

CUBE MAGAZINE

NUMÉRO #2

LE MAGAZINE SUR L'ACTUALITÉ
GRAPHIQUE ET INFORMATIQUE

PAR LES REPORTERS DE CUBE
[HTTP://CUBE.NICEBOARD.COM](http://cube.niceboard.com)

Bienvenue dans la numéro 2 du Magazine de Cube, l'équipe de rédaction vous parle de sa création et vous livre ses impressions:

Lapatate:

2 semaines ... plus simple en étant compliqué !

Nouveau design, nouveau concept et ce n'est pas facile de trouver les éléments qui plairont aux futurs lecteurs. (on passe d'un magazine de 700 pixels de large à du A4 avec 1240 pixels de large)

Malgré des vacances (courtes), le Magazine est enfin finit avec cette fois ci moins de pages pour une meilleure lecture et plus d'articles enrichis !

Pour moi, ce numéro 2 est une réussite et j'espère que les autres feront encore mieux.

Bonne Lecture.



Couscous:

2 semaines qui se sont bien déroulées, malgré deux examens dans cette période.

Je pense que les améliorations effectuées étaient nécessaires, et qu'elles rendront le mag plus agréable, moins chargé, en résumé bien plus sympa que le précédent... Et nous continuerons à l'améliorer ;)

J'espère qu'il vous plaira =D

Jaden:

Les deux semaines se sont plutôt bien déroulées, bien que le timing fut court. En effet, le temps est notre plus grand ennemi, et les activités hors-magazine comme l'école ne font qu'empirer les choses.

Mais au final, de nombreuses améliorations ont été effectuées par rapport au premier magazine, afin de rendre plus agréable la lecture de celui-ci. Ainsi, le design et le format ont été modifiés.

Sur ce, nous vous souhaitons une bonne lecture !

Et n'oubliez pas de poster vos commentaires pour nous aider à l'améliorer =) !



Gollum:

Le premier magazine a plutôt bien fonctionné, alors on s'est dit, pourquoi pas remettre ça, et oui ! on a osé ! on a sorti un second magazine toujours dans la joie et la bonne humeur :p Le design a changé, c'est bien mieux de passer sur une taille relativement grande, ça fait moins de page et la qualité du pdf est bien meilleur =D

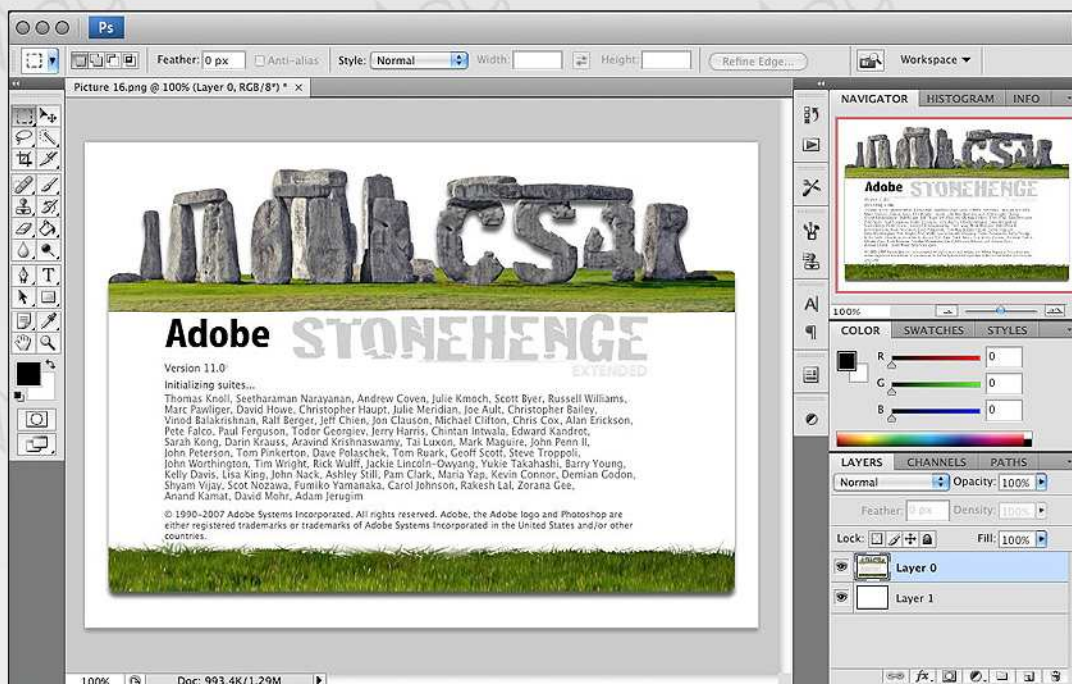
La staff en lui même à pas mal bougé, avec l'arrivée de Hamm et Cous' qui ont ajoutés leur pierre à l'édifice. Mais n'oublions pas Spirit, qui nous a rejoint dans la semaine.

On espère que cette seconde édition marchera autant que la première, mais bon, là dessus on à pas trop peur, on a appliqué la bonne vieille recette: tu reprends les mêmes et tu recommence Bonne lecture à tous et toutes ;)

Merci à tous et toutes, et bonne lecture ;)

C'est une Première pour notre logiciel favoris !

Adobe vient de publier ça première mise à jour de son logiciel favoris qu'est Photoshop de sa version CS4. Cette mise à jour résout notamment des problèmes persistants sur notre logiciel. Bien entendu, la mise à jour est pour l'édition Standart mais ausis l'édition Extended.



Voici la liste des soucis résolus :

- * Un ensemble de problèmes qui pouvaient entrainer une baisse de performances
- * La bonne reconnaissance des textures 3D éditées par un plug-in
- * La rotation du « pen barrel » fonctionne maintenant correctement avec les tablettes Wacom
- * La qualité des résultats des couches Auto-Blend a été améliorée
- * Résolution d'un problème qui pouvait entrainer le crash de l'application lors du collage d'un texte formaté
- * Résolution d'un problème qui pouvait entrainer un autre crash à cause de l'utilisation d'une police corrompue.

Mais une bonne nouvelle n'arrive jamais sans une mauvaise et le problème est que cette mise à jour est pour le moment qu'en version Anglaise. On espère une version Française bientôt...



L'histoire du Lorem Ipsum :

Certains d'entre vous connaissent sûrement le Lorem Ipsum. Il s'agit de faux texte aléatoire, ressemblant un peu à du latin utilisé pour remplir les webdesigns le plus souvent. Mais connaissez-vous son histoire ?

Replongeons-nous dans le contexte : 1492, Gutenberg créé la machine à écrire, à savoir une énorme presse permettant d'appliquer de l'encre sur des pages via un système de tampons. Le livre devient moins couteux, n'étant plus écrit à la main. Des artistes, peintres pour la plupart décident de créer de nouvelles formes pour les lettres, utilisables sur ces machines, un art proche de la calligraphie. Afin de tester leur écritures, ces artistes utilisent du faux texte, et c'est en 1500 qu'un peintre créa un recueil constitué de mots sans sens proche du latin.

Cette "langue" tient son nom de sa première phrase : "Lorem ipsum dolor sit amet", sorte de phrase culte chez les designers du monde entier ! Et ce langage à 5 siècles. Enfin 5 siècles, c'est la date d'uniformisation du langage, mais il tire ses sources à des origines bien plus lointaines, en effet, certains passages du recueil publié à l'époque sont tirés de pièces de théâtre datant de -45 av JC ! Le Lorem Ipsum est âgé de 21 siècles et s'est adapté à l'ère informatique !

Le Lorem Ipsum a bien entendu changé depuis. Grâce à la technologie, les paragraphes créés sont réellement aléatoires et se basent sur un algorithme très complexe permettant de composer des mots et des phrases pouvant ressembler à n'importe quelle phrase latine sans pour autant reproduire un mot déjà existant, rien que ça ! La source la plus simple pour se procurer un échantillon de Lorem Ipsum est de se rendre sur un des sites en proposant (<http://lipsum.com>) !

Sur le net on trouve de nombreux sites qui truffent leur Lorem de farces, des mots, pour la plupart coquins dans différentes langues se cachent dans le texte et peuvent ruiner l'effet de neutralité du texte, faites donc attention si vous en utilisez !

L'art ASCII

Qui sur un blog n'est jamais tombé sur ces "montages" qui recrée une photo en caractères, colorés ou non ? Saviez-vous que tout cela n'est pas récent, comme le Lorem, ça date d'un petit bout de temps, même si ça n'a pas 21 siècles !

En effet, ces images visibles à travers des caractères ont été assez populaires au XIXème siècle, époque à laquelle on faisait circuler des images de femmes nues, comme quoi le sexe est partout, même dans l'art et les caractères.

Mais certains d'entre vous ne savent peut-être pas ce que signifie ASCII ! C'est une norme informatique qui recense un jeu de caractères alphanumériques ainsi que d'autres comme le tiret ou l'underscore. L'ASCII art consiste donc à créer une image, si possible artistique à partir de ces caractères.



La mode est revenue comme je le disais plus tôt à travers les blogs, mais certaines créations, plus anciennes, notamment la Joconde à côté, reproduite en très grande taille de façon à contenir un maximum de caractères pour une netteté accrue.

