

**Rzecz Młodych**

dwutygodnik młodzieży powiatu krotoszyńskiego (MULTIMEDIA, TECHNIKA, NOWOŚCI)

Redakcja: Weronika Bednarek, Karolina Baniak, Ania Dmochowska, Asia Hajdziony, Marta Łakoma, Gosia Łakoma, Monika Namyślak, Jarek Nowicki, Iwona Ratajska, Darek Szczuraszek, Dagmara Zmysłona. Opieka: Sebastian Pośpiech.

Adres: ul. Sienkiewicza 2a, 63-700 Krotoszyn. Tel. 722 71 42 lub 725 33 54.



Jeśli chcesz skomentować jakiś artykuł, zrób to na [www.rzecz.krotoszynska.pl](http://www.rzecz.krotoszynska.pl) wyślij e-maila [rzeczmlodych@op.pl](mailto:rzeczmlodych@op.pl), list lub zadzwoń (725 33 54). Czekamy na Wasze opinie!

**Aluminiowe felgi, liczne spojler i żarówki, przyciemniane szyby, zwiększona moc silnika... Tuningowane auta wywołują różne reakcje – od zachwytu (Ale zaje.... auto!), po słowa krytyki: – Patrz, jak się ten pener wozi!**

Na temat tuningu aut istnieją podzielone zdania. Jedni twierdzą, że tuning samochodowy to szpan, ludzie robią go po to, aby zwrócić na siebie uwagę. Przejżdżając przez miasto z głośną muzyką wydobywającą się z wnętrza auta, które ma przyciemnione szyby i liczne przeróbki konstrukcyjne, czują się bossami.

