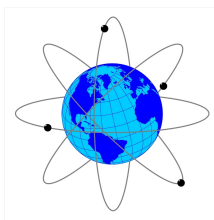




**PROGRAM DE DEZVOLTARE PERSONALA
PRIN SUGESTII SUBLIMINALE
TEXT-IMAGE-VOCE**



www.laser-mind.com

CUPRINS

1. Introducere
2. Omul, un sistem bio-electronic
3. Legea rezonantei
4. Subconstientul
5. Hipnoza
6. Sugestiile subliminale
7. Instalarea programului
8. Proiect Text-Imagine
9. Proiect Audio
10. Sugestie subliminala text
11. Exemple de sugestii subliminale text
12. Inserarea Imaginilor
13. Sugestie subliminala audio
14. Sectiunea cromoterapie cu monitorul
15. Optimizarea functionarii programului
16. Intretinerea calculatorului
17. Bibliografie

1. Introducere

Aceasta metoda de autoeducatie si evolutie accelerata se adreseaza in special persoanelor care lucreaza zilnic cu calculatorul si au un nivel mediu de cunostinte de operare PC, dar poate fi utila si cabinetelor de consultatie si tratament psihologic si in multe alte domenii.

Metoda propusa, desi foloseste computerul, nu presupune un contact fizic intre acesta si utilizator, cum sunt alte metode ce utilizeaza contactul electric sau unde electromagnetice modulate. Programul LASERMIND utilizeaza senzorii bioelectronici naturali ai omului, ochii si urechile.

Aceasta metoda pune in valoare puterea subconstientului, stimuland sa prinda viata aproape tot ceea ce noi dorim sa realizam, conform proiectelor scrise, al fotografiilor si al inregistrarilor audio create de noi si puse la lucru in LASEMIND.

2. Omul, un sistem bio-electronic

Sistemul nervos al omului format din creier, cerebel, maduva spinarii si nervi, functioneaza similar cu un computer conectat cu un radio emitor-receptor utilizand biocurenti electrici, conductori si circuite integrate electronice biologice (neuronii).

Se stie ca orice curent electric ce trece printr-un conductor genereaza un camp electromagnetic ce calatoreste in spatiu cu viteza luminii avand ca punct de plecare conductorul.

De asemenea, un camp electromagnetic de intensitate variabila ce trece printr-o bucla conductoare inchisa (o bobina cu cel putin o spira), genereaza in aceasta o tensiune electrica.

Tot la fel si in sistemul nervos uman in care apar curenti electrici foarte fini corelati cu orice gand, sau stimulare senzoriala, in cazul nostru audio vizuala, trimite si receptioneaza in si din spatiu unde electromagnetice complexe, specifice stimulilor primiti, ca un veritabil radio-emitator-receptor.

Chiar daca valorile tensiunilor electrice masurabile in sistemul nervos prin metode nedestructive sunt mici, acest lucru nu inseamna ca ele pot fi neglijate.

Putem face un calcul simplu pentru a vedea cata energie convertita in energie electrica consuma un organism uman in metabolismul de baza; sa spunem un minim de 1800 de Kcal/24 ore care sunt echivalente cu aproximativ 2 KW/h, ceea ce ar permite sa tinem aprins non stop un bec de 220V/80W ! (daca convertim intreaga energie consumata numai in energie electrica).

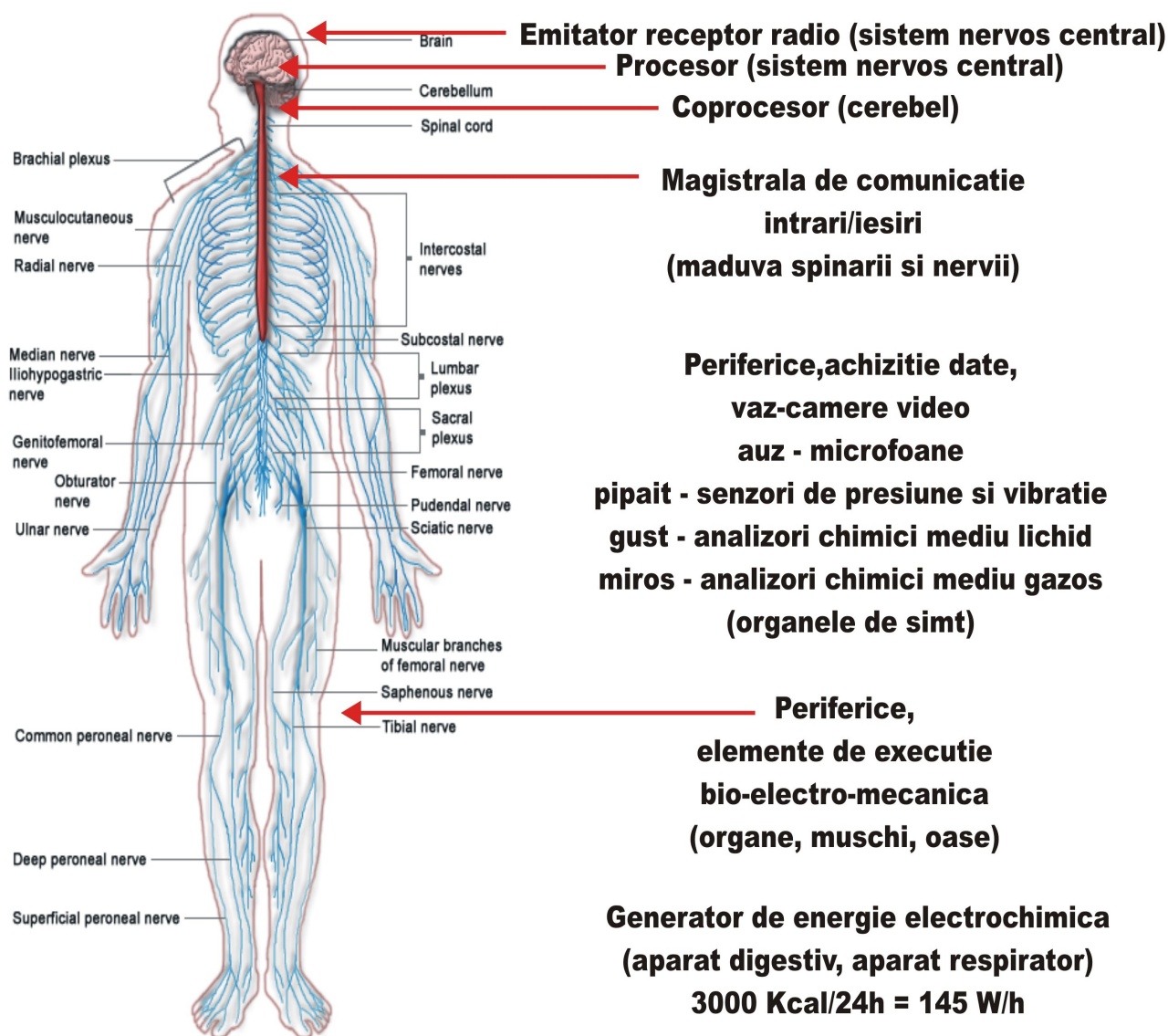
In cazul unei persoane foarte active care consuma 5000 Kcal/zi, putera totala dezvoltata poate fi echivalata electric la 240W/h la o tensiune de 220V in fiecare ora din cele 24 de ore ale zilei.

Desigur ca numai o parte din aceasta putere consumata se transforma in energie electrica, restul fiind transformata in energie termica si mecanica.

O parte din energia electrica este radiata mai ales pornind din zona sistemului nervos central sub forma de camp electromagnetic.

De aici ar trebui sa intelegem ca suntem o forta energetica bioelectrică ce transmite si receptioneaza in/din spatiu fluxuri de energie electromagnetica consistente, chiar daca acestea nu sunt vizibile sau perceptibile cu organele de simt.

Cu cat stimulii receptionati de catre sistemul nervos uman se repeta mai des si sunt de acelasi fel, in creier tinde sa se stabilizeze un spectru de frecvente de vibratie cu o semnatura clara si coerenta ce va declansa fenomenul de rezonanta cu alte focare de energie din spatiu cu aceeasi "semnatura" electromagnetica, moment in care fiinta umana poate sa si receptioneze energie si informatii pe acest spectru de frecvente de la alte surse de energie similare.



Analogie intre corpul fizic si un sistem electronic de analiza, calcul, comunicatie, executie

Fig.1 Corpul fizic versus sistemul electronic de analiza, calcul, comunicatie si executie

3. Legea rezonantei

Tehnic, rezonanta este definita ca fenomenul de transfer maxim de energie ce apare intre doua sisteme oscilante atunci cand ele au frecvente egale.

Fenomenul de rezonanță este folosit si in transmisiile radio TV. In acest caz rezonanta se realizeaza prin acordarea circuitului rezonant receptor pe frecventa emitatorului pentru a putea selecta si capta programul dorit din multitudinea de programe ce străbat eterul.

Un alt exemplu de aparitie a fenomenului de rezonanta, in domeniul mecanic, este atunci cand intr-o incapere in care se afla un pian este emis in mod prelungit sunetul corespunzator unei note muzicale fie vocal de o persoana, fie cu un alt instrument sau generator acustic; imediat coarda pianului corespunzatoare notei muzicale emise in incapere va incepe sa vibreze si chiar si pianul va incepe sa emita sunetul notei respective.

In intelegiunea populara, fenomenul de rezonanta este ilustrat prin zicale: "Cine se aseamana se aduna", "De ce ti-e frica nu scapi".

În biblie găsim formulele pentru "acordarea" ființei umane pe frecvența dorită: "Cere și ți se va da", "Bate și ți se va deschide". Apoi, după ce acordul pe frecvența a fost realizat, găsim afirmația binecunoscută "Cine are și se va mai da..." prin fenomenul de rezonanță deja amorsat. Legea rezonanței stă la baza funcționării universului. Procesele cognitive sau altfel spus capacitatea de a învăța este realizată prin punerea în **rezonanță** a cunoscătorului cu obiectul de cunoscut prin intermediul simțurilor sau cu ajutorul imaginației.

Programul LASERMIND realizează "acordarea" receptor-emitătorului cerebral pe spectrele de frecvențe stabilite de utilizator prin energia cuvântului scris și vorbit și prin imagini.

După ce fenomenul de selecție și acordare se produce, sistemul nervos atrage electromagnetic în ființa umană informații, energie, conjuncturi, întâmplări, care duc la concretizarea ideilor și a imaginilor utilizate în sugestiile subliminale folosite.

Comparativ cu un aparat obișnuit de radio sau tv, LASERMIND ne poate ajuta să recepționăm simultan foarte multe "posturi", pentru că în numai o secundă pot baleia pe ecran o sută de sugestii text și /sau imagini diferite spre deosebire de un televizor unde putem vedea în mod normal un singur program la un moment dat.

4. Subconstientul

Subconstientul reprezintă în mod conventional o parte funcțională și operațională a psihicului uman ce poate fi asemănată și cu o grădină; în funcție de ce idei forta "plantăm" în el, vom recolta roadele corespunzătoare. Psihologii nu au ajuns încă la un consens în definirea subconstientului. Iată câteva din funcțiile atribuite în general subconstientului:

- Este cel care gestionează tipul comportamental și modul de gândire rezultat din obișnuințe și educație.
- Realizează acțiunile ce tin de mișcarea corpului și respirație, împreună cu mintea conștientă.
- Execută comenzi pe care le primește intern, de la mintea conștientă, sau extern, prin intermediul simțurilor.
- Activitatea sa de bază este accesarea memoriei în ambele sensuri: memorare și amintire.
- Reprezintă interfata între minte și lumea fizică prin receptorii senzoriali și elemente de execuție: mușchi, organe.
- E dotat cu logică și cu viziune globală asupra realității interioare și exterioare spre deosebire de mintea conștientă ce se poate concentra eficient de obicei numai asupra unui singur subiect.
- Vectorul sau principal este evoluția.
- Constituie sediul tuturor trăirilor emotionale și afective.

