите файла изпълним. Това става с командата **chmod +x ping_script**. После трябва да се нагласи през определен интервал от време, да се проверява дали има връзка с дадения IP адрес. Това става с **crontab**-а:

```
user@host:~# mcedit /var/spool/cron/crontabs/root
```

И там добавяте:

```
*/5 * * * * /root/ping_script
```

Това ще пингва даденото IP през 5 минути. И сега като се вържете към VPN-а и като напишете ifconfig, ви се появява и **ppp0** интерфейс. Желая ви успех!

Автор: Николай Папунов



Microangelo

Да сменим облика на Windows

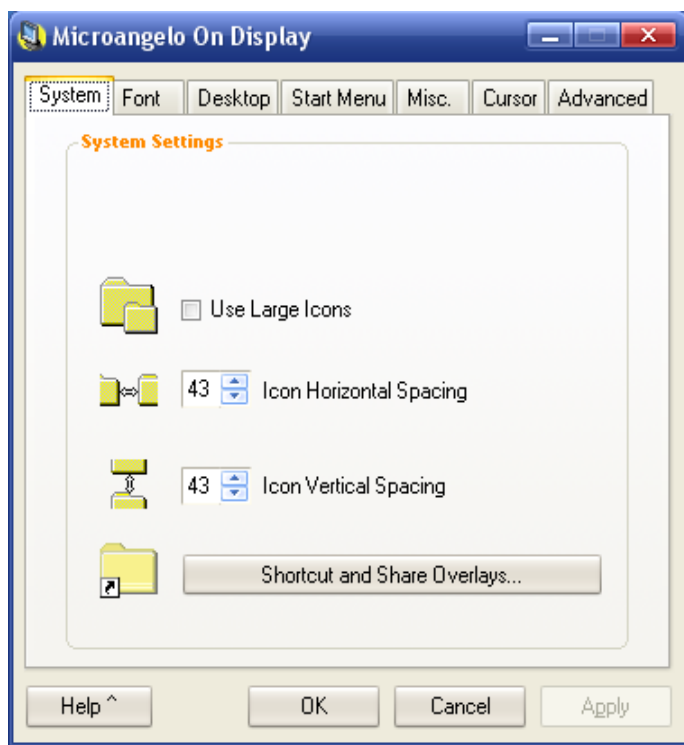
www.microangelo.us

Искало ли ви се е някога да промените външния вид на вашия Windows? Със сигурност сте искали например да премахнете досадните стрелкички, които се появяват на всеки нов shortcut. Те могат да се махнат след ровичкане в регистрите, но не всеки смее, а и знае как да го направи. Затова ще представя една много полезна програмка - Microangelo. Нейната основна функция е създаване на икони, но тя има една много полезна функция, върху която ще ви обърна внимание - **On Display**.

След като сте инсталирали програмата, може да стигнете до въпросната функция от:

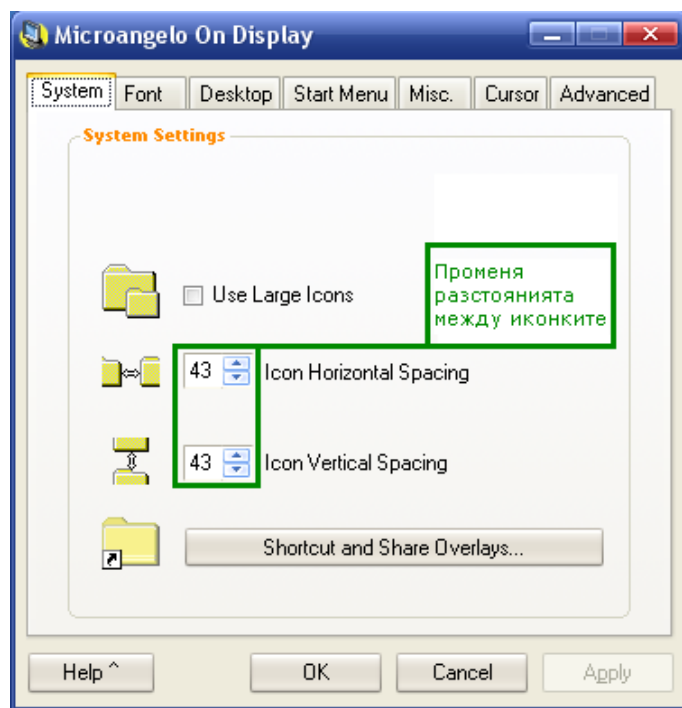
Start > Programs > Microangelo > On Display

Отваря се един прозорец, който изглежда така:



Нека разгледаме различните подпрозорци:

- **System** - от тук можете да промените разстоянията между иконките, както е показано на картинката.

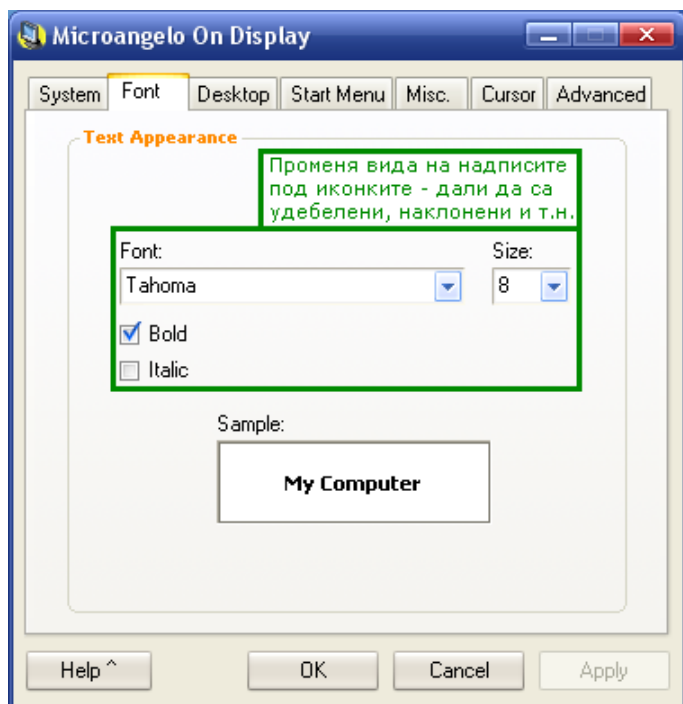


- От бутона **Shortcut and Share Overlays** в подпрозорец System, можете да премахнете или промените стрелкичките на shortcut-ите, както и ръчицката, която се появява след като споделите някоя папка.