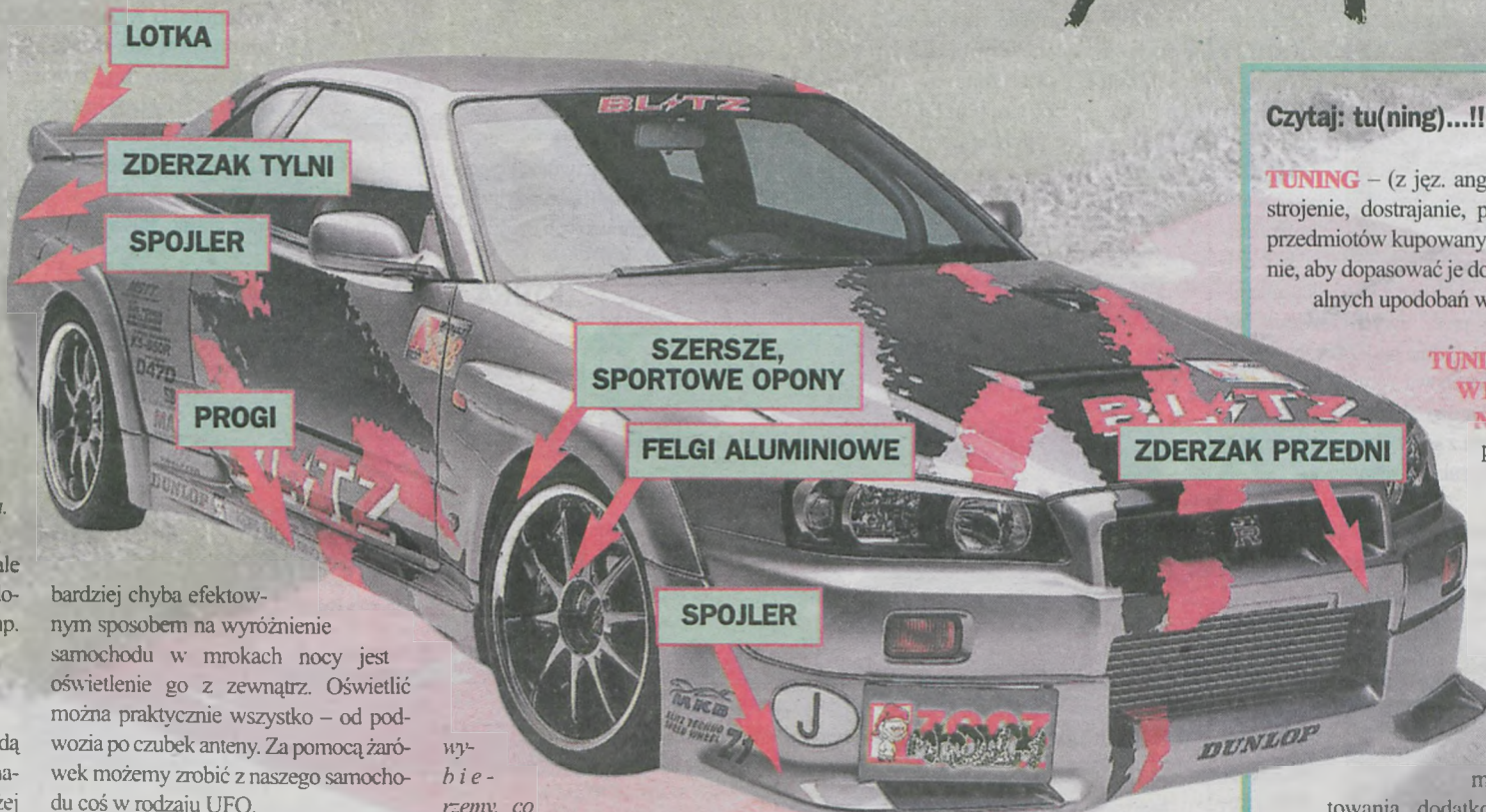
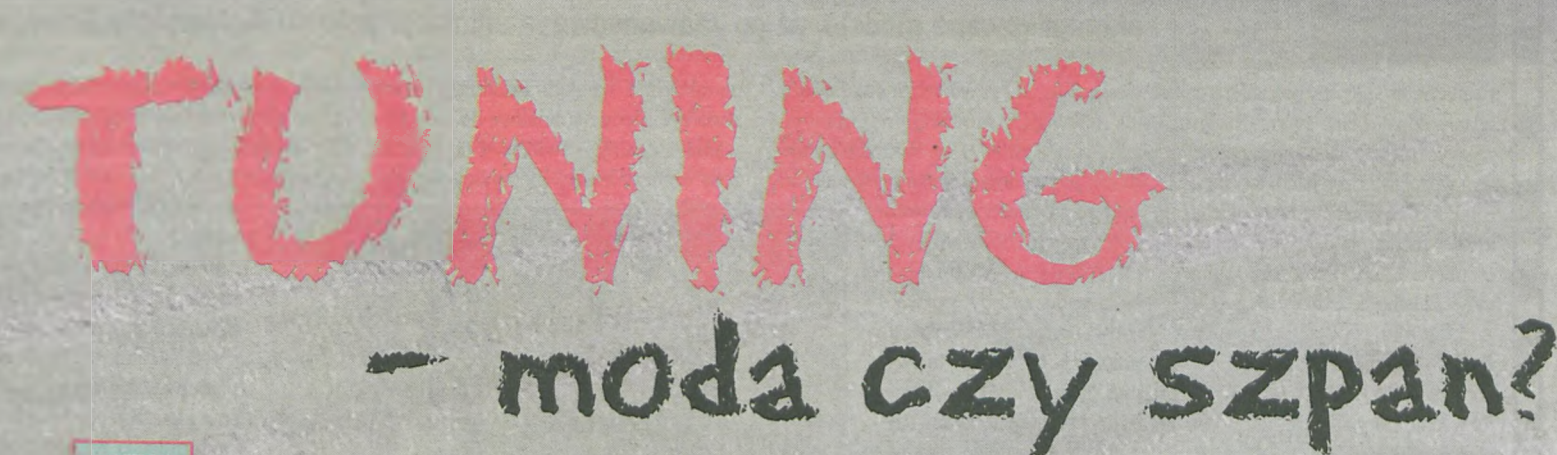
Są osoby, które patrzą na to z odmiennej perspektywy, jak na przykład 23-letni miłośnik tuningu z okolic Krotoszyna: – *To moja pasja, przynosi mi satysfakcję. Podoba mi się, że nikt nie ma takiego samego auta jak ja. Nie robię tego dla ludzi, lecz dla siebie.*

Porządny tuning kosztuje sporo, ale o jego popularności świadczą m.in. doroczne zloty przerobionych bryk, np. w Belgii i Czechach.