S-a observat că subconstientul îi servește cu promptitudine pe cei care știu să îi dea comenzi ferme, inspirate și clare, ce respectă anumite reguli ce vor fi prezentate ulterior.

Manifestările subconstientului pot fi mai ușor observate mai ales în situațiile de criză când subiectul nu are timpul fizic să proceseze soluția crizei cu mintea conștientă și, în loc să **rationeze** el **reactionează** aproape instantaneu arătând (pentru un observator atent) care este condiționarea subconstientului sau pentru situația dată.

5. Hipnoza

Cuvântul hipnoza provine de la grecescul hypnos care înseamnă somn. În mod conventional, hipnoza este definită ca fiind o stare asemănătoare cu somnul sau cu somnambulismul, provocată artificial prin sugestie, în timpul căreia controlul conștient asupra comportării și contactul cu realitatea ale hipnotizatului slabesc, acțiunile acestuia fiind supuse voinței hipnotizatorului.

Încă din antichitate preotii si vrajitorii induceau stari alterate de constienta pentru a ajuta vindecarea prin ritualuri magice sau spirituale. Egiptenii antici aveau Templul Somnului, iar

grecii Altarele Vindecarii, locuri în care pacientilor li se dadeau sugestii curative în timpul unui somn indus.

În isoria moderna, inventatorul initial, daca se poate spune asa, a fost [Franz Anton Mesmer](#), un doctor, care în 1765, dupa ce a iesit de la un spectacol , a vazut un vânzator ambulant care adormea oameni. Cand s-a apropiat si l-a intrebat ce face , vânzatorul i-a aratat o inventie noua: magnetul. Mesmer a ajuns la concluzia ca exista un un fluid universal (magnetic) care poate interactiona cu oamenii si chiar ii poate vindeca. A construit bazine în care pacientii stateau cu picioarele pe o tija de metal, Mesmer, îmbracat într-o mantie neagra, veanea si îi atingea cu un baston de fildes. Pacientii erau asa de siguri ca vor fi vindecati încât automat intrau în hipnoza. Mesmer a fost izgonit mai tarziu dupa ce o comisie de investigatie a ajuns la concluzia ca ocupatia lui este o sarlatanie, motivul real fiind concurenta dintre el si medici.

În anul 1837, în India, un chirurg scotian pe numele lui [James Esdaile](#) opera pacienti folosind hipnoza ca anestezic. El a descoperit ca la pacientii hipnotizati, infectia aparea în doar 5% din cazuri, comparativ cu 50% care era media acelor timpuri. Dar profesia medicala a respins aceste experimente pe motiv ca era greu sa instruiasca toti doctorii in hipnoza.

Nu mult mai tarziu, in 1841, medicul britanic [James Braid](#) (1795-1860) a vazut o demonstratie de mesmerism realizata de francezul La Fontaine, si fiind impresionat, a inceput sa practice ce vazuse. Braid credea ca obiectul stralucitor plimbat prin fata subiectului obosea sistemul nervos asa ca a introdus termenul de hipnoza (oboseala=somn=hypnos [gr.]) pentru a se disocia de Mesmer cu cercetarile sale.

Se stie din literatura de specialitate ca unii subiecti in stare de hipnoza pot sa devina clarvazatori si sa indice cu precizie cauzele si remediile pentru eventuale boli sau afectiuni pe care le au, altii pot sa relateze intamplari din vietile lor anterioare, pot prezenta informatii detaliate din multe domenii pe care in mod normal nu le conosc, sau pot vorbi in limbi straine in care nu au vorbit niciodata ca si cum acestia ar avea acces la o baza de date universala.

Psihanalistul Freud a explorat hipnoza cu mai multa prudenta, ferindu-se de a da sugestii pacientilor ce se aflau în starea de hipnoza, mergand pe ideea de a-i întreba despre cauzele problemelor lor pentru a obtine informatii cat mai nedistorsionate despre adevaratele cauze ale problemelor. Freud si-a dat seama ca metoda de a prelua în forta controlul asupra liberului arbitru si asupra perceptiei asupra realitatii a subiectului hipnotizat este un procedeu riscant si de multe ori nociv. De multe ori acesta a constatat ca subiectii hipnotizati relatau intamplari imaginare si drept urmare nu s-a putut pune la punct o metoda sigura de investigatie si tratament prin psihanaliza sau prin hipnoza, asa ca Freud a renuntat la a mai utiliza aceasta metoda.

Émile Coué în cartea sa "Sugestie si autosugestie" afirma: "Cred ca este necesara o clarificare despre miturile hipnozei, deoarece multa lume este fascinata de acest domeniu si are idei gresite despre fenomenul hipnotic. Un adevar: sintem in hipnoza – autohipnoza tot timpul cind o activitate sau gind ne acapareaza...(privit la un film captivant). Hipnoza este sora mai mare a relaxarii si prietena sugestiei. Exercițiu: ce fel de sugestii va administrati singuri/singure ? sinteti constienti/constiente de ele? Ce fel de autohipnoza negativa isi administreaza o pers cu tulburare obsesiv -compulsiva a carei ginduri ruminative ii acapareaza mintea....? Dar una care mai mereu are "noroc" ? As mai adauga un gind a lui Milton Erikson care fusese la un moment dat acuzat ca isi manipuleaza clientii....El a raspuns cam asa : viata

intreaga este o manipulare de la nastere la moarte...Si cind esti ingropat, cosciugul este manipulat pentru a cobori in groapa. Sint total de acord cu ideea lui Erikson despre manipulare. In definitiv, orice gest poate fi privit ca o manipulare....chiar si tacerea...Important este sa ne automanipulam pozitiv si sa manipulam pozitiv. Pentru cine doreste cum invete sa practice autorelaxarea – exista destule carti pe piata si mii de articole pe internet. Totusi nu va apucati sa practicati tehnica hipnozei asa aiurea, fara a avea o pregatire serioasa de medicina, psihologie, psihoterapie. Un psihoterapeut specializat in hipnoza clinica – hipnoterapeut nu face aceasta tehnica pentru ca ii cere clientul, ci o face in cunostiinta de cauza, cind e cazul si mai ales daca e cazul. Mai intii are nevoie sa stie sa faca psihoterapie."[Émile Coué - "Sugestie si autosugestie"]

Daca facem o corelatie inteligenta intre analogia dintre structura fizica a fiintei umane si un sistem electronic de analiza, calcul, comunicatie si executie pe de o parte, si legea rezonantei electromagnetice pe de alta parte, putem interpreta hipnoza si fenomenele ce apar in timpul ei si din perspective electromagnetice si informationale. Mai precis, putem sa ne explicam aceste fenomene aplicand legea rezonantei fie intre hipnotizat si hipnotizator, fie intre hipnotizat si tipurile de energie cu care acesta este pus in rezonanta de catre hipnotizator prin intermediul sugestiilor.

Freud a observat ca nu orice persoana este hipnotizabila, unii subiecti opunand o rezitenta invincibila hipnotizatorului. Daca interpretam hipnoza din perspectiva rezonantei electromagnetice, insemna ca hipnotizatorul are de regula un camp electromagnetic cerebral mai puternic (activ, emisiv) de cat al hipnotizatului care este de obicei mai slab (receptiv, pasiv).

In cazul sugestiilor subliminale transmise de calculator prin programul LASERMIND nu este vorba decat de sugestii repetate, neexistand un camp electromagnetic cerebral prin intermediul caruia sa se dea comenzile ca in cazul hipnozei.

Uneori apar fenomene de manifestare a unor personalitati multiple la subiectii hipnotizati, ceea ce poate fi interpretat din nou electromagnetic ca rezonante armonice parazite ale unitatii centrale (creier) a celui hipnotizat.

De cele mai multe ori, tratamentele repetate prin hipnoza duc la slabirea autocontrolului subiectilor si ii fac pe acestia mult mai receptivi si usor influentabili.

De asemenea unii dintre terapeutii care folosesc hipnoza sunt tentati in anumite circumstante sa utilizeze acest procedeu intr-un mod in care sa exploateze starea de dependenta aproape totala a pacientului.

In concluzie putem afirma ca inca nu exista o teorie stiintifica clara si completa referitoare la modul in care hipnoza functioneaza si inca nu se cunosc toate repercursiunile acesteia asupra psihicului uman.

6. Sugestie subliminale

S-a observat inca din anii '50, ca anumite structuri cerebrale ale omului reactioneaza la stimuli vizuali de durata si intensitate mica, sub limita perceptiei constiente obisnuite. In acest sens s-au facut experimente cu ajutorul publicului din salile de cinematograful, folosindu-se un cadru din cele 24 de cadre /secunda cat are in mod normal o pelicula, mesaje text gen "beti o anumita bautura racoritoare" si "mancati floricele". S-a observat ca vanzarile au crescut cu 57 % pentru bautura racoritoare si cu 18 % pentru floricele.

Ulterior s-au facut multiple experiente si s-a observat ca sugestiile subliminale pot fi "ascunse" in variate feluri.

Una dintre modalitatile de realizare a mesajelor subliminale audio vocale este mixarea a doua inregistrari, una cu o melodie placuta si cea de a doua cu sugestii vorbite care pot fi derulate mai rapid de 5-10 ori decat viteza de ascultare normala, iar volumul audio diminuat

astfel incat zgomotul rezultat sa fie imperceptibil. Aceasta metoda este folosita in mod curent pentru realizarea de CD-uri cu muzica ce contine sugestii subliminale pozitive pe diverse subiecte de interes.

O conditie ajutatoare pentru reusita stimulării subliminale este existenta unei informatii perceptibile constient placute ce genereaza o deschidere afectiva si mentala in subiectul receptor, de exemplu o muzica frumoasa, relaxanta, o fotografie sau un film cu un peisaj frumos, etc.

Cum functioneaza influenta mesajelor subliminale? Foarte simplu spun specialistii, informatia care nu poate fi perceputa constient ca sa poata fi analizata si apoi acceptata sau respinsa, trece astfel de "bariera" mintii constiente si este asimilata ca atare ca o realitate obiectiva de catre structurile cerebrale subconstiente care practic sunt puse in vibratie bioelectrica de stimulii audio vizuali si genereaza rezonanta cu mesajul subliminal fara ca acest proces sa poata fi controlat de cortex. Apoi apare captarea de energie si informatie pe cale electromagnetica asa cum am descris anterior, cu toate consecintele corespunzatoare.

In marea majoritate a statelor lumii, folosirea sugestiilor subliminale in publicitate. In Romania acest lucru este prevazut in legea 296/2004 republicata in 2008, Codul consumului art. 70 lit. b.

Reguli de realizare a sugestiilor subliminale pozitive

- 1) Mesajele trebuie sa fie cat mai scurte si clare, daca e posibil formate din maxim doua cuvinte din care unul sa fie verb, sau propozitii scurte.
- 2) Sa contina cuvinte sugestive si cu semnificatie pozitiva. Cuvintele cu semnificatii neplacute, negative nu au ce cauta in textul sugestiilor. De exemplu nu se va folosi o afirmatie de genul " am eliminat oboseala" ci in loc de aceasta e recomandat "sunt foarte odihnit", deoarece cuvintele care reprezinta ceva neplacut si negatiile s-a aobservat experimental ca provoaca respingerea totala a mesajului de catre subconstient, fiind activata ca un fel de protectie psihica automata impotriva suferintei.