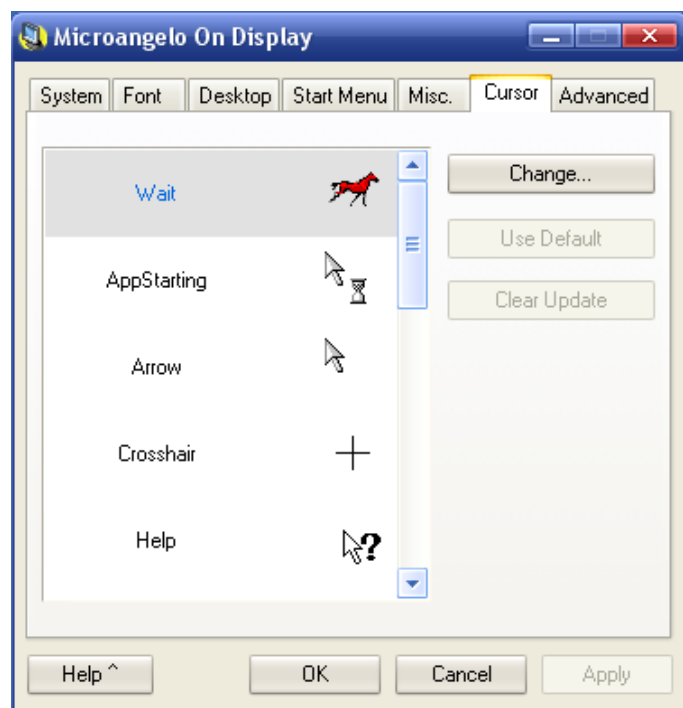




- **Font** - от тук можете да промените вида на надписите под иконките в Windows, вида на шрифта с който са изписани, дали той да е удебелен или наклонен и т.н.

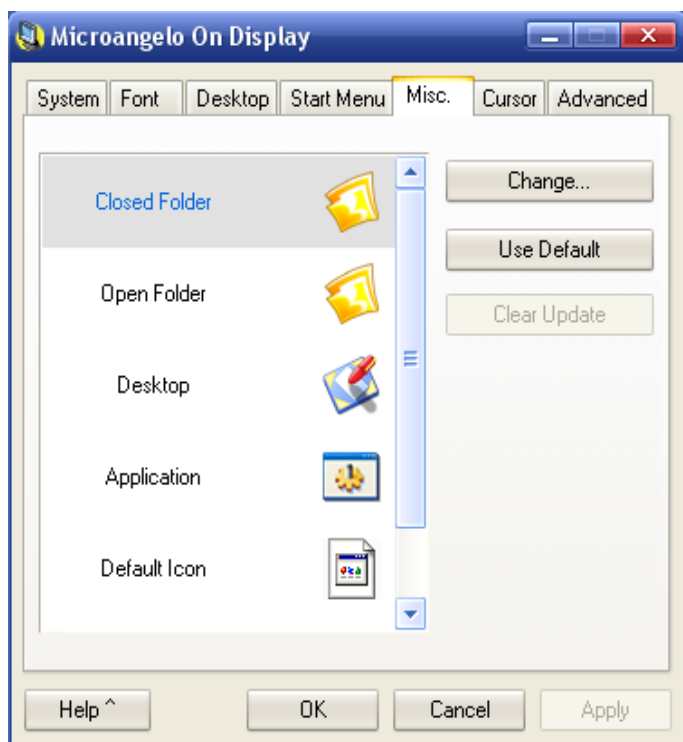


- **Cursor** - от тук можете да смените някои от курсорите в Windows, без да сменяте цялата тема.



Автор: brnn

- **Misc.** - от тук можете да промените вида на някои от иконите в Windows, като ги смените с други.





Как да изградим добър сайт на база фреймове

Много програмисти са негативно настроени спрямо употребата на фреймове, при изготвянето на сайтове, но често не могат да обосноват подобаващо това свое мнение. Де-факто сайтовете базирани на фреймове не са чак толкова лоши :)

А сега нека разгледаме в какво всъщност се състои проблема за посетителя разглеждащ сайт с фреймове. В такъв сайт има най-малко 2 фрейма - фрейм за навигация и фрейм за съдържание. Разбира се може да има и повече фреймове (рамки), но аз ще се насоча към варианта с два такива, с цел опростяване на примера.

Обикновено потребителите достигат до сайта посредством въвеждане на URL адрес на пример `http://site.com`. Повечето хора не пишат директно адреса на страницата на която искат да отидат (след като вече са отворили сайта разбира се), а използват навигацията. Да предположим обаче, че потребителят въведе директния адрес до страницата - например `http://site.com/mouse.html`. Това работи.... Докато не достигнем до сайт с фреймове.

Проблемът: Както казахме, повечето хора обикновено използват един фрейм за навигация и един или повече за съдържанието. Въвеждането на URL директно довежда до някои проблеми. Изискваната страница се зарежда, но останалите свързани с нея не. Следователно вие не можете да разгледате сайта, освен ако не знаете точния адрес на страницата, която искате да видите.

Възможните резултати са:

- Зареждане само страница за навигация
- Зареждане само заглавната страница
- Зареждане само съдържанието
- Зареждане на началната (index) страница

Единственият който ни устройва е последният.

Решението: Начин да се заобиколи това ограничение, би бил да се добави малък скрипт в началото на всяка страница, който да проверява дали текущата страница е заредена в правилния фрейм. Ако потребителят въведе директен адрес, скрипта ще го пренасочи към индексната страница, която ще зареди подходящите фреймове, а следователно ще се подсигурим, че сайта ще визуализира по правилния начин. Всъщност скрипта е много прост. Просто се поставят няколко реда JavaScript код в заглавната (HEAD) секция на всички страници в сайта, с ИЗКЛЮЧЕНИЕ на индексната страница:

```
<script language = "javascript">  
if(self.location == top.location) self.location = "index.html";  
</script>
```

Решението работи добре. Лесно се добавя във всяка страница и не е необходимо да се променя нищо. Единственото лошо нещо е, че сайта ще зарежда винаги началната страница, независимо от въведения адрес. Някои хора могат да го намерят за дразнещо... Би било наистина добре, ако потребителят може просто да напише страницата на която иска да отиде и автоматично да се зареждат необходимите фреймове и реалната страница, на която той би искал да отиде!

Допълнението: С някои малки добавки на предложения скрипт, може да препращаме потребителя и да зареждаме желаната от него страница в нужния фрейм. Въпросът е да „укажем“ на индексната страница, точно коя страница иска да види потребителя. И така, когато препратим към началната страница, скрипта ще „прочете“ тази информация и ще зареди правилната страница. Просто използваме горния скрипт, но доба-



вяме въпросителен знак и след него адреса на страницата, която искаме да се зареди:

```
<script language = "javascript">
if (self.location == top.location) self.location = "index.html?page1.html";
</script>
```

Примерът по-горе ще ни препрати към началната страница index.html и тогава ще зареди page1.html в полето за съдържание, където иначе би била страницата по подразбиране. Просто трябва във всяка страница на това място да слагаме собственото име на страницата. Например в страницата **page2.html**, ние ще напишем **"?page2.html"**. Да не забравяме, че това се прави на всички страници, с ИЗКЛЮЧЕНИЕ на индексната.