**Auto jak UFO**

Tuningowi można poddać każdą część samochodu, w zależności od naszych wymagań, kaprysów, a w dużej mierze i portfela.

Na pewno przykuwa uwagę zmienione oświetlenie – od prostych diod aż po lampy oświetlające podwozie w taki sposób, że nasz samochód wygląda w nocy, jakby unosił się na świetlnej poduszce. Oprócz efektu estetycznego uzyskuje się bardzo praktyczne oświetlenie wszystkich przyrządów deski rozdzielczej. Naj-



bardziej chyba efektywnym sposobem na wyróżnienie samochodu w mrokach nocy jest oświetlenie go z zewnątrz. Oświetlić można praktycznie wszystko – od podwozia po czubek anteny. Za pomocą żarówek możemy zrobić z naszego samochodu coś w rodzaju UFO.

**Czy to penerstwo?**

Istotnym dodatkiem są spojler przednie i tylne oraz lotki, które nadają pojazdowi drapieżną sylwetkę i bardziej sportowy wygląd, a wpływają także na znaczną poprawę aerodynamiki wozu. Firmy oferują gotowe ospojlerowanie, ale... – *Największy efekt uzyskamy, kiedy sami*

*wyberzemy, co i jak chcemy zrobić. Dostosowanie do indywidualnych potrzeb gwarantuje, że nasze auto będzie jedyne w swoim rodzaju – tłumaczy Dawid, właściciel auta po tuningu.*

Do całości warto dodać wloty na masce (dobrze się prezentują i poprawiają dopływ powietrza), sportowe lusterka, alufelgi i przyciemniane szyby.

Niektórzy właściciele czterech kółek potrafią zmienić swoje auto w coś wyjątkowego. To hobby jak każde inne. Na widok stuningowanej bryki i jej właściciela często padają słowa: *Patrz jak się wozi, pener!* Inni wręcz przeciwnie – stwierdzają, że to *zaje... auto*. A jak Ty uważasz?  
*Iwona Ratajska*

**Czytaj: tu(ning)...!!!**

**TUNING** – (z jęz. ang.), oznacza strojenie, dostrajanie, podciąganie przedmiotów kupowanych fabrycznie, aby dopasować je do indywidualnych upodobań właściciela.

**TUNING ZEWNĘTRZNY AUTA**

polega na poprawianiu wyglądu, nadawaniu cech sportowych za pomocą

montowania dodatkowych lub zmienionych elementów, np. wlewu paliwa, nakładek na reflektory, ozdobnych końcówek wydechu, świecących pod podwoziem neonów, folii do przyciemniania szyb oraz spojlerów.

Do tuningu zewnętrznego zaliczamy również **TUNING PODWOZIA** – felgi aluminiowe, szersze i sportowe opony, sportowe klocki hamulcowe, obniżenie zawieszenia.

**TUNING WEWNĘTRZNY** ma poprawić estetykę wnętrza (poprzez montaż oklein kokpitu, kolorowych tarcz zegarów, ozdobnych gałek zmiany biegów oraz dodatków aluminiowych, drewnianych i skórzanym), poprawienia funkcjonalności (montaż foteli kubelkowych, nakładek na pedały zwiększających precyzność i wytrzymałość, sportowych kierownic itp.). Do tej kategorii zalicza się też poprawianie jakości sprzętu audio.

**TUNING MECHANICZNY** polega on na zmianach w sercu auta, m.in. przeróbkach silnika, podnoszących jego moc i moment obrotowy.

**SAMOCHODOWE SHOW**

**Czym byłby tuning dla fanów tego specyficznego sportu, gdyby nie mogli pokazać swych dzieł innym tunerom z całej Polski, a co najważniejsze – zmierzyć się z nimi?**

Najpopularniejszym sposobem sprawdzenia swej tury jest wyścig z przeciwnikiem na 1/4 mili (dokładnie 402,5 m). Po to właśnie organizowane są zloty podrasowanych samochodów. W Polsce już od kilku lat organizuje się właśnie takie imprezy. Na początku tunerzy spotykali się w Toniniu. Władzom miasta jednak po kilku latach pomysł przestał się podobać, a fanów tuningu pozostawiono na lodzie. Pałeczkę na szczęście szybko przejęła gościnna Piła.