Un alt exemplu foarte important de cum NU trebuie realizate aceste texte in cazul tratarii bolilor sau a unor stari negative: NU SE VOR FOLOSI DENUMIRI ALE BOLILOR in text deoarece acestea vor pune subconstientul automat in rezonanta cu energia specifica acelei boli. Se vor folosi afirmatii pozitive referitoare la sanatea zonelor afectate de boala.

- 3) Nu se vor folosi negatii in textul afirmatiilor; se vor folosi intotdeauna afirmatii. De exemplu nu se va folosi textul "Nu mai mananc mult" ci in loc de acesta e recomandat "Mananc echilibrat si sanatos".
- 4) Se vor folosi sugestii care au probabilitate reala sa se indeplineasca intr-un timp acceptabil, facand apel la ratiune, realism si bun simt. De exemplu, o afirmatie de genul "Am in cont 100.000 de miliarde de dolari" este nerealista si probabil imposibil de realizat pentru bugetul multor state din lume, cu atat mai greu pentru o persoana. Din punct de vedere teoretic, probabilitatea de a realiza acest lucru este infima. Cu asemenea sugestii dirijam puterea subconstientului nostru catre actiuni cu consum mare de energie al caror rezultat se va lasa foarte mult asteptat, probabil mult peste durata unei vieti de om. Subconstientul nostru actioneaza ca un software care lucreaza in "background" si incerca sa execute cat mai bine comenzile pe care i le dam, folosindu-se de bagajul informational si energetic de care dispune. De aceea este recomandat sa ii dam comenzi rezonabile pe care sa le poata rezolva si sa nu irosim puterea ce calcul si interconexiune a acestui "software" cu comenzi dincolo de limita bunului simt. Acest consum inutil de energie ar putea afecta realizarea celorlalte comenzi mult mai usor de realizat. Ideea ca "Un lucru mic, realizat la

timpul lui poate fi mai util, eficient si placut decat un lucru mare realizat cu intarziere” merita considerata. De exemplu, un cadou cu valoare simbolica ar putea sa fie mult mai placut in momentul prezent, decat promisiunea unui cadou consistent intr-un viitor indepartat.

5) Este mult mai productiv sa fie "materializate" obiecte concrete decat abstracte. De exemplu, in loc sa cerem subconstientului sume foarte mari de bani, banii fiind ceva destul de abstract, e mai indicat sa solicitam sume mai mici de bani care sunt mai usor de obtinut si, in paralel, obiecte pe care am dori sa le cumparam cu sumele mari de bani pe care le solicitam initial. In acest fel punem la lucru mintea constienta si imaginatia creatoare pentru realizarea listei cu aceste obiecte, in acest mod avand sanse sporite sa obtinem rezultatele dorite.

7. Instalarea programului

LASERMIND este un program de calculator care utilizeaza sugestii subliminale la frecventa foarte mare de tip **image**, **text** si **voce simultan**.

Metoda tehnica folosita consta in afisarea cu intermitenta de imagini si texte cu semnificatie benefica. De asemenea programul poate porni cu intermitenta inregistrari audio subliminale.

Frecventa, durata de afisare si transparenta mesajelor afisate pe ecran sunt reglabile de catre utilizator. Datorita timpului scurt de afisare si a reglajului de transparenta, LASERMIND nu deranjeaza lucrul cu calculatorul in alte programe pornite simultan, mesajele putand fi facute sa fie aproape invizibile sau perceptibile numai ca niste aparitii extrem de scurte pe ecran, iar sunetele subliminale se aud ca un tarait de frecventa inalta si intensitate redusa.

Pentru instalare introduceti CD-ul in unitatea optica si urmati pasii de mai jos:

- a. **Instalati programul** pe un calculator facand dublu click pe fisierul **setup_rom.msi** pentru limba romana sau pe **setup_en.msi** pentru limba engleza.

In cazul in care apare un **mesaj de eroare** referitor la lipsa fisierului **MSVCP71.DLL**, cautati acest fisier pe internet folosind un motor de cautare, si copiat-l apoi in **C:\WINDOWS\system32** si in **C:\WINDOWS\system** apoi porniti din nou programul.

- b. **Porniti programul si alegeti limba** (romana sau engleza) dupa care bifati "Don't ask me again".
- c. In continuare **selectati optiunea "EVALUARE"** daca deja ati cumparat programul.
- d. Fereastra principala a programului apare pe ecran si o mostra de culoare verde patrata in coltul din stanga sus al monitorului. Puteti inchide aceasta mostra de culoare apasand pe "X" in coltul din dreapta sus.
- e. Opriti derularea textului pe ecran si redarea instructiunilor audio apasand butonul "Opreste test" din partea dreapta-jos a ferestrei programului.
- f. **Intrati in sectiunea "Inregistrare"** apasand butonul corespunzator din linia de butoane de sus.
- g. **Copiat codul din campul "Seria calculatorului:"** de forma **<XXXX-3WS638NE>** si introduceti acest cod impreuna cu seria din interiorul carcasei compact discului de forma **VPX8-Y91W-I69FU-E4VD** la **www.laser-mind.com/activare/** pentru a primi codul de activare. **Aceste coduri sunt doar exemple, nu sunt functionale !**

Lasermind 1.0.0.14

Text si imagine Audio Cromoterapie **Inregistrare** Instructiuni

XXXX-XXXX-XXXX-XXXX Introduceti codul de 16 caractere din ambalaj sau primit prin e-mail

Seria calculatorului: Acest cod trebuie transmis prin e-mail pentru inregistrare

Cod de activare: Introduceti aici codul de activare

Parametri

Limba

▼

☐ Intreaba limba la pornire

☐ Ruleaza minimizat la pornire

☒ Verifica la pornire program daca pe www.laser-mind.com exista o versiune noua

Data curenta: 12:08:2010 Ora curenta: 16:24:41

Durata functionare program si contoare text, imagine, audio	
Sesiunea curenta: Durata: 0:00:05:48	Texte vizualizate: 0 Imagini vizualizate: 0 Audio: 0
Total: Durata: 7:18:48:10	Texte vizualizate: 10,523,108 Imagini vizualizate: 3,978,894 Audio: 11,437

☐ Ruleaza automat la pornire Windows

Fig. 2

f. Dupa ce ati primit raspunsul care contine "Cod de activare", **introduceti codul de activare in rubrica corespunzatoare si codul din 16 caractere in campul de sus marcat cu XXXX-XXXX-XXXX-XXXX.**

g. **Apasati butonul "Inregistraza" si apoi butonul "OK".**

Atentie la modul de introducere al codurilor de activare pentru a evita eventualele **erori ce ar putea aparea din introducerea unor caractere invizibile de tip spatiu** la inceputul sau la sfarsitul codurilor.

8. Proiect Text-Imagine

Mesajele sunt organizate pe proiecte iar proiectele pot contine unul sau mai multe grupuri de sugestii pentru a putea fi mai usor de operat pe subiecte, de exemplu amplificarea vointei, succes material, imbunatatirea relatiilor sociale, etc.

Exista doua sectiuni separate fiecare cu proiectul ei: sectiunea text-imagini in care fisierele cu proiecte au extensia .lm si sectiunea audio unde fisierele cu proiecte au extensia .ls.

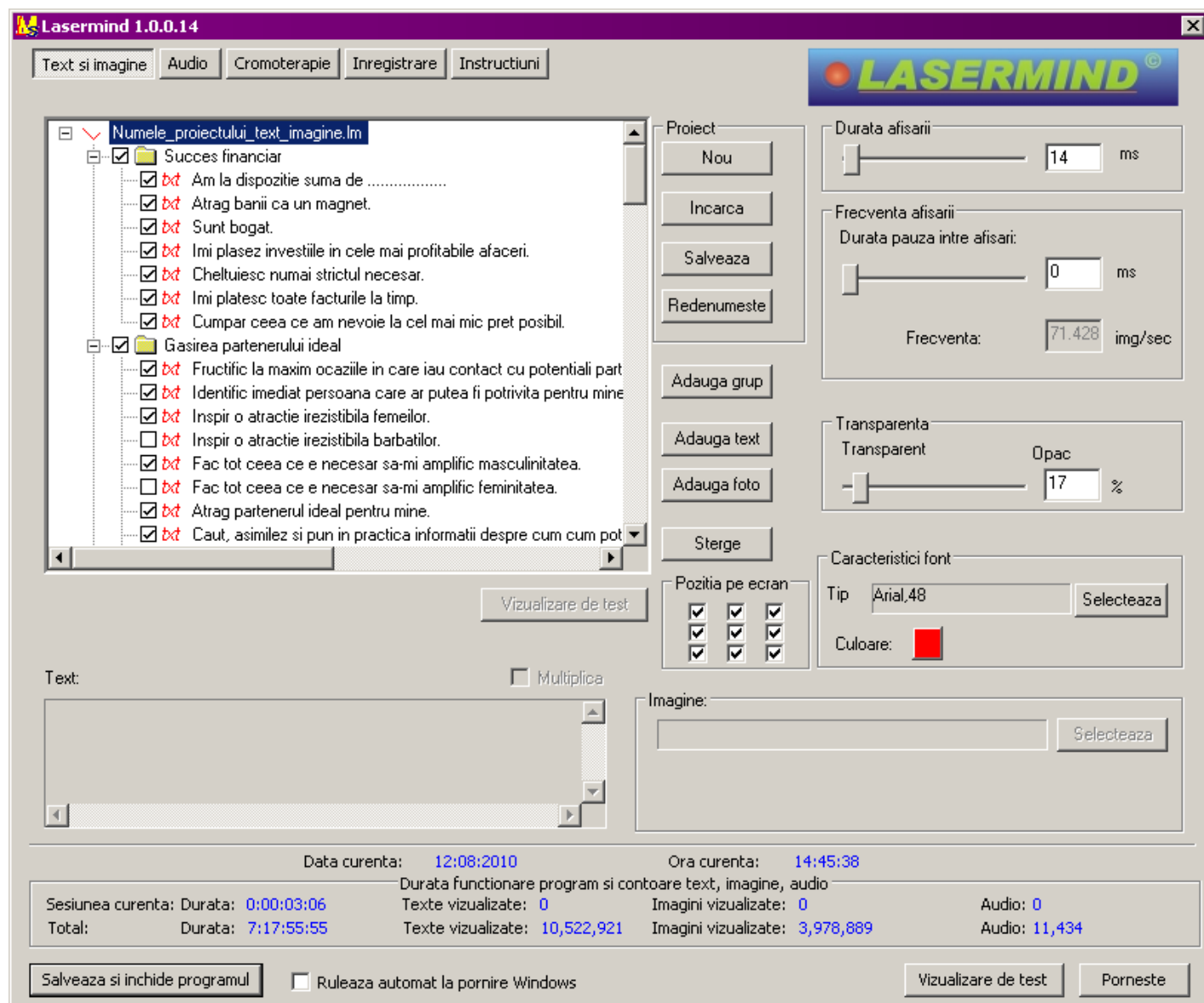


Fig.3 Proiect text imagine

Toate mesajele text preexistente pot fi modificate de catre utilizator. De asemenea utilizatorul poate aduga pana la maximum 100 de mesaje personalizate in fiecare grup.

Programul se livreaza cu un proiect text-imagine si un proiect audio.