Vous pouvez trouver des logiciels si vous souhaitez vous initier à cette pratique, comme par exemple Supra ASCII Art qui permet de transformer en quelques clics une image en création ASCII !



Reculer d'un à deux mètres de votre écran, ne reconnaissez vous pas ces dames ?

INTERVIEW

-> Salut Jellyka, pour commencer qu'est-ce que tu pourrais dire pour te présenter ?

Bonjour ! Alors, j'ai 16 ans, je suis une fille, je vis au Québec et caribure au sucre ! J'ai eu mon premier site internet à 12 ans et n'ai jamais arrêté depuis, essayant sans cesse de m'améliorer ! Je ne suis pas une professionnelle, en ce sens où je n'ai jamais suivi la moindre formation, que ce soit en graphisme ou en typographie, seulement une passionnée qui aime faire ce qu'elle fait !

-> Comment en es-tu arrivée à faire des typos ?

Bon bon bon... Il faut préciser que, chaque fois que j'aime quelque chose, si c'est en mon pouvoir, je me dois d'essayer à mon tour ! Je suis comme ça, et comme depuis longtemps j'utilise photoshop, les polices d'écritures se sont imposées d'elles-mêmes à force. Je devais apprendre à en faire moi-même ! Et c'est ainsi qu'à 13 ans j'ai fait ma toute première police...

-> Tu utilises quoi comme logiciel(s) ?

Alors la première étape, soit la conception même, est parfaitement faisable sur du bon vieux papier. Ma méthode est, pour une police avec un look écrit à la main, de m'écrire un texte avec toutes les lettres de l'alphabet, puis on scan, on découpe les lettres les plus intéressantes et on passe à la deuxième étape ! Je faisais comme ça avant, mais ayant un certain attrait pour le dessin, j'ai décidé un beau jour de m'acheter une tablette graphique. Que de bonheur ! À partir de ce moment seulement, j'ai fait mes polices sur photoshop, même si ce n'est pas essentiel; seulement, mon scanner souffre le martyr...

La seconde étape se nomme Font Creator, par High-Logic (une version d'essai est disponible sur leur site). Il est bien sûr possible de passer la première étape et de tout faire dans Font Creator, mais je préfère tout faire à la main avec un crayon (ou plutôt, sur la tablette, un stylet), car ça me rapproche d'une activité que j'aime: le dessin. Je me lasse très vite du vectoriel, je ne m'en sers que pour retourner, car généralement la forme d'une lettre est déjà choisie lorsque je passe à Font Creator, mais le vectoriel reste quand même une méthode de travail extrêmement précise dont je suis contente de me servir... lorsque j'en ai besoin !

(Faire une font en utilisant le moins possible le vectoriel... Voilà une totale hérésie...Mais reste que dans mon cas c'est la réalité !)

-> Faire une police, en moyenne, ça te prend combien de temps ?

Ça dépend. Ça dépend d'énormément de choses, une police aux lettres attachées est généralement plus longue, mais moins la police ressemble à ma propre main, plus elle me prend du temps. Je ne crois pas avoir déjà fait une police en moins de dix jours.

-> D'où te viennent tes idées, tes inspirations pour faire des typos ?

À la base j'ai une main particulière, plus vieille et moins lisible que celle de l'adolescente type. Ça influence chacune de mes polices sans même que je ne le fasse exprès. Mais je vais aussi selon les besoins que j'ai ou que j'ai déjà eus: Dès que j'ai besoin d'aller voir ailleurs pour trouver une police qui me plaît pour un travail que je fais pour moi, j'envisage d'en faire une qui aurait pu remplir la circonstance.

Lorem ipsum
dolor sit amet,
consectetur
adipiscing elit

-> Le top 5 des plus belles typos, à part les tiennes, ça serait quoi ?

La première, sans conteste:

Café Lounge 19, par Barry Bujol, alias the Original 19

Pour un design tout simplement parfait. Si je ne devrais n'en nommer qu'une, ce serait celle-là, sans la moindre hésitation.

La seconde:

Vtks Relaxing Blaze, par Douglas Vitkauskas.

Voilà un artiste qui crée énormément de polices différentes, et j'aime plusieurs d'entre elles, mais celle là m'accroche tout particulièrement...

Troisième position:

Retro Rock Poster, par Gyom Séguin, alias Last Soundtrack

Un Québécois dont j'admire le travail, j'ai eu peine à choisir une seule de ses fonts...

En numéro 4:

Pulse Sans Virgin, par Eric Mynahan.

Elle a été si populaire, a été utilisée si souvent dans tant de contextes qu'elle semble aujourd'hui presque banale aux 'habitués', mais le concept est excellent et mérite d'être souligné !

Cinquième:

Clementine Sketch, par Teagan White

Parce qu'il s'agit d'un véritable tour de force !

J'aimerais ajouter, dans la liste, non pas des plus belles, mais des plus surprenantes:

Final Lap, par Last Soundtrack

Parce que, à sa façon, il a trouvé une façon de faire une police non pas en noir et blanc, mais en noir, en gris et en blanc ! Il affirme que c'est une font plus belle quand utilisée dans de grands points, mais je trouve que dans de petites tailles, elle est tout simplement impressionnante ! Lorsqu'il l'a mise en ligne, j'étais tout simplement bouche bée, je n'en croyais pas mes yeux ! Je croyais à une nouvelle technologie...

-> Tu veux bien donner l'adresse de ton site perso aux lecteurs du Mag' Cube ?

<http://www.cuttyfruty.com>

-> Un dernier mot peut-être ?

Une ressource à voir: <http://cg.scs.carleton.ca/~luc/fonts.html>

Ce type est malade, toutes les fonts y sont, tous les créateurs y sont, à peine deux semaines après que j'ai publié une police sur ma page deviantart, sans même que ladite police n'ait eu cet élan de popularité que souffle d'abord à chacune de ses mises à jour, après deux semaines, la font était visible sous mon nom, avec une adresse de téléchargement. Rendez-vous dans la section «Type scenes by country», elles y sont toutes !

Le top 5 de Jellyka en images:

Café lounge 19

Café Lounge 19

Vtks Relaxing Blaze

Vtks Relaxing Blaze

Retro Rock Poster

Retro Rock Poster

Pulse Sans Virgin

pulse

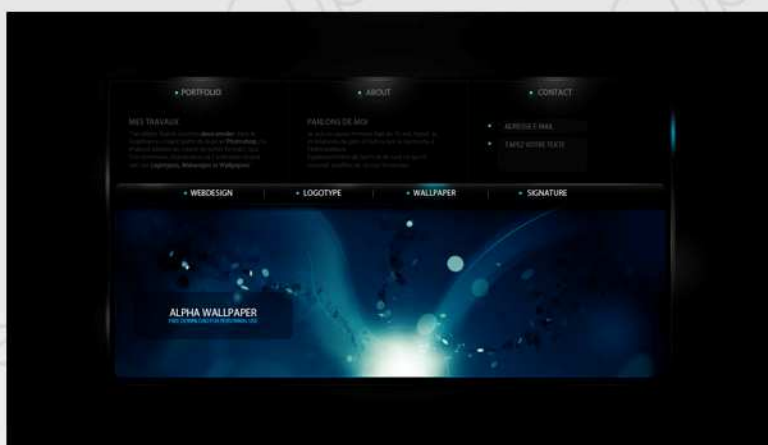
Clementine Sketch

clementine sketch

Nous allons vous présenter toutes les créations acceptées au panthéon de cube depuis sa création. Tout d'abord, il faut savoir que tout le monde peut tenter sa chance en postant sa création dans la rubrique «panthéon» du forum. Puis un vote sera établi pour savoir si celle-ci est acceptée ou pas dans le panthéon de Cube. Si elle obtient 12 votes positifs, elle sera exposée dans le deviant art du forum !

Les créations acceptées dans le panthéon sont:

Personnal portfolio par Orion:



Présentation de Orion:

-Prénom: Jérémie
-Age: 16 ans
-Poste: Admin

All my dreams par Pixel



Présentation de Pixel:
-Prénom: Maxime

Fleur d'hiver collection par Necrol:



FLOWER HIVER BY NECROL

Présentation de Necrol:

Prénom: Aymeric

Age: 16

Lieu: -

Poste: Penseur élite

K7 par Cous'



Présentation de cous':

Prénom: Alice

Age: 16 ans

Lieu: Ile-de-france

Poste: Administratrice

WALL BRILL PAR OCTANS



Présentation de Octans:

-Prénom: Mathieu
-Age: 17 ans
-Lieu: /
-Poste: Ancien Admin et membre

LOGO CONCEPT PAR ERIDAN



Présentation de Eridan:

-Prénom: Kévin
-Age: 18 ans
-Lieu: Rouen
-Poste: VIP

FÉLICITATIONS A EUX ! LEUR CRÉATION EST EXPOSÉE DANS LE DEVIANT ART DE CUBE.

laPatate :

Salut Stroumph, dans cette seconde interview d'un membre de cube, c'est ton numéro que l'on a tiré, tu peux remercier la main innocente qui t'a choisi ou encore la frapper. c'est l'enfant à coté de moi. Commençons, pourrais-tu nous parler un peu de toi, ton âge, ta vie, ton matos...un comme ta life tv si on veut:

Stroumph :

Je m'appelle Thibault et j'ai 18 ans. J'ai fait un bac scientifique option biologie que j'ai décroché l'an dernier et cette année je suis parti dans un IUT en département SRC (Service et Réseaux de Communication). En gros, je me forme à la conception de produit multimédia : je code pour des sites dans différents langages, je fais de la vidéo et du montage et je fais aussi du graphisme et pas mal de flash.