Pierwszy zlot w zeszłym roku okazał się absolutnym sukcesem. Zjechało nań ponad 800 tunerów z całej Polski. Nie zawiedli kibice – na trybunach zasiadło ich ok. 30 tysięcy. Organizatorzy dopięli wszystko na ostatni guzik. Również niedawno, bo w minione letnie wakacje, podobny zlot odbył się na lotnisku Bemowo w Warszawie. *Impreza ta również przyciągnęła wyjątkowo licznych kibiców i kierowców.*

Tuning i związane z nim imprezy są



Wyścig na 1/4 mili. Modlin 28 sierpnia br.

teraz tak popularne, że nie sposób wymienić wszystkich. Jeśli kogoś naprawdę interesują te klimaty, pewnym źródłem wiedzy okaże się internet, w którym na pewno znajdziecie informacje o zlotach.

(gamer)

## RECENZJE FILMÓW

**Spartan**  
thriller USA/Niemcy, 2004  
Reżyseria: Dawid Mamet



Obsada:  
Val Kilmer, William H. Macy.  
Córka prezydenta USA zostaje porwana.

Scott – główny bohater ma za zadanie odnalezienie zguby. Razem ze swym niedoświadczonym partnerem wpadają na trop handlarzy ludźmi. Po kilku dniach sprawa ucicha, kiedy media podają informacje o śmierci Laury. Scott rozpoczyna indywidualne śledztwo.

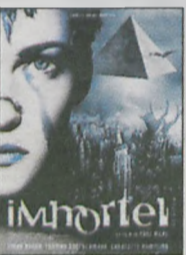
**Dzisiaj 13, jutro 30**  
komedia USA, 2004  
Reżyseria: Gary Winick



Obsada:  
Jennifer Garner, Judy Greer.  
Jenna, 13-latką z jednej z wielu amerykańskich

szkół, chce być za wszelką cenę lubiana przez swych rówieśników. Pewnego dnia podczas zabawy bohaterka chowa się w szafie i wymawia bardzo dziwne życzenie. Po wyjściu z szafy okazuje się, że stała się dojrzałą 30-latką.

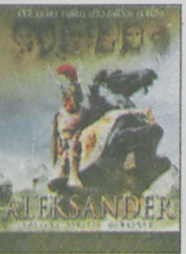
**Immortal – kobieta pułapka**  
science fiction W. Brytania, 2004  
Reżyseria: Enki Bilal



Obsada:  
Linda Hardy, Thomas Kretschmann.  
Jill Bioskop, kobieta obdarzona

specyficzną urodą, o niebieskich włosach, płacząca łzami o tym samym kolorze, jest poszukiwana przez Horusa, boga z głową sokoła, który został skazany na śmierć. Aby się od niej uratować, musi uwieść Jill, dokona tego tylko jeśli przybierze ludzką postać.

**Aleksander**  
thriller USA, Holandia, Niemcy, WB, 2004  
Reżyseria: Oliver Stone



Obsada:  
Collin Farrell, Angelina Jolie, Jared Leto.  
3 stycznia na ekrany polskich kin

wejdzie ten film z gwiazdorską obsadą, opowiadający o życiu wielkiego wodza z czasów starożytnych – Aleksandra III Wielkiego (356-323 p.n.e.), zwanego Macedońskim (Collin Farrell). W filmie pokazano wiele scen walk, jak również wątki z życia głównego bohatera. (gamer)

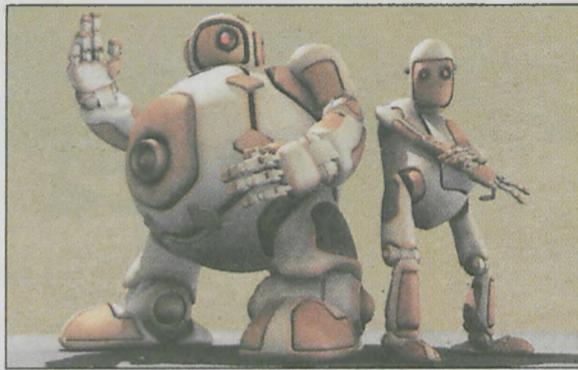
# TRÓJWYMIARowa grafika

**Oś X, oś Y i oś Z. Te trzy pojęcia niewiele mówią przeciętnemu człowiekowi. Tak naprawdę jest to wirtualne środowisko, w którym każdy, kto ma wyobraźnię i umiejętności, może stworzyć wszystko to, co tylko przyjdzie mu na myśl – od prostych brył, poprzez skomplikowane modele, aż po zaawansowane animacje pokroju *Katedry* czy *Shrek'a*.**