Se pot adauga in orice grup de mesaje, fotografii personalizate in format bitmap. Pentru a face sa apara o anumita sugestie dintr-un proiect, aceasta trebuie sa aiba **bifa activata** si de asemenea grupul din care sugestia face parte trebuie sa aiba bifa corespunzatoare activata.

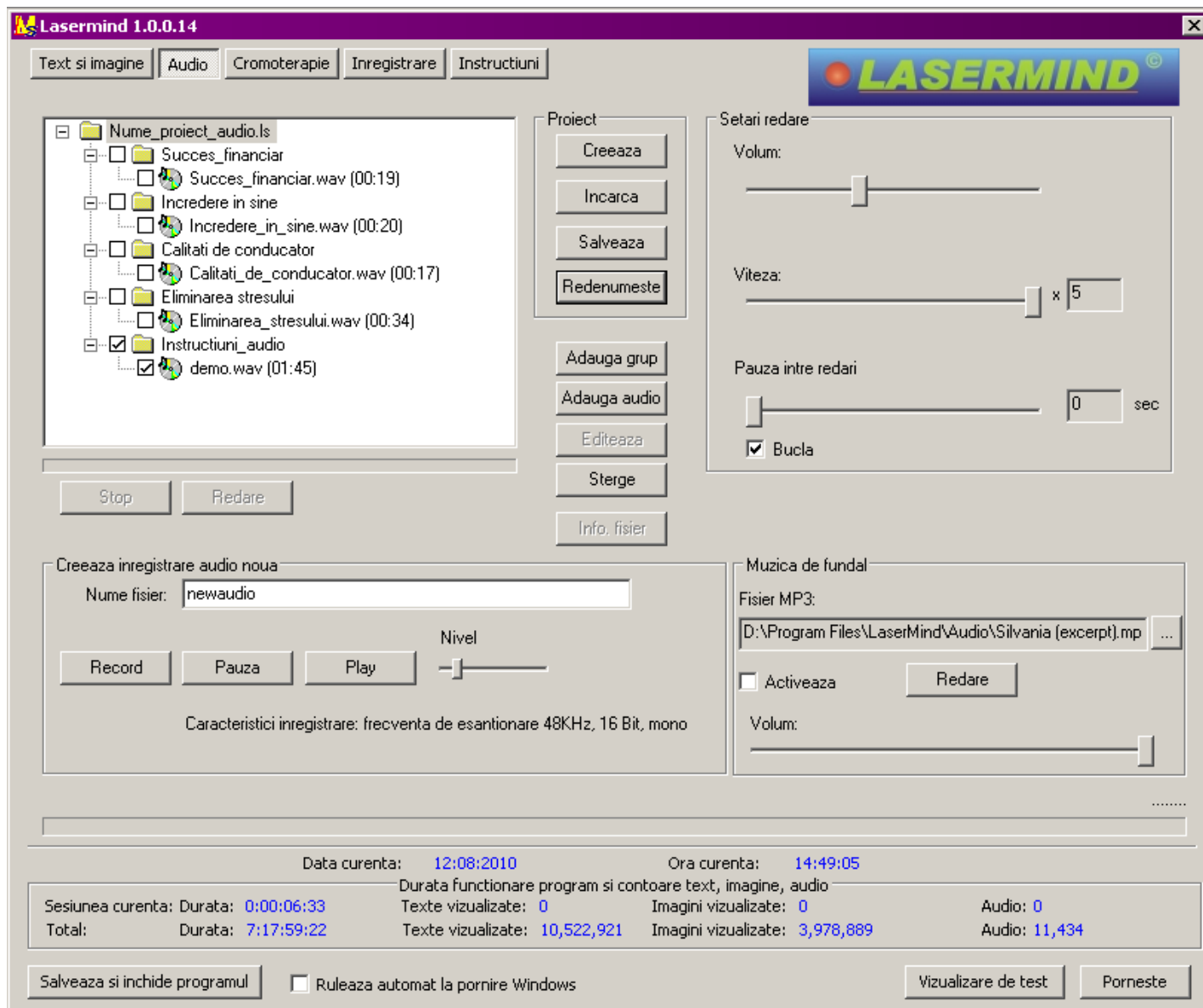


Fig.4 Proiect audio

9. Proiect Audio

Intrati la sectiunea **"Audio"** si selectati optiunea **"Activare"** de la **"Muzica de fundal"** si apoi puteti alege o piesa muzicala apasand pe butonul [...] pentru selectie. Apoi puteti apasa butonul **"Redare"** si reglati volumul din potentiometrul "Volum" care se afla mai jos.

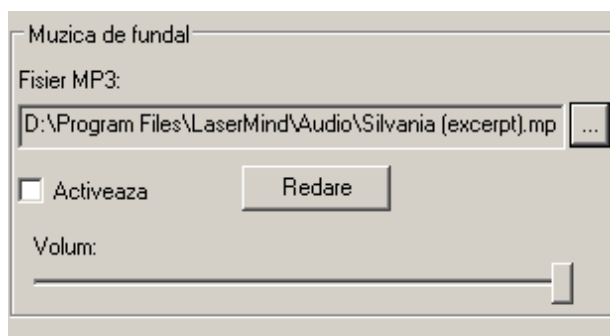


Fig.5

Nu este absolut necesar sa folositi playerul integrat in LASERMIND, puteti folosi si orice alt player pe care il aveti instalat pentru muzica de fundal.

Pentru a va familiariza cu functionarea programului apasati butonul **“Vizualizare de test”** din partea din dreapta jos a programului.

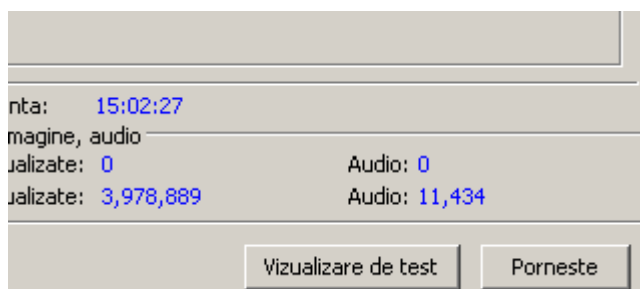


Fig. 6

Pentru a face ca textele afisate sa apara pe toate cele 9 zone ale ecranului bifati zonele dorite in sectiunea “Pozitia pe ecran” care se afla central, sub butoanele de editare a proiectelor, in sectiunea “Text si imagine”.

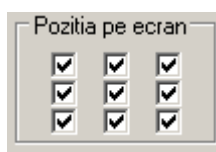


Fig. 7

Daca aveti texte lungi si multe fotografii puteti alege urmatoarea configuratie de afisare in cruce pentru ca imaginile si textele sa nu se suprapuna:

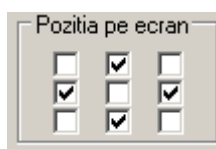


Fig. 8

Opriti acum executia de test a programului apasand butonul **“Opreste test”**

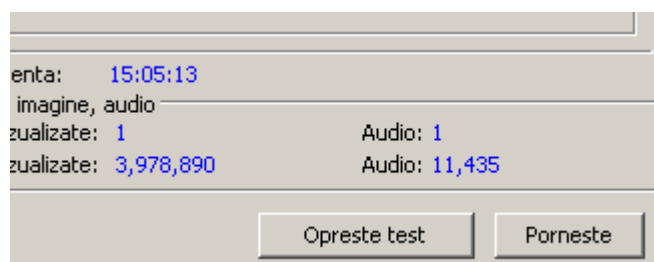


Fig. 9

Va recomandam se setati transparenta la valori cuprinse intre 5 si 8, timpul de afisare intre 10 si 14 milisecunde, durata pauza intre afisari 0 milisecunde.

Dupa aceste reglaje puteti executa din nou o rulare de test pentru a observa diferentele. Umbrele ce apar pe ecran trebuie sa va permita sa puteti lucra la computer in alte programe fara sa va deranjeze.

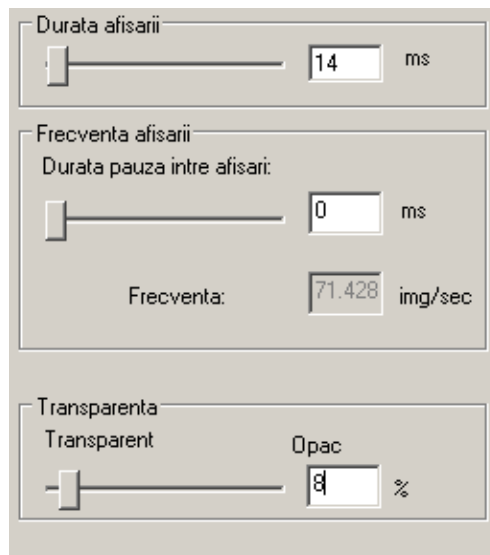
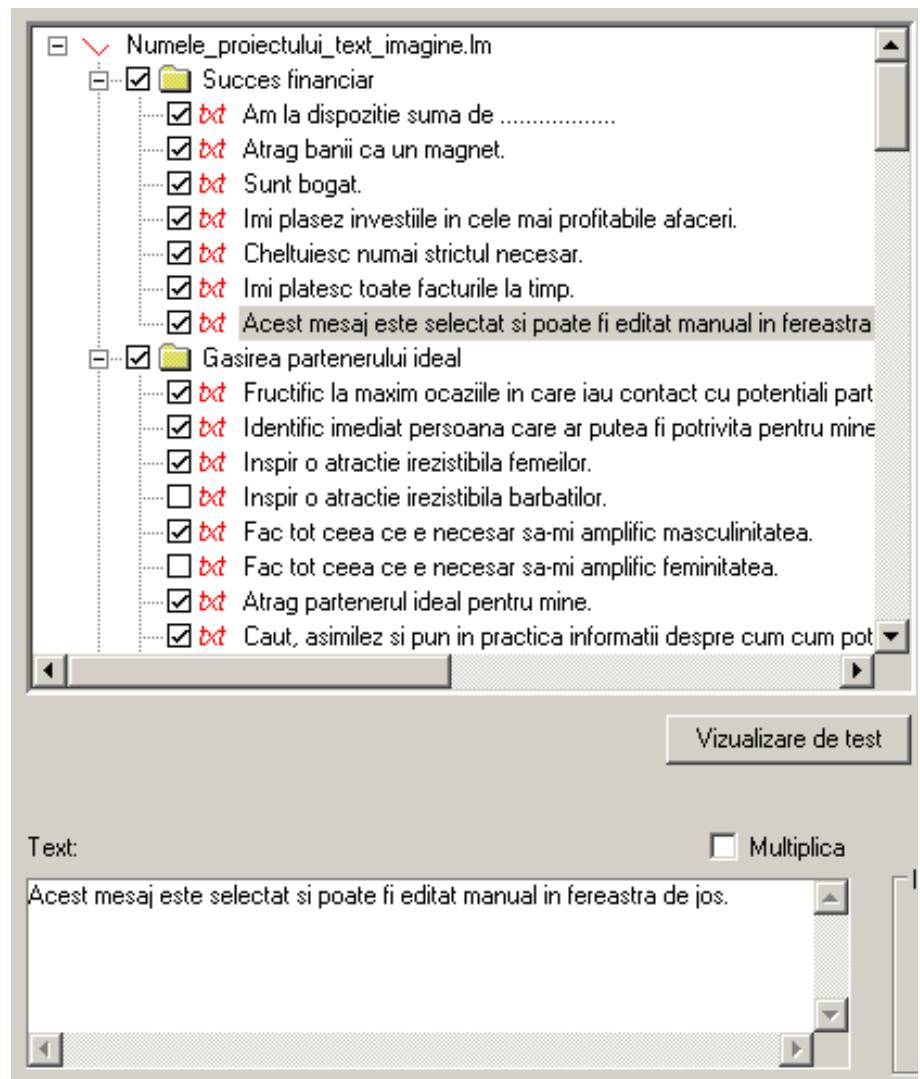


Fig. 10

10. Sugestie subliminala text

Cititi acum cu atentie mesajele text oferite de noi ca exemplu functional si bifati cele pe care le doriti fie pe grupuri, fie individual. Va puteti crea propriile dvs. Proiecte. Functia de copiere este dezactivata (nu puteti copia mesajele cu "copy/paste"), acestea trebuie editate manual.