Също така трябва да добавим и малко код в индексната страница. Чрез който да разбираме коя страница точно да бъде заредена. Като ако нямаме въпросителен знак ('?') в адреса, то просто зареждаме страницата по подразбиране. Следния код се поставя в заглавната (HEAD) секция на индексната страница (страницата, която указва фреймовете):

```
<script language = "javascript">
var fname = "съдържание"; //Име на фрейма за съдържанието **NAME**
window.onload = function()
{
    var d = document.location.search;
    if (d != '')
    {
        top.frames[fname].document.location.href = d.substring(d.lastIndexOf('?')+1,d.length);
    }
}
</script>
```

Единствената настройка, която трябва да се направи тук е името на фрейма за съдържанието. Когато се задава фрейм, минимум при декларацията е задаване името му. Просто това име се въвежда в скрипта по-горе. Също така този скрипт не е пригоден за вметени един в друг фреймове, при такъв случай, той следва да бъде коригиран.

Заклучение: Използват се 3 кода според страниците за които са предназначени:

За страницата указваща фрейма:

```
<script language = "javascript">
var fname = "съдържание"; //Име на фрейма за съдържанието **NAME**
window.onload = function()
{
    var d = document.location.search;
    if (d != '')
    {
        top.frames[fname].document.location.href = d.substring(d.lastIndexOf('?')+1,d.length);
    }
}
</script>
```

За страницата с навигацията:

```
<script language = "javascript">
if(self.location == top.location) self.location = "index.html";
</script>
```

За всички останали страници:

```
<script language = "javascript">
if(self.location == top.location) self.location = "index.html?адрес_на_страницата";
</script>
```

Статийката не е точно статия, ами е извадка от дипломната ми работа, която беше разработка на УЕБ – сайт. За съжаление не мога да си спомня от кой адрес бях взел и превел материалчето :((...поне може да сте сигурни, че информацията е безплатна ;-))

Превод: Николай Стефанов (n_ikito)



LCoS

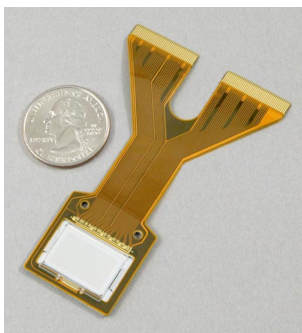
Технологията

www.extremetech.com

LCoS е най-новата технология използваща течен кристал за контрол на яркостта на пикселите. Течнокристалните панели са намерили голямо приложение при компютърните монитори, телевизията и HDTV. При LCoS източника на светлината е зад панела и светлината минава през него.

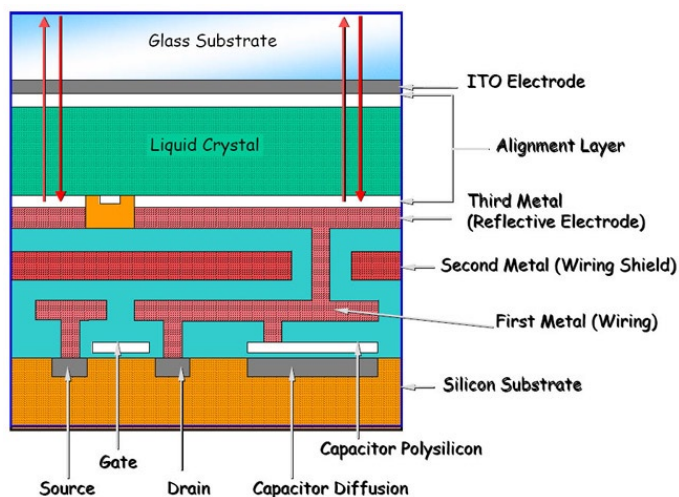
LCoS използва огледало на задната страна на течния кристал, така че светлината идва от предната страна, преминава през течния кристал веднъж, отразява се в огледалото, тогава преминава за втори път през течния кристал - по пътя към екрана. Тъй-като светлината минава 2 пъти, това довежда до по-висок контраст, а в същото време панела си остава тънък. Това също подобрява времето за реакция.

За да пропусне необходимата светлина течният кристал се завърта под определен ъгъл. Това завъртане се контролира от електрическо поле. Електрическото поле за всеки пиксел представлява силициев чип зад огледалото. Всъщност огледалото е най-горния слой на силициевия чип и течния кристал е поставен направо върху огледалото - затова се нарича течен кристал върху силиций (Liquid Crystal on Silicon). Повечето панели са 3/4 инча големи.



За да създаде изображение поляризирания източник на светлина е фокусиран върху панела. Яркостта на всеки пиксел се управлява от променящо се електрическо поле. Силициевият чип, който създава полето работи повече като компютърна памет и е ор-

ганизиран на редове и колони от пиксели. Всеки пиксел е адресиран като клетка от паметта.



Характеристики на LCoS панелите:

- Стойността на контраста при панелите е една от най-важните характеристики. Тази стойност при HDTV екраните е винаги по-малка отколкото стойността при панелите.
- Разстояние между пикселите - разстоянието от център до център. При съвременните панели това разстояние е около 7-9 микрона.
- Неактивно разстояние между пикселите - тази стойност е 0,3 - 0,5 микрона.
- FILL фактор - процентът на зоната на пикселите, които са активни, като се доближават до 100%, така че празното място между пикселите да остане незабележимо.
- Време на живот - това зависи от много фактори, но фабрично се дават около 100000 часа, което прави повече от 11 години при 24 часа работа на ден.
- Време за отговор - това е времето за което пиксела преминава от черно в бяло.

Превод: Ивайло Иванов (evil_ivo)

Източник: www.extremetech.com



GSM Мания



BenQ-Siemens EF51

Новия телефон на двата сляли се гиганта Benq и Siemens със сигурност ще зарадва меломанияците. Като че ли Siemens се опитват да се реваншират по някакъв начин за старите си модели, в които не можехме да се насладим на чистотата в mp3 звука (нямаше ги и при върховите бизнес модели S65 и SK65, за какво им е пък на бизнесмените музика...). Но сега спокойно можем да слушаме любимите си радио станции и да качваме различни музикални формати. Това творение на Siemens поддържа повече аудио файла отколкото mp3 player-а, цели 4: MP3, WMA, AAC и AAC+. Друга "гъзария", която ще се хареса е, че можете да кажете на телефона си коя песен да пусне. Да точно така, просто изговаряте името на песента и телефона ви просто ще я пусне (нещо като функцията при старите да набираш, казвайки името от тефтерчето с номера). Друга интересна функция на това малко бижу е, че спокойно ще можете да записвате любимите си песни от радиото за да им се радвате по късно. Разбира се 20 -те мегабайта на телефона надали ще ви стигнат, но не се безпокойте няма да се прецакате като при K700, има слот за разширителни карти (Mini SD). Дизайна на телефона не е нещо което не сме виждали, но става. Отварящ се капак. Интересното при този телефон е, че върху

капака са разположени бутоните на player - а и спокойно можете да превключвате с тях, ако сте прекалено преграхнали да сменяте песните, изговаряйки името им.