Pour moi tout est plutôt intéressant en tout cas ^^

C'est assez divers; après on ne se spécialise pas directement dans cette formation, la spécialisation a lieu plus tard, là on touche un peu à tout.

J'ai des cours de droit, de marketing, de la communication, tout pour nous aider à être capable de créer notre propre entreprise. J'ai un PC fixe et un PC portable et la suite CS3 professionnel avec tous donc. Sinon dans la vie je fais du foot en club ça me prend pas mal de temps avec les entraînements et j'ai une autre passion, la guitare et le ukulélé j'en joue à mes heures perdues...

laPatate :

Comment es-tu entré dans ce monde magique qu'est le graphisme ? Et depuis quand ? Ton parcours dans le graph's simplement.

Stroumph :

J'ai commencé le graphisme en jouant à Vendetta, un jeu dont j'étais le modérateur du forum. On a décidé de lancer une partie graphisme pour les fameuses signatures du forum, et j'ai vu des gens qui touchaient pas mal à Photoshop. J'ai trouvé ça vraiment sympa et j'ai commencé à faire des tutos. J'ai eu mon propre forum par la suite et j'ai rencontré Cous', on s'est sponsorisés et j'ai fini par laisser tomber mon forum par flemme... Je me suis alors retiré du graphisme. J'avais commencé il y a 3 ans, mais cela fait un an et demie que j'ai arrêté. Depuis je graphe pour le plaisir mais j'ai un peu perdu, malgré le fait que je me mette au codage. Je compte m'y remettre par la suite.

laPatate :

Chaque graphiste a déjà connu des période de vide, a déjà eu un certain manque de motivation un jour, pour les aider, comment trouves-tu l'inspiration ?

Stroumph :

Je vis tout particulièrement ça comme je t'ai dit plus haut, arrivé à un moment, sans me vanter, j'arrivais à maîtriser toutes les techniques et sans challenge j'ai commencé le High Tech que j'ai arrêté par manque de temps (c'est trop long !). L'inspiration est simple à trouver il suffit de suivre ce que font les autres graphistes sur les forums consacrés et ne pas hésiter à aller voir des sites de jeunes créateurs, les tendances du moment... ça peut aider. En ce moment par exemple, la mode sur la toile est aux sites avec textures bois ^^

laPatate :

Penses-tu pouvoir un jour vivre du graphisme ou fais tu cela juste pour le plaisir ? Qu'est ce que ça représente pour toi ?

Stroumph :

Avec mes études je vais faire du webdesign et du webmastering, ainsi que du codage. Je compte me lancer en freelance (à la maison) ou bien en boîte de communication. Je compte être ou chef de projet multimédia (poste bien payé ...) ou intégrateur web ou le graphisme n'est plus pris en compte (le psd est fourni, il reste simplement à intégrer, des études en école d'art sont nécessaires pour en faire plus). Les graphistes en eux mêmes n'existent plus que sur Paris, il y en a très peu car l'on demande souvent d'autres compétences en plus, comme la formation sur le web. Graphiste c'est vraiment un métier plus artistique, sur le web avec photoshop c'est vraiment de l'infographie, il faut un bon coup de crayon pour devenir graphiste.

laPatate :

Tu a des projets en graphisme pour cette nouvelle année qui vient tout juste de débiter ?

Stroumph :

J'ai pas de projet vraiment clair enfin à part la conception de site web que je débute j'ai pas vraiment de projet, je vis au jour le jour ^^

laPatate :

Venons en à cube, que pense tu de notre magnifique forum ?

Stroumph :

Magnifique forum... vantard ^^ .

Bah c'est le forum à ma maliceeee ! Alors je le trouve super, le design est super sympa et vous proposez pas mal de domaines, il y a un large choix. L'ambiance y est bonne a vous de fidéliser la "clientèle" et de ramener de nouveaux membres mais c'est vraiment un forum sympa

laPatate :

Je suis sûr que tu a deux ou trois noms de graphistes qui te font baver, ceux qui font les créations au delà de tes rêves, qui est-ce?

Stroumph :

Faire le tour des galeries ça me plaît, ça me permet de voir un peu le niveau de certains, et puis pouvoir aider et donner quelques conseils c'est sympa, j'étais bien content d'en recevoir à mes débuts. Et puis par curiosité je passe de temps en temps et je me permets de poster une de mes créations pour voir vos avis.. parce que je suis pas une star !

laPatate :

Pour tous les jeunes hommes (et femmes ?) en chaleur du forum, tu a une soeur ? si oui, quel âge ?

Stroumph :

Oui, 21 ans !

laPatate :

Cool, tu veux pas nous passer son numéro ?

Stroumph :

non ^^

laPatate :

On arrive à la fin, tu as un truc à ajouter ? du genre coup de coeur/gueule, tu peux t'exprimer librement, personne ne t'en voudra.

Stroumph :

Cube est un super forum si vous aidez à le faire vivre vous irez loin on a une communauté sympa alors merci à tous. Dédicasse à ma BILUUUUU* !!!
(* après quelques recherches, on a découvert que c'était le surnom d'un admin de Cube : Cous')

laPatate :

Merci beaucoup de t'être prêté au jeu de cette seconde interview !

Pour cette deuxième édition de la série Coup de Coeur, nous avons choisis un Thème précis pour élire la Création du mois !

Le thème est : Le «Painting» (dessin avec la colorisation)

Voici les 2 créations :



Par JJasso.
Site web : <http://www.jjassodigitalworks.com>



Par DJeevan
Site Web : <http://www.djeevan.com>

Nous attendons vos votes sur le forum de Cube dans la section Magazine.
[Qui sera la création du mois ?](#)

En proposant la première bêta de **Windows 7** au téléchargement public, Microsoft affiche clairement son ambition de rester en tête du marché des systèmes d'exploitation. D'une manière générale, les premiers retours sur le prochain système Windows sont plutôt positifs à tel point que les représentants principaux de la communauté Linux mettent en garde contre Windows 7.



Linus Torvald

Le finlandais Linus Torvald, connu pour avoir créé et distribué le noyau Linux** au travers d'un groupe de discussions, a partagé son sentiment avec le magazine *ComputerWorld* à propos de **Windows 7** et du cycle de développement suivi par Microsoft.

Le développeur explique que Microsoft profitera certainement d'une large publicité en lançant un système d'exploitation plus optimisé que Vista, n'hésitant pas à comparer cette transition à celle entre Windows 3.1 et Windows 95. Selon Linus Torvald, Microsoft ne souhaite plus suivre des cycles de développement trop longs et la firme de Redmond chercherait un équilibre entre le développement du système et le prix proposé au consommateur. Apple, par exemple, commercialise Mac OS X moins cher pour un système mis à jour tous les 18 ou 24 mois. Linus Torvald estime que Microsoft devrait séparer le développement du Windows et celui des applications pour un cycle plus rapide.

De son côté, Mark Shuttleworth, fondateur de Canonical LTD et père de Ubuntu, la distribution Linux grand public**, a été interrogé par The Register. Pour Mark Shuttleworth, Windows 7 est véritablement un bon système d'exploitation, lequel devrait relancer la concurrence sur la qualité et les fonctionnalités proposées.

« J'ai essayé [Windows 7] bêta pendant plusieurs heures et c'était pas mal [...] ils ont porté une attention particulière à l'ergonomie avec l'interface utilisateur [...] je pense que ce sera un bon produit et tout porte à croire qu'il arrivera sur le marché sans trop tarder. », déclare-t-il.

Pour le fondateur d'Ubuntu, les enjeux se trouvent sur le marché du netbook. Si finalement Microsoft dévoile une version de Windows 7 optimisée pour les mini-portables d'entrée de gamme, l'éditeur de Redmond ne devrait plus brader Windows XP auprès des distributeurs OEM. « Nous sommes dans une situation plutôt embarrassante parce qu'ils distribuent XP sur le marché du netbook [...] l'on pourrait argumenter que Linux est plus cher que Windows XP parce que Microsoft suit une stratégie agressive dans la distribution de licences. », déclare M. Shuttleworth.

Avec Windows 7, Microsoft devrait donc indirectement stimuler la concurrence. Du côté de Linux, les développeurs de Ubuntu travaillent sur Jaunty Jackalope (Ubuntu 9.04), un système qui démarquerait au quart de tour. De son côté Apple devrait dévoiler Snow Leopard, une nouvelle version de Mac OS X pour laquelle l'équipe de développement se serait principalement concentrée sur une optimisation générale des performances.

* : qu'est ce qu'un OS ?

Un OS (Operating System = Système d'Exploitation en français) est tout simplement votre Window XP/VISTA ou LINUX (pour les professionnels) ou encore MAC. C'est le système d'exploitation qui va permettre à votre ordinateur d'afficher notre joyeuse session ou dire que window bug encore une fois ... (mauvaise langue ^^)

** : Linux est un OS créé par des milliers d'informaticiens bénévoles.

Linux est entièrement gratuit (comparer à ces concurrents) mais il faut avoir des bases solides en programmation et autres langages internet pour pouvoir s'en servir correctement. Il existe de nombreuses distributions Linux indépendantes, destinées aux ordinateurs personnels et serveurs informatiques, pour lesquels Linux est très populaire.