Grafika 3D zawdzięcza swój początek telewizji i produkcjom filmowym z końcówki lat 80. i 90. Wkrótce po mediach plusy nowej formy wyrazu dostrzegli producenci gier komputerowych i konsolowych, i to właśnie w grach najbardziej widoczny był postęp – z dwuwymiarowego świata przeniesiono się w trójwymiarowy, w którym łatwiej było przedstawić obrazy i sytuacje występujące naprawdę. Dzień trudno wyobrazić sobie gry – szczególnie symulacje – bez grafiki 3D. Stosowana jest prawie wszędzie.

Może nie zwróciliście uwagi, ale w obecnych czasach niemal każda wiel-

uatrakcyjnić wygląd. Po drugie: żeby stworzyć sceny niemożliwe do zrealizowania w realnym świecie. I po trzecie: żeby obniżyć koszty (pomyślcie, ile pie-



niędzy kosztowałyby twórców scenografia do *Gwiezdnych Wojen*, gdyby nie grafika 3D – w najnowszych częściach sagi

ło się w ostatnich czasach bardzo popularne – jedni traktują to jak hobby i pasję, dla drugich to zawód, bardzo zresztą opłacalny. Istnieje bowiem duże zapotrzebowanie na tego rodzaju usługi.

Grafikę 3D wykorzystuje się w filmach, grach, reklamach, na stronach internetowych, świetnie urozmaica ją plakaty, wizytówki, czasopiśma i książki. Nie można też zapomnieć o wizualizacjach komputerowych, dzięki którym możemy np. zwiedzić dom jeszcze przed jego budową.

Oczywiście, każdy program ma swoje wymagania sprzętowe, które w przypadku edytorów grafiki 3D są bardzo du-



Odpowiedź: ta po lewej (aż trudno uwierzyć, że komputer zdolny jest do wygenerowania tak realistycznie wyglądającego obrazu)

## KTÓRA Z PONIŻSZYCH ILUSTRACJI JEST WYKONANA KOMPUTEROWO?



ka produkcja filmowa zawiera w sobie efekty specjalne. Czemu to służy? Odpowiedzi jest kilka. Po pierwsze: żeby

praktycznie całe otoczenie jest obrazem komputerowym).

Tworzenie grafiki komputerowej sta-

że. Przy tworzeniu prostych modeli wystarczy przeciętny, domowy PC. Zupełnie inna bajka to efekty, które zaobserwo-

## Fotografia cyfrowa w pigułce

**Fotografia towarzyszy ludzkości od ponad 160 lat. W tym czasie zdjęcia nabierały kolorów, powstawały coraz doskonalsze aparaty, obiektywy i materiały światłoczułe. Prawdziwym przełomem okazało się jednak stworzenie aparatów cyfrowych.**

Cyfrówki cieszą się coraz większą popularnością. Dzięki nim fotografowanie jest dużo łatwiejsze i wygodniejsze. Wbrew pozorom, wybór aparatu cyfrowego nie należy do najłatwiejszych. Jaki model wybrać? Który spełni nasze oczekiwania? Jak uniknąć błędów przy jego wyborze? Na co warto zwrócić uwagę przy zakupie?

### Po pierwsze – rozdzielczość

Rozdzielczość to liczba pikseli, które składają się na zarejestrowany obraz. W przypadku aparatów cyfrowych jej wartość podawana jest w megapikselach. Jak powszechnie wiadomo, im większa rozdzielczość, tym bardziej szczegółowe zdjęcie otrzymamy. Warto w tym miejscu zastanowić się, do jakich celów będziemy

wykorzystywać aparat. Do prezentacji zdjęć w internecie lub też ich wywoływania w niewielkich formatach (maksymalnie 10 x 15 cm) w zupełności wystarczy nam aparat wyposażony w dwumegapikselową matrycę. W przypadku wywoływania zdjęć w większych formatach musimy zaopatrzyć się w aparat wyposażony w wyższą rozdzielczość matrycy. Pamiętajmy, że taka daje większe możliwości odpowiedniego kadrowania zdjęcia, zachowując przy tym satysfakcjonującą nas jakość.