Телефона има и вече станалия стандарт за всички телефони 262,144 цвята, които красят 1.6 инчов дисплей с 128x128 резолюция, което честно казано предсказва не толкова добра картина. Разбира се сме виждали чудеса при Nokia, но също така сме виждали и Siemens S65, който не може да се похвали с добри цветове. Все пак това няма да ви попречи да се опитате да се изявите като професионалист в областта на фотографията, защото телефона съдържа 1.3 мегапикселова камера. Като цяло телефона не е лош, но дисплея може да ви изиграе лоша шега с качеството си. Иначе ще можете да се насладите на телефона през второто тримесечие на 2006, когато ще излезне по магазините в два основни цвята (черно/бяло).



BenQ-Siemens S88

Новата S класа сред мобилните телефони и първата рожба на двата гиганта BenQ и



Siemens, като че ли на пръв поглед леко ни напомня на друг телефон, но само на пръв поглед. Телефона ще бъде предлаган в два цвята - бял и черен. Това от една страна е новост за серията S на Siemens, тъй-като по старите модели идваха само с черен цвят. Новия телефон разполага с 2.0" инчов дисплей с 262,144 цвята и резолюция 176 x 220, на който спокойно можете да прегледате своите снимки и видео снимани с 2.0 мегапикселовата камера, която според Siemens ще може да снима добре, както на светло така и на тъмно, за което ще се грижи лампичката до обектива. Виждали сме доста често, че тази лампичка не става дори да си осветиш ръката, но ще чакаме и ще видим... Закупилите този телефон ще могат да се наслаждават и на 16x увеличение, което надали ще свърши много работа. Качеството на снимките на най-голяма резолюция, изобщо пък не са задоволителни имайки предвид D600 и K750. При приближаване към предмета на снимката се размазва. Като цяло снимките са много детайлни, но нека се върнем към екрана на този телефон. Използвалите по-старите модели на Siemens ще се съгласят, че дисплея не беше от силните им страни. Но тук след намесата на BenQ нещата се променят. Ако сравним K700i и S88 ще видим разликата, която в случая е осезателна. BenQ-Siemens S88 ще може да просвирва Mp3 файлове, нещо което отсъстваше в по-старите версии на телефона с вграден player, което от части е вярно тъй-като телефона "вади" добър звук. Освен от speaker-а на телефона ще можете да слушате музика и от слушалки, предлагани към телефона. Разбира се 16MB свободна памет изобщо няма да бъде достатъчна за всеки уважаващ себе си меломан, все пак ще можете да правите това като си купите Micro-SD-Card. За връзка с останалите си "джаджи" пък ще можете да използвате bluetooth и USB. Тук компютъра ще разпознава телефона като Plug&Play устройство, което ще ви позволи да прехвърляте данни като към външна памет. Телефона се очаква да излезе през първата четвърт на 2006 и цената му не се предвижда да е ниска.

Автор: Ерсой Хасан (qlayer)

Полезно

MOBILedit Lite 1.99.0.5

MOBILedit е революционно модулно решение, което ви позволява да контролирате вашия мобилен телефон от PC -то си чрез Bluetooth, infrared, или кабел. Без значение дали имате Nokia, Sony Ericsson, Siemens, или Motorola, вие лесно можете да копирате снимки от вашия телефон или да качвате любими полифонични звуци, логота, MP3-ки, теми, Java приложения и документи. Можете да набирате, изпращате SMS, да приемате обаждания, да подреждате контактите си и да играете игри. Поддържа голямо разнообразие от телефони; достъп до файловата система на телефона и картата; мощен редактор за телефонни бележници; търсене и набиране от компютъра; изпращане на дълги SMS съобщения; редактиране, сортиране, четене и архивиране на PC -то на SMS-и; боравене с входящи разговори и SMS в реално време; връзване на повече от един телефон едновременно; архивиране и автоматичен backup; печат; поддръжка на Outlook и Outlook Express...

Във версия 1.99.0.5 са добавени следните нови телефони: Motorola V235, Motorola V360, Motorola L2, Motorola L6, Motorola U6, Motorola E1, Nokia 6111, Nokia 7360, Nokia 7380, Samsung D600E, Siemens A75, Siemens AX75, Siemens C72, Siemens C75, Siemens CF75, Siemens CX75, Siemens M75, Sony Ericsson J300i, Sony Ericsson W550i, Sony Ericsson Z520i.

*Програмата може да изтеглите от:
www.download.bg*



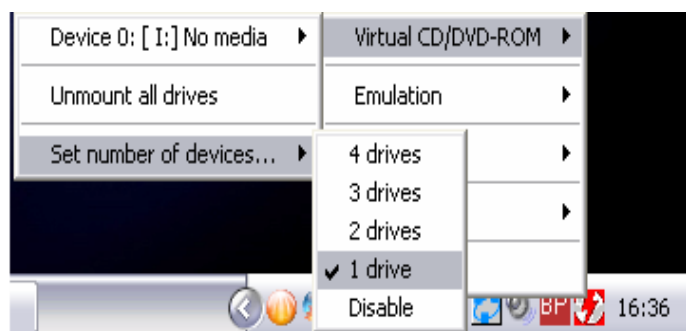
Как да слушаме DTS музика

Така... предният път ви показах как да си вградите субтитри в DVD филм... днес продължаваме с по-близка тема - *музиката в DTS формат*. Както знаем това е многоканална музика и за да можем да я слушаме, нашият DVD Player или Ресивър или пък в случая компютър, трябва да има DTS Decoder. Ако няма, то при пускане на диска ще се чува само един странен шум, но не и музика!

Значи, за да слушаме музика в DTS формат се нуждаем от няколко неща, според това в какъв формат са файловете:

1. Ако формата им е CD Image (cue, nrg, img или bin), ги слагаме в 1 виртуално CD!

Пример с Daemon Tools. Това става като инсталираме програмата, след това избираме колко нови виртуални устройства да приложи, в случая ни трябва едно. Това става като натиснем десен бутон върху иконката на програмата в system tray, след това отиваме на "Virtual CD/DVD Rom", после на "Set number of Devices" и избираме "1 Drive".



Вече имаме виртуално устройство!