FFig. 11

Alegeti culoarea, tipul si marimea caracterelor cu care vor fi prezentate mesajele pe ecran. Puteti face mai usor aceasta selectand un mesaj text si apoi apasand butonul central "Vizualizare de test".

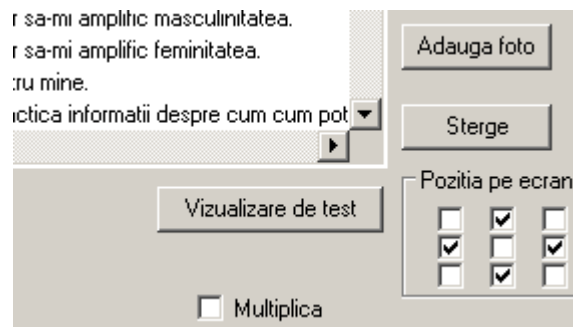


Fig. 12

Modificati apoi parametrii textului si aceste modificari vor aparea direct pe ecran la textul afisat de proba.

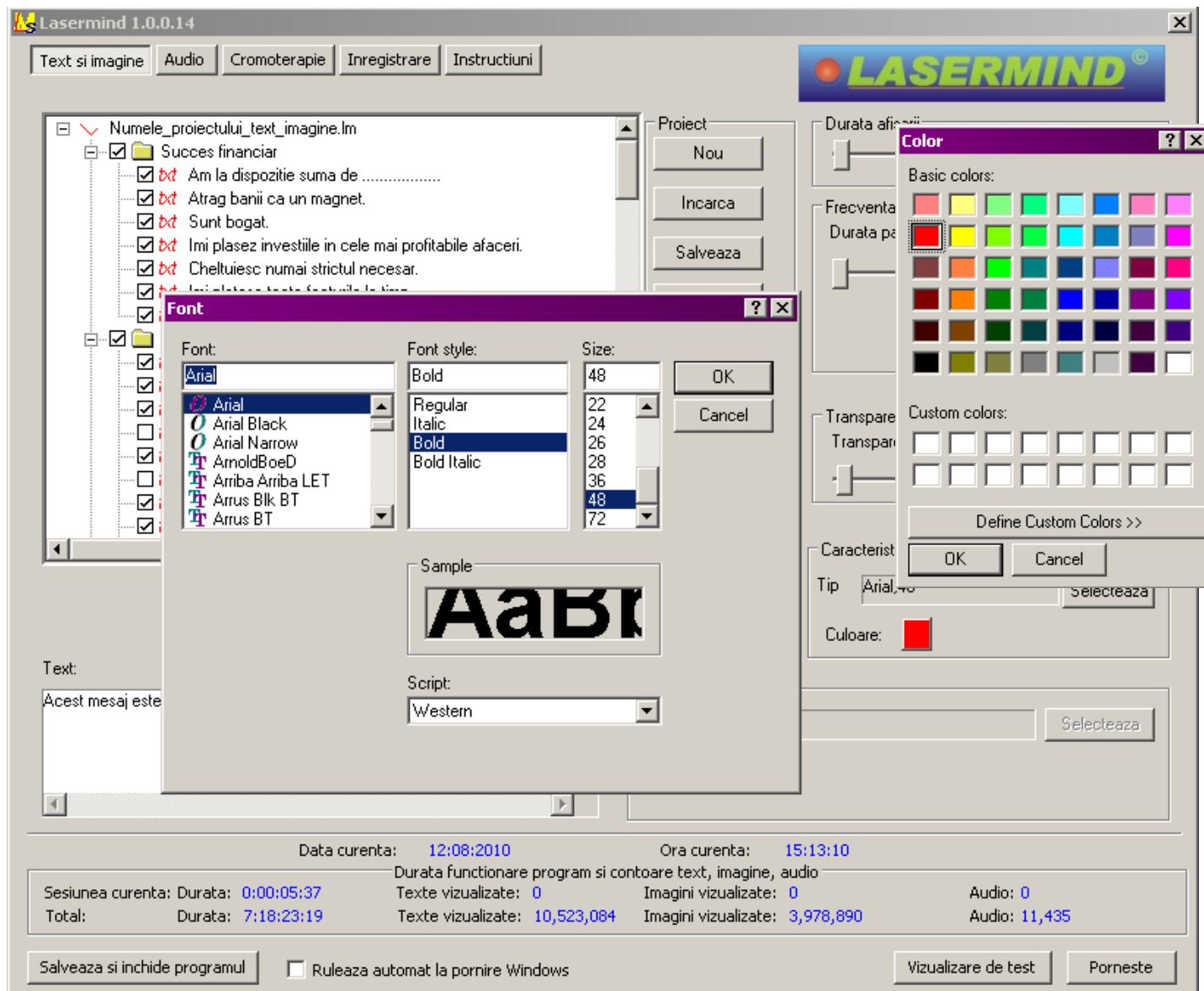


Fig. 13

Dupa ce ati ales parametrii, apasati butonul la loc **“Opreste test”**.

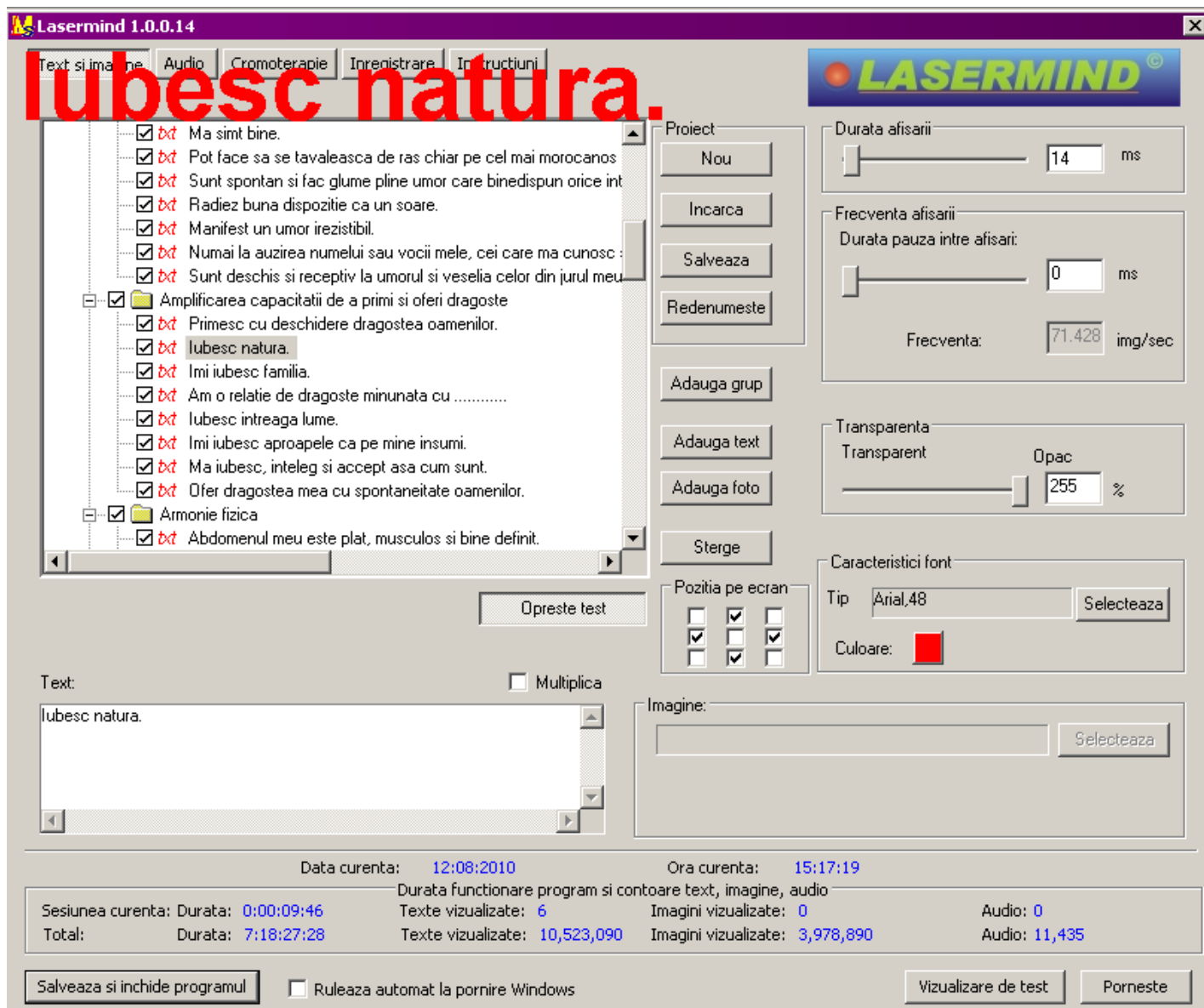


Fig. 14

11. Exemple de sugestii subliminale text

Surse de inspiratie pentru sugestii subliminale foarte frumoase pot fi cartile despre puterea sugestiei cum ar fi de exemplu cartea "COMPENDIU ILUSTRAT DE REIKI" de Risvan Vlad Rusu - editura Dao Psi din care reproducem cateva sugestii pozitive foarte inspirate:

Mare atentie insa, unele dintre aceste afirmatii trebuie adaptate pentru a putea fi folosite in mod subliminal deoarece pot contine cuvinte cu sens negativ sau cu parti interpretabile negativ ! Ele sunt benefice pentru a fi folosite in mod constient, dar trebuie analizate si adaptate pentru a fi folosite in modul de lucru subliminal.

De exemplu cuvantul infailibil contine particula "failibil" si negatia "in", deci trebuie eliminat sau inlocuit cu altceva, de exemplu "de incredere".

- “Dumnezeu este furnizorul meu **infailibil** si mari sume de bani vin la mine rapid, sub gratie, in moduri perfecte.
- Iubirea divina inunda constiinta mea cu sanatate si fiecare celula din corpul meu se umple cu lumina.
- Ochii mei sunt ochii lui Dumnezeu. Vad cu ochii spiritului, vad clar drumul deschis, **nu exista obstacole** in calea mea. Vad clar planul perfect.
- Urechile mele sunt urechile lui Dumnezeu, aud cu urechile spiritului. Sunt **nonrezistent** si doresc sa fiu calauzit. Aud bucurios vestile de mare bucurie.
- Am o munca perfecta in mod perfect; ofer un serviciu perfect pentru o plata perfecta.
- Binele meu **aparent imposibil** se petrece acum, **neasteptatul** se intampla acum.
- Cele patru vanturi ale succesului sufla acum spre mine ceea ce e al meu. Din nord, sud, est si vest vine binele meu fara sfarsit.
- Usile sunt larg deschise, portile sunt ridicate si intru in regatul implinirii sub gratie.
- Binele meu zboara spre mine intr-un sigur, **netulburat**, mereu crescand torent al succesului, fericirii si abundentei.
- **Nu este nimic de care sa ma tem, pentru ca nu exista putere care sa ma raneasca Infrunt leul** din calea mea si intalnesc un inger in armura si victoria in numele lui Iisus Hristos.
- Pamantul pe care ma aflu este un pamant sfant; Pamantul pe care ma aflu este un Pamant al succesului.
- Fiecare om este o veriga de aur in lantul binelui meu.
- Echilibrul meu este neclintit, vad clar si actionez rapid.
- Dumnezeu nu poate **esua**, asa ca eu **nu pot esua**. Luptatorul din mine a invins deja.
- Tot ce este al meu de drept divin este acum eliberat si ajunge la mine intr-o mare **avalansa** de abundenta, sub gratie pe cai miraculoase.
- Aduc multumiri ca milioanele care sunt ale mele prin drept divin acum vin cu duimul si se ingramadesc sub gratie pe cai perfecte.
- Sunt armonios, fericit, radios, detasat **de tirania fricii**.
- Aduc multumiri pentru permanenta mea fericire, permanenta mea sanatate, permanenta mea bunastare, permanenta mea iubire.