Des personnes ont testé un peu le Window 7 et voici les résultats :

La configuration du pc utilisé :

* un AMD Phenom 9700 2.4GHz system équipé d'une carte graphique ATI Radeon 3850 et 4 Go de mémoire vive.

* un Intel Pentium Dual Core E2200 2.2GHz équipé d'une carte graphique NVIDIA GeForce 8400 GS et 1 Go de mémoire vive.

Les tests : (il y en a 23)

1. Installation du système - Temps nécessaire à l'installation du système
2. Démarrage - Moyenne des temps de démarrage nécessaire avant d'avoir un bureau utilisable (plusieurs mesures successives)
3. Arrêt - Moyenne des temps d'extinction (plusieurs mesures successives)
4. Déplacer 100 Mo de fichiers - Déplacer 100 Mo de fichiers JPEG d'un disque dur sur un autre disque dur
5. Déplacer 2,5 Go de fichiers - Déplacer 2,5 Go de fichiers de différentes tailles (de 1 Mo à 100 Mo) d'un disque dur à un autre disque dur
6. Transfert réseau de 100 Mo de fichiers - Déplacer 100 Mo de fichiers JPEG depuis l'ordinateur de test vers un périphérique NAS
7. Transfert réseau de 2,5 Go de fichiers - Déplacer 2,5 Go de fichiers de différentes tailles (de 1 Mo à 100 Mo) depuis l'ordinateur de test vers un périphérique NAS
8. Déplacer 100 Mo de fichiers en charge - Déplacer 100 Mo de fichiers JPEG d'un disque dur à un autre disque dur pendant le rip d'un DVD vers un fichier .ISO
9. Déplacer 2,5 Go de fichiers en charge - Déplacer 2,5 Go de fichiers de différentes tailles (de 1 Mo à 100 Mo) d'un disque dur à un autre disque dur pendant le rip d'un DVD vers un fichier .ISO
10. Transfert réseau de 100 Mo de fichiers en charge - Déplacer 100 Mo de fichiers JPEG depuis l'ordinateur de test vers un périphérique NAS pendant le rip d'un DVD vers un fichier .ISO
11. Transfert réseau de 2,5 Go de fichiers en charge - Déplacer 2,5 Go de fichiers de différentes tailles (de 1 Mo à 100 Mo) depuis l'ordinateur de test vers un périphérique NAS pendant le rip d'un DVD vers un fichier .ISO
12. Compresser 100 Mo de fichiers - Utilisation de l'utilitaire de compression ZIP intégré à l'Explorer
13. Compression 1 Go de fichiers - Utilisation de l'utilitaire de compression ZIP intégré à l'Explorer
14. Extraire 100 Mo de fichiers - Utilisation de l'utilitaire de compression ZIP intégré à l'Explorer
15. Extraire 1 Go de fichiers - Utilisation de l'utilitaire de compression ZIP intégré à l'Explorer
16. Installer Office 2007 - version Ultimate, depuis un DVD
17. Ouvrir un document Word de 10 pages - uniquement du texte
18. Ouvrir un document Word de 100 pages - uniquement des images et du texte
19. Ouvrir un document Excel simple - Mise en forme basique
20. Ouvrir un document Excel complexe - Avec formules et graphiques
21. Graver un DVD - Win 7 beta 1 .ISO sur un DVD avec CDBurnerXP
22. Ouvrir un document PDF de 10 pages - uniquement du texte, avec la dernière version d'Adobe Reader 8
23. Ouvrir un document PDF de 100 pages - texte et images, avec la dernière version d'Adobe Reader 8



Mark Shuttleworth

Résultats :

Pour un Intel Pentium Dual Core E2200 2.2GHz équipé d'une carte graphique NVIDIA GeForce 8400 GS et 1 Go de mémoire vive.

Intel Pentium Dual Core / GeForce 8400 GS / 1GB RAM			
	XP	Vista	7
Install OS	3	2	1
Boot up	2	3	1
Shut down	2	3	1
Move 100MB files	1	3	2
Move 2.5GB files	3	2	1
Network transfer 100MB	2	3	1
Network transfer 2.5GB	3	2	1
Move 100MB files under load	2	3	1
Move 2.5GB files under load	3	1	2
Network transfer 100MB under load	3	2	1
Network transfer 2.5GB under load	3	2	1
Compress 100MB files	2	3	1
Compress 1GB files	3	2	1
Extract 100MB files	3	2	1
Extract 1GB files	2	3	1
Install Office 2007	3	2	1
Open 10 page Word doc	2	3	1
Open 100 page Word doc	3	2	1
Open simple Excel doc	2	3	1
Open complex Excel doc	2	3	1
Burn DVD	2	3	1
Open 10 page PDF	2	3	1
Open 100 page PDF	3	2	1
Score (less is better)	56	57	25

Pour un AMD Phenom 9700 2.4GHz system équipé d'une carte graphique ATI Radeon 3850 et 4 Go de mémoire vive.

AMD Phenom 9700 / Radeon 3850 / 4GB RAM			
	XP	Vista	7
Install OS	3	2	1
Boot up	3	2	1
Shut down	2	3	1
Move 100MB files	3	2	1
Move 2.5GB files	2	3	1
Network transfer 100MB	2	3	1
Network transfer 2.5GB	3	2	1
Move 100MB files under load	2	3	1
Move 2.5GB files under load	3	2	1
Network transfer 100MB under load	3	2	1
Network transfer 2.5GB under load	3	2	1
Compress 100MB files	2	3	1
Compress 1GB files	3	2	1
Extract 100MB files	3	2	1
Extract 1GB files	3	2	1
Install Office 2007	3	1	2
Open 10 page Word doc	2	3	1
Open 100 page Word doc	3	2	1
Open simple Excel doc	2	3	1
Open complex Excel doc	3	2	1
Burn DVD	3	1	2
Open 10 page PDF	2	3	1
Open 100 page PDF	3	2	1
Score (less is better)	61	52	25

Vous n'avez pas vraiment compris les tests ?

Pas d'inquiétude! voici une petite explication :

Un groupe d'informaticiens ont testé la version bêta de Window 7.

Pour cela ils ont comparé sur 3 ordinateurs (ayant les memes configurations) les 3 derniers OS de window qu'est : Window XP/ Window Vista et la bêta de Window Seven.

Les résultats montrent que le 7 est largement meilleure (le plus petit résultat est le meilleur).

Il faut savoir que ce n'est qu'une version Bêta et donc il n'y a aucune version officielle pour l'instant.

Alors,

Window 7 sera t'il le meilleur OS de l'année 2010/2011 ? (comparer à ses gros concurrents comme Linux, Mac, XP et vista)

ON VEUT CONNAITRE VOS AVIS ! On vous attend sur le forum.

Pour cette exclusivité, nous allons parler de Cube.

En effet Cube va recevoir des améliorations un peu partout pour rendre la vie meilleure et surtout un point de vue meilleur sur notre forum. Il y a 2 personnes qui travaillent dans le staff et qui chaque jour proposent des idées et améliorent le quotidien des Cubiens et Cubiennes. Ces 2 personnes font partie du groupe : [Les Penseurs d'Elites](#).

Nous avons eu l'honneur d'avoir une interview de leur part pour les connaître un peu mieux.

L'INTERVIEW :

laPatate :

Salut swylean (diminutif : swy) & necrol (diminutif : nec) !

Commençons, pourriez-vous nous parler un peu de vous, votre âge, votre vie, votre matos...

Nérol :

Bonjour, je m'appelle Aymeric, j'ai 16 ans, je suis un petit lycéen de l'énormissime département de la Meuse. J'ai la chance d'avoir un bon pc ainsi que deux écrans (17 et 20"), du coup tout fonctionne à merveille, bug rare, le truc stylé quoi. Mais ce dont j'essaie me servir de plus, c'est ce que je ressens à travers différentes chansons et aussi mon imagination. J'aime bien spécialement l'abstrait, la photo manip que je ne pratique pas encore des masses, et la photographie. Je me suis mis à la photo en achetant un appareil reflex, un Canon Eos 450D avec un objectif de base IS 15-55. Ma life ? C'est d'être no life =)

je passe la parole à mon confrère donc :

Swylean :

Romain, 16.7 ans - est en 1ère ES et se fait chier en cours....

comme pc bah à part les périphériques, les UC sont merdiques, ça fonctionne pas tout le bien mais on fait avec.

Niveau graphisme, ben je me suis tourné vers les projets et contenu Internet et fait aussi un peu d'abstrait pour changer un peu. Et ma vie...bah... osef de ça

laPatate :

Comment êtes-vous entrés dans ce monde magique qu'est le graphisme ? Et depuis quand ?

Votre parcours dans le graph's tout simplement.

Swylean :

J'ai découvert le graphisme grâce à.... jv.com. J'ai en effet rencontré Berzy qui m'a amené sur un forum

(Forum Universel pour le SDA) en mars 2007. Egalement présent : Orion, Gollum et Nérol.