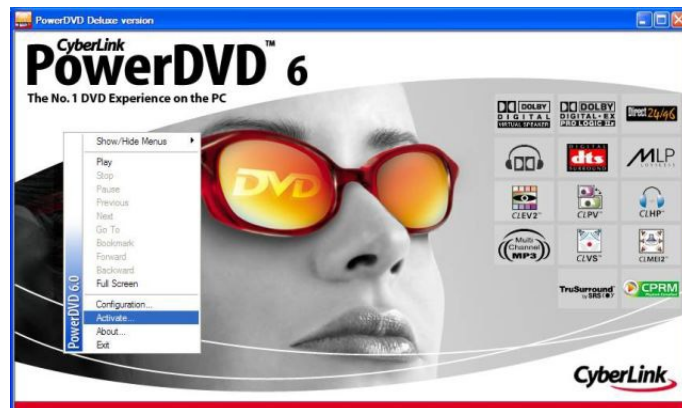
Сега трябва да заредим файлът в него по абсолютно същият начин, но този път вместо да изберем "Set number of Devices", избираме "Device – No media" и после "Mount Image".



Избираме даденият файл и го зареждаме.

2. Слушане – сега за да слушаме се нуждаем от следната програма: Power DVD 6. Можете да я изтеглите от:

http://www.cyberlink.com/multi/download/trials_1_ENU.html



При инсталацията трябва да активирате DTS Pack с ключ (key) без коментар ... ;)

След това трябва да влезем в настройките и да зададем AUDIO - 6 SPEAKER.

Пускате диска през програмата и се наслаждавате :)

3. Ако формата им е WAV, ще ви трябва VLC Player.

Power DVD и VLC (video lan) Player, може да



намерите от:

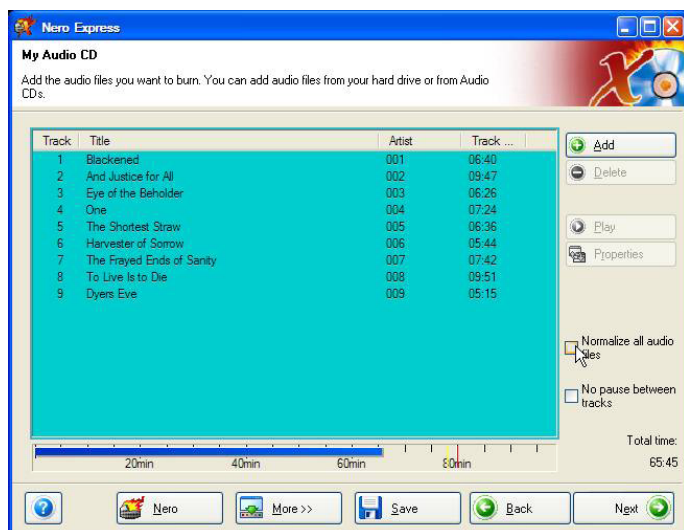
[http://www.videolan.org/vlc/
download-windows.html](http://www.videolan.org/vlc/download-windows.html)

За да запишем нещата на диск:

1. Ако е IMAGE диска се копира 1 към 1.
2. Ако са WAV: Отваряме Nero Burning Rom:

- Слагаме WAV файловете вътре, като проверяваме дали не е активирано NORMALIZE ALL .

НЕ ТРЯБВА ДА Е АКТИВНО !!!



- Записваме на скорост 2 до 8, колкото по-ниска, толкова по-добре.

Приятно слушане и Успех!

Автор: Светослав Славев (^M^o^H^a^X^)

Полезно

MV2Player 07 RC2

Програмката е семпла на външен вид, но това е измамно. Всеки, който е ползвал например RathLight, знае какво удобство е. Нека си представи същото, но на квадрат и то абсолютно безплатно. Има вградени: плейлиста, автоматично разпознаване на филмово CD, увеличение или намаляне избързването на звука или субтитрите, добри начини за корекция на картината или преоразмеряването и... просто невероятен!

VLC Media Player 0.8.2

VLC е плеър, който възпроизвежда множество аудио и видео формати, включително MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, DivX, MP3 и OGG, MOD а също и DVD и VCD. Уникалното при него е че може да се използва като, сървър за unicast или multicast стриймове в IPv4 или IPv6 във високо скоростна LAN мрежа. VLC Media Player поддържа IGMPv3(в Linux и Windows XP).

Mplayer 1.0

Програма за гледане на филми под Linux. Поддържа всички видео формати, както и субтитри. Не забравяйте да си намерите шрифтовете за поддръжка на кирилица!

Програмите може да изтеглите от:
www.download.bg



Joomla! CMS

Приказката продължава

www.joomla-bg.com

Първата CMS е като първата любов - помни се до гроб, всички останали сравняваш първо с нея, но обикновено е само с "учебна цел", а впоследствие разбираш, че другите предлагат много повече възможности. Моята първа CMS беше PHP-Nuke, която се оказва доста проблемна от гледна точка на хлапетата с готови скриптове, готови да ти сринат целия двумесечен труд за собствено перверзно удоволствие (това е друга тема, обаче).

И все пак, така открих чудото на CMS (Content Management System) или Система за Управление на Съдържанието... Ако уебсайтът ви е от пет страници, в които описвате вашия "екип от млади професионалисти", услугите (продуктите), които предлагате, плюс информация къде се намира офиса (магазина) ви... вие просто нямате нужда от CMS. Но ако управлявате новинарски портал или сайт с много повече информация от различен тип и/или динамично съдържание - тогава CMS е панацея за вас! Задачките, за които обикновено ви трябва часове или дори дни сега стават за минути! (Само си помислете как и за колко време бихте сменили външния вид на 120 отделни страници, например! С Joomla! това става за няколко секунди - просто слагате друг шаблон!)

Основните предимства на една CMS система са три:

1. Разделя съдържанието от външния вид: как ще изглежда сайта ви (или отделна негова секция) зависи от т.нар. шаблон (template), който отговаря за цветовете и големината на шрифта, заглавните картинки (header image), разположените на отделните модули, цвят на фона... въобще за всичко, което определя КАК ще изглежда вашето съдържание.
2. Дава възможността да се отдели техни-

ческото администриране на сайта (инсталация на шаблони, модули, компоненти и пр.) от създаването на самото съдържание - на прост език, това означава, че всеки, който умее да пише на компютърна клавиатура може да създава статии по определените теми без да има каквито и да е други компютърни познания - за милата ни татковина това е огромно предимство, защото повечето хора над 40-те (разбира се, не всички и не само те!) все още смятат, че ако натиснат "погрешно копче" компютъра ще експлодира!

3. Третото предимство може би е най-важното - пак без да сте бог на програмирането, можете да ползвате стотици модули, компоненти, шаблони и какво ли не, написани от други потребители! Общо взето, съществуват готови решения за (почти) всичко, за което би могло да ви хрумне, а и ежедневно се създават нови и нови...