- Lumina Hristosului interior izgoneste acum **toata teama, indoiala, mânia, si ranchiuna**. Iubirea lui Dumnezeu se revarsa prin mine ca un curent magnetic, irezistibil. Vad numai perfectiune si atrag ceea ce imi apartine.
- Iubirea divina prin mine dizolva acum tot ceea ce pare **obstacol** si face usor, clar si plin
de succes, drumul meu.
- Iubesc intreaga lume si intreaga lume ma iubeste. Aparentul meu dusman imi devine prieten, o veriga de aur in lantul binelui meu.
- Sunt impacat cu mine si cu intreaga lume. Iubesc intreaga lume si intreaga lume ma iubeste pe mine.
- Iert intreaga lume si intreaga lume ma iarta pe mine. Portile sunt larg deschise binelui meu.
- Invoc legea iertarii. Ma eliberez de **greseli** si de consecintele lor. Sunt sub gratie si nu sub legea **karmei**.
- Credinta mea e de **stanca** si dorinta inimii mele se implineste, sub gratie in mod miraculos.
- Am acum o credinta fara teama in Hristosul interior. La apropierea mea barierele si obstacolele dispar.
- Toata teama este acum izgonita in numele lui Iisus Hristos, pentru ca **nu exista** nici o **putere care sa raneasca**. Dumnezeu este unica si singura putere."

["COMPENDIU ILUSTRAT DE REIKI" de Risvan Vlad Rusu]

12. Inserarea Imaginilor

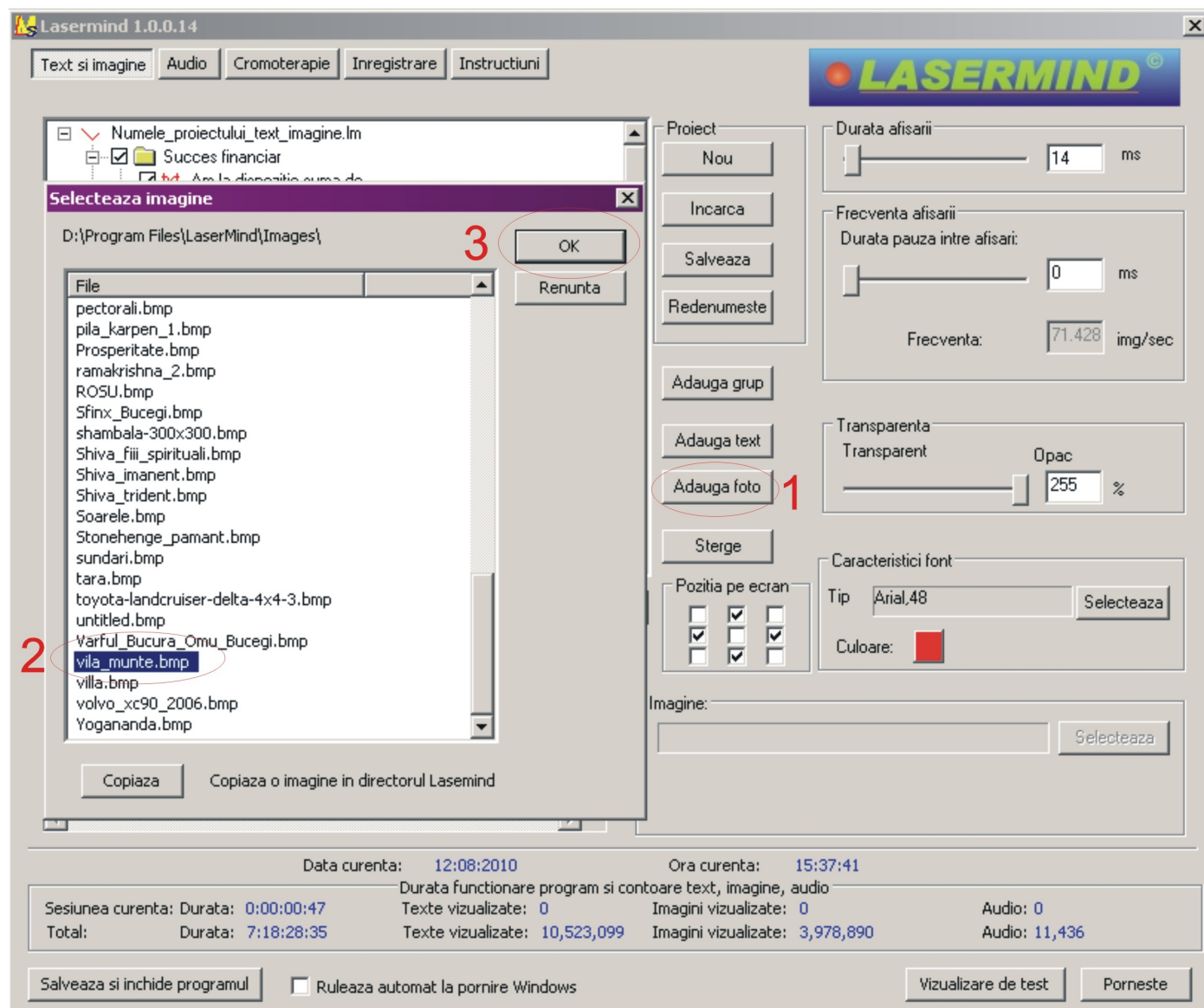


Fig. 15

Pentru a adauga o fotografie intr-un proiect se selecteaza mai intai grupul unde dorim sa apara fotografia, apoi apasam butonul "Adauga foto" (1), selectam din lista fotografia dorita (2) si apoi apasam "OK" (3).

Pentru ca fotografiile dorite sa apara in lista, ele trebuie copiate in **C:\ProgramFiles\LaserMind\Images** fie manual, fie utilizand butonul "Copiaza" (Copiaza o imagine in directorul Lasermind) pe care il puteti observa in fereastra cu lista imaginilor disponibile, in partea din stanga jos (imaginea precedenta). Imaginile sunt acceptate numai in format .bmp adica Windows bitmap.

Pentru a verifica cum apare o imagine incarcata in proiect pe ecran urmati pasii (1), (2) din imaginea de mai jos. Pentru reglajul transparenteii imaginii modificati pozitia potentiometrului (3).



Fig. 16

Fiinta umana asimileaza imaginile vazute ca pe un substituent al percepției noastre dandu-ne iluzia unei informari reale. Ne gasim deci în fața unei realități virtuale care tinde sa prinda viata in interiorul nostru. **"O imagine valoreaza cat o mie de cuvinte"**

In functie de ce anume dorim sa materializam putem utiliza fotografii fie simple, numai cu obiectul dorintei, fie care sa includa si imaginea noastra ca si cum deja acesta ar fi in posesia acelui obiect pentru a crea in noi sentimentul ca deja avem acel lucru, acesta stare generand un fenomen de rezonanta electromagnetica ce a fost descris anterior.

13. Sugestii subliminale Audio

Intrati in sectiunea audio si selectati unul dintre fisierele audio din proiectul demonstrative oferit. Reglati butonul de volum din dreapta sus la maxim si viteza x1 apo apasati "Redare". Vetii putea asculta astfel "in clar" continutul mesajelor audio demonstrative.

Creati propriile dvs. mesaje audio folosind microfonul de la computer urmand pasii (1), editarea numelui noii inregistrari (2), reglati potentiometru "Nivel" la maxim in dreapta, si apasati butonul "Record" (3).

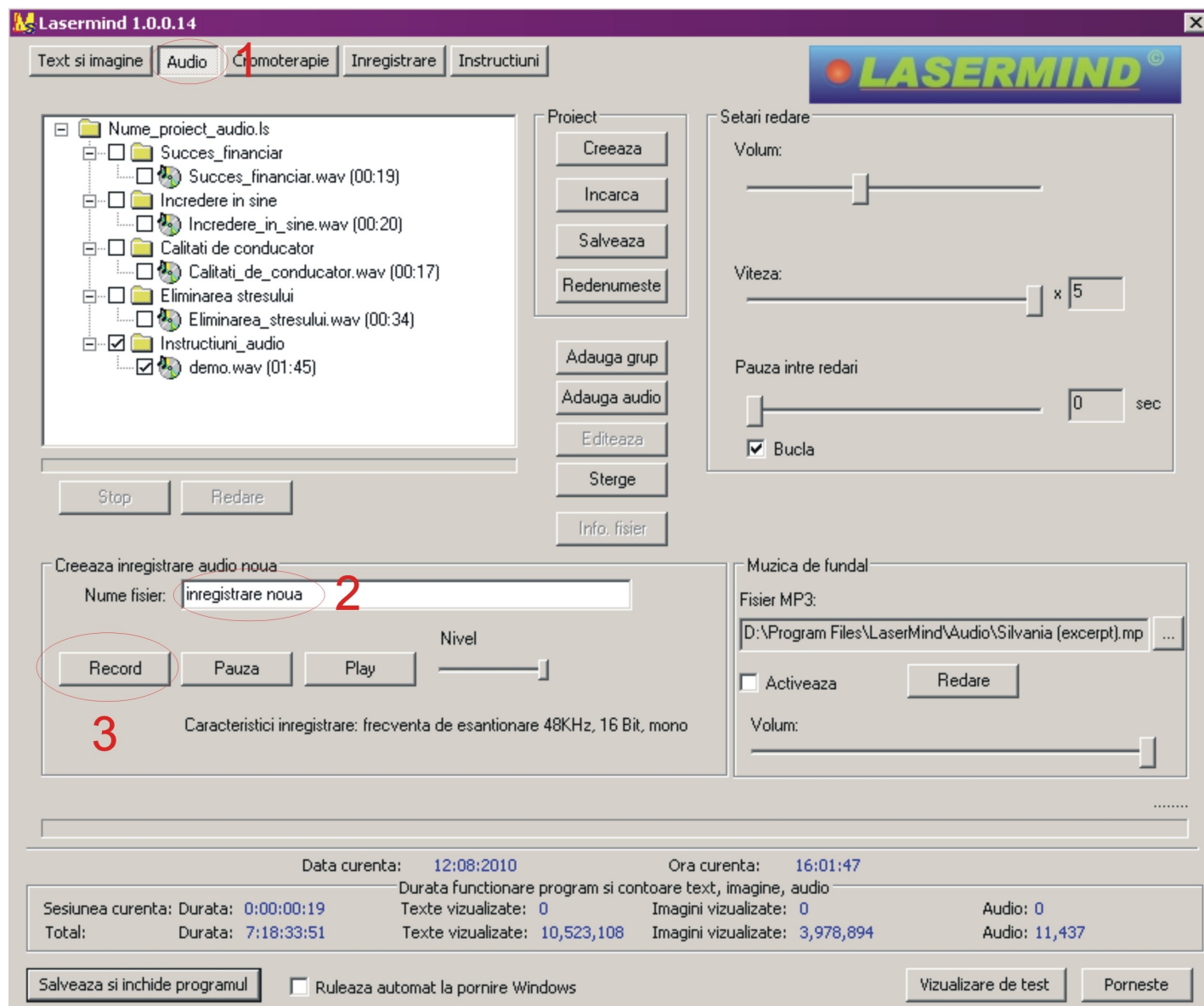


Fig. 17

Pentru a adauga un fisier audio nou intr-un proiect, urmati pasii din imaginea de mai jos.