### Po drugie – wielkość

Kolejnym ważnym elementem jest wielkość fizyczna matrycy. Nie zawsze aparatem wyposażonym w wyższą rozdzielczość wykonamy lepsze zdjęcie. Du-

ża liczba pikseli na małej powierzchni matrycy spowoduje grupowanie się pikseli, a – co za tym idzie – utratę ostrości. Dlatego też zwiększanie liczby pikseli matrycy bez jednoczesnego zwiększania jej fizycznych rozmiarów powoduje pogorszenie jakości zdjęcia. Przeglądając oferty sklepów można trafić na aparaty w cenie od 200 do 300 zł. Ich producenci prześcigają się w podwyższaniu rozdzielczości, przeważnie jest to jed-



nak rozdzielczość interpolowana. Interpolacja polega na zwiększaniu rozdzielczości poprzez dodanie do obrazu nowych pikseli, których barwa jest wyznaczana na podstawie barw pikseli sąsiadujących. W rzeczywistości interpolacja tylko pogarsza jakość zdjęcia. Nie dajmy się więc nabrać na zabiegi marketingowe stosowane przez mniej znaczących producentów.

To be continued...

Maciej Nowicki

# NETowe maniere

Dobre maniere obowiązują zawsze i wszędzie, a zatem nie tylko przy stole, w szkole i w teatrze, ale również w... internecie. Nie zwalnia on nas z odpowiedzialności za słowa i czyny. Istnieje bowiem coś takiego, jak netykieta...

Przez internet codziennie przepływają tysiące informacji, wiadomości docierają do tysięcy osób. Rozmawiając na czacie czy korzystając z poczty musimy pamiętać o tym, że sieć internetowa rządzi się pewnymi regułami. Powinniśmy ich przestrzegać, aby nie wyjść na źle wychowanych gburów.

Netykieta to obowiązujące w sieci zasady dobrego wychowania.

Jest wiele grzechów, jakie popełniają użytkownicy internetu, dlatego też opracowano kilka podstawowych zasad, które mają zapobiec konfliktom i spięciom między internautami, usprawniając przy tym porozumiewanie się w sieci.

**Zasada pierwsza:** nie przesadzaj z zadanymi pytaniami.

Cechą grup dyskusyjnych jest to, że gdy czegoś nie wiemy, zawsze możemy podłączyć do neta poprosić o pomoc. Jednak musimy pamiętać, aby nasze pytania były w miarę precyzyjne. Najpierw warto jednak zajrzeć do konkretnego podręcznika i sprawdzić, czy nie znajdujemy tam poszukiwanych informacji. W przeciwnym razie lenistwo może narazić

nas na odpowiedzi, których sens sprawdzić się będzie do sugestii niezawracania innym głowy.

**Zasada druga:** pisz na temat.

Jeśli chcecie czytać o tym, co Was interesuje, to nie zmuszajcie innych, by czytali to, co popadnie.

napisana wielkimi literami nie będzie zbyt kulturalna.

**Zasada piąta:** nie ośmieszaj rozmówców, jeśli w ich wypowiedziach są błędy.

Pamiętaj, aby każde było przemyślane i aby gwałtowność dyskusji, w której bierzesz udział, nie wpłynęła na jakość Twojej wypowiedzi.

**Zasada szósta:** przemyśl, co napisalesz, zanim to wyślesz.

Zasady internetowego savoir-vivre'u powstały po to, byśmy mogli korzystać z sieci w przyzwoitych warunkach, bo przecież każdy chciałby być traktowany z szacunkiem.

– Ja też nie lubię, kiedy na czacie muszę czytać beznadziejne i bezsensowne wypowiedzi pustych balonów, nie mających pojęcia, jaki jest temat rozmowy – przyznaje Karolina, lat 17 lat. O dwa lata starszy Wojtek ma podobne zdanie: – To oburzające, kiedy niektórzy wysyłają wypowiedzi mogące urazić inne osoby, a robią to w sposób bardzo niedelikatny, a nawet wulgarny. Nie przyjemnego.