Има CMS-системи, струващи хиляди и дори десетки хиляди долари (или евро), но добрата новина е, че има - и то не една и две - напълно безплатни такива с почти същите, а понякога и дори много по-добри характеристики (фирмите, които продават подобни системи ще ви кажат друго, но това е повече от разбираемо).

В началото бе Mambo...

Когато първият ми портал на PHP-Nuke се скапа безвъзвратно (не без помощта на гореспоменатите мили същества!), реших да потърся пак нещо безплатно, но с по-сериозни характеристики. Така попаднах на Mambo CMS - признавам, че отначало името ми звучеше прекалено фриволно за сериозен софтуер, но като се поразрових из форумите и мнението на потребителите му, открих че системата си заслужава. (Не на-



празно през 2004 година списанието Linux Format определя Mambo за най-добър безплатен продукт на годината!).

Ако идвате от PHP-Nuke света сигурно в началото ще ви е трудно да възприемете основната Mambo-концепция за структуриране на съдържанието, но щом веднъж я осъзнаете (е, все пак не е ядрена физика!) нещата стават лесни и приятни. Основната и най-малка единица се нарича **item**, което малко подвеждащо се превежда на български или буквално като "артикул" или "статия", но не се ограничава в чисто журналистическото разбиране за това понятие. "Статията" може да бъде всичко: текстово съдържание, текст със снимки или дори видео, информация за определена стока и т.н. Статията може да бъде статична (съдържание само по себе си) или динамична. Динамичното съдържание задължително принадлежи към предварително определени категория и секция и с него могат да бъдат извършвани много повече операции и манипулации, в сравнение със статичното съдържание.

Секцията е най-основният (стоящ най-нависоко в йерархията) "контейнер" на съдържание. Всяка секция задължително има една или повече категории, а всяка динамична статия принадлежи към определена категория и секция. Колкото и да звучи объркващо, всъщност е доста просто: статията за дербито "Левски-ЦСКА" в един спортен портал на Mambo би принадлежала на категорията "Вътрешно първенство" от секция "Футбол" (която може да има и други категории като "Шампионска лига", "Купа на УЕФА", "Б група" и т.н, а портала от своя страна може да има много други секции, като "Фигурно пързаляне", "Бокс" и пр.).

Вградените възможности на Mambo за "манипулиране" на динамичното съдържание са практически неизброими, но ако пак ползвате въображаемия спортен портал като пример, потребителят би могъл да разглежда съдържанието само на определена секция или категория, да подреди отделните статии по дата или по автор и много други опции, а пък администратора на сайта може да "разреши" на отделен регистриран потребител да създава статии само на футболна тематика, а на друг - само за бокс. Отделно

"читателите" на сайта биха могли да дават своя коментар директно към всяка отделна статия (компонент за коментари) или тема - чрез публикуване във форум към сайта, да разглеждат (или създават) галерии от снимки, да се абонират за новини от сайта, да си пращат лични съобщения един на друг, да попълват анкети по зададен въпрос и много, много, ама наистина много други възможности...

Българската следа

Като се разтърсих по търсачките, попаднах и на... български сайт за Mambo: прословутият mambo.chessko.net "пораствал" малко по-късно в www.mambo-bg.com. Там с удивление открих малка, но много отзивчива общност от български Mambo-фенове, които - освен че пропагандираха горещо предимствата и качествата на системата - вече бяха успели да "пуснат" в обръщение българска версия на Мамбото, както и превод за много от компонентите и модулите му. Форумът за дискутиране (и решаване) на проблеми работеше с пълна пара и аз възторжено направих първата си Mambo-инсталация.

Тогава не подозирах, че не след дълго този форум ще стане вторият ми дом, а момчетата от екипа - второто ми, "виртуално" семейство, което много често дори ще измества първото по окупиране на т.нар. "свободно" време (доста иронично определение за всеки, който се е докоснал до компютърната магия).

Време разделно

И изведнъж, като гръм от ясно небе (поне за мен) екипът на Mambo се разцепи като българска политическа формация след избори!

До тогава не бях обърнал кой знае какво внимание, че Mambo-то е собственост на **Miro International** - въпреки почти славянското име, компанията се оказа австралийска и - напълно в реда на нещата - се занимаваше с уеб дизайн и други ИТ услуги. Оказа се, че малко след създаването му през 2000 година, Miro International



пускат Mambo-то под свободен лиценз т.е. всеки може да го свали напълно безплатно от сървърите му, да го инсталира, да го ползва и за комерсиални сайтове и (тука е най-важното!) да пише свои собствени модули и компоненти за разширяване на възможностите му. Съвсем естествено, Mambo бързо се превръща в най-бързорастящата общност от фенове, потребители и разработчици - възможностите му (и популярността му) нарастват лавинообразно буквално с часове, а междувременно Miro пускат своя "затворена" и платена версия (наречена по-късно Jango), която продават - не без помощта на почти безплатната (компанията всъщност плаща за хостинга на сайта на продукта, за регистрацията на търговската марка, логото и други юридически "подробности") реклама от страна на Mambo-общността. Стига се дотам, че само един от служителите на Miro International (Робърт Кастли) продължава да се "занимава" с Mambo, а всички останали се концентрират върху комерсиалната версия и създаване на допълнителни компоненти за нея. На практика цялото развитие на Mambo преминава в ръцете на компактна група (около двайсетина програмисти и дизайнери от цял свят) разработчици и не след дълго техният Комитет за Развитие на Mambo предлага на компанията фактическо отделяне и обособяване на продукта с отворен код от комерсиалния му събрат. Предложението за създаването на независима фондация (с нестопанска или "идеална" цел, както се казва у нас) официално е приветствано от Питър Ламонт - шефа на компанията - и след двудневни преговори, консултации и уточнения с Комитета, той дори обещава, че след създаването на бъдещата Mambo Foundation, компанията ще й прехвърли официално авторските права на Mambo. Нещата, за съжаление, не се развиват точно по този начин...

Ядрото от разработчици участва активно и с огромно желание в оформянето на първоначалните документи и правила за учредяването на Фондацията и когато въпросните документи биват предадени на адвокатите на компанията за фактическата регистрация, всички очакват те да бъдат узаконени във вида, в който са създадени след

неколкократните обсъждания между тях, независимите разработчици и самата Miro International. По време на традиционното Linux Expo в Сан Франциско през месец април на 2005г. , Браян Тийман (един от основните разработчици и един от двамата "главни преговарящи" с Miro) научава от уебсайта на съда във Виктория, Австралия, че Mambo Фондацията е официално регистрирана и бърза да съобщи радостната новина на колегите си. Буквално на другия ден, Комитетът по развитието бива уведомен от господин Ламонт, че създадената фондация не е точно тази, за която са били постигнати договореностите и съгласието на общността. Освен многото други "дребни" подробности, оказва се че Miro International "предоставят" на Mambo Фондацията правото за безвъзмездно и неограничено ползване на Mambo-лиценз, но запазва основните авторски права за себе си. В резултат на това (и най-вече поради липсата и у двете страни на желание за предприемане на конкретни стъпки към "изглаждане" на противоречията) на 17-ти август същата година целият екип от основни разработчици подава вкупом оставката си, като разясняват причините за това в отворено писмо до цялата Mambo-общност. Войната вече е започнала...