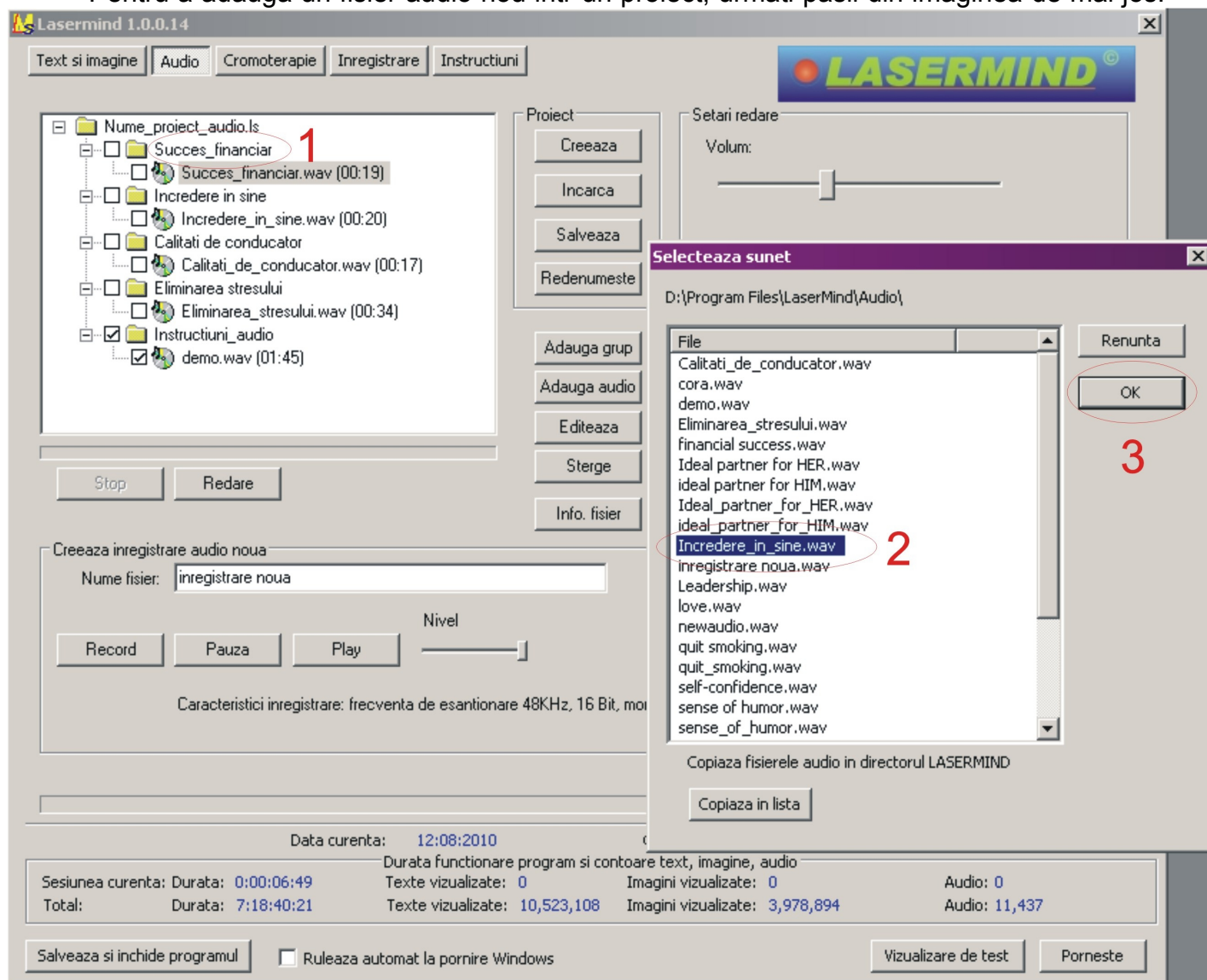


Fig. 18

Selectati grupul (1), selectati fisierul audio (2), apasati OK (3).

Pentru ca fisierele audio dorite sa apara in lista acestea trebuie copiate in **C:\ProgramFiles\Lasermind\Audio** fie manual, fie utilizand butonul "Copiază în listă" pe care il puteti observa in fereastra cu lista imaginilor disponibile, in partea din stanga jos (imaginea precedenta). Fisierele audio sunt acceptate numai in format .wav si este bine sa aiba o rezolutie cat mai mare.

Dupa ce ati finalizat proiectul puneti **viteza de redare la maxim x5 si volumul la aproximativ 20% fata de volumul muzicii de fundal** astfel incat sugestiile subliminale sa se auda ca un foarte vag zumzait imperceptibil peste fundalul muzical ales.

14. Sectiunea Cromoterapie

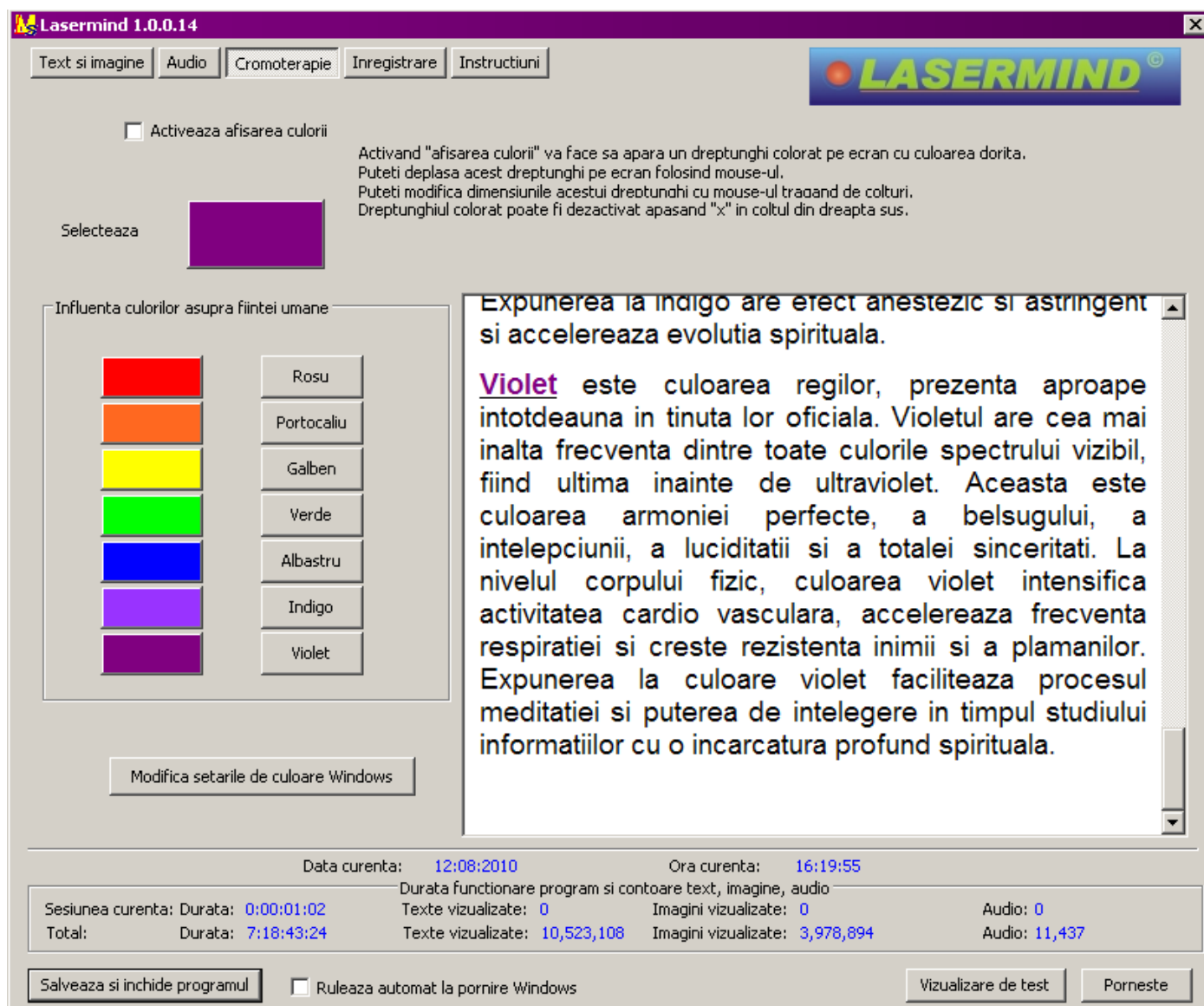


Fig. 19

Cititi explicatiile pentru efectele culorilor din fereastra programului sau din acest curs. Dupa ce ati asimilat informatia **modificati culorile sistemului de operare Windows** in concordanta cu nevoile dvs. folosind butonul "Modifica setarile de culoare WINDOWS". Puteti aprofunda informatiile despre efectele culorilor din literatura de specialitate.

Faptul ca ne expunem luminii colorate emise de monitorul calculatorului este o oportunitate sa ne alegem ce culoare sa aiba aceasta lumina pentru a beneficia de efectele acesteia.

Poate fi activat si un dreptunghi colorat de dimensiuni reglabile apasand bifa "Activeaza afisare culorii". Acest dreptunghi se poate mari cat tot ecranul, culoarea lui putand fi aleasa apasand pe unul dintre cele sapte butoane colorate. Astfel, monitorul poate fi transformat intr-o veritabila lampa de cromoterapie.

Dupa mai multe decenii de cercetare stiintifica desfasurata la nivel mondial au rezultat doar câteva ipoteze în ceea ce privește influența culorilor asupra organismelor vii. Experiențele

cu lumina colorata au dovedit că există o influență clară asupra organismelor vii, diferita pentru fiecare culoare, dar științific nu este încă nici o teorie consistentă.

Una dintre observațiile cele mai interesante din timpul experiențelor este că se obține același efect în cazul în care subiectul este direct expus la lumină colorată sau este protejat cu un ecran opac.

Se pare că spațiul în care este prezenta o anumită culoare de radiație, capata anumite caracteristici energetice care interacționează cu structurile vii.

Până cand cercetatorii vor finaliza studiile și vor emite teorii, ne putem pur și simplu bucura de beneficiile culorilor în viața noastră, folosind rezultatele experimentale disponibile la acest moment.

Mulți dintre noi stau mai mult de 8 ore pe zi in fata unui monitor color de calculator expusi radiatiilor de lumina de diverse culori ale sistemului de operare; cunoscand efectele culorilor asupra fiintelor umane si urmarind sa beneficiam de ele este foarte usor sa modificam mediul de culori al sistemului de operare în funcție de nevoile noastre.