WIĘCEJ KULTURY!!!

(wigg)

**Zasada trzecia:** podpisuj wysyłane przez siebie wiadomości.

Niepodpisywanie wiadomości jest złym zwyczajem, który czasem może być uznany za brak odwagi przyznawania się do swoich poglądów.

**Zasada czwarta:** w wysyłanych wiadomościach nie nadużywaj wielkich liter.

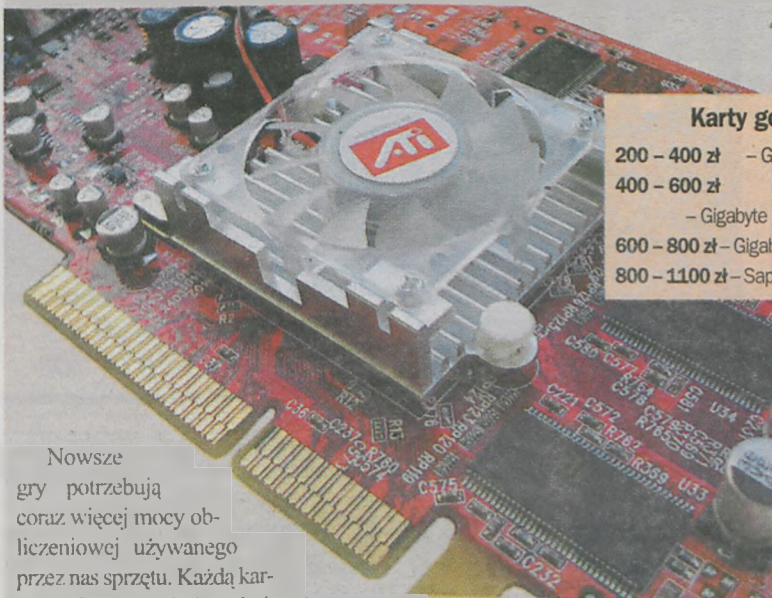
W netykiecie wielkie litery oznaczają podniesienie głosu, dlatego cała wiadomość



Komputer od wewnątrz

## KARTA GRAFICZNA (2)

Ile razy zastanawiałeś się, dlaczego ta sama gra, która na Twoim kompie zatrzymuje się co parę sekund, u kolegi chodzi świetnie? Jest to spowodowane m.in. wydajnością naszej karty graficznej.



Nowsze gry potrzebują coraz więcej mocy obliczeniowej używanego przez nas sprzętu. Każdą kartę graficzną cechuje odmienna wartość pamięci (np. 128 MB lub 256 MB) o różnych taktowaniach. Im więcej FPS-ów (liczba klatek danej sceny wyświetlanych w ciągu jednej sekundy) w grach, tym lepiej, gdyż wtedy możemy cieszyć się płynną animacją.

Jaką kartę wybrać? To trudna sprawa. Chodzi o wyselekcjonowanie najlepszej z najlepszych. Warto więc dobrze zapoznać się z interesującym nas modelem, gdyż może okazać się, że za mniejsze pieniądze możemy mieć lepszą grafikę.

Warto też zapoznać się z opiniami użytkowników różnego rodzaju forów i grup dyskusyjnych.

Na rynku liczą się tylko dwie firmy tworzące procesory do naszych kart: *ATI* i *nVidia*. Plussem pierwszej z nich jest znakomicie dopracowane wyjście TV-Out. To jednak, jaką wybierzemy, zależy tylko od naszych upodobań.

Nie polecam zakupu *GeForce'a 4 MX*. Nie dość, że z trudnością uruchomimy na tej karcie ok. 60 proc. z oferowanych na rynku gier, to na dodatek nowy model osiągamy bardzo mocno przypomina swego kilkulatniego już poprzednika. Odłóżmy zatem tego *GeForce'a* na bok i zajmijmy się serią kart *ATI Radeon* z dopiskiem *SE* w nazwie. *Radeon* y z reguły są idealnymi kartami dla graczy, jednak te z dopiskami *SE* (*Special Edition*) to totalne nieporozumienie. Cena być może skusi niejednego, jednak to nie wszystko. Lepiej dołożyć kilka złotych i kupić produkt o klasę wyższy, niż męczyć się z *SE*.