La présence d'une section graphique m'a intéressé. J'ai commencé avec Photofiltre Studio sous les conseils de ces tenors puis go toshop 3 mois après, toujours avec les mêmes. Après, nous avons créé la LIG, témoignant notre passion.

Nérol :

Donc pour moi, le début est globalement semblable à celui de Swy, j'ai découvert le graphisme en disant " tient c'est pas mal ce que certains font " avec les bannières pour les team de seigneur des anneaux. J'ai décidé de m'orienter d'abord sur photofiltre normal, sur un forum nommé l'univers photofiltre qui n'existe plus aujourd'hui. J'ai fréquenté peu après ce derniers un forum nommé 100% Photofiltre, j'ai été promu à un rang de modérateur pour faire survivre le forum quand le fondateur a arrêté le graph. C'est donc là que j'ai su que j'allais poursuivre mon aventure dans le graphisme et je suis resté un peu près 8 mois sur photofiltre, cette période m'a permis de connaître plein gens super avec qui j'ai toujours de bonnes relations. J'ai ensuite migré sur photoshop sans réellement trouvé de forum pour moi, j'en essayé beaucoup mais je faisais des petits tour à droite à gauche, sans jamais vraiment y rester, il y a maintenant je sais plus combien de temps exactement, j'ai intégré le staff de cube motivé par le projet d'Orion qui voulait remettre le forum debout !

laPatate :

Pensez-vous pouvoir un jour vivre du graphisme ou faites vous cela juste pour le plaisir ?

Qu'est ce que ça représente pour vous ?

Nérol :

Je ne pense pas, et je ne veux pas d'ailleurs vivre du graphisme, si j'arrive à faire de bon portrait, pourquoi pas proposer de faire des photos ou trouver un petit job là dedans pour avoir du bonus, mais je fais cela avant tout par passion, car j'aime bien créer, et que j'aime bien la photo. Ça représente pour moi un passe temps divertissant, ou j'ai pu rencontrer pleins de gens géniaux, et développé mon sens de l'analyse.

Swylean :

Mon cas est simple, je veux en faire mon métier : webdesigner, webmaster, pourquoi pas DA aussi.

Je dépasse le stade de la passion, pour moi, c'est "nouveaux métiers" sont tout simplement incroyables, mêlant esthétique et ergonomie. Puis pourquoi faire des réalisations à part chez moi si je progresse !

laPatate :

Venons en à cube, que pensez vous de notre magnifique forum ?

Nérol :

Alors moi, je trouve déjà que niveau structure et activités, le forum est assez dense, et je pense qu'il donne au membre la possibilité de s'investir dans la passion qu'est le graphisme. Après, le staff travaille au mieux pour pouvoir optimiser encore le forum, et le faire progresser. Maintenant, il est clair qu'il manquera encore quelques membres actifs pour remplir toutes ces activités, mais je reste optimiste quand à l'avenir de ce forum.

laPatate :

Pourquoi : Penseurs d'Elites ?

Nérol :

Pourquoi ce nom ? Je sais pas, c'est sorti comme ça, ça me semble adapté, élite ou pas après c'est superflue. Par contre, si j'ai voulu ce poste, c'est parce que j'avais déjà eu des expériences de modérateur, administrateur, organisateur, mais je voulais savoir si je pouvais mettre mon expérience des forums à profit pour cube, et je pense que c'est très intéressant de regarder à des améliorations, c'est un poste difficile, car trouver des choses nouvelles, qui puisse être adapté au support qu'est le forum, et pouvoir l'optimiser, mais ça reste vraiment intéressant.

Swylean :

Après avoir comme Nec' administrer, moderer etc. Je me suis rendu compte que je préférerais plutôt bosser sur le forum même.

Ça colle plus avec mes compétences puis comme ça, on modèle la communauté qui serait celle-idéale.

Je ne pouvais donc qu'aller dans ce groupe

laPatate :

Qu'est ce qui vous motive chaque jour à trouver des idées originales pour l'amélioration du forum ?

Nécrol & Swylean :

Simple, notre passion commune, le désir de la faire avancer, et d'aider les autres à la faire avancer par le biais du forum .

laPatate :

Quelles seront les nouvelles améliorations promises ?

Swylean :

L'amélioration de l'architecture ne devrait pas tarder à voir le jour mais pour moi, cela reste temporaire.
La vrai, on va la cogiter beaucoup plus longtempe en s'adaptant au rythme de Cube. Avec cette nouvelle architectures, de nouveaux services verront le jours (mais là, surprise !). Niveau compet, le staff bosse dure pour trouver une vrai alternative et relancer l'intérêt des membres. Puis bon, de temps à autre, on a des discussions avec les admins qui peuvent changer des certaines choses

Nécrol :

Pour garder l'effet de surprise, je me contenterais d'ajouter que les nouveaux services qui permettra une interactivité accrue entre les membres .

laPatate :

D'autres idées sont au rendez vous ? Des futurs projets ou autres ...

Nécrol :

Mon futur projet principal est d'essayé d'accrocher les gens pour la section photo (INSCRIVEZ VOUS TOUS DANS LA SECTION PHOTO).
et, bien sur, de retrouver un peu d'inspiration, pour pouvoir me remettre a grapher.

Swylean :

on a toujours des idées, reste à voir si elles sont interessantes et a en discuter.
Nous allons encore une fois revoir ce problème d'absentéisme qui nuit à l'activité du forum...

laPatate :

C'est quoi votre chanson du moment ?

Nécrol :

Ma chanson du moment, arf, tu me pose une colle la ! Je dirais Time de Angra, aussi Saddly Sucess Story de Blind Guardian, mais en étant vraiment très selectifs

Swylean :

Ca va par grappe de 10 ^^

laPatate :

Plutôt Mozilla Firefox ou Internet Explorer ? Macdo ou Quick ? Noir ou Blanc ? Caleçon ou

Swylean :

Mozilla - Resto italien <3 Noir avec des nuances (ça en jette !) et string léopard (parfois rien mais bon...)

Nécrol :

Je suis plutôt Mozilla, Restaurant gastronomique, gris ...Alors, je met des caleçon hyper fashion, histoire de pouvoir parler de poutre librement, et je cherche des rapports ! Essentiel dans l'interview n'est ce pas swy ^^

laPatate :

Un petit coup de gueule à passer ?

Swylean : no comment ...

Nécrol : J'aimerais bien avoir des journées de 36 heures, j'ai pas le temps de tout faire ce que je veux moi !

laPatate :

MERCI à vous 2 pour l'interview et à bientôt !

Swylean : de rien mec merci de l'intêret que tu nous portes.

Nécrol : Attends j'ai pas rempli pour string ou caleçon Necro Rapport 4ever (Lsx) ... de rien ^^

LES DEVIANTS-ARTS des 2 Penseurs d'Elites :

Swylean : <http://gotor.deviantart.com>

Nécrol : <http://necrol.deviantart.com>

Les améliorations prévues :

Vous l'avez compris, l'interface de Cube va être un peu modifier pour une meilleure lecture ainsi que la mise en ligne de concours avec récompenses à la clef.

Les Penseurs d'Elites nous réservent encore beaucoup de surprise ...

La Bande Dessinée faisant elle aussi partie de l'univers graphique...

...J'ai décidé de vous présenter un auteur que j'ai jamais particulièrement et que certains ne connaissent pas encore, il s'agit de

Joann Sfar

Joan Sfar a réalisé un grand nombre de séries, et renouvelle la BD française. Le moins que l'on puisse dire en visualisant l'ensemble de son oeuvre, c'est qu'il ne manque pas d'imagination !

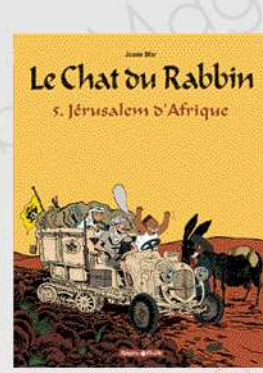
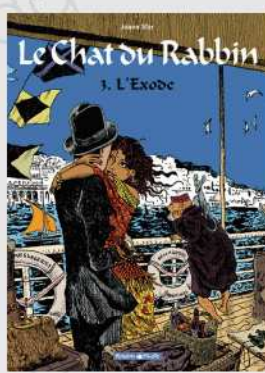
En effet, il est âgé de 38 ans et a déjà une trentaine de séries à son actif.

Son style est très particulier, et paraît «brouillon» au premier abord, mais personnellement il me plaît beaucoup.

Une de ses séries les plus connues, le Chat Du Rabbim.

Pour vous la présenter rapidement, ce sont les découvertes d'un chat philosophe qui a avalé un perroquet et se met à parler...Et il a du caractère ;)

Il y actuellement 5 tomes :



«Sfar est déjà reconnu dans la bande dessinée comme un auteur talentueux et prolifique, passant avec un égal bonheur du dessin au scénario.

Maîtrise de philo en poche, il s'inscrit aux Beaux Arts où il fréquente le département de morphologie.

Collaborateur de l'Association, il publie dans le magazine "Lapin" depuis le numéro 5 et a publié deux "pattes de mouches" à l'Association, ainsi que deux comix aux éditions Cornelius.

Dans ses histoires, on retrouve des golems, des momies, des mousquetaires, des rabbins hauts en couleurs et des jeunes filles amoureuses.