De exemplu, primul lucru pe care il puteti face dupa ce ați citit despre efectele culorilor poate fi sa înlocuiti albastrul de la bara activă a ferestrelor din Windows cu galben, înțelegand că prea mult albastru ar putea duce la oboseala si depresie, care nu este un lucru bun pentru nimeni. De asemenea, puteti folosi aceste informații despre culori de fiecare dată când cumparati haine noi, vopsea pentru zugravit sau cand alegeti culoarea unei mașini noi.

Rosu este un stimulator general. Amplifica puterea vointei, curajul, energia, dinamismul, forta, initiativa, mareste tonusul muscular si erotic. Rosul nu este recomandat in situatii de stres emotional sau in cazuri de inflamatii ale corpului fizic.

Portocaliu este culoarea fericirii, a optimismului, a confortului, a intimitatii... Stimuleaza digestia, senzualitatea, sociabilitatea, elimina inhibitiile. Aceasta culoare este recomandata pentru orice temperament si in orice situatie.

Galben este culoarea inteligentei, a cunoasterii profunde, a sperantei, a spontaneitatii si inventivitatii. Ajuta la concentrarea mentala continua pe intervale lungi de timp, elimina stresul auto indus, mobilizeaza atentia si stimuleaza nervii optici. Nu este recomandata in stari de febra, inflamatii sau in stari de tahicardie.

Verde este culoarea relaxarii. Aceasta culoare este adanc intiparita in mintea umana in conexiune fiind asociata cu natura. Verdele relaxeaza corpul, calmeaza mintea si manifestarile agitate. Este de asemenea indicat in eliminarea fricii si a ideilor fixe. Verdele simbolizeaza linistea, satisfactia, acceptarea si flexibilitatea. Este o culoare ce predispune la contemplatie si da o stare intensa de prospectime

Albastru este culoarea iubirii exemplare, a libertatii, a calmului detasat, a pacii si a daruirii pentru scopuri nobile. Albastrul reduce tonusul muscular, frecventa pulsului cardiac, si calmeaza respiratia. Expunerea indelungata la aceasta culoare poate duce la oboseala, depresie, constipatie. Nu este recomandat sa fie purtata lenjerie intima albastra. Albastrul are un puternic efect anestezic fiind recomandat in orice fel de afectiune fizica cu simptome dureroase. Albastrul stimuleaza imunitatea corpului la infectii virale. Albastrul simbolizeaza la nivel de personalitate echilibrul, starea de iubire expansionata, dorinta de libertate, fidelitatea, satisfactia ideala.

Indigo este culoarea intuitiei, a genialitatii, a idealismului, si a sobrietatii. Violetul este considerat ca fiind o reflexie a Duhului Sfânt. Aceasta culoare rezulta din combinarea albastrului intens cu rosu. Expunerea la indigo are efect anestezic si astringent si accelereaza evolutia spirituala.

Violet este culoarea regilor, prezenta aproape intotdeauna in tinuta lor oficiala. Violetul are cea mai inalta frecventa dintre toate culorile spectrului vizibil, fiind ultima inainte de ultraviolet. Aceasta este culoarea armoniei perfecte, a belsugului, a intelepciunii, a luciditatii si a totalei sinceritati. La nivelul corpului fizic, culoarea violet intensifica activitatea cardio vasculara, accelereaza frecventa respiratiei si creste rezistenta inimii si a plamanilor. Expunerea la culoare violet faciliteaza procesul meditatiei si puterea de intelegere in timpul studiului informatiilor cu o incarcatura profund spirituala.

15. Optimizarea functionarii programului

Pentru a optimiza functionarea programului LASERMIND simultan cu alte programe mari consumatoare de memorie putem sa facem urmatoarele:

- Sa reducem frecventa de afisare in programul LASERMIND marind pauza intre afisari de la 0 la diferite valori pana la obtinerea unei functionari multumitoare a programelor;
- Sa reducem dimensiunea fotografiilor subliminale;
- Sa reducem dimensiunea fonturilor folosite pentru mesajele text subliminale
- Sa oprim temporar sectiunea audio
- Sa mutam toate fisierele mari de pe Desktop pe alt hard disc, chiar pe discul C: daca nu exista spatiu pe D:, deoarece orice incarcare a Desktopului incetineste semnificativ viteza computerului.
- Realizare de pagini de memorie RAM virtuale pe hard disc (swap) pentru sistemul de operare Windows.

16. Intretinerea calculatorului

Periodic trebuie realizate urmatoarele operatii de intretinere software pentru un calculator:

- Curatirea hard discului (Disk Cleanup)
- Dezinstalarea programelor inutile care fie ocupa memorie RAM si ruleaza permanent fara rost, fie ocupa spatiu pe hard disc. De exemplu Yahoo Toolbar, Google Toolbar, update-ere de tot felul, etc.
- Trebuie urmarit ca sa existe cel putin 20% spatiu liber pe hard discul cu sistemul de operare, in caz contrar trebuie mutate sau arhivate fisierele care ocupa mult spatiu pe disc si nu sunt neaparat necesare.
- Defragmentare a hard discului cu sistemul de operare.

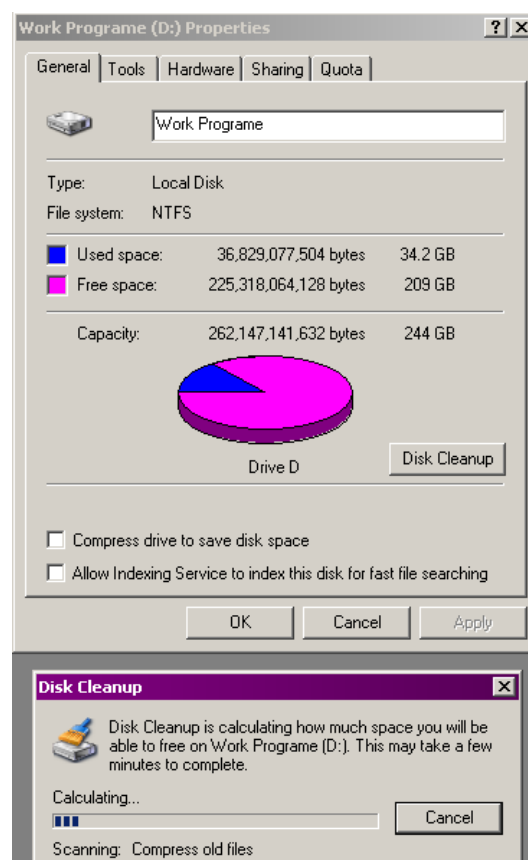


Fig. 20

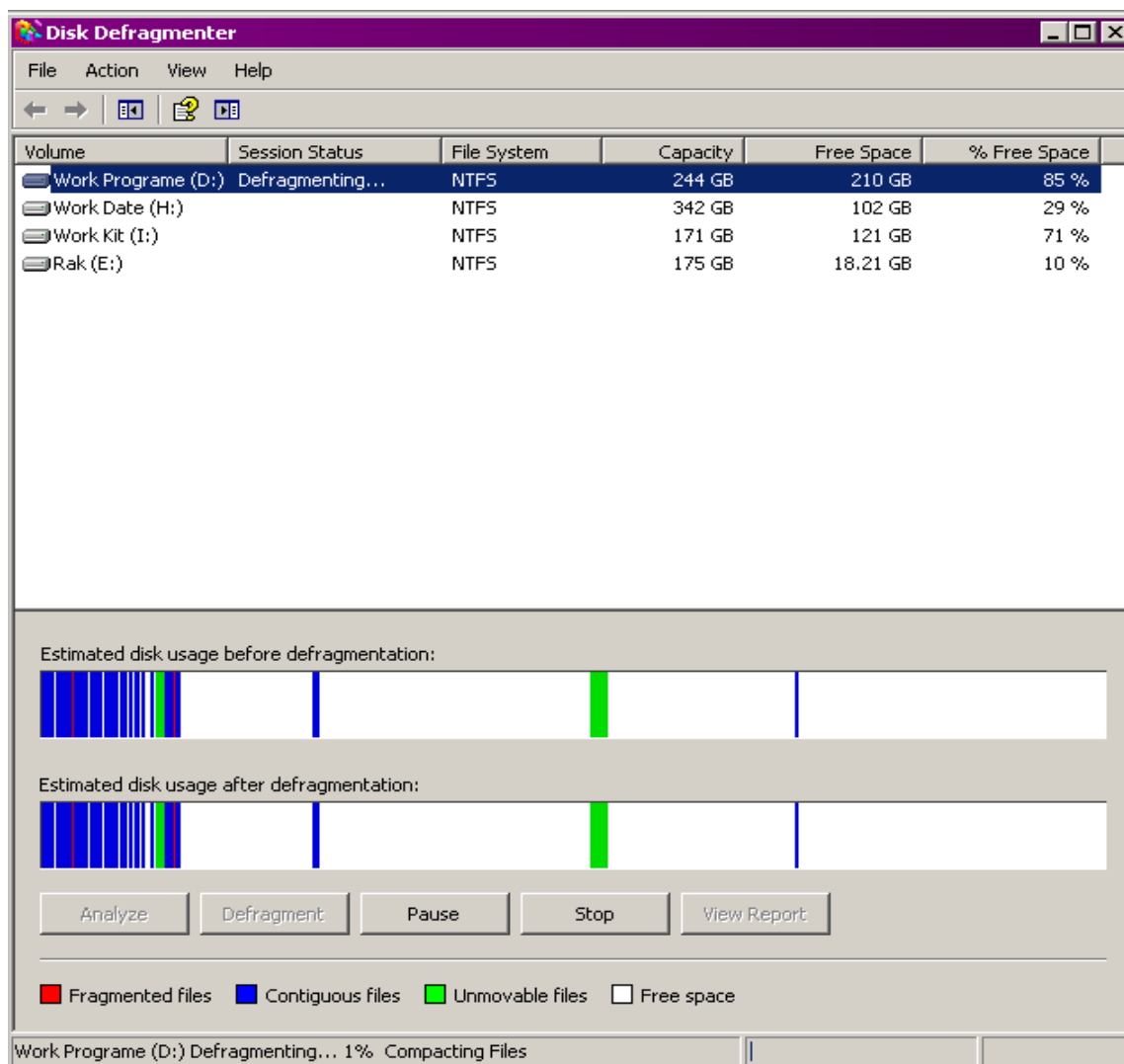


Fig. 21

- e) Trebuie folosit un antivirus actualizat la zi, altfel e posibil ca unele programe sa nu functioneze deloc din cauza virusilor informatici, inclusiv programul LASERMIND poate fi afectat.
- f) Trebuie folosit un sistem de operare cu licenta pentru a evita miile de defecte pe care le au sistemele de operare pirat care nu sunt actualizate.

Aici gasiti doar cateva informatii despre intretinerea calculatorului. Puteti apela la firme sau persoane specializate pentru a va ajuta sa realizati aceste operatii daca este necesar.

Cand performantele computerului nu sunt satisfacatoare nici dupa aceste operatii inseamna ca a venit momentul sa faceti un upgrade hardware fie partial (memorie, placa video, procesor) fie total (calculator nou).

17. Bibliografie

- [1] SECRETELE PROSPERITATII - Joseph Murphy
- [2] PUTEREA GANDULUI - Swami Shivananda
- [3] KARMA DE FIECARE ZI - Carmen Harra
- [4] PUTEREA VOINTEI - Paul Clement Jagot
- [5] SUGESTIE SI AUTOSUGESTIE - Émile Coué
- [6] COMPENDIU ILUSTRAT DE REIKI - Risvan Vlad Rusu
- [7] THE POWER OF GOALS - Tony Robbins