Powracając do kart, których bym nie polecał – na jednym z czołowych miejsc w tym rankingu postawiłbym serię *GeForce FX*, począwszy od modelu 5200 aż do 5600. Trzeba za nie zapłacić kupę szmalu, a pożytek niewielki.

(gamer)

## gRY KoMPuTErOwE

### Half-Life 2

Ukazał się *Half-Life 2* – następcą kultowej gry o niezwyklej fabule i klimacie z horroru rodem. Czy ta produkcja zachwyca graczy rozmachem i innowacją w świecie *shooter'ów*?

Główny bohater, Gordon Freeman (doktor fizyki), zatrzymuje się na stacji w mieście 17 (*City 17*). Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że jest to główny ośrodek osobników trzymających

po to, by przedostać się z powrotem na trasę naszej podróży. Na wyrazne uznanie zasługuje nadzwyczajna interakcja z otoczeniem. Można podnieść praktycznie każdy przedmiot i go użyć.



Sceneria po prostu powala na kolana. Otoczenie jest bardzo naturalne. W tle widzimy piękne, realistyczne budowle. Szkoda tylko, że niezbyt często możemy je podziwiać, gdyż większość czasu spędzamy w kanałach, walcząc z obcymi.

Takie efekty są nie lada wyzwaniem dla naszego PC'cia. Minimum to procesor: 1,2GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, dysk 4.5 GB oraz dostęp do internetu – po to, by podczas instalacji ściągnąć potrzebne do jej ukończenia pliki.

Fabula rozwija się powoli. Pierwszą bronią, jakiej użyjemy przeciw bandzie nie grzeszących inteligencją przeciwników, będzie łom. Wkrótce potem otrzymamy pistolet, a w końcu – upragniony shotgun, wyrzutnie rakiet i futurystyczną broń grawitacyjną (*Gravity Gun*), za pomocą której wystrzelujemy przypadkowe przedmioty na sporą odległość.

Programiści z *Valve Software* wzbogacili poziomy o miejsca, w których będziemy musieli wykazać się pomysłowością,

(gamer)

## GŁUPOTA W NAJCZYSTSZEJ POSTACI

Czy ktoś z Was słyszał kiedyś o nagrodach Karola Darwina? Celem nie jest wcale naśmiewanie się z ludzkiego nieszczęścia, ale piętnowanie głupoty i bezmyślności. Poniżej przedstawiam kilka nominacji. Ciąg dalszy już w następnym numerze RM. A teraz czytacie o głupocie w najczystszej postaci...

1. Khay Rahnajet, iracki terrorysta, wykonał bombę i w paczce wysłał ją pod wskazany adres. Po kilku dniach paczka powróciła jednak do Irakijczyka, bowiem nie nakleił on wystarczającej ilości znaczków. Mężczyzna nie rozpoznał swojej paczki i otworzył ją. Domyślił się, co stało się później.
2. Francuz Jacques LeFevier postanowił popełnić samobójstwo. Przywiązał do szyi sznur, na którego końcu zamocował kamień, wypił truciznę, podpalił swoje ubranie i rzucił się z urwiska. Lecąc próbował się zastrzelić, ale kula chybiła i przecięła linę z kamieniem. Po długim locie wpadł do morza. Woda ugasiła jego ubranie i wypłukała truciznę z żołądka.

3. Kerry Bingham wraz z przyjaciółmi urządził w swoim domu zakrapianą imprezę. Po kilku godzinach ktoś zaproponował, żeby pójść na most i skoczyć na linie bungee. Po dojeździe do celu okazało się, że pijana grupka zapomniała wziąć ze sobą linę. Obok leżał jednak zwój kabla. Jeden jego koniec przywiązano do nogi śmiałka, a drugi do barierki mostu. Po 12 metrach lotu kabel naprężył się, urywając mężczyźnie nogę na wysokości kolana. Bingham cudem przeżył dzięki przytomnym wędkarzom, którzy wylowili go z lodowatej wody. (drops)

REKLAMA

RESTAURACJA **DUET** ul. Reżymowska 61a tel. 725 09 99

zaprasza na **bal sylwestrowy** od godziny 20.00

Cena od pary 280 zł

Gra i spiewa duet CARMEN & JERRY