Любопитна подробност е, че двама от петчленния борд на новосъздадената фондация са действащи служители на Miro International, а единственият член измежду независимите разработчици е Ендрю Еди, който... дори не е уведомен за това! За да станеш "обикновен член" на фондацията се изисква да заплатиш такса от 10 долара, което ти дава право да гласуваш за избиране на Борд на Регентите, но за да имаш реална власт при взимането на решения се изисква доста по-високо ниво в йерархията, което може да се постигне или ако те изберат от самият Борд или ако... заплатиш сумата от 1000 долара! (Актуалната информация от сайта на фондацията показва, че за да станеш "стратегически член" - което ти дава право да определяш и посоката на развитие на самата система - е нужно само да заплатиш "скромната" такса от 50 хиляди



долара!).

Всичко това естествено не се нрави както на основните разработчици, така и на стотиците хиляди "обикновени" потребители и броженията сред тях също нарастват лавинообразно, довеждайки до десетки гневни послания във форумите на Мамбо и Мамбо Фондацията (важно е да се отбележи, че нито един от подалия оставка основен екип не участва в тази кампания!). От Miro International отговарят подobaващо - изтриват от форума всички отрицателни мнения и забраняват достъпа на определени потребители! Коментарът е просто излишен...

Изобретателността на компанията обаче не свършва дотук - по тертипа на SpreadFirefox.com Miro създават MamboLove.com, където потребителите получават определен брой "любовни точки" за всяка проява на преданост към доброто старо Мамбо, като например да сложат на сайта си бутон "Аз обичам Мамбо!" или друг трогателен жест. И тук коментарът е излишен.

Ражда се звезда...

След като "Империята" е отвърнала на удара, редно да последва и "Завръщането на джедаите". Ядрото от основния екип разработчици (22-мата програмисти и дизайнери от най-различни краища на света като Австралия, Германия, Швеция, Великобритания, САЩ, Канада, Германия, Белгия, Холандия, Филипините, Израел и Полша) решават, че просто ще продължат работата си върху кода, който досега са разработвали - адвокатите им потвърждават, че това е напълно легално ако единствено премахнат запазенния знак на Мамбо (Miro) и да сменят името на системата. Създадена е и нова организация (с наистина нестопанска цел), която да застане практически зад новата система. Организацията носи недвусмисленото име OpenSourceMatters.org ("Отворения код има значение"). Така се ражда Joomla! 1.0 и никой не е учуден, че на езика суахили (един от най-разпространените езици в Африка) думата означава "всички заедно" или "като едно цяло". След общодостъпен конкурс за

лого на новата система е избран и подходящ запазен знак, напълно в духа на името и свободния лиценз, под който се разпространява новата CMS.



Първоначално приликите са много повече от разликите - освен "козметичните" промени по външния вид има и няколко "кръпки" в сигурността, но това е всичко. Mambo 4.5.2 и Joomla! 1.0 са абсолютно съвместими - концепцията им е една и съща, инсталацията също, шаблоните, компонентите и модулите за едната система (с наистина единични изключения) работят безпроблемно и на другата. Но постепенно фактът че ядрото от хората, създали и разработващи старото Мамбо са вече създателите на Joomla! си казва думата. По-малко от година след официалното разделение, Joomla! вече има своята 8-ма (осма!) версия, докато междувременно Мамбо е претърпяло само едно официално преиздаване и то не защото е толкова стабилно (но за това ще стане дума след малко).

Българска работа

Един ден с учудване открих, че

www.mambo-bg.com

ме прехвърля на нов адрес:

www.joomla-bg.com

Всъщност тогава и разбрах за разцеплението и никак не се зарадвах, но като прочетох в сайта, че засега всичко е едно към едно и малко се успокоих. Даже дълго време не можех да разбера защо ми трябва да преминавам от Мамбо на Джумла!, но когато излезе първата версия изцяло на български език и аз смело направих първата Джумла-инсталация.

Започнах да влизам все по-често в сайта, да



чета мненията и решенията на различните проблеми, да свалям нови шаблони, модули и компоненти и българския им превод. В един момент направо ми стана неудобно, че само "смуча" от плодовете на чуждия (безплатен) труд, а не допринасям с нищо за "общото благо" и се самопредложих да помогна поне с превода от английски на помощните текстове. Така станах член на Екипа - колкото и други хора да съжеляват (вече) за това ;-)

Основател и пръв създател на сайта е **Иван Костов** - ChesskO, който (слава Богу!), няма нищо общо с едноименния... политик. Истинският "гуру" на Джумла-БГ обаче се казва **Иво Апостолов** - каквото и да кажа за неговите усилия и постижения в "побългаряването" на Joomla! и нейните модули и компоненти (особено на компонентите за виртуален магазин, за недвижими имоти и небезизвестната "рибка" - Mambelfish) ще е малко и недостатъчно! В повечето случаи, броени часове след излизането на нова официална версия, Иво и Чешко вече са пуснали и българския ѝ еквивалент. Да не говорим пък за творческите им "пакети" - Джумла с вграден виртуален магазин, Джумла с вграден компонент за създаване на сайт за недвижими имоти, мултиезична версия на Джумла, Мега-бизнес-пакет и т.н.

Постепенно към официалният екип на Джумла-БГ се присъединиха и други талантиливи момчета (нежния пол засега е учудващо пасивен и слабопредставен?!), като всеки от тях дава своя малък или по-голям принос за разпространението на тази прекрасна система в България. Признание за добрата ни работа (и, разбира се, най-вече за личния гений на нашият гуру) е че в началото на февруари Иво Апостолов получи покана и впоследствие бе официално включен в екипа разработчици на JoomFish - бъдещият изцяло Joomla! компонент за мултиезичност!

Клонираните атакуват

Преди броени дни сайтовете, направени с Мамбо взеха да се сричат като електорални надежди след избори - някой от тях изчез-

наха напълно, а други бяха спрени от достъпчиците им, след като се установи, че чрез дупка в сигурността на Мамбо се атакуват чужди сайтове. Споровете в Интернет как точно е извършена атаката (съществува ли въобще "червеят" Mare.D?!) още продължават, но е факт, че нито един сайт на Joomla! не беше засегнат. За съжаление "изгоряха" и доста български сайтове, но създателите им имаха късмета да са редовни "посетители" в Джумла-БГ и вече знаят какво е लेकरството...