Avec le conteur Pierre Dubois, il a créé le personnage Petrus Barbygère (éditions Delcourt) qui doit autant au baron de Munchausen qu'à Merlin l'enchanteur. C'est son premier album en couleurs.

On lui doit aussi "La fille du Professeur" avec Guibert au dessin (éditions Dupuis), "Troll" avec Morvan et Boiscommun (éditions Delcourt) ainsi que Les Potamok avec le dessinateur Munuera aux éditions Delcourt également.

En mars 99, il publie "Donjon", une saga humoristique et médiévale réalisée à quatre mains avec Lewis Trondheim et, en avril 99, "Le Professeur Bell", une série victorienne et fantomatique, dont il fait seul le texte et le dessin, toujours chez Delcourt.»

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



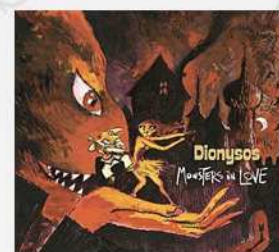
Le Chat Du Rabbim



Un défi remarquable, la reprise du Petit Prince de St Exupéry

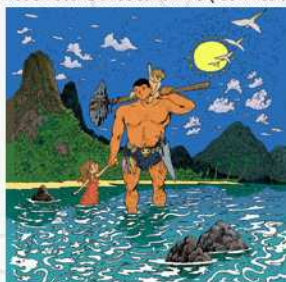


Petit Vampire, adapté sur petit écran



La pochette d'un album de Dionysos

Comme vous pouvez donc le remarquer, Sfar déborde d'imagination et n'hésite pas à adapter ses créations sur différents supports. En plus, il n'hésite pas à se représenter lui-même ou à représenter ses amis dans ses histoires ! Comme ici, dans La Vallée Des Merveilles, où il se met en scène avec sa famille (et n'hésite pas à se représenter en bel homme des cavernes bien musclé ;))



Bref, ce sont vraiment des BD à lire, toujours avec une touche d'humour très appréciable... à conseiller ;)

Son site : <http://www.toujoursverslouest.org/joannsfar/>

Une nouveauté sur le Magazine de Cube !

Nous avons décidé de présenter une école graphique française (ou étrangère dans l'U.E) afin de vous donner un avis. Dès qu'on aura présenté plus de 5 écoles, nous créerons un tableau récapitulant les écoles.

Étant donné que les majeures parties des écoles privées se situent à Paris, pour cette première présentation, j'ai pris une école connue dans le monde du graphisme français : E-artsup.

> Le site de l'école : <http://www.e-artsup.net>



L'école en général :

L'école :

E-artsup est une école privée de la région parisienne (dans le 94) qui œuvre à ce que chaque étudiant développe une maîtrise sur les nouvelles technologies artistiques qui soit enrichie de connaissances culturelles afin de créer et donner du sens, de la pertinence et de l'intelligence à l'intuition créative de l'élève. L'école forme des professionnels capables de s'adapter à la société et au monde économique d'aujourd'hui et de demain.

Le cursus scolaire :

L'école forme les élèves sur une période de 5 ans. On peut y rentrer après le BAC (Tous les bac sont acceptés).

Le premier cycle

Le premier cycle comporte les trois premières années qui sont consacrées à l'acquisition des bases graphiques, technologiques, culturelles et managériales ... indispensables à toutes créations et dans la vie privée.

Le deuxième cycle

Les deux dernières années sont dédiées à la spécialisation choisie parmi les trois filières et ancrées dans la réalité professionnelle. L'école propose un diplôme BAC+5 à la fin des 2 cycles.

Les jobs et stages

Obligatoires pour assurer le bon déroulement du cursus et d'une durée variant de 1 à 6 mois, les jobs et les stages permettent à l'étudiant de totaliser, à la fin de sa formation, une expérience professionnelle d'un an et demi.

Le matériel de l'école :

Les salles de cours sont équipées de matériels techniques professionnels qui évoluent au fur et à mesure des besoins et des avancées technologiques.

E-artsup partage le Campus de Ionis Institute of Technology avec 4 autres écoles du groupe où elle bénéficie d'un plateau technique général remarquable :

- 15 000 m2 de locaux
- Plus de 2000 postes informatiques accessibles 24h/24 toute l'année
- Une quinzaine de laboratoires spécifiques
- Plusieurs unités de recherche
- Une liaison Internet 1Gbps entièrement dédiée
- Téléphonie gratuite et illimitée pour tous vers la France et plusieurs pays

Les logiciels utilisés par l'école sont :

- * Photoshop™
- * Illustrator™
- * InDesign™
- * Dreamweaver™
- * Flash™
- * 3D studioMax™
- * Maya™
- * Final Cut Pro™
- * After Effects™
- * Première™
- * Microsoft Office™.

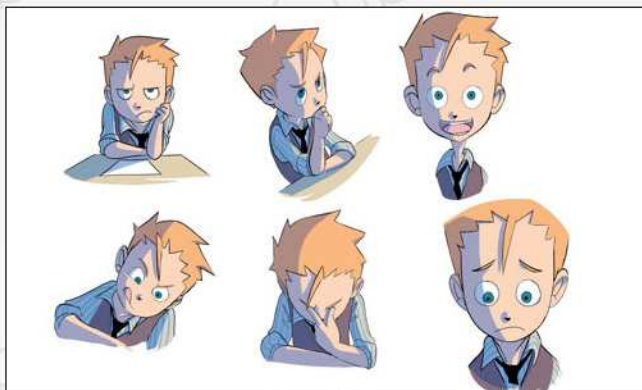
Les enseignants

Les enseignants d'e-artsup sont tous des professionnels en activité. Ils occupent une place dans le monde des idées de la création et des nouvelles technologies et partagent avec leurs étudiants, leur expérience et leur passion avec la rigueur professionnelle qu'exigent ces métiers.

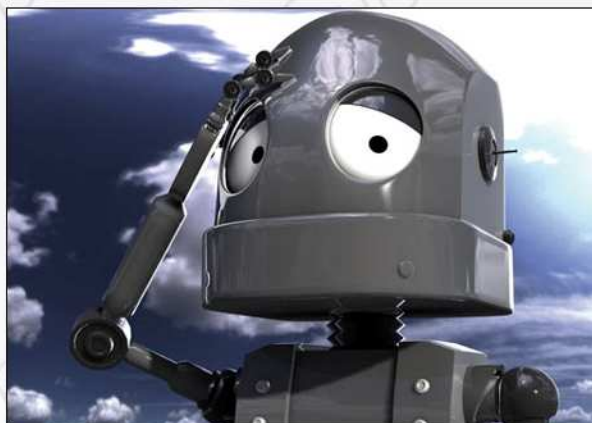
Quelques créations :

Catégorie Animation.

Patrick Quach - 4e année



Camille Marotte, Fabien Peyrol, Patrick Quach- 4e année



Les différentes filières :

Comme dans chaque école graphique à partir de la quatrième année, plusieurs filières sont aux choix :

La filière COM :

Grand stratège du signe et de l'image, le designer graphique manie toutes les armes de la communication contemporaine pour nous informer et nous séduire. Son expertise englobe tous les médias, off ou on-line.

Les domaines de compétence :

Logotypes, identités visuelles, chartes graphiques, brochures, édition presse, publicités audiovisuelles, campagnes d'affichage, marketing direct, packaging, sites internet et extranet, cd-rom interactifs, présentations multimédia, interfaces dvd.

Les métiers qui peuvent débouchés à cette filière :

Directeur artistique, créatif publicitaire, designer graphique, info-graphiste, illustrateur, chef de projet, concepteur multimédia, web designer.

Exemple de création : Candice Belair/Lionel Chiche - 3e année option Com

La filière MOTION :

Magicien du mouvement et créateur de virtuel, le designer d'animation donne vie aux êtres et aux choses au delà du réel. Adepte de l'image de synthèse et des effets spéciaux, il repousse les limites du possible.

Les domaines de compétence :

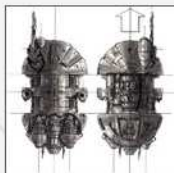
Effets spéciaux, films d'animation, courts ou longs métrages, clips et jeux vidéo, films publicitaires et institutionnels, espaces et objets tridimensionnels, personnages interactifs, décors, textures, images de synthèse, montages photos.

Les métiers qui peuvent débouchés à cette filière :

Chef de projet d'animations ou d'effets spéciaux, animateur 3D, level ou character designer, responsable décors, textures et lumières.

Exemple de création :

(il y a d'autres exemples, voir page précédente)

La filière CONCEPT :

Concevoir et mettre en œuvre des stratégies globales de communication institutionnelles, c'est l'objectif qu'e-artsup fixe aux étudiants de la section. Au cours de l'année 2004-2005, les étudiants

Les domaines de compétence :

Autres spécificités de la section, elle offre à ses étudiants des outils intellectuels (des cours de sociologie prospective, philosophie) et relationnels (études de cas réels et stages).

Les métiers qui peuvent débouchés à cette filière :

Concepteur de communication globale, directeur artistique, artiste multimédia, designer concepteur, chef de projet de recherche, consultant multimédia, designer auteur.

Exemple de création :



Vous avez aimé la présentation de l'école ?
Vous avez des questions à poser ou des commentaires pour améliorer l'article ?