Нова надежда

Очаква се най-късно до средата на лятото да се появи Joomla! 1.1, където пътищата с Мамбото окончателно да се разделят. Дали ще стане така и кога точно е рано да се каже, но едно е сигурно - българската (и световната, разбира се!) Джумла общност расте и набира сили! (Вече няколко пъти потребители от чужбина влизат в нашия форум за съвет и не ги разочароваме!). Джумла-БГ все повече се оформя и развива като истинска среда за размяна на идеи, решения, а понякога дори и на порция добро настроение ;-) Убедете се сами!

Автор: Пламен Петров (Plamway)



“От Извора”

Март - 2006

Download.BG с нов сайт

Популярното българско списание Download.BG има нов сайт! За сега е Beta версия, но си личи че е работено сериозно! Доста нововъведения има: нов дизайн, повече функционалност (акаунти, чат, статистики, статии, новини...). Също много добра идея на авторите е че са направили отделна категория в “Програми” за “Е-списания”. Разбира се там може да намерите и PC School. Можем само да пожелаем - успех!

www.download.bg

Списание VOX се презареди

След дълго затишие, българското онлайн списание “Vox”, се завърна тотално презаредено, както твърдят авторите ;). И този път екипа ще ни радва с всичко най-ново и интересно в сферата на компютърната революция – игрите, филмите, софтуера и много други... но какво е новото? Вече е захвърлен добрия стар PDF и сега списанието се издава под елегантната форма на Flash!

www.voxbg.com

Българският 3DS Max форум

Все още млад и зелен, появи се най-сетне български форум за 3DS Max. Сега вече имате възможност да коментирате с други българи: техниките на моделиране, материалите, анимацията, светлините, специалните ефекти, рендерирането и още много... Основното на което се набляга е да се допълват авторски и преведени статии/уроци за 3DS Max. Разбира се, дадена е възможност да се пише и за други 3D програми като: Maya, Cinema 4D, Poser, Softimage...

www.3dsmaxbg.com

Tutorials-BG

Появи се нов сайт с уроци за програмни езици, софтуерни продукти, операционни системи и още много... Отличителното тук е че се използва собствена изградена система, а не някое готово CMS. В момента сайта е алфа версия, тоест всичко се тества и довършва. Основните функции работят, прави се организация и вече се добавят уроци. Може и вие да се включите в тестването, а защо не пък да помогнете и с някой полезен урок!

www.tutorials-bg.org

Бъдещето на 3DS Max и Maya

Ръководителите на добре познатата ни компания Autodesk, споменават какво смятат да е бъдещето на 3DS Max и Maya. Развитието на разработчиците ще се фокусира върху размяната на данни между тримерните им приложения. Също споменават, че е възможен нов тримерен пакет в далечното бъдеще, но не и на този етап. Ще се работи по нови отличителни черти, които в процеса на развитие ще бъдат обединени в 3DS Max и Maya. Autodesk нямат решение върху начина, по който да търгуват 3D продуктите си.

www.autodesk.com

PlayStation 3 ще бъде с Linux

На пресконференция в Токио президентът на Sony потвърди, че излизането на PlayStation 3 (PS3) ще се забави, но със сигурност системата ще се предлага с 60GB харддиск и преинсталирана Linux операционна система. Цената на конзолата ще е около \$1000 и ще превъзхожда Xbox 360.

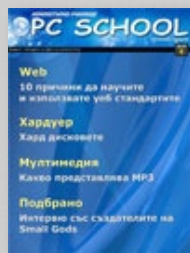
www.linux-index.org

Предишни броеве на PC School



БРОЙ
5

Photoshop - Работа със селектиращи инструменти
Photoshop - Работа със слоеве
3DS Max - Замърсяване на повърхности (1 част)
Linux - За кого е ?
Linux - Въведение
Linux - Подготовка за инсталация
Blu-Ray - Технологията
CSS - Основи в дизайна
PHP - Оператори (2 част)
PHP - Upload на файлове
Алерго - Правенето на игри (Част I)
Invision Power Board - Инсталация
DivX - Вграждане на субтитри



БРОЙ
6

3DS Max - Material Editor (1 част)
Java - Въведение в графичния фронт (1 част)
Как работи сигурността на Windows NT/2000/XP
Уеб стандарти - 10 причини да ги научите
Linux - Как да виждаме NTFS дялове
Какво представлява MP3
Вграждане на субтитри в DVD Филм
Хард дисковете
AIT & SAIT
Интервю със създателите на Small Gods



БРОЙ
3

Photoshop - Четиристранен огън
Photoshop - Пускане на сенки
Photoshop - Alien ефект
Draw - Бутон в стил Yahoo
Flash MX - Движение по междинни фази
Premiere - Потребителски преходи
3DS Max - Depth of field във V-ray
3DS Max - Displacement във V-ray
3DS Max - Displacement във V-ray (2 част)
Word - Прибавяне на воден знак
Защо антивирусната програма не върши работа?
Безвъзвратно триене
PHP на домашното PC
JavaScript - Математически операции



БРОЙ
4

Photoshop - Монтаж на изображение
Photoshop - Обработка на изображения
Photoshop - Записване на изображения за Web
Photoshop - Златен текст
Photoshop - Кървав текст
Flash MX - Flash на цял екран
Fireworks MX - Шоколадов текст
Fireworks MX - Рисувана рамка
PHP - Запознаване с променливите
PHP - Оператори (1 част)
PHP - Динамична промяна на типове (1 част)
CSS - Заоблени ъгли
Java - Програмиране в нова светлина



БРОЙ
1

3DS Max - Инструмент Mirror
3DS Max - Движение Завъртане Скалиране
3DS Max - Поставяне на селекция по имена
Front Page - Основни неща
Front Page - Менюта
Front Page - DHTML Ефекти
Front Page - Работа с фреймове
Internet Explorer - Запомнящи настройки
Internet Explorer - Добър браузер
Outlook/Outlook express - Неподатлив на вируси
Защита - Общи аспекти
W32Dasm - Преглед
FTP Commander - Принцип на работа



БРОЙ
2

Photoshop - Създаване на гел ефект
Photoshop - Притурка на бутони
Draw - Текстуриране на 3D текст
3DS Max - Създаване на експлозия
3DS Max - Реакция между твърди тела
Poser - Обличане на персонажи
Windows 2000/XP поглед от друг ъгъл
Безопасна .net платформа за дома
Безопасна .net платформа за фирмата
Linux срещу Windows - Вечната борба
Разбиване на Delphi програма
SoftIce функции
Разбиване на Teleport Pro

100% БЕЗПЛАТНО