N'hésitez pas à venir donner vos avis sur le forum.

La première présentation est finit !

Une seconde sera faite sur une école française et surement dans le secteur parisien.

Ps : nous n'avons donné aucune information sur les prix pour cause un manque de fiabilité. Si vous avez des infos fiables, n'hésitez pas à nous prévenir pour rajouter.

Contrefaçon high-tech en hausse de 170% sur le Web

Les grands noms du commerce en ligne s'inquiètent de l'augmentation du nombre de contrefaçons. Chez Priceminister par exemple, on aurait constaté en 2008 une explosion du nombre de produits high-tech contrefaits (+170% sur un an). Logiciels, MP3 et autres ne représenteraient pourtant que 37% de ce trafic.

Ce leader européen de l'achat-vente en ligne a présenté mercredi, en compagnie du directeur général des Douanes Jérôme Fournel et du président de l'Union des fabricants (Unifab) Marc-Antoine Jamet, une étude inquiétante pour le secteur technologique. Des marques telles qu'Apple (+328%), Microsoft (+295%) ou Nintendo (+133%) ont été particulièrement touchées cette année par ce manque à gagner. Priceminister fait même état des premières contrefaçons du téléphone BlackBerry. Parmi les plus touchés, on trouve également le secteur de la mode avec Nike, Chanel, Dolce&Gabbana, Burberry et autres qui représente près de deux contrefaçons sur trois.

Le site Priceminister se défend en rappelant qu'il a déjà investi plus d'un million d'euros pour mettre en place une garantie anti-contrefaçon et renforcer ses outils de surveillance. Reste qu'avec 9 millions de membres qui proposent 120 millions de produits sur un marché représentant 20 milliards d'euros en France, ces précautions semblent illusoire. Pourtant, Pierre Kosciusko-Morizet, le fondateur, veut continuer à y croire : « Nous avons une vraie responsabilité par rapport aux marques ».

Désormais, il reste à espérer que la quinzaine de personnes qui composent (actu:256944 la nouvelle cellule de police Cyberdouanes), dédiée au commerce en ligne, suffira. Mais pour cela, les douanes devront certainement dépasser le seuil des 600.000 articles contrefaits saisis l'année dernière.

source: clubic.com

La contrefaçon s'attaque à l'informatique

En pleine torpeur estivale, la Direction nationale du renseignement et des enquêtes douanières a démantelé l'un des plus gros réseaux de contrefaçon de coques de téléphones Nokia. Au total, 65 000 pièces ont été saisies, 6 entreprises « ayant pignon sur rue » ont été mises en cause et les douanes estiment que plus de 700 000 imitations avaient déjà été écoulées.

En annonçant, en juin, une hausse de plus de 50 % des saisies d'articles contrefaits, les douanes françaises avaient déjà tiré le signal d'alarme. En 2003, ce sont quelque deux millions d'imitations qui ont été interceptées à leur arrivée en France. Et, au milieu de faux sacs Hermès et lunettes Gucci, les douaniers ont découvert - à leur plus grand étonnement - des cartouches d'encre, des accessoires pour téléphones mobiles et des logiciels. « Tout comme les cigarettes, les produits technologiques constituent sans doute un filon d'avenir pour les contrefacteurs », affirme Bernard Baudoin, de la Direction générale des douanes.

Les premières tentatives d'imitation de produits high-tech ont commencé par des accessoires anodins : les façades (ou coques) pour téléphones mobiles, simples à reproduire. A l'approche de chaque événement médiatique important, les douaniers interceptent des cargaisons de façades spécifiques : Euro 2004 de football au printemps dernier, Star Academy en cette fin d'année, etc. Mais les faussaires ne se sont pas arrêtés aux coques. Ils se sont emparés des accessoires pour téléphones portables, comme les kits mains-libres ou les batteries.

Et si l'emploi d'une coque imitée ne comporte pas de risque réel, l'utilisation d'une batterie contrefaite n'est pas sans danger. Nokia a été confronté l'année dernière à plusieurs accidents causés par de vraies-fausse batteries. Aux Pays-Bas notamment, une personne a été blessée à la suite de l'explosion de la batterie de son Nokia 7210.

Des contrefacteurs très réactifs et très bien équipés Peu à peu, les contrefacteurs ont développé leur savoir-faire, jusqu'au point de fabriquer des cartouches d'encre ou de toner pour imprimantes. « C'est un type de produit que l'on ne voyait pas avant et que l'on intercepte de plus en plus souvent », confirme Bernard Baudoin. Les grandes marques sont les plus visées, et ce sont toujours les best-sellers qui sont attaqués. Chez Canon, ce sont essentiellement les cartouches de toner pour imprimante laser qui sont copiées, tandis qu'Epson doit surtout souffrir de la copie de ses cartouches pour jet d'encre.

Les douaniers s'étonnent d'ailleurs de la réactivité des contrefacteurs, souvent installés en Asie du Sud-Est. « Mais la part de l'Asie tend à décroître (62 % en 2003 contre 84 % en 2002), au profit notamment du Maghreb », précise-t-on aux douanes. Difficile, en revanche, de savoir qui réalise ces contrefaçons. Tous les constructeurs assurent qu'aucun carton ne peut s'égayer dans leurs propres usines, et qu'il est improbable que leurs sous-traitants fabriquent un petit peu plus que ce qui leur a été commandé. Il n'existerait donc pas de contrefaçon « grise » : des produits originaux vendus à moindre prix, comme des copies. A voir.

Les douanes n'ont pas les mêmes certitudes, mais se disent plus inquiètes encore de l'équipement de certaines usines fabriquant des contrefaçons. Elles sont aujourd'hui dotées de machines dernier cri, nécessitant de coûteux investissements, pour réaliser des produits toujours plus complexes. Surtout que, depuis quelques années, l'attrait du marché national pour les contrefacteurs grandit. La part des marchandises saisies destinées à la France est en forte progression, toutes catégories confondues : 35 % en 2003 contre 19 % en 2002 et moins de 5 % en 2001.

« L'essentiel des contrefaçons saisies, environ 40 à 45 %, sont des marchandises en transit sur le territoire destinées à l'Afrique, l'Amérique du Sud ou l'Europe centrale. Mais l'Hexagone est devenu attractif pour écouler les imitations », soulignait, lors de la présentation des résultats de ses services, le directeur général des douanes, François Mongin. En France, on ne trouve pas de contrefaçons dans les chaînes de magasins ou les grandes surfaces. Les produits copiés sont généralement écoulés à travers des petites boutiques indépendantes, sous forme de lots présentés comme issus de stocks d'un magasin mis en faillite ou d'une fin de série.

A qui profite le crime ? Difficile de le dire, même si la mafia russe est évoquée par de nombreux interlocuteurs.

La contrefaçon des logiciels, nouvelle fraude difficile à endiguer C'est d'ailleurs sur des sites russes que l'on trouve une autre forme de contrefaçon difficile à endiguer pour les douanes : les logiciels. Ces sites qui se font connaître par des envois massifs de publicités par mail affichent des prix imbattables : Photoshop CS à 45 euros (habituellement vendu à 1250 euros) ou la suite Office de Microsoft à 30 euros (affichée en général à 700 euros dans sa version professionnelle).

La plus question de produits imités, il s'agit souvent de versions piratées, dont les systèmes de protection ont été désactivés, gravées sur CD. Ces logiciels étant envoyés dans des plis discrets par la Poste, aux clients qui les ont commandés, leur entrée sur le territoire national est difficile à détecter.

Pour l'instant, tous matériels informatiques confondus, les marques informatiques copiées n'ont pas encore véritablement réagi. A la suite des dommages corporels subis par certaines personnes ayant utilisé des batteries contrefaites, Nokia a averti ses clients, mais s'est refusé à développer des systèmes de sécurité qui permettraient au téléphone de distinguer les batteries certifiées des imitations.

Le japonais Nec a, lui, décidé d'ajouter une puce aux batteries de ses appareils. Un logiciel installé sur le téléphone contrôle ainsi, via un système cryptographié, l'origine de la batterie. Du côté des logiciels, les éditeurs ont apposé des hologrammes, des certificats et ont essayé de perfectionner les packagings, pour compliquer le travail des faussaires.

A savoir

Les signes qui ne trompent pas Beaucoup de constructeurs apposent des sécurités sur l'emballage de leurs produits ; il s'agit souvent d'hologrammes ou de certificats. Méfiez-vous aussi des expressions du type « A utiliser avec... », « Compatible avec... », « Pour les Samsung... » (ou toute autre marque). Il s'agit parfois de produits contrefaits, même si on trouve sur le marché des matériels compatibles « officiels ».

Attention aux « souvenirs » Certains pays sont réputés pour être plus laxistes que d'autres en ce qui concerne la contrefaçon. Si, à l'issue d'un voyage, vous ramenez des copies de logiciels ou des produits contrefaits, que ce soit sciemment ou non, attention : en cas de contrôle de la douane, de plus en plus vigilante sur des vols provenant de pays « à risques », vos produits seront confisqués et vous devrez payer une amende.

Pas de miracle sur les prix Rien ne sert de rêver. Les matériels neufs vendus le dixième de leur prix habituel cachent à coup sûr une arnaque. Soit vous ne serez jamais livré, soit les produits auront de grandes chances d'être des contrefaçons. Utilisation risquée Beaucoup d'accessoires contrefaits risquent d'abîmer, parfois définitivement, les produits avec lesquels ils sont censés fonctionner. Les cartouches d'encre, particulièrement peuvent détériorer les imprimantes. Quant aux batteries contrefaites, plusieurs d'entre elles ont déjà explosé.

source: 01.net

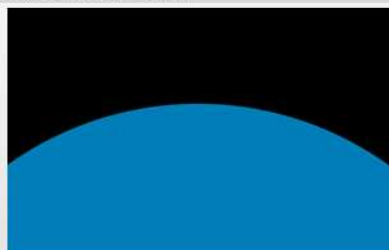
Bonjour, dans ce second magazine, nous allons vous présenter un tutoriel de type «space art». Ce tutoriel a été créé par octopussy-world, il est également disponible sur son site web, <http://www.octopussy-world.com/>, nous le remercions encore de nous avoir autorisé à diffuser son tutoriel.

ÉTAPE 1 :: ALLO HOUSTON ?



Tout d'abord, vous pouvez consulter le rendu final en un peu plus grand par ici.

Remplissez de **Noir** le fond d'un nouveau document (ici 800px de large) avec le **Pot de Peinture**. Sur un nouveau calque, que nous appellerons **Terre**, tracez avec l'outil de **Sélection circulaire** et la touche **Maj** enfoncée, un cercle, très grand, de sorte qu'il n'y ait qu'une portion qui apparaisse dans le document. Et remplissez cette sélection d'un bleu (ici #007eb8).



ÉTAPE 2 :: VERS L'INFINI ET AU DELÀ...

Avant toute chose et pour préparer les prochaines étapes, nous allons convertir ce calque en **Objet dynamique** : faites un **ClicDroit** sur le calque et dans le menu contextuel sélectionnez **Convertir en objet dynamique**.

Maintenant grâce aux styles de calque nous allons donner du relief à cet aplat. Cliquez sur l'icône en bas de la palette des calques et choisissez **Incrustation en dégradé**. Positionnez le dégradé (Noir vers transparent ou Noir vers Blanc en mode **produit**) à 90°, le noir est en bas, et réduisez son **échelle** à 50%.



Continuons avec une **Lueur interne** en mode **Lumière tamisée**. Prenez un bleu (ici #5db1ff) avec une **Opacité** à 100% et une **Taille** à 46px.



Ensuite ajoutez une **Lueur externe** en mode **Normal**. Prenez un bleu outremer (ici #0064b9) avec une **Opacité** à 100% et une **Taille** à 46px (oui comme la Lueur interne).

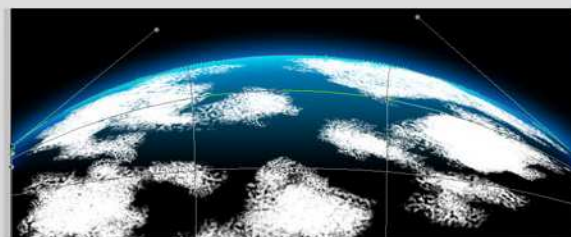
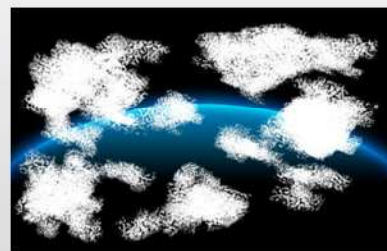


Enfin terminons avec une **Ombre interne** en mode **Incrustation**. Prenez un Blanc avec une **Opacité** à 100%, un **Angle** à 90° (décochez Utiliser l'éclairage global), une **Distance** de 5px et une **Taille** de 29px. Vous devriez obtenir quelque chose de similaire :



ÉTAPE 3 :: TERRE A TERRE

Sur un nouveau calque (que nous allons appeler "Continents") peignez des continents, le but étant d'obtenir quelque chose de très texturé, tout en laissant des espaces vides pour les océans. Faites un **Ctrl/Pomme+T** pour faire apparaître la **Boîte de transformation**, puis un **ClicDroit** à l'intérieur et dans le menu contextuel choisissez **Déformation**. Modifiez alors la grille pour qu'elle colle à la courbure de notre planète.



Au calque **Continents**, appliquons maintenant un style. **Incrustation couleur**, laissez le mode de fusion sur **Normal** et mettez un bleu (ici #79ceff). Les continents sont alors complètement visibles, pour bien les intégrer, créons un groupe d'écrêtage : à la frontière des deux calques, avec la touche **Alt** enfoncée, faites un **ClicGauche** et automatiquement le calque du dessus sera vu "au travers" du calque inférieur.



ÉTAPE 4 :: BLEUE COMME UNE ORANGE

Créons encore un nouveau calque, nommez le **Lueur océan**. Avec l'outil **Dégradé** tracez un dégradé circulaire du Blanc vers le transparent. Il ne doit pas être trop grand et s'en tenir à une petite portion centrale. Placez le ensuite en dessous du calque **Continents**, automatiquement il s'ajoute au groupe d'écrêtage.



Toutefois on remarque que les blancs des continents et de la lueur, créent des zones grisâtres par forcément du plus bel effet. Remédions à cela en ajoutant au calque **Terre** une **Incrustation couleur**. Changez le mode de fusion pour **Couleur** et choisissez un bleu foncé (ici #005789).



Bonjour, dans ce second magazine, nous allons vous présenter un tutoriel de type «space art». Ce tutoriel a été créé par octopussy-world, il est également disponible sur son site web, <http://www.octopussy-world.com/>, nous le remercions encore de nous avoir autorisé à diffuser son tutoriel.

ÉTAPE 5 :: NUAGES...

Il existe toute sorte de photos de nuages prises à partir de satellites météo, cela permet d'obtenir rapidement et facilement une texture crédible. Grâce à une petite recherche web avec les mots clés "cloud earth" vous devriez pêcher quelque chose d'intéressant (comme ceci, ceci ou ceci).

Donc ouvrez l'image de votre choix, passez en mode **Niveaux de gris** *Image > Mode > Niveaux de gris*. Recadrez sur une partie qui vous semble intéressante (*pas trop nuageuse, pas trop uniforme*). Allez sur l'onglet **Couches** et faites un **Ctrl/Pomme+ClcGauche** sur la couche **Gris** pour récupérer les valeurs de blanc comme sélection. Revenez sur l'onglet **Calques** et remplissez un nouveau calque de blanc. Désélectionnez avec un **Ctrl/Pomme+D**. Il ne vous reste plus qu'à glisser ce calque sur notre document. Ajustez les dimensions et nommez le en **Nuages**.



Même principe que pour la texture continent, déformez le calque pour qu'il suive la courbure. Mais ne rajoutez pas au groupe d'écrêtage.



ÉTAPE 6 :: NUAGES...

Il faut donner un peu de hauteur à ces nuages et pour cela ajoutons une **Ombre portée**. Passez le mode de fusion sur **Lumière tamisée** avec du **Noir**, une **Opacité à 100%** et un **Angle de 90°**, le tout pour une petite **Distance de 3px**.



En changeant la valeur du **Fond** du calque, vous n'affecterez que l'opacité du contenu et non les styles associés. À l'inverse de l'**Opacité** qui, elle, affecte tout le calque, y compris les styles. Baissez donc le **Fond** à 40% environ.



ÉTAPE 7 :: ON EST JAMAIS MIEUX...

En début d'exercice nous avons converti la forme de notre planète en **Objet dynamique**. Il est temps d'en faire usage. Grâce à l'objet dynamique nous allons pouvoir y appliquer des filtres sans détériorer l'image source. Sélectionnez le calque **Terre** et allez dans **Filtre > Atténuation > Flou gaussien**. Là mettez un **Rayon à 2,2px**.



Nous avons ainsi adouci le contour de la planète qui était trop franc, trop net. Vous voyez que les filtres dynamiques agissent comme les styles de calque, on peut les éditer facilement, les masquer et ajuster au mieux leurs paramètres.

ÉTAPE 8 :: ...QUE SUR NOTRE BONNE VIEILLE TERRE

Il n'est pas impossible que des nuages soient visibles dans la partie sombre, avec un **Masque de fusion** il vous suffira de masquer ces rebelles.

Pour renforcer le reflet lumineux dans les océans, dupliquez le calque **Lueur océan** **Ctrl/Pomme+J** et placez le au dessus de tous les autres, en jouant avec son **Opacité** vous devriez obtenir quelque chose de satisfaisant.



FIN.

NOUS ESPÉRONS QUE VOUS AVEZ AIMÉ LIRE NOTRE MAGAZINE N°2.

ON REMERCIE LES 6 REPORTERS DE CUBE :

- JADEN (REPORTER)
- GOLLUM (REPORTER)
- HAMMHETFIELD (REPORTER)
- COUS' (CORRECTRICE-REPORTER)
- SPIRITOF666 (ENCODEUR- REPORTER)
- LAPATATE (REPORTER-CHEF DU PROJET)

NOUS REMERCIONS AUSSI LES SITES ET PERSONNES QUI NOUS ONT PERMIS DE CRÉER CE MAGAZINE.

[HTTP://CUBE.NICEBOARD.COM](http://cube.niceboard.com)